|  |  |
| --- | --- |
| **Auteur(s):** |  |
| Joan van Duren |  |

|  |
| --- |
|  |
| Programma van Eisen |
| *Project 4 (SummaMove)* |

****

**Inhoud**

[1. Inleiding 3](#_Toc23860585)

[2. Het bedrijf 4](#_Toc23860586)

[3. Probleemstelling 5](#_Toc23860587)

[4. Doelgroep(en) 6](#_Toc23860588)

[5. De vormgeving 7](#_Toc23860589)

[6. Informatie 8](#_Toc23860590)

# Inleiding

Het project SummaMove bestaat uit een compleet systeem om studenten van het Summa college meer te laten bewegen.

De kern is een app die op een smartphone door studenten (gebruikers) kan worden gebruikt om oefeningen te doen op en rond school.

De oefeningen worden bijgehouden door een beheerder in een apart systeem. Dit systeem mag naar eigen inzicht gebouwd worden (web applicatie of desktop). Het systeem maakt gebruik van een database (eigen keuze). De database wordt gebruikt door het beheersysteem.

Daarnaast is er een API die wordt gebruikt door de app.

Dus:



# Het bedrijf

SummaMove is een klein bedrijf dat recentelijk is gestart. Ze willen met hun concept de markt veroveren. Dus het uitrollen van de app binnen Summa is een eerste stap. Daarna willen ze andere scholen gaan benaderen.

# Probleemstelling

Momenteel is er nog geen systeem en ze willen zo veel mogelijk procedures automatiseren.

In de app moet een gebruiker een overzicht krijgen van alle oefeningen. Daarnaast moet een gebruiker indien hij/zij dat wenst zijn/haar prestaties kunnen bijhouden. Hierbij moet de gebruiker zich kunnen aanmelden en kunnen inloggen.

Als er tijd over is: Indien de gebruiker bij een QR code staat, moet hij/zij deze code kunnen scannen en een oefening te zien krijgen. Deze functionaliteit hoeft niet beveiligd te worden. Bijvoorbeeld een oefening met trappen waarvoor de qr code bij de trap is aangebracht. Of op termijn: qr codes in de buitenlucht bij toestellen.

Daarom willen ze met het beheer systeem de volgende zaken te regelen:

* Beheren van gebruikers
* ~~Beheren van rollen~~
* ~~Koppelen van rollen aan gebruikers~~
* Beheren van oefeningen
* Beheren van prestaties
* Printen van QR codes (indien tijd over)

Voor meer gedetailleerde informatie zie het bestand met de user stories (user stories.docx).

# Doelgroep(en)

De applicatie kent 3 *soorten gebruikers* ~~rollen~~, namelijk:

* Beheerder (beheert de applicatie, gebruikers, oefeningen etc.) *op kantoor*
* Gebruiker (anonieme gebruiker van de app, geen inlog nodig)
* Gebruiker (geregistreerde gebruiker, inlog nodig) *(student)*

Zoals hierboven al vermeld staat, heeft iedere soort gebruiker een eigen behoefte m.b.t. de functionaliteiten van het systeem.

# De vormgeving

Vormgeving van het beheersysteem is iets waar we ons minder druk om maken. Dat systeem wordt alleen intern gebruikt en zal nooit ingezien worden door gebruikers. Hierdoor moet de vormgeving voornamelijk functioneel zijn. Qua vormgeving hebben we maar een paar eisen:

1. Het moet overzichtelijk zijn
2. Het moet efficiënt werken
3. Iemand moet het snel kunnen beheersen

De app (voor eindgebruikers) moet wel netjes worden vorm gegeven. Dit kan in overleg met de klant (jouw projectdocent).

# Informatie

In de applicatie zal een hoop informatie verschaft worden aan de gebruikers. Dit houdt concreet het volgende in per soort gebruiker:

* Beheerder
  + Overzicht van geregistreerde gebruikers
    - id
    - Gebruikersnaam
  + Overzicht van oefeningen
    - id
    - Naam oefening
    - Beschrijving van oefening
    - Eventueel foto/tekeningen
  + Overzicht prestaties
    - Hoelang een oefening is gedaan (datum, starttijd, eindtijd)
    - Hoeveel keer een oefening is gedaan (aantal)
    - Gebruiker (id)
* Gebruiker(niet geregistreerd)
  + Overzicht van oefeningen
    - Naam
    - Beschrijving
    - Eventueel foto/tekening
* Gebruiker(wel geregistreerd)
  + Overzicht van oefeningen
    - Naam
    - Beschrijving
    - Eventueel foto/tekening
  + Overzicht van prestaties (sorteren op datum of oefening)
    - Naam van gebruiker
    - Datum
    - Naam van oefening
    - Aantal keer