

Agreement-paper invul instructies

Een agreement-paper, ook wel akkoordverklaring, is een paper waarin de deal tussen jou en je opdrachtgever of docent wordt samengevat. Het is als een contract in die zin, dat het de overeenkomst tussen de partijen beschrijft. De paper beschrijft o.a. de kwaliteitseisen; het kwantificeert het ontwerp; en zal als checklist dienen bij oplevering. Om deze reden wordt de agreement-paper afgerond, ondertekend en gearcheveerd einde week twee van het blok 1.3.

Een agreement-paper is dus eigenlijk niets meer en niets minder dan de onderlinge afspraken die je op papier zet. Zorg dat je voldoende gedetailleerd bespreekt wat de ander mag verwachten. Hoe duidelijker je bent, hoe minder misverstanden, klachten en teleurstellingen er achteraf zullen zijn.

Voor die goede afspraken moeten er eisen worden opgesteld waaraan de kwaliteit van je product, dienst of proces moet voldoen. Naast de achtergrond, het probleem, de doelstelling en het resultaat beschrijf je ook de volgende 4 zaken:

1. Functionele eisen
2. Gebruikers eisen
3. Randvoorwaarden & ontwerpbeperkingen
4. Kwantificering van ontwerp; 'Factor 10'

Hieronder volgt een korte uitleg van deze 4 zaken:

Ad 1. Functionele eisen (welke eigenschappen en prestaties gelden voor het ontwerp?):

Voor de functionele eisen moet je vooral in overleg met de **toekomstige gebruiker(s)**. Tot in detail moet worden vastgelegd hoe het ontwerp zich moet 'gedragen'. Stel vast welke eigenschappen en prestaties moeten gelden voor het ontwerp. Wat is de gewenste/ vereiste prestatie.

Voorbeeld functionele eis 1:

Voor een koelkast kan de grootte van de koelruimte en het in te stellen temperatuurinterval voor die ruimte een functionele eis zijn.

Voorbeeld functionele eis 2:

Een functionele eis voor een poster zou de grootte kunnen zijn A3/A4, of watervast.

Voorbeeld functionele eis 3:

Een functionele eis voor een evenement zou een bepaalde locatiekeuze kunnen zijn, de grootte of een bepaalde samenwerking.

Ad 2. Gebruikers eisen (specifieke eisen van de gebruikers van het ontwerp):

In gebruikers eisen, ook wel **gebruikersbehoefte** genoemd, leg je vast wat de gebruiker doet met je ontwerp.

Voorbeeld gebruikerseis 1:

Bij een koelkast kan, makkelijk te ontdooien een gebruikers eis zijn.

Voorbeeld gebruikerseis 2:

De gebruikers eis van de poster zou; goed en snel leesbaar kunnen zijn.

Voorbeeld gebruikerseis 3:

De gebruikers eis van een evenement kan zijn; ouders en kinderen moeten zich kunnen vermaken. Of er moet mogelijkheid tot eten zijn.

Ad 3. Randvoorwaarden (harde eisen waaraan het ontwerp moet voldoen):

Randvoorwaarden zijn de **on-onderhandelbare eisen** die een kader bepalen waarbinnen het ontwerp moet worden gerealiseerd. Kunnen ook wettelijke eisen en/ of veiligheidseisen zijn.

Voorbeeld randvoorwaarden 1:

Voor de koelkast kan de randvoorwaarde een energielabel zijn of een voeding van 220V

Voorbeeld randvoorwaarden 2:

Voor de poster kan het voeren van een logo een randvoorwaarde zijn

Voorbeeld randvoorwaarden 3:

Randvoorwaarde voor een evenement kan het aantal deelnemers zijn

Ad 3. Ontwerpbeperkingen (inperkingen op grond van specifieke voorkeuren van de opdrachtgever)

De inperkingen op grond van **specifieke voorkeuren** kunnen op basis van bijvoorbeeld visie gemaakt worden. Denk hierbij aan duurzaamheid, prijs of materiaal keuze

Voorbeeld ontwerpbeperking 1:

Voor de koelkast kan een ontwerpbeperking zijn dat, bij ontwerp, gebruikgemaakt moet worden van de compressor die al in bezit is of andere materialen waar goedkope inkoop voor mogelijk is

Voorbeeld ontwerpbeperking 2:

Voor de poster kan een ontwerpbeperking een financiële zijn

Voorbeeld ontwerpbeperking 3:

Voor een evenement kan het betekenen dat de er enkel gezonde hapjes mogen worden verkocht en zonder gebruik van plastics

Ad 4. Kwantificeren van je ontwerp met de FACTOR 10

Behalve de voorwaardelijke kwaliteitseisen is het ook zaak om te kwantificeren waaraan het ontwerp moet voldoen. Deze kwantificering krijgt vorm in de 'factor 10'. 10 deelnemers, 10 berichten in de media, 10 kopers, 10 nieuwe vrijwilligers, 10 vacatures, 10 lidmaatschappen, 10 workshops, 10 duizend euro.

Vul hieronder (op pagina 3) het agreement paper zo gedetailleerd mogelijk in en zorg dat deze ondertekend wordt (voor einde week 2) door de partijen die genoemd staan bovenaan het blad.

