

Inleiding

Thema van deze periode is kunst en cultuur. Wat is kunst tegenwoordig? En welke plek heeft technologie in de kunst? Bezoekers van tentoonstellingen willen steeds meer ondergedompeld, vermaakt en geraakt worden. Naar een 'gewoon' kunstwerk kijkt men maar een paar seconden, er moet wat te beleven zijn.

Een ideale situatie voor jullie als media-experts, zeker wanneer jullie je krachten bundelen.

Aan jullie de taak om een samenwerking aan te gaan in een team van ruimtelijk vormgevers, mediavormgevers en software ontwikklers om het werk van een kunstenaar tot leven te brengen in een betoverende ruimte. Jullie toveren de Factory om tot een kunstspeeltuin waar bezoekers willen blijven hangen.

Projectomschrijving

Bij dit project werk je samen met studenten van MV, RV en SD. Je kunt wederom kiezen taken te verdelen of aan ieder onderdeel samen te werken maar iedere student neemt de eindverantwoordelijkheid voor één van de onderdelen.

Tevens zorg je ervoor dat alle onderdelen volledig op elkaar afgestemd zijn. Dit betekent dat je iedere woensdag met je collega's in je bedrijf overleg voert over de voortgang van de onderdelen, dat je dan tevens de voortgang van je onderdeel toont én feedback geeft, neemt en verwerkt: je handelt als één bedrijf.

Opdracht

Ontwikkel met een multidisciplinair team (studenten van RV, MV, SD) een concept voor een speelse immersieve ruimte. Je ontwerpt hiervoor een interactieve installatie met een mapped projectie die geïnspireerd is op het werk van de Nederlandse kunstenaar van jullie keuze. De installatie is ruimtelijk en immersief, interactief, hedendaags en spannend maar veilig. Alle ruimtes samen vormen een kunstspeeltuin, dus denk na over een uitdagende indeling van de ruimtes.

Onderdeel 1 (RV, MV, SD)

Ontwerp en realiseer de projectie die in deze ruimte wordt getoond. Het voorstel voor dit project leg je vast met je team en in overleg met de MV-docent.

(De MVer overleggen en besluiten welke MVer aan dit verplicht onderdeel meewerkt en wie de verantwoordelijkheid neemt voor onderdeel 2 (keuze 1, 2 of 3). Verdeel tot slot de taken. Deze onderdelen kunnen met bijvoorbeeld een SDer worden gerealiseerd. Betrek deze ook bij de besluitvorming.)

Onderdeel 2 (MV)

(Keuze 1) Ontwerp en realiseer samen met een multidisciplinair team een app die met behulp van VR/AR technologie de ervaring van de interactieve installatie aanvult dan wel nabootst (een souvenir van de installatie?) op een manier die de kunstenaar eigen is.

Het voorstel voor dit project leg je vast met je team en in overleg met de MV-docent.

(Keuze 2) Ontwerp en realiseer samen met een multidisciplinair team een promotiecampagne voor de interactieve installatie (website, social media, posters) op een manier die de kunstenaar eigen is.

Het voorstel voor dit project leg je vast met je team en in overleg met de MV-docent.

(Keuze 3) Ontwerp en realiseer samen met een multidisciplinair team een monografie over de kunstenaar waarin een inleiding, een biografie, een cv en minimaal 12 kunstwerken van de kunstenaar worden getoond op een manier die bij kunstenaar past.

Het voorstel voor dit project leg je vast met je team en in overleg met de MV-docent.

De resultaten van de onderdelen zijn, net als de kunstenaar:

- Verrassend en experimenteel;
- Hebben diepgang en brengen de boodschap van de kunstenaar over.

Multidisciplinaire samenwerking

We vormen 14 teams van 5 a 6 studenten. Door de multidisciplinaire samenwerking maak je kennis met een samenhangende vormgeving van 2D, 3D, 4D elementen. Tevens maak je kennis met moderne technologieën en met veiligheidsaspecten bij de realisatie van projecten voor een publiek.

De teams gaan door onder de naam van de MV-bedrijfjes.

Planning

18 november 2021 – Voorbereiding en debriefing

- Laat zien dat je de opdracht begrijpt en welke onderdelen jullie als team je hebt gekozen.

24 november 2021 – Voorbereiding 0-sprint (Tevens MV Eindpresentatie Stedenproject)

1 december 2021 – Voorbereiding 0-sprint

8 December 2021 – 0-Sprint Presentatie

- Laat zien dat je het verhaal van de kunstenaar kunt vertalen naar een installatie

22 december 2021 – Sprint 1 Presentatie

- Je presenteert als team. Bereid je presentatie goed voor zodat alles op rolletjes verloopt. Je bepaalt zelf de vorm van de presentatie. Maak tijdens de presentatie duidelijk wie voor welk onderdeel verantwoordelijk is.

19 januari 2022 – Sprint 2 Presentatie

- Je presenteert als team. Bereid je presentatie goed voor zodat alles op rolletjes verloopt. Je bepaalt zelf de vorm van de presentatie. Maak tijdens de presentatie duidelijk wie voor welk onderdeel verantwoordelijk is.

26 januari – Doorloop RV en Videoregistratie van de beleving

2 februari 2022 – Sprint 3/Eindpresentatie

- Je presenteert als team. Bereid je presentatie goed voor zodat alles op rolletjes verloopt. Je bepaalt zelf de vorm van de presentatie. Maak tijdens de presentatie duidelijk wie voor welk onderdeel verantwoordelijk is.
- Op plagiaat wordt gecontroleerd. Wanneer plagiaat wordt vastgesteld wordt het volledige project als onvoldoende beoordeeld.
- (MV) Wanneer je niet op (tijd voor) de beoordeling aanwezig bent word je ONT-resultaat als onvoldoende beoordeeld. Herkansingen, wanneer nodig, vinden aan het einde van Fase 4 plaats.

Laat zien dat je weet wat een multidisciplinair samenwerking kan betekenen:

- Heb je actief deel genomen aan het gesprek?
- Heb je optimaal gebruik gemaakt van de inbreng van iedere discipline?

Producten MV, RV

Vorbereiding

- Oriënterend Onderzoek (moodboard van de kunstenaar, achtergrondinformatie) – Als team
- Definieer project en verdeel de taken – Als team
- Debriefing – Als team

0-Sprint

- Gebruikersonderzoek - MV
- Gebruikersprofiel/Persona - MV
- User Journey - Als team
- Woordweb - Als team
- Moodboard - Als team
- Styleboard - Als team
- Visueel Concept voor ieder onderdeel (Product Backlog, Planning) - MV
- Visualisatie van het ruimtelijk ontwerp - RV
- Materiaallijst - RV
- Kostenberekening - RV

Sprint 1, Sprint 2

- Inventarisatie – MV
- Wireframes – MV
- Interactive Storyboard (Doorklikbaar Prototype) – MV
- Gebruikerstesten – MV
- Vormgeving - MV
- Opgeleverde materialen en financiële verantwoording – Sprint 1 RV
- Definitieve visuals – Sprint 1 RV
- Draaiboek bouw – Sprint 1 RV
- Draaiboek videoverslag – Sprint 2 als team

- Net afgewerkte ruimte – Sprint 2 RV
- Videomapping op object – Als team

Eindpresentatie

- Eindproduct en videoverslag – Als team
- Presentatie – Als team

Producten SD

BO

- projectplan; wat ga je doen, hoe ga je het aanpakken
- logboek werkwijze
- logboek technische progressie
- presentaties
- het werkelijke product
- de werking van het product vastgelegd in een video

PFP

- zie BO

PROG

- github link met code en een leesbare read-me
- technisch ontwerp
- functioneel ontwerp

FLEX

- zie CONN

CONN

- gebruik microcontrollers en/of
- gebruik sensoren/actuatoren en/of
- gebruik iot

Beoordelingscriteria

Beoordelingscriteria MV

Je wordt beoordeeld op: Onderzoek, Concept, Ontwerp, Presentatie. Laat deze onderdelen in je presentatie terugkomen en toon wie voor welke onderdelen verantwoordelijk is.

Beoordelingscriteria RV

RV	Leerdoelen leerjaar 2021-2022	Aantonen door (eindproducten)	Cesuur
BO (beroepsopdracht)	Ik kan boeiend presenteren	aandeel bij presentatie sprint 0,1,2,3	Behaald, niet behaald

	Ik kan verschillende creatieve denktechnieken toepassen	Concept presentatie, impressiefilm	Behaald, niet behaald
	ik kan initiatief nemen ik kan afspraken nakomen ik kan luisteren en probleemoplossend handelen	Procesboek aandeel bij presentatie sprint 0,1,2,3	
V&E (visualiseren en experimenteren)	<i>Ik kan experimenteren met beeld en ruimte</i>	presentatie van het idee handleiding	Behaald, niet behaald
	<i>Ik kan visueel gebruik maken van een ruimte</i>		
	<i>Ik kan met een videomapping programma werken</i>	videomapping op een object (MP4 film)	Behaald, niet behaald
REA (realiseren)	Ik kan een complexere ruimtelijke situatie (in perspectief) visualiseren	visualisatie (werktekening, maquette of aanzichttekening in perspectief)	Behaald, niet behaald
	Ik kan materialen bestellen, een kostenberekening maken en verantwoorden	bestellijst en declaratie	Behaald, niet behaald
	Ik kan een stevige net afgewerkte ruimtelijke constructie op locatie monteren en demonteren	Draaiboek montage opleverde ruimte opgeleverde lege ruimte	Behaald, niet behaald