# Functioneel ontwerp (Elementen in de Applicatie)

*Voordat wireframes gemaakt kunnen maken, moet wel bekend zijn wat er in de applicatie getoont moet worden, en welke rol de gebruiker hierin heeft.*

Om deze reden moeten deze elementen eerst worden gespecificeerd.

INHOUD

* De applicatie moet het probleem duidelijk maken
  + Tonen data mobiele telefoons nieuw tegenover telefoons voor recycling
  + Tonen data mobiele telefoons per huishouden
  + Tonen data grondstoffen per telefoon, en telefoons totaal (Nederland/wereldwijd) en CO2 uitstoot bespaard per ingeleverde telefoon
* De applicatie moet de oplossing duidelijk maken
  + Tonen inleverpunten in de buurt
  + Tonen wat er gebeurd met de telefoon
  + Tonen wat de persoon zijn bijdrage is aan het milieu
* De applicatie moet ook alternatieven tonen;recyclen is de laatste maatregel die kan worden genomen
  + Als de telefoon nog werkt is het altijd beter deze een tweede leven te geven, door bijvoorbeeld door te spelen aan iemand in de familie of te verkopen
  + Als de telefoon niet volledig stuk is, bijvoorbeeld alleen een kapot scherm, dan is het beter deze te repareren

BOODSCHAP

* Mensen moeten zich bewust worden dat het een steeds groter probleem wordt dat mensen hun telefoons niet inleveren nadat deze hun werkzaamheid verliezen. De telefoons die niet terugkomen voor recycling neemt jaarlijks zwaar toe, en als het zo doorgaat wordt dit een groot probleem

DOEL

* Meer telefoons die worden ingeleverd
  + Het aantal telefoons dat in lades belandt terugdringen
  + Het aantal telefoons dat gemaakt wordt ongeveer gelijk te stellen aan het aantal dat in geleverd wordt voor recyclen
  + Het aantal telefoons dat ingeleverd wordt wordt groter dan het aantal dat geproduceerd wordt