



**arteveldehogeschool**

LID VAN DE ASSOCIATIE UNIVERSITEIT GENT

*denk. doe. word.*

**Dante Coussement**

**Koen Deboiserie**

**NMDAD I**

**De Pauw-Waterschoot**

# Inhoudstafel

1.	Discover	3
1.1.	Briefing	3
1.1.1.	Algemene omschrijving van de opdracht	3
1.1.2.	Probleemstelling	3
1.1.3.	Opdracht	3
1.1.4.	Deadline	3
2.	Define	3
2.1.	Analyse	3
2.1.1.	Specificaties	3
2.1.1.1	Technische specificaties	3
2.1.1.2	Functionele specificaties	3
2.1.1.3	Niet-functionele specificaties	4
2.1.2.	Persona's	4
2.1.3.	Inhoud (Content)	6
2.1.4.	ROI en Business Case voor functionaliteiten	6
2.1.5.	Sociale media integreren, toepassen of niet	6
2.2.	Planning (tijdsbesteding?)	6
2.2.1.	Dossier	6
2.2.2.	Design	6
2.2.3.	Implementeren	6
2.3.	Inspiration	7
2.3.1.	Ideaboard	7
2.3.2.	Moodboards	8
3.	Design	9
3.1.	Sitemap of Wireflow	9
3.2.	Wireframes	10
3.3.	Style tiles	12
3.4.	Style guide	12
3.5.	Visual Designs	12

4.	Develop	12
4.1.	Content	12
4.2.	Database	12
4.3.	Testing	12
4.4.	Code snippets	12
4.5.	Screenshots	12
5.	User & acceptance testing	12
6.	Deployment guide	12
7.	Manual	12

## 1. Discover

### 1.1. Briefing

#### 1.1.1. Algemene omschrijving van de opdracht

We ontwikkelen een webapplicatie waarmee “Open Data” op een creatieve en interactieve manier worden weergegeven.

#### 1.1.2. Probleemstelling

Hoe presenteer ik op een conceptueel creatieve manier verschillende open databronnen d.m.v. webtechnologieën m.b.v. de algemene projectmethodologie toepasbaar in web- en app development.

#### 1.1.3. Opdracht

Bied een creatieve oplossing voor de bovenstaande probleemstelling door in groep van 2 studenten uit dezelfde specialisatie (proDEV of proDUCE) een data-centric softwaresysteem te ontwerpen en te ontwikkelen, gemaakt met met de technologieën die tijdens de colleges aan bod komen, en bestaat uit een: “Data-driven Progressive Responsive Web Application”.

#### 1.1.4. Deadline

Op 03/10/2016 kregen we de briefing voor de opdracht. De deadline is 23/12/2016.

## 2. Define

### 2.1. Analyse

#### 2.1.1. Specificaties

##### 2.1.1.1 Technische specificaties

##### a. Clientside

- HTML5
- Sass (SCSS)
- [JavaScript][]
- Bonus: ES2015 of TypeScript

##### b. Serverside

- Open Data API's: Stad Gent, Wikipedia, YouTube, ...
- Bonus: Firebase, Contentful, Parse.com (hosting op mLab, AWS, Heroku, ...)

##### 2.1.1.2 Functionele specificaties

- De applicatie is bedoeld om mensen makkelijker toegang te bieden tot de info die in de databanken staat van Gent. De applicatie moet dus zeer gebruiksvriendelijk zijn.

#### 2.1.1.3 Niet-functionele specificaties

- Documenteer alle JavaScript-code met docblocks.
- Documenteer ook de belangrijkste onderdelen in de HTML-templates.
- Grafisch verantwoord, esthetisch verzord en gebruiksvriendelijk. Zoals van elk product van een student Bachelor in de grafische en digitale media verwacht mag worden!

