

# Project plan

Door: Matthijs Jurriaans

## Inhoud:

### 1. Inleiding (pagina 2)

1. Wie is de opdrachtgever?
2. Wat doet de opdrachtgever?
3. Hoe is de opdracht tot stand gekomen?

### 2. Doelstelling (pagina 3)

1. Wat is het doel van het project?

### 3. Omschrijving van het project (pagina 3)

1. Wat gaan we maken?
2. Wat zijn de 'high-level' functionaliteiten?

### 4. Wie/wat hebben wij nodig? (Pagina 4/5)

1. Wie zit er in het projectteam?
2. Wat zijn de benodigdheden?
3. Takenlijst

### 5. Fasering (pagina 6)

1. Projectplanning

# 1. Inleiding

Wie is de opdrachtgever?

Dit project is in opdracht van het upsidedown museum in Amsterdam

Wat doet de opdrachtgever?

Het upsidedown museum is een Instagram museum waar je foto's kan maken van jezelf met verschillende achtergronden in "interactieve ruimtes".

Hoe is de opdracht tot stand gekomen?

het upsidedownmuseum heeft aan ons gevraagd een interactieve ruimte te maken voor in het museum.

## 2. Doelstelling

Wat is het doel van het project?

Het doel van dit project is dat het upsidedown museum een nieuwe interactieve ruimte heeft die mensen kunnen gaan bekijken.

## 3. Omschrijving van het project

Wat gaan we maken?

Wij gaan een ruimte maken met lasers en sensoren dat waar je langs moet manoeuvreren en als je een lazer raakt dan gaat er een alarm af

Wat zijn de 'high level' functionaliteiten?

Het afstemmen van de lasers en de sensoren zodat wanneer je er eentje aanraakt er ook echt een alarm af gaat

## 4. Wie/wat hebben wij nodig?

Wie zit er in het project team?

Het team bestaat uit 7 mensen,

3 software developers,

3 ruimtelijk vormgevers,

1 e-commerce designer.

Matthijs Jurriaans (software developer)

Halil Dogan (software developer)

Vinicius Vieira De Sousa (software developer)

Fien Schoorl (ruimtelijk vormgever)

Nola Houtzager (ruimtelijk vormgever)

Marjolein Hokkeling (ruimtelijk vormgever)

Mikay van der Mooren (E-commerce designer)

## Benodigdheden

Nog niet bekend

## Takenlijst

de ruimtelijk vormgevers werken aan het fysieke design van de interactieve ruimte.

De software developers werken aan de technische kant van de ruimte (sensoren, controls, etc).

# Fasering

## Project planning

Dit project is opgezet in 3 sprints iedere sprint duurt 2 weken

Sprint 0 = kennismaken met het team. (begin-datum: 21 nov / eind-datum: 5 dec)

Sprint 1 = ? (begin-datum: 12 dec / eind-datum: 23 dec)

Sprint 2 = ? (begin-datum: 9 jan / eind-datum: 16 jan)

Eindsprint = project afronden (begin-datum: 23 jan / eind-datum: 6 feb)