Agreement-paper		Versie: 0.0
Naam innovatief sportproduct: ENJOYS SPORTS		Datum: 07-02-19
Naam opdrachtgever (indien aanwezig)	Route 0513 (Julian Visser)	
Naam docent	Marcel van den Berg	
Naam student 1	Jarno Ruiters, Koen Teuben	
Naam student 2	Silvan Reilman	

Achtergrond (beschrijf in het kort de achtergrond van het innovatieve sportproduct; zie: uitleg pag. 1&2)

Studenten sportkunde aan de Hanzehogeschool in Groningen Creëren een app om kinderen van verschillende basisscholen in aanraking te brengen met veel verschillende sporten. Dit wordt gedaan door een app te bouwen, die hulp biedt aan leraren bij het geven van gymlessen. Daarnaast organiseert ENJOY SPORTS sportdagen en clinics die in het teken staan van verschillende sporten.

Probleem (beschrijving van de ongewenste situatie/ 'the itch'; zie: uitleg pag. 1&2)

ENJOY SPORTS is tot de conclusie dat er veel meer te behalen valt uit de gymlessen op basisscholen. Vanwege de hoge werkdruk in het onderwijs, worden gymlessen vaak simpel afgedaan met vaste activiteiten. Terwijl voor veel kinderen gymles een moment is waarop zij zich even kunnen uitleven.

De fitnorm is 3 dagen in de week 20 minuten zwaar intensief bewegen.

Maar 26% van de Nederlandse jeugd in de leeftijdscategorie van 4 tot 16 voldoet aan de Nederlandse Norm Gezond Bewegen (NNGB). 35,6% binnen deze leeftijdscategorie is innactief, dat houdt in dat ze geen enkele dag aan de vorm voldoen.

Doelstelling (beschrijving van de gewenste situatie; zie: uitleg pag. 1&2)

- De gymlessen leuk en zinvol maken
- Kinderen in aanraking brengen met veel verschillende sporten
- Het percentage van kinderen dat aan de Nederlandse Norm Gezond Bewegen voldoet verhogen
- Een app ontwikkelen waarop kinderen en docenten de activity gegevens van de verschillende lessen kunnen bekijken. Hiermee voeg je waarde toe voor zowel kinderen als de docenten
- Sportdagen en clinics organiseren die naast plezier ook de verschillende sporten onder de aandacht brengen waardoor de interesse van kinderen gewekt kan worden. Hiermee wil ENJOY SPORTS de actieve deelname bij verenigingen en anders georganiseerde sport verhogen.
- Kinderen op een leuke manier informeren en in aanraking brengen met gezond leven

Resultaat/deliverable/product (wat is er klaar als het blok afgelopen is?; zie: uitleg pag. 1&2)

- Plan uitgewerkt
- Prototype van de dienst/product ontwikkeld
- Waarde propositie in kaart gebracht
- Social media als marketingmiddel gebruikt
- Samenwerkingspartners in kaart gebracht
- Opzetten van een informatie avond
- Informatieve website gelanceerd

Functionele eisen (welke eigenschappen en prestaties gelden voor het ontwerp? ; zie: uitleg pag. 1&2)

- Een programma waarin gymlessen zijn uitgewerkt als hulpmiddel voor docenten
- Mogelijkheid om gymlessen vooruit te plannen
- Kinderen kunnen een gymles beoordelen op een simpele manier zodat ENJOY SPORTS en de docent de gymlessen, sportdagen en clinics hierop af kan stellen
- In het programma is een mogelijkheid om de sportgegevens van de gebruikers terug te vinden (hiervoor dient gebruik gemaakt te worden van een activity tracker)
- Het programma voorziet leraren van info over verschillende sporten en over de lichamelijke prestaties die deelnemers, kijkend naar de leeftijd van de doelgroep, moeten kunnen behalen.
- Het programma biedt mogelijkheden om clinics of sportdagen in te plannen

Gebruikerseisen (wat zijn specifieke eisen van de gebruikers van het ontwerp? ; zie: uitleg pag. 1&2)

- Gebruiksvriendelijk
- Automatische software updates
- Functies voor docenten en leerlingen
- programma koppelbaar aan een activity tracker
- Toegewezen service voor een school
- Halfjaarlijkse evaluatie per school

Randvoorwaarden & Ontwerpbeperkingen (wat zijn de harde eisen en beperkingen? ; zie: uitleg pag. 1&2)

Er is een softwareprogramma en website nodig om ons product aan de man te brengen. Daarnaast moeten kleine problemen opgelost kunnen worden door een ict'er van de school. Hierdoor voorkom je dat leraren het programma soms niet kunnen gebruiken vanwege disfunctioneren. De ict'r wordt krijgt een cursus van ENJOY SPORTS over de werking van het programma

Factor 10 (10 x media aandacht, 10 kopers, 10 vrijwilligers, 10 vacatures, 10 duizend euro, etc ; zie: uitleg pag. 1&2)

10x media aandacht
10x professionele interesse (leraren, trainers, ambtenaren)
10x gebruikers
10x kinderen hun sportprestaties verbeteren

Opmerkingen/ aanvullingen

Handtekening partijen: