Radicale kunst speeltuin

Functioneel ontwerp

Sprint 1

Naam: Matthijs Jurriaans

Klas: SD2C

Datum: 12/9/2022

Team: (team 15)

Inhoudsopgave

Voorblad 1

Inhoudsopgave 2

Inleiding 3

Huidige situatie 3

Nieuwe situatie 3

User case diagram 4/5

Inleiding

Voor de opdracht van het upside down museum hebben wij als (team 15) de opdracht gekregen om zelf een interactieve ruimte te bedenken, ontwerpen en maken.

Het doel van dit project is het leren samenwerken met andere opleidingen en het managen van collega’s.

In dit functioneel ontwerp beschrijven we hoe we van plan zijn om alle functionele onderdelen van dit project gaan maken.

Huidige situatie

Op het moment staan we er goed voor we hebben de ontwerpen klaar, de documentatie is bijna af en dan moeten we alleen nog maar de materialen te bestellen.

Het is nu vooral een realistisch beeld maken van wat we allemaal nog in het project willen doen.

Nieuwe situatie

Bij (team 15) verplaatsen wij ons niet alleen in wat de klant wil maar ook in de gebruiker zodat in dit geval de mensen die het museum bezoeken een leuke ruimte hebben om mooi, leuke en grappige foto’s te maken om online te zetten

Dus daarom gaan we vanuit de consumer verder kijken qua wat voor features leuk zijn

Ook willen wij natuurlijk een goed cijfer hebben voor deze periode want dit is ook onze eind opdracht voor deze periode daarom is het belangrijk dat iedereen in het groepje goed hun best doet om dit project goed te leveren.

User case diagram

Diagram, schematic

Description automatically generated

In deze user case diagram zie je wat er allemaal gebeurt in de interactieve ruimte. De consumer drukt op de begin knop dan die een timer start dan maneuvreert de gebruiker langs lasers en als hij/zij een laser aan raakt gaat er een alarm af.

Het doel is om aan de andere kant van de kamer te komen en de eind knop in te drukken als hij/zij het lukt om de knop in te drukken dan stop de timer en word je tijd geüpload naar een leaderboard website

User stories

Hier onder zie je de user stories voor elk functioneel onderdeel van het project

1. De consumer wil graag dat wanneer hij/zij een laser aanraakt dat er iets gebeurt

De klant wil dus dat de sensoren werken en dat er iets gebeurd wanneer je ze aan raakt (dit zorgt er ook voor dat de ruimte interactief word)

1. De gebruiker wil een uitdaging zodat wanneer hij/zij de interactieve ruimte goed doet dat hij/zij er een leuk bewijsje van heeft die iedereen kan zien

De klant wil dus dat er een soort timer af gaat ziet laat zien hoe snel de gebruiker bij het einde is en dat de top 10 online worden gezet of op een app

1. De gebruiker wil dat de timer gereset kan worden zodat hij/zij opnieuw de kamer kan gebruiken

De klant wil dus dat wanneer er op de start knop word gedrukt dat de timer opnieuw start

1. De gebruiker wil een countdown om klaar te gaan staan voordat de timer begint zodat hij/zij een optimale tijd kan zetten

De klant wil dus dat wanneer er op de knop word gedrukt een ingebouwde timer van ongeveer 3-4 seconden is om klaar te gaan staan