**Plan van aanpak project [naam]**

**Inhoud**

[**Aanleiding project** 2](#_Toc527643425)

[**Wat is het doel van de opdracht?** 3](#_Toc527643426)

[**Wat is het eindproduct?** 4](#_Toc527643427)

[**Wat is de doelgroep/user van het eindproduct?** 5](#_Toc527643428)

[**Wat zijn de deadlines?** 6](#_Toc527643429)

[**Welke kennis heb je nodig om dit te maken?** 7](#_Toc527643430)

[**Wanneer is het eindproduct een succes?** 8](#_Toc527643431)

[**Planning** 9](#_Toc527643432)

## **Aanleiding project**

Nederland heeft het akkoord ondertekend van het “Akkoord van Parijs”.

Van de Hogeschool Rotterdam kregen we als opdracht om een manier te bedenken waarop we mensen kunnen overtuigen om over te gaan van fossiele brandstoffen naar duurzame energie.

## **Wat is het doel van de opdracht?**

Op dit moment gaan we niet goed om met de natuur. Daarom hebben wij als doelstelling om mensen bewust te maken, dat het op deze manier de verkeerde kant op gaat.

## **Wat is het eindproduct?**

Als eindproduct maken wij een Game, deze game moet ervoor gaan zorgen dat mensen bewust worden met de gevolgen van hoe we nu leven. Het product gaat dus een game worden waar de speler bewuste keuzes moet maken om zo goed / duurzaam mogelijk te leven.

## **Wat is de doelgroep/user van het eindproduct?**

Jongeren van 18 t/m 25

## **Wat zijn de deadlines?**

5 Februari 2019

## **Welke kennis heb je nodig om dit te maken?**

Programmeer kennis

Kennis over jongeren hun interesses

## **Wanneer is het eindproduct een succes?**

Het product is een succes wanneer onze game wordt gespeeld, en de spelers van de game verstandiger leert nadenken.

## **Planning**

Doelgroep onderzoek

Concurrentie onderzoek

Definitie product(en) (<lijst met vragen>)

Logo ontwerpen

User stories + MoSCow analyse

Wireframes

Sitemap

Storyboard

Activity diagram

Style guide

Scenario’s schrijven

Concept document opstellen

Verhaal lijn bedenken

Stakeholder/proefpersonen vinden

**Rapid prototyping**

Bepalen op welke manier het wordt uitgewerkt

Ontwikkelen van het prototype

**Testen**

Testpersonen vinden uit de doelgroep + afspraak inplannen

Vooraf taken verdelen voor test sessie (interview, video/audio materiaal opnemen)

Test voorbereiden (Welke materialen hebben we nodig?)

Test afnemen met testpersonen

Test resultaten uitschrijven en visualiseren.

Conclusies trekken

Concept eventueel aanpassen/herzien

**Beginnen van bouwen van product**

Planning voor programmeren opstellen

* Animator/animaties
* Programmeren
* Sounds toevoegen
* Testen

Testen

Product eventueel aanpassen/bugfixes

Live zetten van website/game