#### 2.1.2. Persona's

- Emilie Vandeputte
  - o Ba. Handelswetenschappen  
Woont in Gent  
Werkt in Gent als financieel manager  
Woont alleen  
Netto jaarinkomsten: 25.900
  - o Gedrag  
Haalt 2x per week eten af.  
Is soms slordig en vergeet veel.  
Heeft drukke werkdagen.
  - o Houdingen en overtuigingen  
Gebruikt heel vaak sociale media.  
Heeft een smartphone, laptop en tablet.  
Staat open voor nieuwe snuffjes.
  - o Noden en doelen  
Beter plannen en ordelijker zijn.  
Meer tijd maken om gezond te leven.
- Jonathan Mauroo
  - o Diploma middelbaar onderwijs  
Woont in Brussel.  
Studeert  
Woont bij zijn ouders.  
Heeft geen werk.
  - o Gedrag  
Gaat iedere week naar school.  
Gebruikt dagelijks sociale media.  
Helpt zijn ouders bij het huishouden.
  - o Houdingen en overtuigingen  
Heeft zijn smartphone altijd op zak.  
Download maandelijks wel eens een nieuwe app.  
Houdt van sociale media en nieuwe technologieën.
  - o Noden en doelen  
Tijd maken om te studeren.  
Vakantiejob zoeken.

- Henk D'haemers
  - o Diploma middelbaar onderwijs  
Woont in Antwerpen.  
Werkt in Antwerpen als metselaar.  
Woont samen met zijn vrouw.  
Netto jaarinkomsten: 19.500
  - o Gedrag  
Kookt bijna nooit, hij laat dit over aan zijn vrouw.  
Gebruikt geen sociale media.  
Hij helpt zijn vrouw bij het huishouden.
  - o Houdingen en overtuigingen  
Hij heeft geen tablet of smartphone.  
Hij houdt niet echt van al die nieuwe technologie.
  - o Noden en doelen  
Meer taken op zich nemen in het huishouden.  
Zich openstellen om meer te leren over smartphones en dergelijke.
  
- Nathalie Dirckx
  - o Ma. Rechten  
Woont in Brussel.  
Woont alleen.  
Werk in Brussel als advocate.  
Netto jaarinkomsten: 42.000
  - o Gedrag  
Heeft hele lange dagen. Ze is bijna altijd aan het werk.  
Kookt bijna nooit zelf wegens weinig tijd.  
Ze is zeer ordelijk.
  - o Houdingen en overtuigingen  
Ze heeft een smartphone.  
Ze zit zelden op sociale media.  
Ze gebruikt de smartphone vooral om te bellen.
  - o Noden en doelen  
Meer tijd maken voor vrienden en familie.

2.1.3. Inhoud (Content)

2.1.4. ROI en Business Case voor functionaliteiten

2.1.5. Sociale media integreren, toepassen of niet

## 2.2. Planning (tijdsbesteding?)

### 2.2.1. Dossier

Alle stappen van het dossier moeten doorlopen worden. Naargelang onze applicatie meer vorm krijgt kunnen we dit dossier aanvullen. Dit gebeurt door beide personen van het team.

### 2.2.2. Design

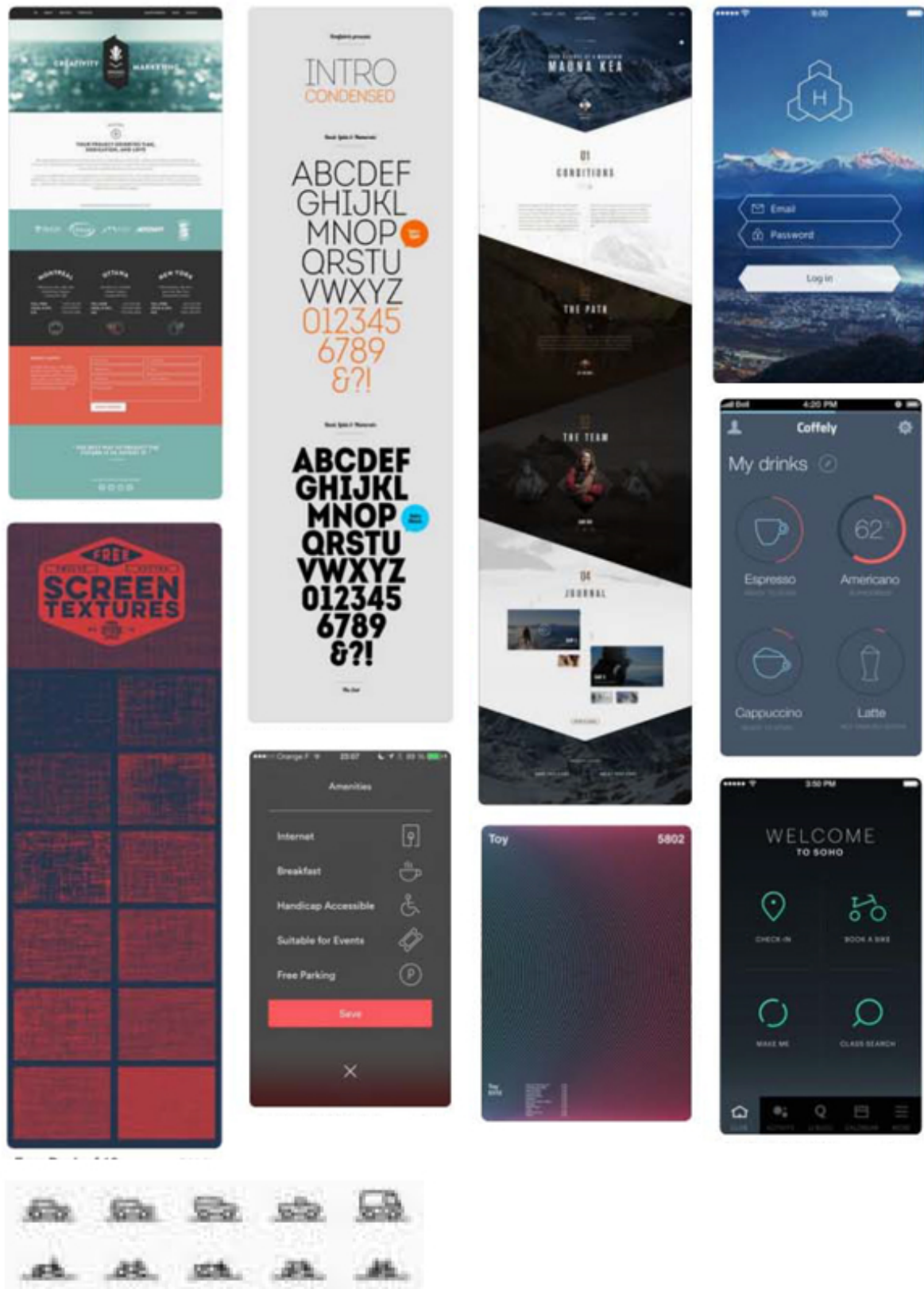
We starten natuurlijk met inspiratie opdoen. We zorgen voor een uitgebreid 'idea-board' en zetten dit dan om in een 'moodboard'. Hierop inspireren we ons dan om onze applicatie te ontwerpen. Dit is zeker niet definitief. Gedurende het maken van de applicatie kunnen er nog wat wijzigingen zijn.

### 2.2.3. Implementeren

Eenmaal we een goed ontwerp hebben voor onze applicatie kunnen we aan de slag gaan met het implementeren. Natuurlijk kunnen gedurende het implementeren nog wat dingen aangepast worden aan het ontwerp. We komen misschien tot de vaststelling dat het op een andere manier gebruiksvriendelijker kan.

