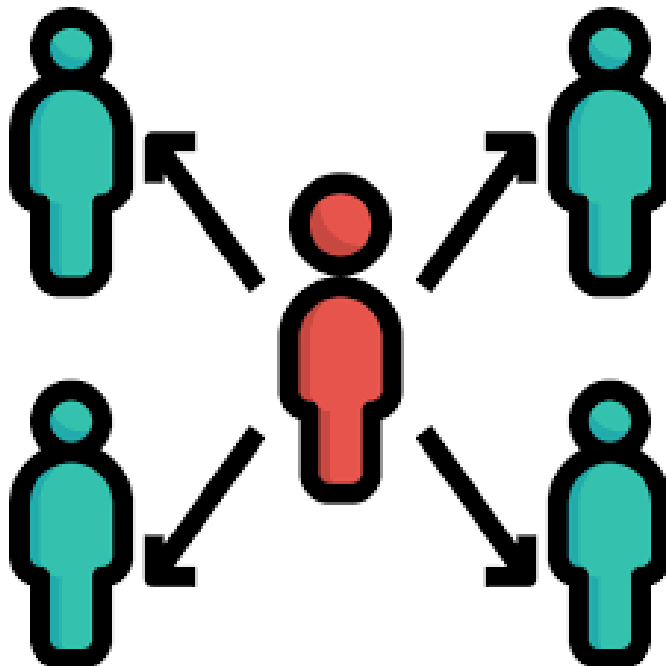


Crowdvoiding

Project Plan

AUTHORS:
Niels te Bogt
Marc van Spronsen
Quoc Tran
Martin Visser
Rowan Boersma

DATE: 09/09/2020



Inhoudsopgave

1. Introductie	2
2. Motivatie	2
3. Projectdefinitie	2
3.1 Context	2
3.2 Probleemstelling.....	2
3.3 Doel	2
3.4 Opbrengst en kosten	3
3.5 Scope	3
3.6 Risico's.....	3
3.6 Aanpak	3
3.7 Voordelen	3
4. Project Management	4
4.1 Team members	4
4.2 Aanwezigheid.....	4
4.3 Afwezigheid	4
4.4 Stakeholder Analyse.....	5
4.5 Communicatie	5
5. Producten en activiteiten.....	6
5.1 Onderzoek	6
5.2 Testen	6
5.3 Deliverables.....	6
6. Methode en planning.....	7
6.1 Kwaliteitsbehoud.....	7
6.1.1 Testing strategie.....	7
6.1.2 Style Guide	7
6.1.3 Documentatie.....	7
6.1.4 Code review	7
6.2 Planning.....	8
7. Learning goals.....	10
8. Bijlage	12
8.1	12

1. Introductie

Vanwege de wereldwijde corona-uitbraak moeten we de komende periode allemaal rekening houden met onze onderlinge afstand. Deze onderlinge afstand regel biedt interessante mogelijkheden voor nieuwe producten. Omdat iedereen weer graag naar buiten gaat, is het vasthouden aan de anderhalve meter onderlinge afstand steeds moeilijker vol te houden en te handhaven. Om deze reden gaan wij een product ontwikkelen die ervoor moet zorgen dat de jeugd, voornamelijk de groep tussen de vijftien en achttien jaar op een spelende wijze naar buiten kan door naar rustige plekken te worden geleid.

Het doel van dit project is om een mobile game te ontwikkelen om het vermijden van drukke plekken leuk te maken. Dit wordt gerealiseerd door gebruik te maken van gamificatie en met behulp van toegepaste game designtechnieken. De game zal toegankelijk moeten zijn voor een breed publiek, waarbij rekening gehouden moet worden dat het speelbaar is voor jongeren met een visuele beperking.

2. Motivatie

De motivatie voor het project is dat er nog steeds te veel jongeren zich op drukke plekken binnen anderhalve meter van elkaar bevinden. Dit probleem kan alleen worden opgelost door een product te ontwikkelen die gefocust is op deze jongeren en een oplossing heeft die aan hun behoeftes kan voldoen. Er wordt op verschillende manieren gekeken om de doelgroep te belonen op het moment dat zij het gewenste gedrag tonen.

3. Projectdefinitie

3.1 Context

Om het maatschappelijke probleem rondom corona te helpen willen wij een mobile game gaan maken om de jeugd drukke plekken te laten meiden. Wij hebben opdracht gekregen vanuit Gemeente Zwolle om deze game een leuke ervaring te maken die ook als de Covid-19 crisis voorbij is nog steeds interessant om te spelen valt.

3.2 Probleemstelling

De huidige maatregelen beperken het contact met andere mensen. De anderhalve meter maatregel en de maximale grootte van groepen beperken deze contactmomenten het meest. Jongeren tussen de 15 en 18 jaar hebben hier de meeste last van. Zij voelen alle maatregelen zoals iedereen maar hebben het voordeel dat ze niet veel last zullen krijgen van het virus. Om deze groep te motiveren moet hier een oplossing voor komen zodat hun gedrag daarop aangepast wordt.

3.3 Doel

Het doel van het project is om een serious game te maken waardoor de doelgroep, de jeugd tussen de 15 en 18 jaar, wordt gemotiveerd om rustige plekken op te zoeken en daardoor de drukke plekken vermijdt. Wij willen dit behalen aan de hand van een game die spelers beloont die op rustige plekken zijn en blijven. Omdat wij geen tracking mogen gebruiken zal het niet

mogelijk zijn om te controleren of de doelgroep op rustige locaties is. Daarom zal onze DOD (Definition of done) als volgt zijn. Het doel van ons project is behaald als een groot deel van de doelgroep gemotiveerd is om het spel te spelen en zal blijven spelen.

3.4 Opbrengst en kosten

De opbrengst van dit project is het resultaat dat jongeren afstand van elkaar gaan houden en zo de verspreiding van COVID-19 tegengaan. Een ander opbrengst die dit project gaat opbrengen is een goed spel die nog vaker gebruikt kan worden. Hierbij zijn de kosten van dit project de uren die de teammembers en stakeholders in het project steken.

3.5 Scope

De scope van het project bevat alle jongeren tussen de 15 en de 18 jaar. Daarnaast zullen wij ook extra aandacht besteden om de app meer toegankelijk te maken voor jongeren met een visuele beperking. Binnen de scope zullen dus ook een doelgroep analyse en een onderzoek naar visuele beperkingen zitten. Deze onderzoeken houden in dat er gekeken zal worden naar de wens van de doelgroep, wat vinden ze wel en niet leuk om te doen. En een onderzoek naar technieken om jongeren met een visuele beperking te helpen in het navigeren van een app.

3.6 Risico's

Het vroegtijdig eindigen van COVID-19. Bijvoorbeeld als er een vaccin wordt ingevoerd. Dit betekent dat er geen vraag meer zal zijn naar dit project. Verder is er het risico dat stakeholders interesse verliezen in het project. Ten slotte is er het risico dat er te veel gefocust wordt op het serious aspect, voordat het eerst een leuke game wordt.

3.6 Aanpak

Onze aanpak is om allereerst een grote hoeveelheid aan concepten voor te leggen bij de stakeholders. Dit willen wij doen om de probleemstelling van veel verschillende kanten op te kunnen lossen. Uiteindelijk willen wij in overleg met de stakeholders een beslissing maken een van deze concepten uit te werken die het best past bij ons team en die ook haalbaar is. Vervolgens willen wij ons eerst gaan focussen op het game aspect. Dit betekent dat wij eerst een game willen hebben staan die leuk is om te spelen en leuk blijft om te spelen. Als wij dit hebben staan willen wij door ontwikkelen om er een serious game van te maken en het doel van het project te behalen. Omdat wij maar een korte tijd hebben voor dit project willen wij ons meer gaan focussen op een grote hoeveelheid aan content zodat wij een duidelijk beeld kunnen creëren van ons uiteindelijke doel. Dit zal betekenen dat er hier en daar wat minder zal worden gefocust op de kwaliteit van de software.

3.7 Voordelen

Het grootste voordeel dat dit project zal opleveren is het verbeteren van de volksgezondheid. Daarnaast zal het project dit doen door middel van een game. Dit zorgt ervoor dat het verbeteren van de volksgezondheid gedaan zal worden op een leuke en innovatieve manier wat op zichzelf ook een voordeel is.

4. Project Management

4.1 Team members

Name	Student number	Email address
Niels te Bogt	S1116257	niels.te.bogt@windesheim.nl
Marc van Spronsen	S1161626	marc.van.spronsen@windesheim.nl
Quoc Tran	S1160520	quoc.tran@windesheim.nl
Martin Visser	6601 (Cibap)	martinvisser12@gmail.com
Rowan Boersma	6850 (Cibap)	6850@student.cibap.nl

4.2 Aanwezigheid

- Project werkdagen zijn van dinsdag t/m vrijdag.
- Op elke project werkdag zal de stand-up om 09:30 zijn.
- Maandag wordt vrijgelaten voor professionele vaardigheden.
- Dinsdag ochtend wordt er gewerkt op bijHanz.
- Woensdag t/m vrijdag zal er vanuit huis worden gewerkt
- Elk teamlid zal minimaal 32 uur per week werken aan het project.
- Elke twee weken is er een gesprek met de stakeholders om voortgang te bespreken.

4.3 Afwezigheid

Bij afwezigheid dient het afwezige team lid dit op tijd te melden. Dit betekent minimaal voor de afgesproken start tijd van de dag, maar bij voorkeur de dag ervoor of eerder.

Elk teamlid moet minimaal vier dagen in de week werken. Tijdens deze dagen wordt er van elk teamlid verwacht dat ze gedurende deze uren beschikbaar zijn. Elk gemist uur zal ingehaald moeten worden in eigen tijd. In geval van een langdurige afwezigheid moeten deze uren ook worden gecompenseerd.

4.4 Stakeholder Analyse

In de stakeholder is een tabel te zien waar alle stakeholders in zijn opgenomen. De stakeholders zijn ingedeeld op basis van verschillende aspecten. Dit is gebaseerd op of de stakeholder Primair of Secundair is. En gebaseerd of de stakeholder een Interne, Externe of Interface stakeholder is.

Stakeholders	Primair Heeft direct invloed op projectaanpak of resultaat	Secundair Heeft indirect invloed op projectaanpak of resultaat
Interne stakeholder Bij het project betrokken vanuit de eigen organisatie	Gemeente Zwolle: Henk Vonk Marieke van Brussel	038Games: Teun Lucassen
Externe stakeholder Bij het project betrokken externe partij	Bartimeus: Eric Velleman Esri: Bert Vermeij Doelgroep (15 – 18 jaar)	Doelgroep (15 – 18 jaar) Pers & media
Interface stakeholder Niet bij het project betrokken partij, die wel een legitiem belang heeft	Overheid (EU/nationaal) Maatschappij	Middelbare scholen Mbo-scholen

4.5 Communicatie

Met de stakeholders hebben wij elke twee weken een meeting. Tijdens deze meeting bespreken we wat we de afgelopen tijd hebben toegevoegd aan het eindproduct en bespreken we de vervolgstappen. Gedurende het project is het onze doelstelling om de communicatie tussen team en stakeholders zo duidelijk mogelijk te houden. Daarom houden wij rekening met de stakeholders bij de stappen die we binnen het project zetten. Ook zullen wij advies geven aan de stakeholders over hoe wij over de potentiële vervolgstappen denken. Hierdoor zullen zij een beter beeld krijgen over wat de verschillende opties zijn.

5. Producten en activiteiten

Gedurende het project worden er meerdere producten ontwikkelt. Deze producten worden hier beschreven.

5.1 Onderzoek

Tijdens het project zal er onderzoek gedaan moeten worden naar de doelgroep en verschillende toepaste game designtechnieken. Ook zal er rekening gehouden moeten worden met een verdere uitwerking van het product. Dit wil zeggen dat het project wordt overgedragen aan een studententeam of een commercieel bedrijf. Het project moet daarom gedocumenteerd worden, rekening gehouden met een toekomstige overdracht.

5.2 Testen

Tijdens het project zullen wij onze features en design keuzes uitgebreid willen testen met de doelgroep. Tijdens deze tests zullen wij vragen lijsten opstellen, het doel van de tests definiëren, en specifieke aspecten noteren waar wij op letten tijdens de tests.

