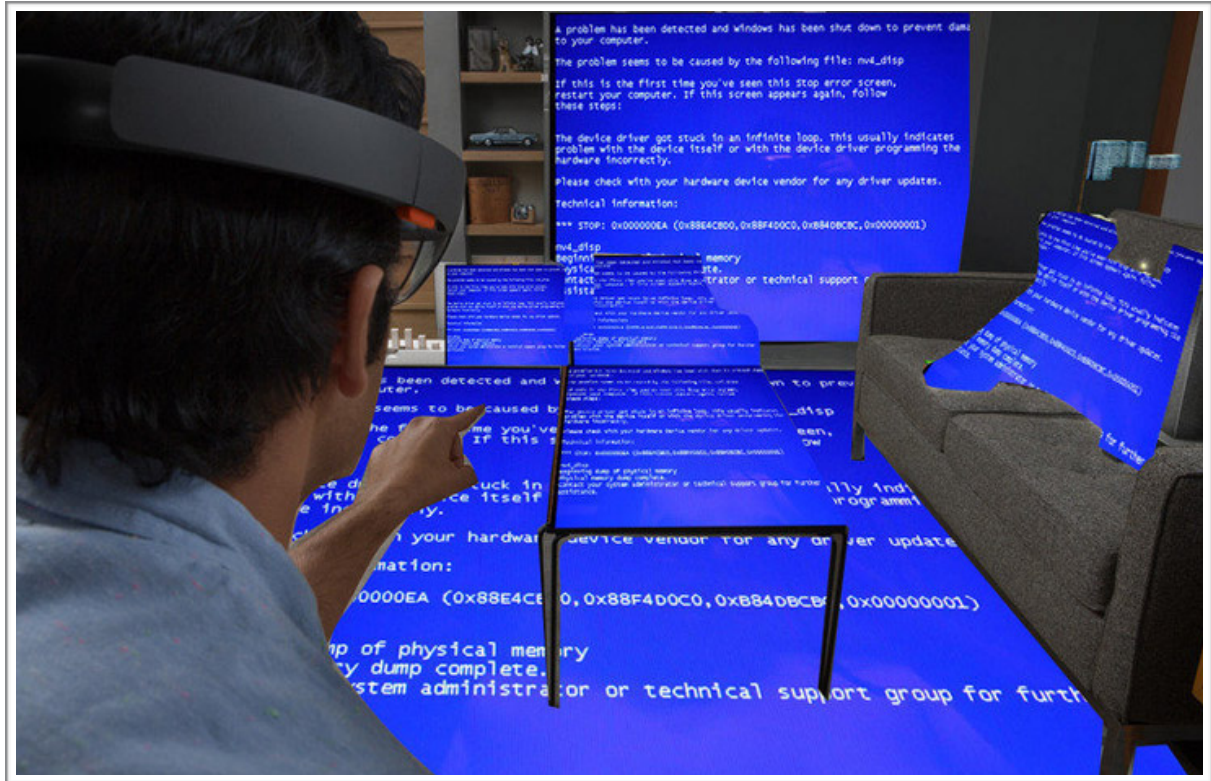


Globale planning

Afstudeerproject Hololens bij Onwijs



Bas Schoenmaker

11 feb - 8 jul

Doel per week

Week	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Deskresearch																			
Basis kennis Hololens																			
Beste manieren van opslaan																			
Plaatsing ondersteuning																			
UI gebruiksvriendelijkheid																			
Data inladen																			
Prototype																			
Sprint 1: Types en Data																			
Sprint 2: UI																			
Sprint 3: Verwerking																			
Sprint 4: Hulp																			
Sprint 5: Polish																			
Interviews																			
Vergelijkend onderzoek / usertests																			
Scriptie																			
Logboek																			
Concept																			
Afronden																			

In het logboek wordt bijgehouden wat er per dag gebeurd is en hoe de planning is aangepast door deze gebeurtenissen.

Dit logboek wordt elke dag bijgehouden.

Standaard planning per dag

Tijd	Taak
Rond 9	Aankomst
9:00 - 9:15	Logboek updaten
9:15 - 12:30	Taken afwerken
12:30 - 13:00	Pauze
13:00 - 13:10	Logboek updaten
13:10 - 16:30	Taken afwerken
16:40 - 16:50	Opmerkingen voor de volgende dag
16:50 - 17:00	Logboek updaten
Rond 17:00	Vertrek

Standaard planning per week

Dag	
Maandag	Werken aan taken.
Dinsdag	Werken aan taken.
Woensdag	Werken aan taken. (misschien thuis in verband met hoeveelheid mensen)
Donderdag	Testen wat thuis gedaan is met Hololens. Werken aan taken.
Vrijdag	Vorige en deze week bespreken met begeleider. Werken

Product Backlog

Definition of done:

In Code moet structuur klaar staan om nieuwe standaard data makkelijk toe te kunnen voegen.

