BIS : BP1

Van : Miriam Zwetsloot

Betreft : BP1 Structuur Functioneel Ontwerp

Versie : juni 2018

**Inleiding**

Jullie moeten voor het beroepsproduct een functioneel ontwerp maken voor de GameParadise casus. Het functioneel ontwerp is een officieel document (en geen verzameling van losse opdrachten). In de praktijk keurt de opdrachtgever een functioneel ontwerp goed. Op de HAN wordt het functioneel ontwerp door de docent beoordeeld.

Bij professional skills leren jullie hoe de structuur van een document eruit moet zien, je kunt je eigen rapport controleren aan de hand van het document ‘Algemene Checklist rapportagetechniek.doc’

Dit document beschrijft de opbouw van het functioneel ontwerp. Per hoofdstuk staat aangegeven wat er in het hoofdstuk moet worden opgenomen.

In de planning per week is opgenomen wanneer jullie welke hoofdstukken kunnen maken.

Het functioneel ontwerp maak je met 3 (of 2) studenten. Tijdens de lessen is er tijd om aan het functioneel ontwerp te werken en kunnen jullie vragen stellen. Jullie werken natuurlijk ook thuis aan het functioneel ontwerp.

Je gebruikt verschillende tools om processen, use case diagrammen en wireframes te tekenen. Neem wanneer je deze als bijlage toevoegt aan je functioneel ontwerp altijd een PDF op, zodat deze door iedereen kan worden ingezien, ook wanneer diegene niet het tool heeft dat jij hebt gebruikt.

**Structuur van het Functioneel Ontwerp**

1. **Voorblad/ Omslag, Titelblad (optioneel), Voorwoord (optioneel), Inhoudsopgave, Samenvatting (optioneel), inleiding, kern, conclusie, aanbevelingen, literatuurlijst, bijlage(n), verwijzingen (optioneel)**

Begin met het aanmaken van het document functioneel ontwerp. Zie voor de onderdelen de ‘Algemene Checklist rapportagetechniek.doc’.

De kern van het functioneel ontwerp wordt gevormd door hoofdstuk 2 t/m 7. Elk hoofdstuk begint met een korte inleiding over de inhoud.

1. **Processen**

In dit hoofdstuk worden de bedrijfsprocessen van GameParadise beschreven en gedocumenteerd. Bij de processen is aangegeven welke processen geautomatiseerd moeten worden.

De bedrijfsprocessen van de GameParadise casus zijn beschreven volgens BMPN level 1.

De beschreven bedrijfsprocessen geven de in de casus beschreven gewenste situatie weer. De beschrijving van de processen in de casus is niet helemaal volledig en/of kan vragen op roepen.

Tijdens lessen kunnen hier vragen over gesteld worden. De vragen en antwoorden zijn vastgelegd en opgenomen als bijlage.

De processen zijn gedocumenteerd volgens de IPO techniek.

Bij de processen is aangegeven welke taken handmatig uitgevoerd moeten worden en welke geautomatiseerd moeten worden.

Gebruik de uitwerkingen van de Pizza koerier, opdrachten 1, 2 en 3, als voorbeeld.

1. **Requirements**

In dit hoofdstuk worden de verschillende soorten requirements opgesteld voor het te ontwikkelen informatiesysteem van GameParadise. De requirements worden vervolgens geprioriteerd.

Het hoofdstuk bevat de volgende onderdelen:

De business needs. Deze zijn SMART vastgelegd in natuurlijke taal.

De functionele (gebruikers) requirements. Deze zijn vastgelegd in user stories.

De niet-functionele requirements. Deze zijn SMART vastgelegd in natuurlijke taal.

Stel tussen de 16-20 niet functionele requirements op. Al de URPS categorieën moeten afgedekt zijn.

De functionele (gebruikers)requirements zijn geprioriteerd m.b.v. de Moscow techniek.

Gebruik de uitwerkingen van de Pizza koerier, opdrachten 4 en 5, als voorbeeld.