5.3 Deliverables

Tijdens het project moeten wij de volgende product onderdelen opleveren:

- Project plan
- Game design document
- Stakeholder analyse
- Technical design
- Test documentatie
- Serious game including source code and source files
- Manual

6. Methode en planning

Tijdens dit project zal er gewerkt worden met Scrum. Dit zal een duidelijk beeld geven van de taken die er zijn binnen het project per sprint. Om alles taken duidelijk en overzichtelijk te krijgen zal er een backlog worden aangemaakt die word bijgehouden door het team. Voor al ons planning en methode behoud zal Gitlab gebruikt worden. Op Gitlab zal een scrumboard worden aangemaakt en is alle sourcecode terug te vinden. Als git client kan sourcetree gebruikt worden als de developer hier behoefte aan heeft en gebruik van wil maken.

6.1 Kwaliteitsbehoud

De kwaliteit van het product zal gewaarborgd worden door tijdens het project verschillende richtlijnen aan te houden. Om een kwalitatief goed en volledig product op te leveren zal er gekeken moeten worden naar een teststrategie, een stijlgids en enkele regels rondom documentatie en code reviews.

6.1.1 Testing strategie

Tijdens dit project zullen er meerdere testen moeten worden uitgevoerd. We zullen hierbij rekening houden met enkele kwaliteitskenmerken die beschreven staan in de ISO-norm 25010.

6.1.2 Style Guide

Het doel van dit project is om een app te creëren die bruikbaar is op de mobiele telefoon. Om te doel te bereiken gaan wij de programmeer taal C# gebruiken. C# is een general-purpose programmeertaal die veelvuldig wordt gebruikt bij het creëren van games en andere software.

6.1.3 Documentatie

We maken gebruik van een agile ontwikkelmethode. Het project wordt opgedeeld in meerdere kleine taken die afgemaakt kunnen worden binnen twee dagen door één of twee personen. Wanneer een taak is afgerond wordt deze getest door een teamlid die er niet aan gewerkt heeft. Hierbij is het belangrijk om te testen of de kwaliteit van de taak voldoet aan de gestelde eisen. Elke taak moet een omschrijving en een ‘definition of done’ bevatten voordat aan de taak gewerkt mag worden.

Verder zullen de onderzoeken die binnen het project worden uitgevoerd en de ontwikkelingen binnen het project gedocumenteerd moeten worden. Er wordt hierbij rekening gehouden met een toekomstige overdracht naar een andere partij.

6.1.4 Code review

Code reviews worden gedaan om de kwaliteit van de code te waarborgen binnen het project. Het is een essentieel onderdeel van het softwareontwikkelingsproces. Als een taak is afgerond, wordt deze door één of meerdere teamleden beoordeeld. Bij onduidelijkheden of als een stuk code netter of efficiënter geschreven kan worden, zal dit door de beoordelaar aangegeven worden door middel van een aantekening op de desbetreffende regels. Hierdoor weet het teamlid aan welk deel van de code nog extra aandacht besteedt moet worden en welke aanpassingen er gedaan kunnen worden. Vervolgens wordt dit door het teamlid aangepast en weer opnieuw ingediend om beoordeeld te worden. Dit proces wordt herhaald totdat er geen aantekeningen meer over zijn.

6.2 Planning

Omdat wij via de scrum methode werken en tegen onverwachte problemen of inschattingen kunnen aanlopen is het lastig om een compleet plan op te stellen. We kunnen daarnaast wel een plaatje schetsen op de lange termijn voor het maken van de producten die wij willen opleveren in elke fase van het project. In deze fases zullen meerdere onderdelen van het project zitten. Deze planning zal ook gebruikt worden om onze backlog mee op te stellen.

Fase 1 – Concept

In de eerste fase zullen wij ons gaan focussen op de concepten voor de game. Wij willen meerdere concepten volledig uitwerken en voorleggen aan de productowners. Tijdens deze fase willen we ook meer onderzoek doen naar de doelgroep en mobile game design.

Onderdelen:

- Uitgewerkte documenten van concepten
- Doelgroep onderzoek
- Mobile game designonderzoek
- Evaluatie van de concepten
- Uiteindelijke concept gebaseerd op de evaluatie

Fase 2 – Proof of Concept

In de tweede fase zullen wij ons gaan focussen op het uitwerken van het gekozen concept. We willen een duidelijk product opstellen waarmee wij goed kunnen playtesten met de doelgroep. Daarnaast willen wij alle kennis die wij hebben opgedaan vanuit de eerste fase toepassen op het gekozen concept.