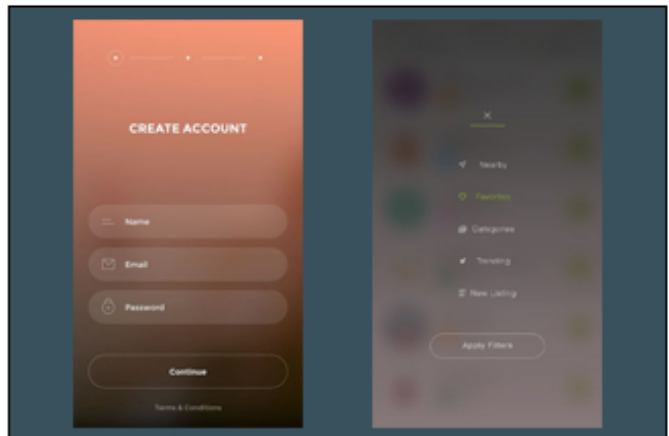
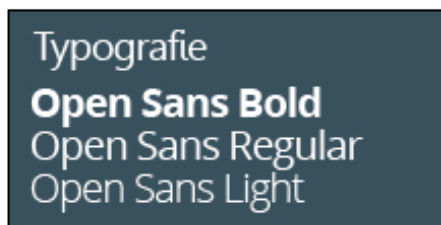
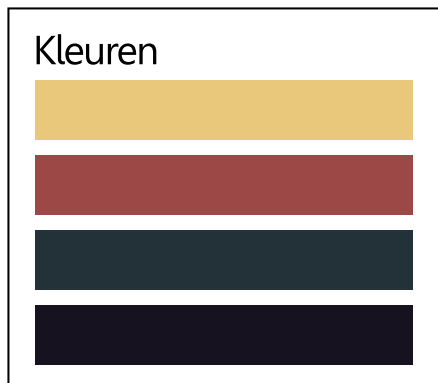
## 2.3. Inspiration

### 2.3.1. Ideaboard



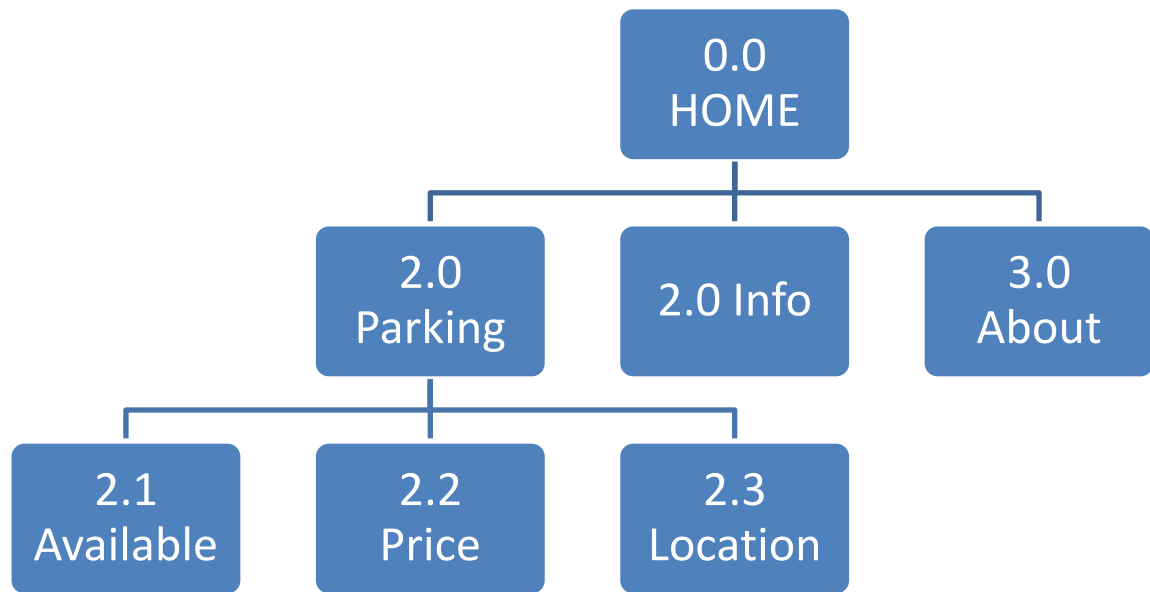


### 2.3.2. Moodboards



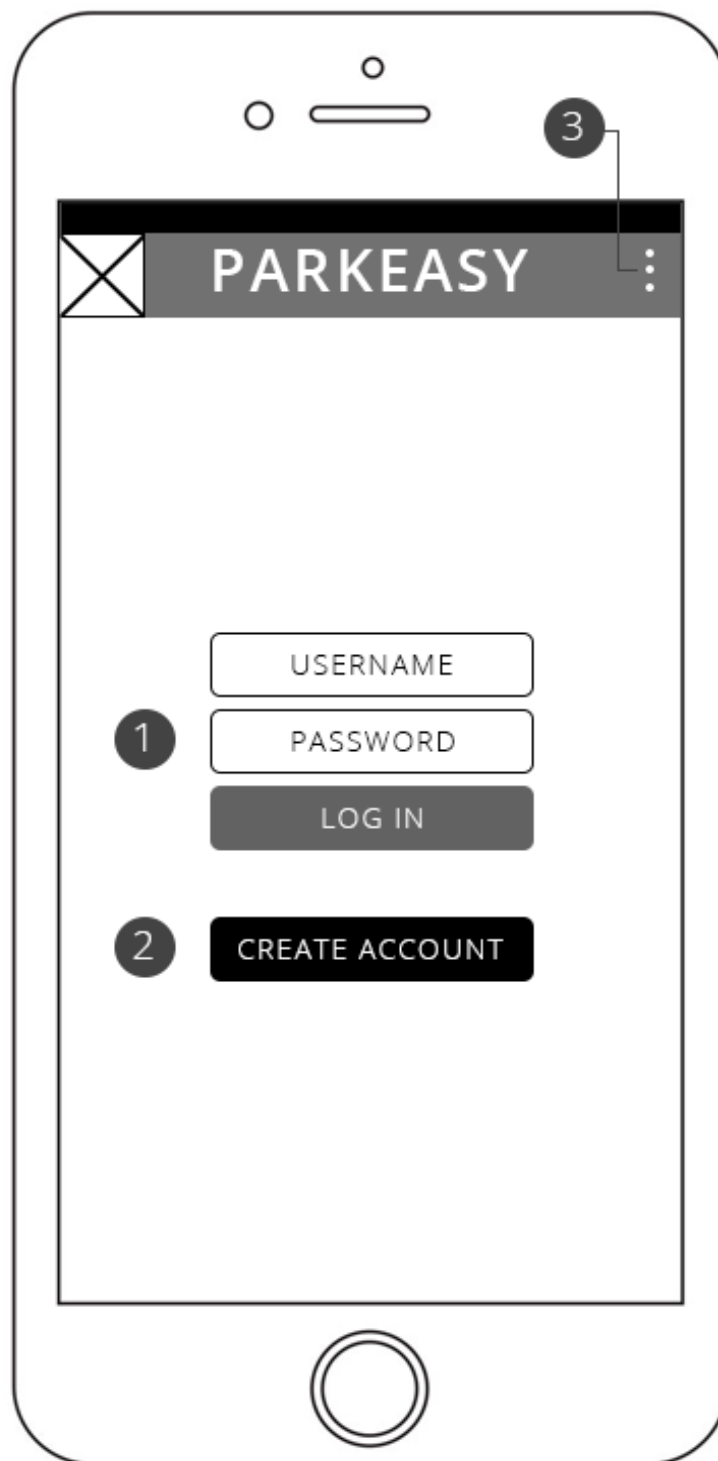
### 3. Design

#### 3.1. Sitemap of Wireflow



### 3.2. Wireframes

#### 0.0 HOME



1

Formulier om in te loggen met een reeds bestaand account.