In Unity moeten content vullers nieuwe data types (op basis van bestaande standaarden) kunnen aanmaken om later de mogelijkheden te verbreden.

In de applicatie moet iemand een MR ervaring met gemak in elkaar kunnen zetten en kunnen aanpassen, Ook moet de ervaring te beleven zijn(de UI moet verdwijnen)

Nr	Beschrijving	~Punten
1	Data types (prefabs) kunnen opslaan	3
2	Prefab lokatie kunnen opslaan	2
3	Anchor's kunnen opslaan	2
4	Hologrammen aan anchor's koppelen	2
5	Anchor's kunnen verwijderen	3
6	Hologrammen kunnen verwijderen (SSD manier)	2
7	Standaard data kunnen koppelen aan prefabs	5
8	Foto data standaard structuur uitdenken	1
9	Foto data standaard kunnen laten opslaan	2
10	Foto data standaard kunnen laten inladen	3
11	Video data standaard structuur uitdenken	1
12	Video data standaard kunnen laten opslaan	2
13	Video data standaard kunnen laten inladen	3
14	Audio data standaard structuur uitdenken	1
15	Audio data standaard kunnen laten opslaan	2
16	Audio data standaard kunnen laten inladen	3
17	Tekst data standaard structuur uitdenken	1
18	Tekst data standaard kunnen laten opslaan	1
19	Tekst data standaard kunnen laten inladen	1
20	Model data standaard structuur uitdenken	2
21	Model data standaard kunnen laten opslaan	4
22	Model data standaard kunnen laten inladen	4

Nr	Beschrijving	~Punten
23	Een UI op basis van een Control panel wat jou volgt	2
24	Een UI op basis van een Control panel wat op een plek blijft hangen	2
25	UI voor controls per hologram (scale, move, rotate, delete)	2
26	UI wat altijd te vinden is op de hand van de gebruiker	6
27	Functies voor het scale van een hologram	3
28	Functies voor het verwijderen van een hologram	2
29	Functies voor het draaien van een hologram	2
30	Functies voor het verplaatsen van een hologram	1
31	Functies voor het aanmaken van een hologram	1
32	UI voor het vullen van de standaard data	4
33	UI het inladen van assets designen	5
34	Het opslaan van savedata op een server	2
35	Het ophalen van savedata bij een server	2
36	Het bewaren van fotos/videos/audio bij een server	3
37	Het ophalen van fotos/videos/audio bij een server	3
38	Het inladen van opgehaalde fotos/videos/audio	6
39	Het koppelen van fotos/videos/audio aan save data	4
40	Het design voor het asset portal namaken	8
41	Simpele accounts voor asset portal / hololens identifier	4
42	Tekst via spraakherkenning in MR omgeving	4
43	Sla foto op als tekst niet wordt ingevuld	4
44	Hulpsysteem: Niks	2
45	Hulpsysteem: afstandslijnen	2
46	Hulpsysteem: snappoints	4
47	Hulpsysteem: lock axis	4
48	Hulpsysteem: grid system	8
49	Hulpsysteem: rotatie	4
50	Hulpsysteem selectie	4
51	Debug overlay: show anchors, show all hidden holograms.	4
52	UI besturen met Handen ipv gaze	3

Sprint 1: Data types

$$7 * 8 = 56u$$

Het doel van deze sprint is het af hebben van data types, dit betekend dat er een systeem moet zijn waar makkelijk hologram types aangemaakt kunnen worden en dat deze types ook kunnen worden opgeslagen. Dit begint bij een aantal standaarden, zoals een foto vlak of een video vlak en wordt steeds daarna steeds waziger, namelijk prefabs die de standaarden implementeren. Programmeurs maken de standaarden, en content vullers maken de prefabs, de eindgebruiker krijgt alleen te maken met de prefabs.