Onderdelen:

- Het creëren van een mock-up van het concept
- Testen van de mock-up met doelgroep
- Toepassen kennis van de doelgroep en game design
- Het maken van een basisversie van een prototype
- Testen met visuele beperkingen
- Evalueren van testuitslag

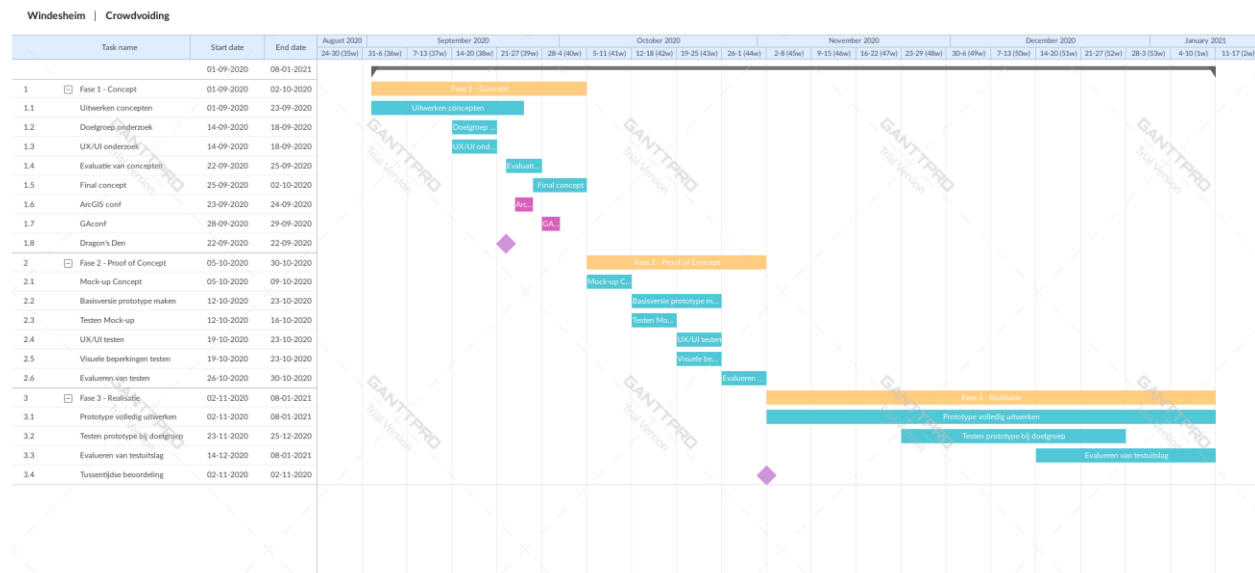
Fase 3 – Realisatie

In de derde fase willen wij ons volledig focussen om het proof of concept uit te werken naar een werkend prototype van het concept. Hierbij zullen wij veel moeten testen en goed moeten letten op de kwaliteit en documentatie van de geïmplementeerde features.

Onderdelen:

- Het maken van een werkend prototype
- Documentatie bijhouden
- Testen prototype met doelgroep
- Evalueren van testuitslag

GANTT Chart



7. Learning goals

In het volgende stuk zijn per teamlid twee leerdoelen opgesteld waar het teamlid in de periode van het project aan zal werken. Deze leerdoelen zullen elke week gereflecteerd worden in het weekrapportage.

Marc van Spronsen:

Leerdoel 1: Ik wil tijdens het project mijn management vaardigheden verbeteren door een actieve management rol aan te nemen binnen het project en hier elke week op te reflecteren en feedback om te vragen.

Leerdoel 2: Ik wil tijdens het project mijn design vaardigheden verbeteren door actief deel te nemen aan het design van de features en de stijl van de game. Ik wil dit doen door veel visuele uitwerkingen te maken van ideeën en veel te documenteren.

Niels te Bogt:

Leerdoel 1: Communicatie in een groep verbeteren doormiddel van het betrekken van iedereen bij een overleg. Zo kan iedereen zijn mening geven en krijgen we meer werk verzet doordat iedereen zeg heeft gehad in het besluit.

Leerdoel 2: Bij het schrijven van code wil ik rekening houden met de schaalbaarheid van een functie en alle functionaliteiten volledige op te splitsen in aparte functies. Ook wil ik deze functies voorzien van duidelijk commentaar waardoor deze schaalbaarheid behouden wordt.

