**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 gearchiveerd**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 4zaken:

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:* | | Datum: 24-6-2019 |
| Naam opdrachtgever (indien aanwezig) |  | |
| Naam docent | Jennifer Wichers | |
| Naam student 1 | Julius van der Hilst | |
| Naam student 2 | Reinier Hagenauw | |

|  |
| --- |
| **Achtergrond** (*beschrijf in het kort de achtergrond van het innovatieve sportproduct; zie: uitleg pag. 1&2*) |
| Het innovatieve product/dienst zal vooral gericht zijn op mensen die voetballen op voetbalveldjes in steden, wijken of dorpen door middel van de innovatieve dienst worden personen die willen voetballen uitgenodigd om samen of tegen elkaar te voetballen om zo mensen bij elkaar te brengen door middel van sport . |

|  |
| --- |
| **Probleem** (*beschrijving van de ongewenste situatie/* ‘*the itch*’*; zie: uitleg pag. 1&2*) |
| Als je graag op veldjes voetbalt in bv een stad, weet je niet waar mensen aan het voetballen zijn. Dit kan zorgen er voor zorgen dat je naar een veldje toe gaat en deze al bezit is. Of als je met drie personen bent en je wil graag een partijtje spelen weet je niet waar er mensen zijn die ook graag willen voetballen. |

|  |
| --- |
| **Doelstelling** (*beschrijving van de gewenste situatie; zie: uitleg pag. 1&2*) |
| De doelstelling is om een platform aan te bieden waar je een overzicht hebt van alle veldjes in de buurt. Op dit platform is dan te zien welke veldjes bezet zijn en welke veldjes nog vrij zijn. Dit kan worden gerealiseerd door in te checken bij het veldje waar je op dat moment bent. Ook kan je aangeven dat je graag ergens wilt voetballen en wacht tot er meerdere zijn die dit hebben aangegeven. Zo kan je onderling met elkaar partijtjes samenstellen en afspreken op het aangegeven veldje. Zo hoef je als je met 3 personen bent niet meer langs alle veldjes te fietsen om tegenstanders of medespelers voor een partij te vinden. |

|  |
| --- |
| **Resultaat/deliverable/product** (*wat is er klaar als het blok afgelopen is?; zie: uitleg pag. 1&2*) |
| Een overzichtelijk platform (app) waarbij er een duidelijk overzicht is van de locaties waar kan worden gevoetbald in bijvoorbeeld de stad of in een dorp. Op het platform is te zien welke veldjes bezet zijn en welke er vrij zijn. Dit kan doormiddel van inchecken bij een veldje waardoor het zichtbaar wordt waar er mensen aan het voetballen zijn. Ook kan je aangeven met hoeveel personen je bent en of je graag een partij tegen anderen wil spelen. |

|  |
| --- |
| **Functionele eisen** (*welke eigenschappen en prestaties gelden voor het ontwerp? ; zie: uitleg pag. 1&2*) |
| **Functionele eis 1** : Een duidelijk overzicht van de locaties van veldjes in u eigen omgeving waar te zien is welke vrij of bezet zijn.  **Functionele eis 2 :** De mogelijkheid om in en uit te checken bij verschillende veldjes.  **Functionele eis 3 :** De mogelijkheid om medespelers en tegenstanders makkelijker te vinden. |

|  |
| --- |
| **Gebruikerseisen** (*wat zijn specifieke eisen van de gebruikers van het ontwerp? ; zie: uitleg pag. 1&2*) |
| **Gebruikerseis 1 :** Platform moet altijd snel, eenvoudig en actueel zijn .  **Gebruikerseis 2 :**  Je moet gemakkelijk de veldjes kunnen zien die het dichts bij jouw locatie in de buurt liggen.  **Gebruikerseis 3 :** Je moet bij het inchecken ook de gemiddelde leeftijd door kunnen geven, zodat je niet tegen veel oudere of jongere kinderen komt te spelen. |

|  |
| --- |
| **Randvoorwaarden & Ontwerpbeperkingen** (*wat zijn deharde eisen en inperkingen?* *; zie: uitleg pag. 1&2*) |
| **Randvoorwaarden 1 :** Het platform moet een aansprekende titel hebben.  **Randvoorwaarden 2** : Je moet uitnodigingen voor partijtjes kunnen accepteren en weigeren  **Randvoorwaarden 3 :** Het platform moet voor iedereen in Nederland toegankelijk zijn.  **Ontwerpbeperking 1 :** Het ontwerpen van het platform kost geld..  **Ontwerpbeperking 2 :** Je bent afhankelijk van het internet. |

|  |
| --- |
| **Factor 10** (*10 x media aandacht, 10 kopers, 10 vrijwilligers, 10 vacatures, 10 duizend euro, etc**; zie: uitleg pag. 1&2*) |
| Om de factor 10 te laten slagen, moeten er minimaal aan 10 mensen op verschillende veldjes worden gevraagd wat zij van het idee vinden. |

Handtekening partijen: