

# Functioneel Ontwerp Codeniacs platform

Timo Strating - medewerker bij UU-games

Februari 14, 2017, Groningen

# Table of Content

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Belanghebbenden</b>	<b>3</b>
2.1	Gebruikers . . . . .	3
2.2	Toekomstige gebruikers . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Behoeftes</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Functionaliteiten</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Navigatie</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>Paginalijst</b>	<b>8</b>
6.1	Publiekelijke Pagina's . . . . .	8
6.2	Backend . . . . .	8
6.3	Pagina's Beschikbaar na login . . . . .	9
<b>7</b>	<b>Paginaontwerp</b>	<b>10</b>
7.1	Pagina's Beschikbaar na login . . . . .	10
7.2	Ontwerpen . . . . .	10
<b>8</b>	<b>formulierontwerp</b>	<b>22</b>
<b>9</b>	<b>Grafischontwerp</b>	<b>23</b>
9.1	Inleiding . . . . .	23
9.2	Richtlijnen . . . . .	23

# Chapter 1

## Inleiding

Het Codeniacs platform heeft als doel om kinderen de mogelijkheid geven om vanaf jongst af aan te leren programmeren / de basis van het programmeren aan te leren.

De Codeniacs projecten bestaat uit meerdere onderdelen waarbij het platform een onderdeel is. Een ander onderdeel is het maandelijkse tijdschrift. Dit tijdschrift moet voor spelletjes, puzzeltjes en meer door kunnen refereren naar het platform. Daarnaast staat er ook een boek in de planning voor het project. Hier geldt het zelfde voor.

Het doel van dit platform is dus om een centraal punt te creëren waar naar toe gerefereerd kan worden vanuit andere projecten onder het Codeniacs domein. Dit centrale punt moet een simpel te gebruiken platform zijn waar kinderen zelfstandig kunnen leren programmeren.

De leerstof die wordt aangeboden op het platform zal ondersteund worden door spelletjes mogelijke videos en een AI die je door het Platform heen begeleid.

## Chapter 2

# Belanghebbenden

### 2.1 Gebruikers

- Kinderen
  - Makkelijk kunnen terug vinden van geleerde onderwerpen.
  - Zelfstandig kunnen leren van nieuwe dingen.
  - Het visualiseren van vooruitgang.
- Beheerders
  - Het hebben van een centraal punt waar alle projecten onder het CodiNiacs domein zich mee kunnen verbinden.
  - Het makkelijk kunnen updaten van hun doelgroep.
  - Het makkelijk kunnen bereiken van hun gebruikers groep.

### 2.2 Toekomstige gebruikers

- Scholen
  - Een makkelijkere manier van het aanbieden van leerstof die zeer gewild is in de toekomst van onze maatschappij maar nog niet altijd is opgenomen in het huidige school curriculum.
- Leraren

- Makkelijker inzicht krijgen in de vooruitgang van de kinderen in hun klaslokalen.
  - Het aanbieden van een dynamische leer curve die excellente kinderen makkelijker laat excelleren en een beter inzicht geeft in de kinderen die achter lopen op het gemiddelde.
  - Een makkelijkere manier van het aanbieden van leerstof die zeer gewild is in de toekomst van onze maatschappij maar nog niet altijd is opgenomen in het huidige school curriculum.
- Ouders
    - Makkelijker inzicht krijgen in de vooruitgang van hun kind.
    - Het aanbieden van leerstof die zeer gewild is in de toekomst van onze maatschappij maar nog niet altijd is opgenomen in het huidige school curriculum.
- Coaches
    - Makkelijker inzicht krijgen in de vooruitgang van het kind.
    - Beter advies kunnen geven door een beter inzicht in de analyse van het kind zijn leer curve.

## Chapter 3

# Behoeftes

- Kinderen - Het makkelijker en leuker leren van programmeren .
- Ouders - Het aanbieden van lesstof op een spelende wijs waarin de kinderen zichzelf zullen excelleren.
- Scholen - Een makkelijkere manier van het aanbieden van leerstof die zeer gewild is in de toekomst van onze maatschappij maar nog niet altijd is opgenomen in het huidige school curriculum
- Leraren / Couches - Het hebben van stabiel en toekomst uitbreidend platform dat de leercurve van de leerlingen excelleert.
- Beheerders - Het hebben van een centraal systeem dat meerdere projecten uit het Codeniacs domein verbind / versterkt.
- Andere Codeniacs projecten - Het hebben van een centraal platform waar naar gerefereerd kan worden om meer informatie / de andere content te vergaren. Deze verbindingen worden zowel als simpele referenties gedaan als leuke QR codes en puzzeltjes.

## Chapter 4

# Functionaliteiten

*In het archief staat een spelletje hier kan een kind op klikken zodat hij het kan gaan spelen.*

Beheerders moeten kunnen inloggen.  
Beheerders moeten alle content kunnen zien.  
Beheerders moeten nieuwe game kunnen aanmaken.

*Op de dashboard reageert de AI met "hee misschien is deze video ook leuk".*

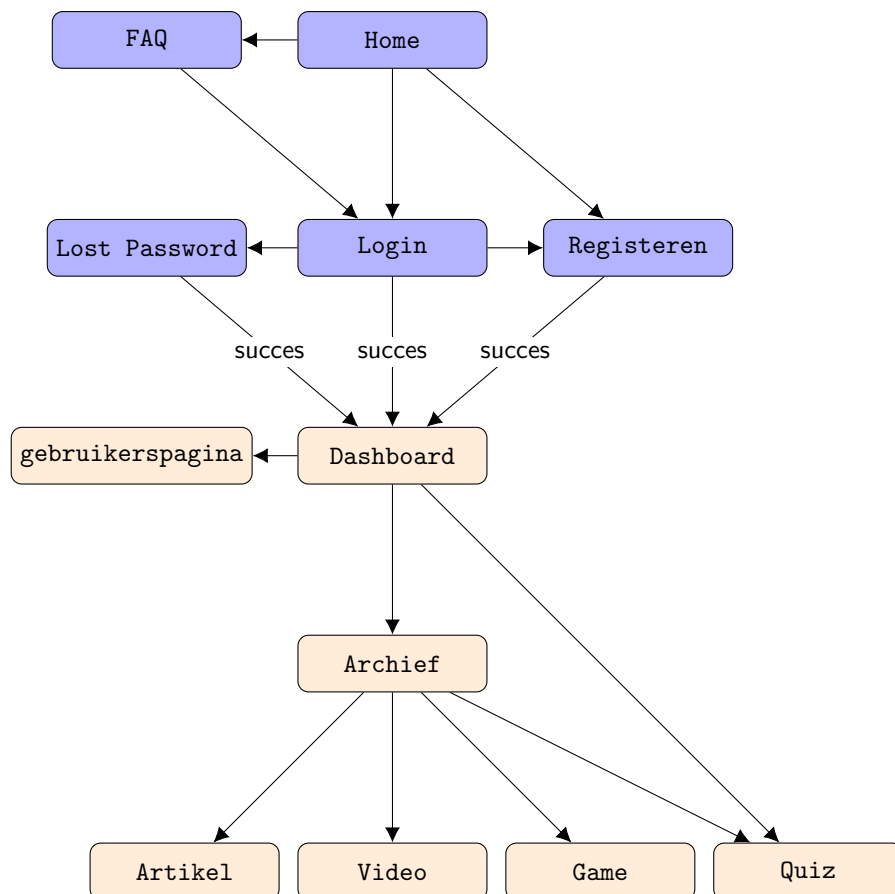
Beheerders moeten kunnen inloggen.  
Beheerders moeten alle content kunnen zien.  
Beheerders moeten nieuwe video kunnen aanmaken.  
Gebruiker moet kunnen inloggen.  
Het AI systeem moet de situatie analyseren.  
Het AI systeem moet automatisch advies kunnen geven aan de gebruiker op basis van de analyse.

*In de dashboard ziet de gebruiker statistieken over zijn vooruitgang.*

Beheerders moeten kunnen inloggen.  
Beheerders moeten alle content kunnen zien.  
Beheerders moeten nieuwe quizzes kunnen aanmaken.  
Gebruiker moet kunnen inloggen.  
Het systeem moet kunnen bijhouden welke onderwerpen er zijn.  
Het systeem moet kunnen bijhouden welke onderwerpen voltooid zijn door de gebruiker.  
Het systeem moet statistieken genereren op basis van de voltooide onderwerpen.

## Chapter 5

# Navigatie





## Chapter 6

# Paginalijst

### 6.1 Publiekelijke Pagina's

Naam	Formulier	Functie
Home	Nee	Dit is de eerste pagina die mensen zien als ze naar de website navigeren.
Login	Ja	Hier kan een kind inloggen.
Register	Ja	Hier kan een kind zich inschrijven voor het platform
Lost Password	Ja	Deze pagina kan worden gebruikt om het wachtwoord opnieuw aan te vragen of via Sociaal media in te loggen.
FAQ	Ja	Hier kunnen de meest gestelde vragen worden bekeken, en desnoods als het nodig is een nieuwe vraag gesteld worden.

### 6.2 Backend

Naam	Formulier	Functie
Backend login	-	Hier kan er in worden ingelogd door de beheerders van het platform.
Backend users	-	Hier kunnen alle gebruikers bekeken worden.
Backend content	-	Hier kan er nieuwe content aan het Platform worden toegevoegd.

### 6.3 Pagina's Beschikbaar na login

Naam	Formulier	Functie
Dashboard progress	Nee	Hier kan de gebruiker zien hoe ver hij is en wat zijn volgende stappen kunnen zijn. Dit is de standaard dashboard.
Dashboard gebruiker	Ja	Hier kan de gebruiker gegevens van zijn account inzien en veranderen.
Archief	Ja	Dit is het overzicht van alle categorieën en alle opdrachten / puzzeltjes die op het platform te vinden zijn.
Archief zoekresultaten	Ja	Dit is een speciale versie van het Archief dat de gebruiker toont waar hij naar gezocht heeft. Deze pagina is gelijk aan het normale Archief en is daarom niet opgenomen als aparte pagina ook al ziet de gebruiker dit als aparte pagina.
Content artikel	Nee	Hier kan de content in de vorm van een artikel bekeken worden.
Content video	Nee	Hier kan de content in de vorm van een video bekeken worden.
Content game	Nee	Hier kan een spelletje worden gespeeld om spelende wijs de gebruiker lesstof mee te geven.
Content quiz	Ja	Hier kan een quiz worden gedaan om te testen wat je kennis is.

## Chapter 7

# Paginaontwerp

### 7.1 Pagina's Beschikbaar na login

Pagina	Figuur	Uitleg
Home	7.1	
FAQ	7.2	
Login	7.3	
Register	7.4	
Lost Password	7.5	
Dashboard progress	7.6	
Dashboard gebruiker	7.7	
Archief	7.8	
Archief zoekresultaten	7.8	Het archief voor de zoekresultaten is gelijk aan het archief alleen dan gevuld met items waar naar gezocht wordt.
Content artikel	7.9	
Content video	7.10	
Content game	7.9 / 7.10	
Content quiz	7.9 / 7.10	De quiz game krijgt een pagina vergelijkbaar met de content pagina's.

### 7.2 Ontwerpen

Het AI systeem heeft niet een aparte pagina daarom is hij niet opgenomen in de lijst hier boven. De AI zal voornamelijk te zien zijn op de Dashboard en zal daar tips en advies gaan geven aan de gebruiker. Figuur 7.11 laat zien hoe dat er dan uiteindelijk uit zou komen te zien voor de gebruiker.

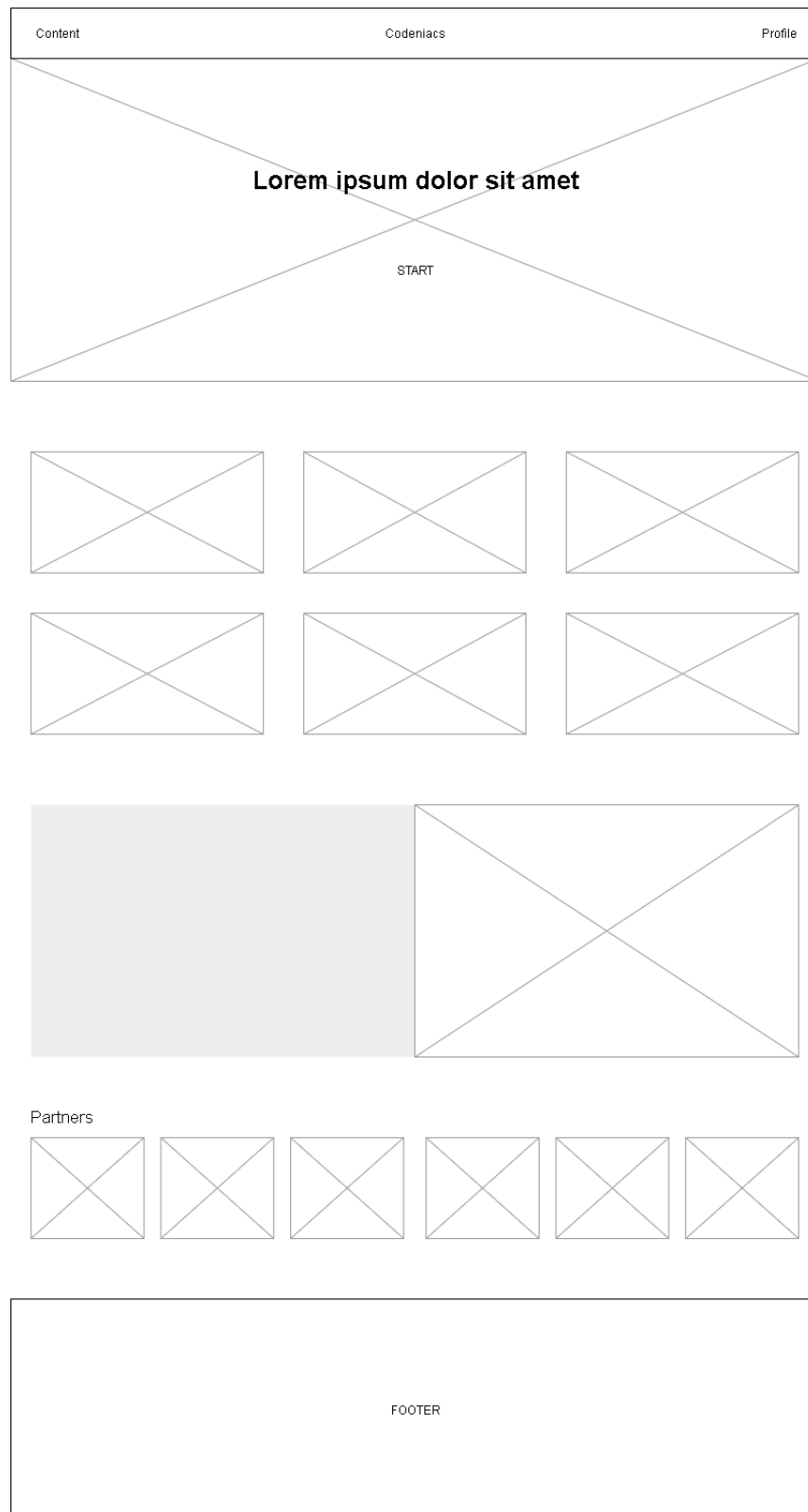


Figure 7.1: wireframe-home

Content	Codiencia	Profile
<p style="font-size: 24px; font-weight: bold;">Lorem ipsum dolor sit amet</p> <p style="font-size: 18px;">START</p>		

**Category**

**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit?**

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin commodo. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis...

**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit?**

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin commodo. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis...

**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit?**

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin commodo. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis...

**Category**

**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit?**

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin commodo. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis...

**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit?**

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin commodo. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis...

Naam

Onderwerp

Bericht

Verstuur

FOOTER

Figure 7.2: wireframe-faq

Content	Codeniacs	Profile
<div><p>Log in to Codeniacs with</p><p><b>Social media login</b></p><p>OR</p><p>Username <input type="text"/></p><p>Password <input type="password"/></p><p><a href="#">Forgot Password?</a> <a href="#">Create new account</a></p><p><b>SIGN IN</b></p></div>		
FOOTER		

Figure 7.3: wireframe-login

Content	Codeniacs	Profile
<div><div>Register to Codeniacs</div><div><input type="text"/></div><div><input type="password"/></div><div><input type="text"/></div><div><a href="#">Heb je al een account?</a></div><div><input type="button" value="SIGN IN"/></div></div>		
FOOTER		

Figure 7.4: wireframe-register

Content	Codeniacs	Profile
<div><p>Wachtwoord Vergeten</p><p><a href="#">Social media login</a></p><p>OR</p><p><input type="text" value="E-mail"/></p><p><a href="#">Stuur het Wachtwoord</a></p></div>		
<p>FOOTER</p>		

Figure 7.5: wireframe-lostPassword



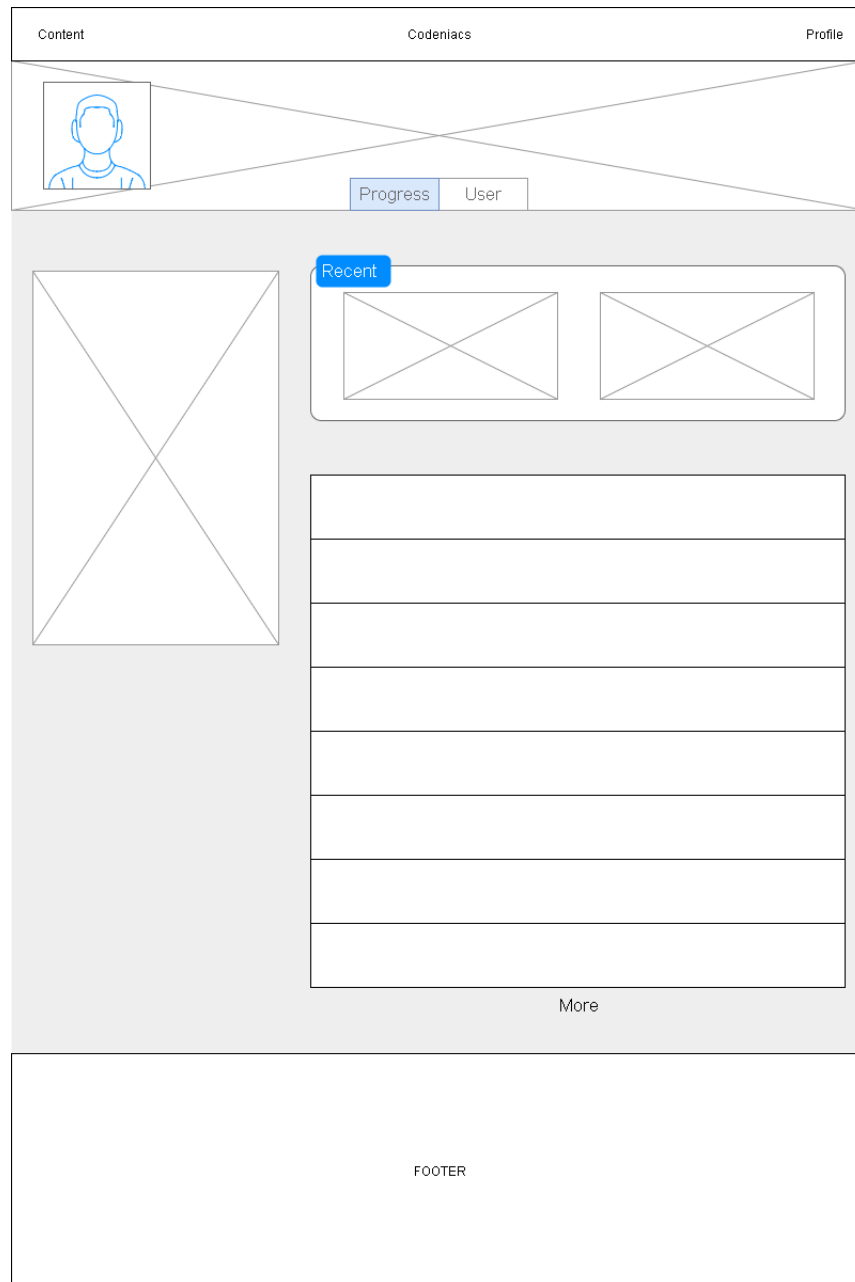


Figure 7.6: wireframe-dashboard-progress


Content	Codeniacs	Profile
<div></div>		
<div><div>Progress</div><div>User</div></div>		
<div><div>Real Name</div><div>Johnny Boo</div></div>		
<div><div>Username</div><div>johnnyboo</div></div>		
<div><div>E-mail</div><div>johnnyboo@gmail.com</div></div>		
<div><div>Wachtwoord</div><div>*****</div></div>		
<div><div>Opnieuw</div><div>*****</div></div>		
<div><div>BIO</div><div> Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris</div></div>		
<div>FOOTER</div>		

Figure 7.7: wireframe-dashboard-user

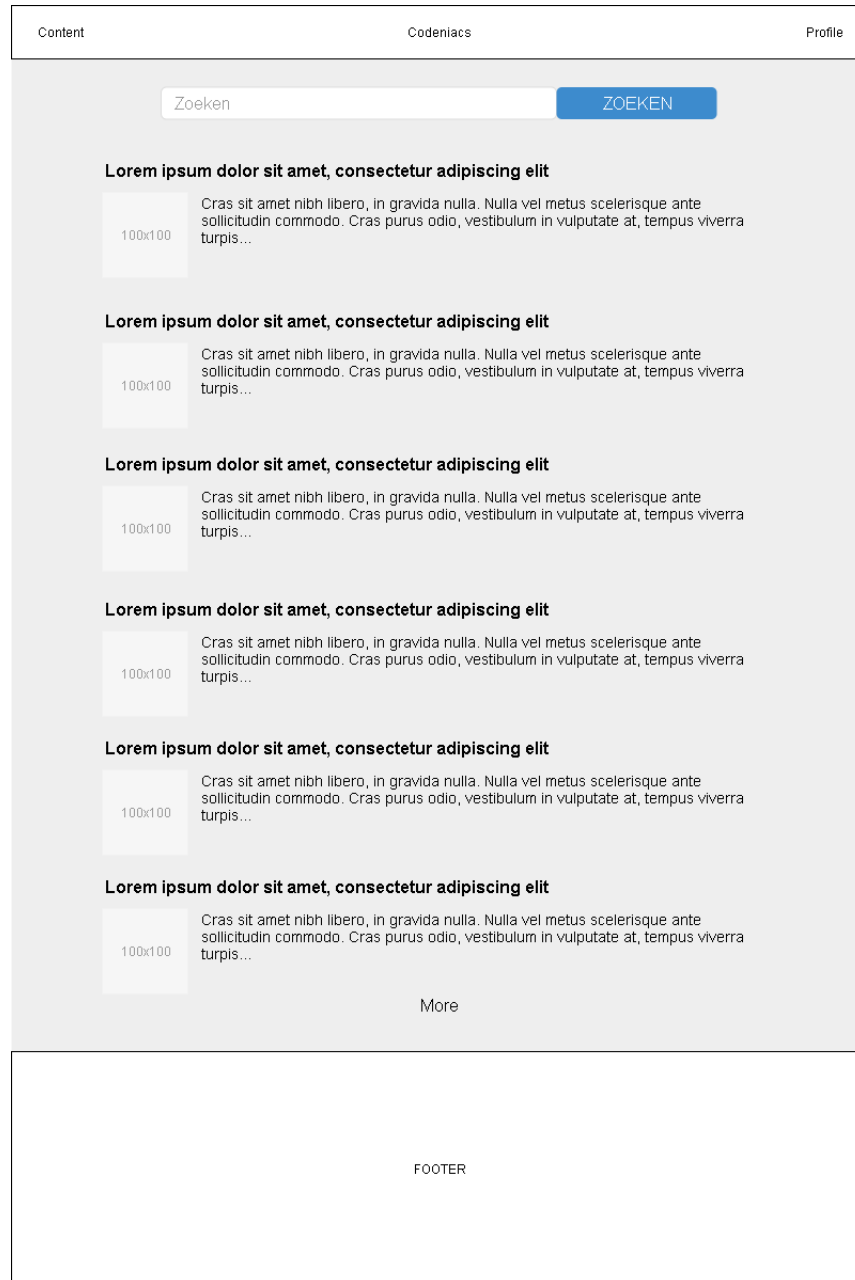


Figure 7.8: wireframe-archive

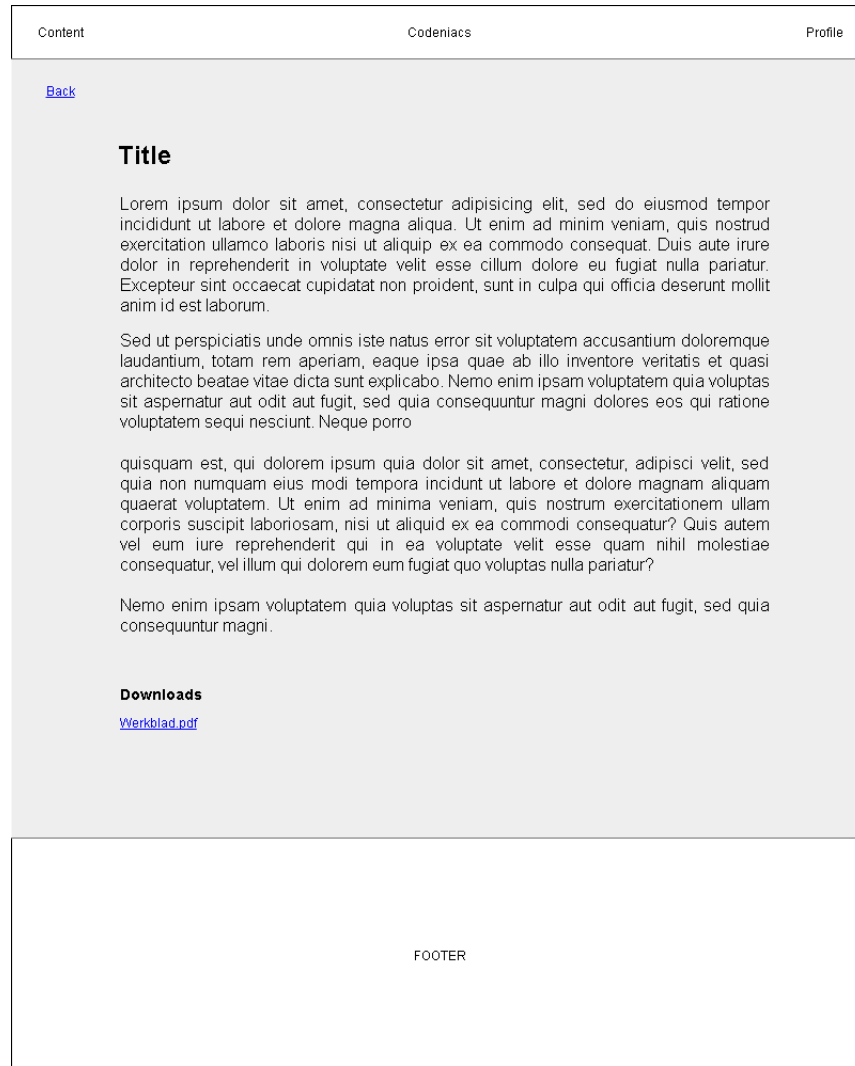


Figure 7.9: wireframe-content-artikel

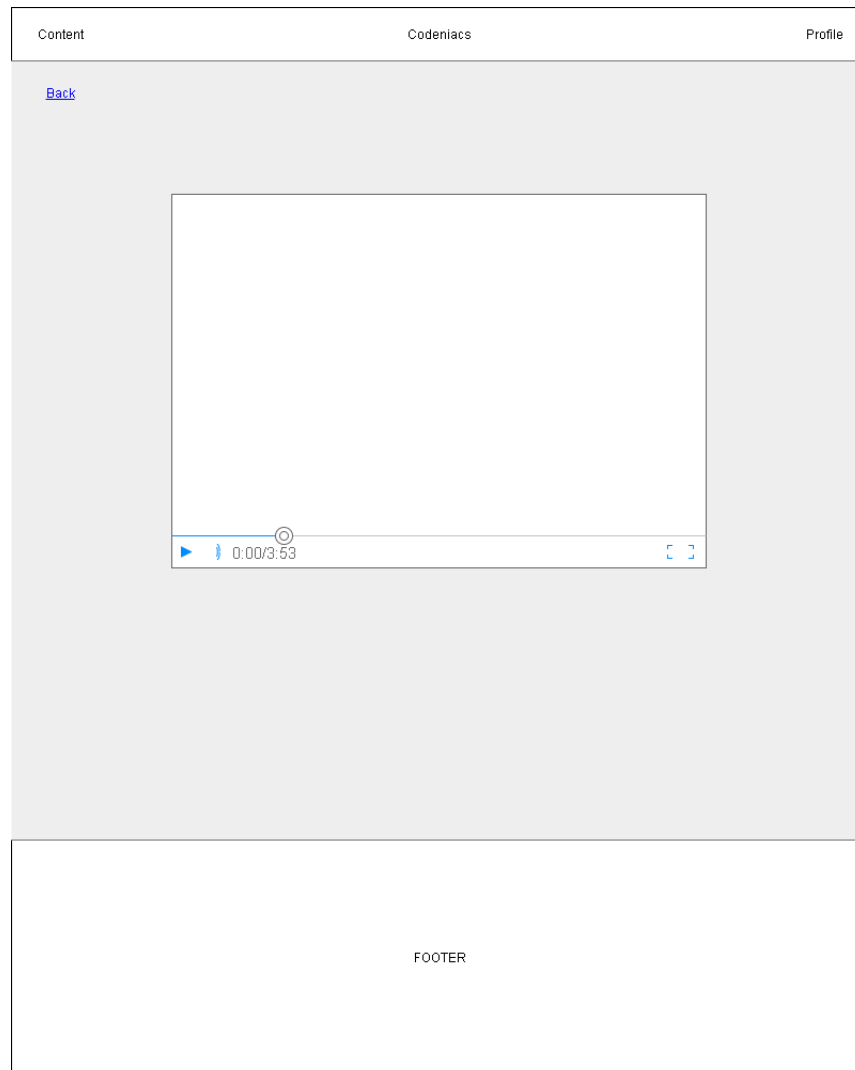


Figure 7.10: wireframe-content-video

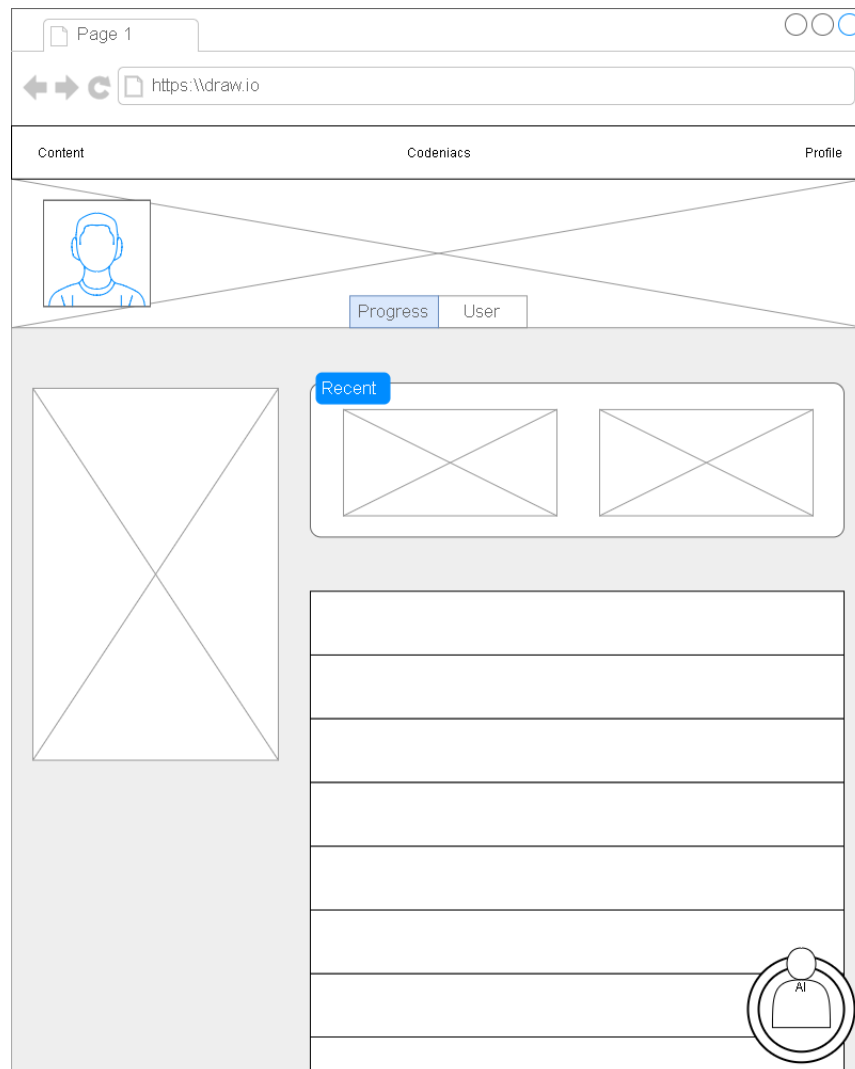


Figure 7.11: wireframe-dashboard-ai

## Chapter 8

# formulierontwerp

De formulier ontwerpen zijn opgenomen in de ontwerpen van de pagina's. de volgende pagina's bevatten een formulier:

Naam	Formulier	Functie
Login Kinderen	Ja	Hier kan een kind inloggen.
FAQ	Ja	Hier kunnen kunnen vragen gesteld worden.
Dashboard gebruiker	Ja	Hier kan de gebruiker gegevens van zijn account inzien en veranderen.
Archief	Ja	Hier is een zoekbalk die de gebruiker kan gebruiken om specifieke content makkelijker te vinden.
Content game	-	De content van het Platform zal worden aangeleverd en is daarom niet een onderdeel van de opdracht.
Content quiz	-	De Quizes zijn een onderdeel van de content, zie "Content game".

## Chapter 9

# Grafischontwerp

### 9.1 Inleiding

Het grafisch ontwerp zal worden aangeleverd door een extern team en is geen onderdeel van de opdracht. Indien het aangeleverd is zal het Grafischontwerp worden opgenomen in dit document en zal het mee worden genomen in de realisatie van het project.

### 9.2 Richtlijnen

Omdat het grafisch ontwerp door een extern team zal worden ontwikkeld zullen niet alle richtlijnen worden opgenomen worden in de Definition of Done. Om deze reden volgt hier een overzichtje met richtlijnen waar de optelveren documenten aan dienen voldoen om meegenomen te kunnen worden in de realisatie van het project.

- Alle gebruikte afbeeldingen in het grafischontwerp dienen onderbouwd te zijn met een geldige licentie.
- Alle bestanden dienen als bronbestanden en als web geoptimaliseerde versie te worden opgeleverd.
  - Bronbestanden - onder bronbestanden wordt verstaan: het bestand dat gebruikt is om het uiteindelijke bestand te kunnen exporteren. Dit bestandstype dient geopend te kunnen worden zonder te veel moeite / externe Programma's Het is daarom belangrijk dat er een gangbaar bestandstype word gekozen voor de bronbestanden.



- Web geoptimaliseerde versie - het bronbestand dient geëxporteerd te worden als gecomprimeerd png bestand. daarnaast dienen alle extern gebruikte afbeeldingen in het brondbestand correct uitgeknipt mee geëxporteerd te worden als losse gecomprimeerd png bestanden. Deze losse bestanden dienen ieder aan richtlijn 1 te voldoen.
- Alle designs dienen te voldoen aan het 12 cellig grid systeem van Twitter bootstrap.
- Alle designs dienen te voldoen aan de Google material design filosofie.
- Alle designs dienen als 3 versies opgeleverd te worden: mobiel, tablet en laptop/pc.