Quoc Tran:

Leerdoel 1: Tijdens het project wil ik mijn communicatieve vaardigheden verbeteren door als manager de groep te vertegenwoordigen bij communicatie met stakeholders.

Leerdoel 2: Tijdens het project wil ik mijn game design vaardigheden verbeteren. Dit zal ik doen door een game design te maken waarbij specifiek rekening wordt gehouden met mensen met een visuele beperking.

Rowan Boersma:

Leerdoel 1: Veel actief aanwezig zijn in de groep. Dit houdt in goed meewerken aan opdrachten en eigen ideeën inbrengen. Dit wil ik doen door feedback te vragen aan mijn mede studenten. Met deze feedback kan ik mijn voortgang bekijken door verschillende periodes.

Leerdoel 2: Het beter worden grafische applicaties denkende aan Adobe Illustrator, Adobe Photoshop en Adobe After Effects. Dit geldt hetzelfde voor stilstaand beeld als bewegend beeld. Beter worden houdt in dat ik comfortabeler werk met de programma's aan het einde van dit project.

Martin Visser:

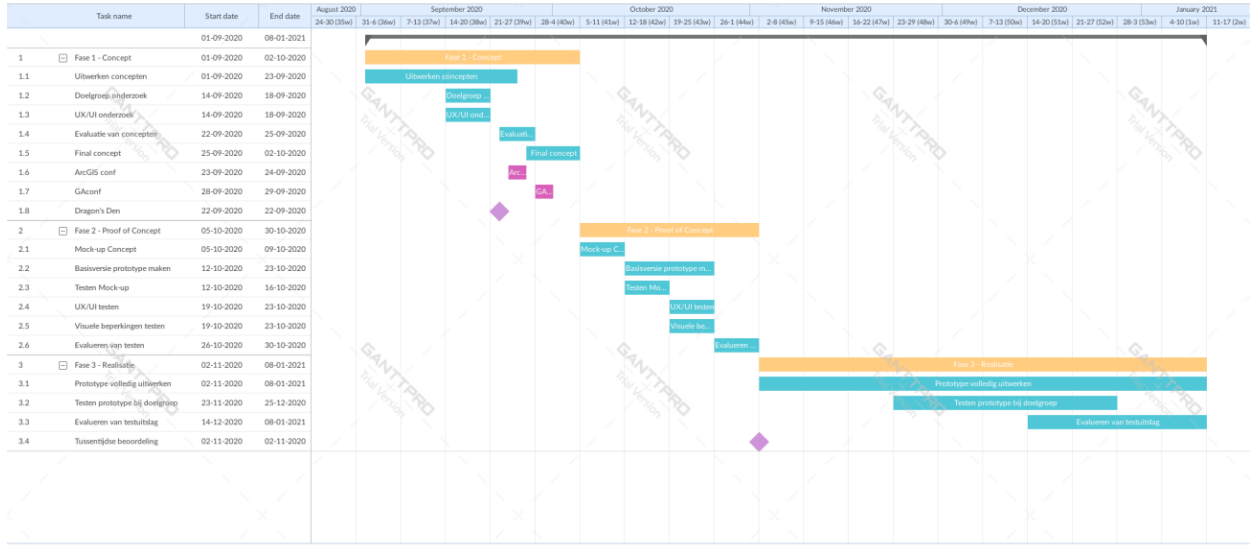
Leerdoel 1: Een leerdoel is het beter begrijpen van 3D model programma's en andere grafische programma's, sinds dat nog een ontwikkelpunt is. SketchUp en de basis van Adobe programma's zoals After Effects, Illustrate, Photoshop en Premiere pro heb ik al wel vrij onder de knie, maar programma's zoals Blender zijn nog onbekend bij mij. Het resultaat dat is dat ik beter mijn weg kan vinden en hogere kwaliteit kan opleveren dan van tevoren

Leerdoel 2: Een ander leerdoel van mij is om beter om te gaan in moeilijke situaties, bijvoorbeeld als ik een programma niet ken, of als ik moeite heb om bepaalde opdrachten te begrijpen. Dit resulteert zich in dat ik mijn team ga vragen, mijn coach vragen ga stellen en over het algemeen meer assertiever zijn om te vragen als ik iets niet weet of als ik ergens niet genoeg verstand van heb

8. Bijlage

8.1

Wendesheim | Crowdvoiding



GANTT Chart.pdf