1. **Use case diagram**

In dit hoofdstuk wordt het use case diagram opgesteld. De actoren en de use cases worden gedocumenteerd. Er wordt een relatie gelegd met de functionele (gebruikers) requirements.

Het hoofdstuk bestaat uit de volgende onderdelen:

Het use case diagram voor “GameParadise”. Gebruik hiervoor het tool Astah. (of een ander tool wanneer je daarmee bekend bent)

Documentatie van de actoren.

Documentatie van de use cases m.b.v. brief use cases. Bij iedere brief use case zijn de nummers van de gebruikersrequirements opgenomen, die bij de use case horen. Op die manier wordt de relatie tussen de gebruikersrequirements en de use cases gelegd.

Gebruik de uitwerking van de Pizza koerier, opdracht 6, als voorbeeld.

1. **Fully dressed use cases**

In dit hoofdstuk worden de fully dressed use cases uitgewerkt. Doe dit conform de reference card Use Cases. Je legt je Use Case diagram voor aan je docent, die 3 use cases aanwijst die je verder uitwerkt in fully dressed use cases met bijbehorende wireframes.

Gebruik de uitwerking van de Pizza koerier, opdracht 7, als voorbeeld.

1. **Wireframes**

In dit hoofdstuk worden de low of high fidelity wireframes uitgewerkt die bij de fully dressed use cases van hoofdstuk 5 horen. Gebruik hiervoor het tool dat je eerder heb geselecteerd. Geef duidelijk aan welke wireframes bij welke fully dressed use cases horen.

Gebruik de uitwerking van de Pizza koerier, opdracht 8, als voorbeeld.

1. **Informatiebeveiligingsplan**

In dit hoofdstuk worden de maatregelen voor de informatiebeveiliging uitgewerkt in een kort informatiebeveiligingsplan.

Om te oefenen met het maken van een informatiebeveiligingsplan zijn de stappen uit opdracht 9 en 10 voor de casus Pizzakoerier uitgevoerd. Het informatiebeveiligingsplan voor de casus Gameparadise bevat dezelfde onderdelen:

* Een risico-analyse
* Een overzicht van de wettelijke verplichtingen ten aanzien van informatiebeveiliging. Kies één van de wetten uit het aangereikte materiaal. Motiveer waarom deze wet juist van toepassing is voor het informatiesysteem uit de casus. Geef een korte uitleg van de wet in je eigen woorden, raadpleeg hiervoor bijvoorbeeld <https://nl.wikipedia.org/wiki/Informatiebeveiliging> .

Geef vervolgens een overzicht van maatregelen die je op basis van de risico-analyse en/of de wettelijke verplichtingen zou voorstellen. Let er ook op dat je goed refereert voor welk risico of welke verplichting deze maatregel een oplossing is.

Het informatiebeveiligingsplan bestaat uit 2-3 pagina’s. Het gaat niet om de kwantiteit, maar om de kwaliteit en de onderbouwing. Neem indien nodig toelichtingen / uitwerkingen van de door jullie gekozen wet op als bijlage bij het beroepsproduct.

1. **Conclusies**

De conclusies sluiten het functioneel ontwerp af. In de conclusies wordt teruggekoppeld naar de aanleiding en doelstelling uit de inleiding. Zijn deze gehaald?

1. **Aanbevelingen**

In de aanbevelingen worden eventuele vervolgacties of aandachtspunten voor de opgeleverde resultaten beschreven.

Conclusies en aanbevelingen mogen ook in één hoofdstuk worden opgenomen.

**Literatuurlijst**

Presenteer hier de geraadpleegde bronnen, zowel boeken als websites. Je verwijst hier alleen naar gepubliceerd werk, evt. eigen uitwerkingen neem je op als bijlage.

**Bijlage 1: Gestelde vragen en antwoorden** over de GameParadise casus

Zie hoofdstuk 2.

Bijlage 2 en verder: eventuele bijlagen bij het informatiebeveiligingsplan.

## 