Software Requirement Specificatie

Casusgroep 4 - Finn Alberts, Maud Derhaag, Peter Derks en Brent Vliex

# Opdrachtomschrijving

Binnen Zuyd Hogeschool zijn er verschillende dienstverleners voor als studenten even niet lekker in hun vel zitten. Zo zijn er SLB’ers, decanen, vertrouwenspersonen, studentpsychologen, maar ook luisterstudenten. Zuyd L U I S T E R is er voor studenten die willen praten met medestudenten over hun problemen, of dingen waar ze mee zitten. De gesprekken zijn laagdrempelig en blijven privé.

In het schooljaar 2019-2020 hebben 1514 studenten een afspraak gemaakt bij een studentpsycholoog. In datzelfde jaar melde zich slechts 20 studenten bij een luisterstudent. Studenten weten de luisterstudenten dus niet goed te vinden (Starmans & Persoon, 2020).

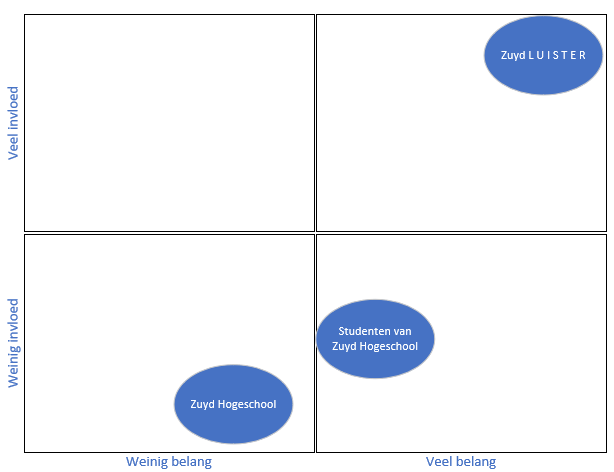
De opdracht luidt concreet als volgt: ontwikkel een tool die studenten bewust maakt van hun mentaal welbevinden/behoeften en hun stimuleert/motiveert om van het aanbod van Zuyd L U I S T E R gebruik te maken.

# Stakeholders

Binnen dit project zijn er meerdere stakeholders:

* Zuyd L U I S T E R, zij willen namelijk hun bereik vergroten en hebben er dus baat bij als het project slaagt. Daarnaast zijn zij ook de opdrachtgever en hebben ze dus veel invloed op het project.
* De studenten van Zuyd Hogeschool, zij zijn namelijk de hoofdgebruikers en hebben er baat bij als ze bewust worden gemaakt van hun mentale welzijn. Daarnaast is het voor studenten belangrijk dat ze weten bij wie ze terecht kunnen voor hun mentale welzijn.
* Zuyd Hogeschool als organisatie, zij hebben er baat bij als het mentale welzijn van haar studenten verbeterd, wat het imago van de school ten goede komt.

In Figuur 1 is te zien wat de invloed en het belang van de verschillende stakeholders is.



Figuur 1 Stakeholderanalyse

# Requirements

Legenda:

De codes zijn opgebouwd uit 4 delen. Het eerste nummer is een simpel oplopend nummer. De letter die hierna volgt, geeft aan of de eis een functionele eis (F) of een niet-functionele eis (N) is. De tweede letter geeft de prioriteit aan. De eisen zijn geprioriteerd met de MoSCoW-methode. De letter M staat dus voor must, S voor should, C voor could en W voor would like to.

Sommige eisen hebben ook enkele subeisen. Dit is aangegeven door een punt met daarachter een oplopende kleine letter.

Bij de eigenaar zijn de volgende codes toegepast: OG staat voor opdrachtgever, dit zijn mevrouw Persoon en mevrouw Starmans. DG staat voor doelgroep, dit zijn de studenten van Zuyd Hogeschool. Als er een G voor de code staat, betekent dit dat een eis is goedgekeurd door de betreffende persoon/personen.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Code | Requirement | Eigenaar | Datum |
| 1NC | De kleuren van de applicatie zijn volgens de huisstijl van Zuyd L U I S T E R. | OG | 19-11-2020 |
| 2NM | De applicatie laat geen gebruikers toe die geen Zuyd account hebben. | OG | 14-12-2020 |
| 3NM | De applicatie houdt geen gegevens bij die herleidbaar zijn naar personen. | OG | 11-01-2021 |
| 4NC | De applicatie bevat afbeeldingen bij de scenario's. | DG | 13-01-2021 |
| 5FC | De gebruiker kan informatie lezen over Zuyd L U I S T E R. |  |  |
| 6FM | De gebruiker kan zich met behulp van de applicatie aanmelden voor een gesprek met een luisterstudent. | OG | 19-11-2020 |
| 7FS | De gebruiker kan via de applicatie naar de pagina met workshops van Zuyd L U I S T E R. | OG | 19-11-2020 |
| 8FS | De gebruiker kan via de applicatie naar de Moodle MOOI omgeving van Zuyd L U I S T E R. | OG | 19-11-2020 |
| 9FM | De gebruiker kan het spel meerdere keren spelen. | G OG | 11-01-2021 |
| 9FM.a | De gebruiker krijgt tijdens het spelen van het spel scenario’s voorgelegd. | G OG | 11-01-2021 |
| 9FM.b | De gebruiker kan bij ieder scenario een keuze maken uit één tot vier opties. | G OG | 11-01-2021 |
| 9FM.c | De gebruiker krijgt een score voor verschillende categorieën op basis van de keuze die hij/zij maakt. | G OG | 11-01-2021 |
| 9FS.d | De gebruiker bepaalt aan de hand van de keuzes die hij/zij maakt bij voorgaande scenario’s het volgende scenario. | G OG | 11-01-2021 |
| 9FM.e | De gebruiker krijgt na het spelen van het spel de scores te zien. | G OG | 11-01-2021 |
| 9FS.f | De gebruiker krijgt een advies op basis van de scores. | G OG | 11-01-2021 |
| 10FS | De gebruiker kan meerdere savegames aanmaken. |  |  |
| 10FS.a | De applicatie bewaart de savegames ook na het opnieuw starten van de applicatie. |  |  |
| 10FC.b | De applicatie slaat de voortgang binnen een savegame zelf op zonder handeling van de gebruiker. |  |  |
| 11FM | De beheerders van de app kunnen scenario’s met antwoorden beheren binnen de applicatie. | G OG | 11-01-2021 |
| 11FM.a | De beheerders van de app kunnen per scenario punten toekennen aan de verschillende antwoorden. | G OG | 11-01-2021 |
| 11FC.b | De beheerders van de app kunnen de categorieën waaraan punten worden toegekend aanpassen. |  |  |
| 12FM | De applicatie maakt onderscheid tussen beheerders en hoofdbeheerders. |  |  |
| 12FM.a | Hoofdbeheerders kunnen beheerders en hoofdbeheerders bewerken. |  |  |
| 12FC.b | De applicatie zorgt ervoor dat [luister@zuyd.nl](mailto:luister@zuyd.nl) altijd een hoofdbeheerder is. |  |  |
| 13FC | De gebruiker kan op ieder moment terug naar het hoofdmenu. | DG | 13-01-2021 |

# Verwijzingen

Starmans, M., & Persoon, J. (2020). Casus Blok 2 2020-2021 B2C4 en B2F2.