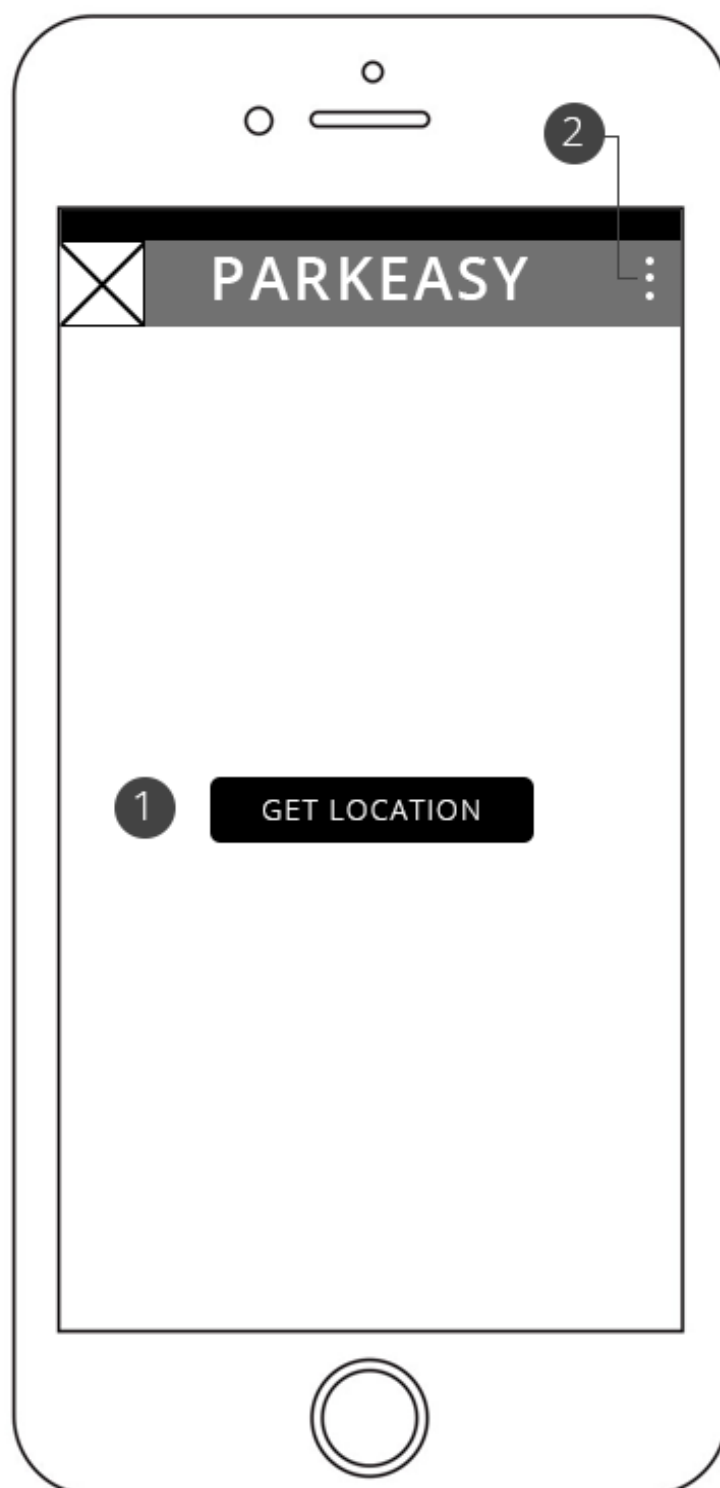
2

Button om een nieuw account aan te maken.

3

Button voor extra opties.

## 2.3 LOCATION



1

Button om de locatie van het apparaat op te halen.

2

Button voor extra opties.

- 3.3. Style tiles
- 3.4. Style guide
- 3.5. Visual Designs

- 4. Develop
  - 4.1. Content
  - 4.2. Database
  - 4.3. Testing
  - 4.4. Code snippets
  - 4.5. Screenshots

- 5. User & acceptance testing

- 6. Deployment guide

- 7. Manual















