**Behoefteanalyse**

Project : Telefoon Gezicht applicatie

Opdrachtgever : Marcel Schmitz

Auteur : Christian Schroth, Tygo Offermanns

Datum : 22-2-2024

Versie : 2.0

Inhoud

[Inleiding 1](#_Toc1381969226)

[Opdracht 2](#_Toc1174920011)

[Eisen/Wensen 3](#_Toc1344832993)

# Inleiding

Met de voortdurende evolutie van technologie en de groeiende afhankelijkheid van mobiele apparaten in ons dagelijks leven, is de ontwikkeling van telefoonapplicaties een gebied van onophoudelijke innovatie geworden. Deze behoefteanalyse richt zich op het identificeren en begrijpen van de behoeften en vereisten voor een specifieke telefoonapplicatie die een unieke interactieve ervaring biedt aan de gebruikers.

Deze applicatie heeft als doel om een ervaring te bieden die vergelijkbaar is met de interactie met de "Looi robot", waarbij gebruikers kunnen communiceren met een virtueel wezen op hun telefoon. Het is belangrijk om te begrijpen welke functies en mogelijkheden essentieel zijn om een boeiende en intuïtieve ervaring te creëren die voldoet aan de behoeften en verwachtingen van de gebruikers.

Deze behoefteanalyse zal zich richten op het identificeren van de belangrijkste functies, gebruikersvereisten en technische specificaties die nodig zijn voor het ontwikkelen van de telefoonapplicatie. Door een diepgaand inzicht te krijgen in de behoeften van de gebruikers en de context waarin de applicatie zal worden gebruikt, kunnen we een product ontwikkelen dat waarde toevoegt en een positieve impact heeft op het leven van de gebruikers.

# Opdracht

Het doel van deze opdracht is om een telefoonapplicatie te ontwikkelen die een interactieve ervaring biedt aan de gebruikers, vergelijkbaar met de functionaliteit van de "Looi robot". De applicatie moet in staat zijn om op een intuïtieve en boeiende manier te reageren op gebruikersinteracties, waarbij het gebruikmaakt van de mogelijkheden van een mobiel apparaat zoals aanraking.

*De applicatie moet twee belangrijke aspecten hebben:*

* **Interactief Wezen:** De applicatie moet een virtueel wezen presenteren aan de gebruiker, dat in staat is om te reageren op aanrakingen en andere interacties op een manier die natuurlijk aanvoelt voor de gebruiker. Dit virtuele wezen kan variëren in vorm en karakter, maar het belangrijkste is dat het in staat is om op een betekenisvolle manier te communiceren met de gebruiker.
* **Gebruikersinteractie:** De applicatie moet verschillende manieren van interactie ondersteunen, waaronder aanraking, spraakopdrachten en mogelijk andere vormen van invoer, afhankelijk van de mogelijkheden van het mobiele apparaat. Het is essentieel dat de gebruikersinteractie intuïtief is en de gebruiker in staat stelt om op een natuurlijke manier te communiceren met het virtuele wezen.

Eisen/Wensen

**Must haves:**

* Interactief Wezen: De applicatie moet een virtueel wezen met alleen 2 ogen presenteren.
* De Interactief Wezen moet op gebruikersinteracties natuurlijk kunnen reageren.
* Gebruikersinteractie: De applicatie moet ondersteuning bieden voor verschillende vormen van interactie, zoals aanraking.
* Beeld: Het virtuele wezen moet 30 frames per second hebben en op die manier een vloeiend beeld bieden.
* Response time: de response time van de interactie moet een halve seconde zijn.

**Should haves:**

* Personalisatieopties: De applicatie moet de mogelijkheid bieden voor gebruikers om het virtuele wezen aan te passen aan hun voorkeuren, zoals uiterlijk en gedrag.
* Gebruikersbegeleiding: Een duidelijke en intuïtieve gebruikersinterface is essentieel om gebruikers te begeleiden bij het gebruik van de applicatie en de interactie met het virtuele wezen.
* Multimedia-ondersteuning: Integratie van multimedia-elementen zoals geluidseffecten en visuele feedback kan de gebruikerservaring verrijken.
* De applicatie is te koppelen met de fysieke PIA Desktop Companion.

**Could haves:**

* Augmented Reality (AR) functies: Toevoeging van AR-functionaliteit voor een meer meeslepende gebruikerservaring, waarbij het virtuele wezen in de echte wereld wordt gepresenteerd.
* Sociale integratie: Mogelijkheid om de ervaring te delen via sociale media of interactie met andere gebruikers in een gedeelde virtuele ruimte.
* Gamification-elementen: Toevoeging van gamification-elementen zoals beloningen en uitdagingen om de betrokkenheid van de gebruikers te vergroten.
* De interactief wezen kan aangesproken worden met spraakopdrachten.

**Won't haves:**

* Geavanceerde AI-functionaliteit: Het implementeren van complexe kunstmatige intelligentie voor het virtuele wezen valt buiten het bereik van deze opdracht.
* Fysieke robotinteractie: Aangezien de focus ligt op een telefoonapplicatie, wordt interactie met fysieke robots niet ondersteund binnen deze opdracht.
* Er wordt geen body van de robot ontwikkeld.