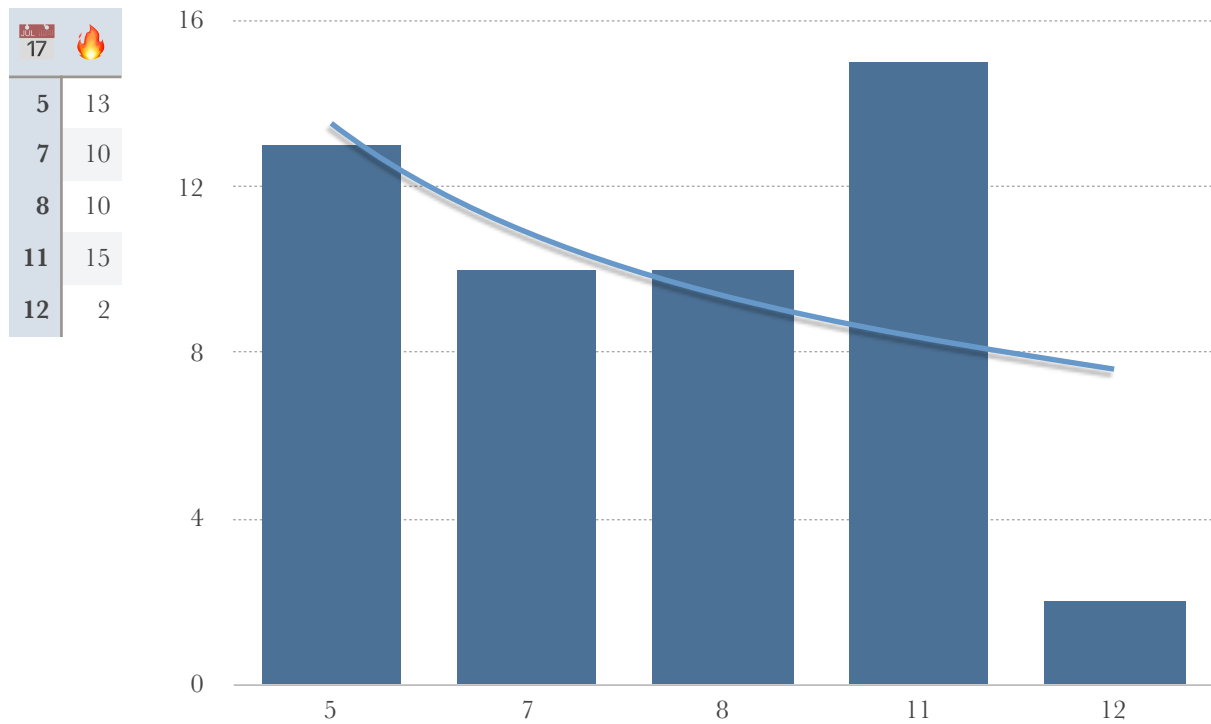
Zo werkt het nu bij Onwijs ook dus dit sluit goed aan.

Een ander doel van deze sprint is een groot deel van de prefab laag ook alvast te maken vanuit interviews met de doelgroep.

Sprint Backlog

Nr	Beschrijving	~Punten	Verbrand	Datum
1	Data types (prefabs) kunnen opslaan	3	3	5
2	Prefab lokatie kunnen opslaan	2	2	5
3	Anchor's kunnen opslaan	2	2	5
4	Hologrammen aan anchor's koppelen	2	2	5
5	Anchor's kunnen verwijderen	3	3	7
6	Hologrammen kunnen verwijderen (SSD manier)	2	2	7
7	Standaard data kunnen koppelen aan prefabs	5	5	7
8	Foto data standaard structuur uitdenken	1	1	5
9	Foto data standaard kunnen laten opslaan	2	2	8
10	Foto data standaard kunnen laten inladen	3	3	8
11	Video data standaard structuur uitdenken	1	1	5
12	Video data standaard kunnen laten opslaan	2	2	8
13	Video data standaard kunnen laten inladen	3	3	8
14	Audio data standaard structuur uitdenken	1	1	5
15	Audio data standaard kunnen laten opslaan	2	2	11
16	Audio data standaard kunnen laten inladen	3	3	11

Nr	Beschrijving	~Punten	Verbrand	Datum
17	Tekst data standaard structuur uitdenken	1	1	5
18	Tekst data standaard kunnen laten opslaan	1	1	12
19	Tekst data standaard kunnen laten inladen	1	1	12
20	Model data standaard structuur uitdenken	2	2	11
21	Model data standaard kunnen laten opslaan	4	4	11
22	Model data standaard kunnen laten inladen	4	4	11
22	Totaal		0	



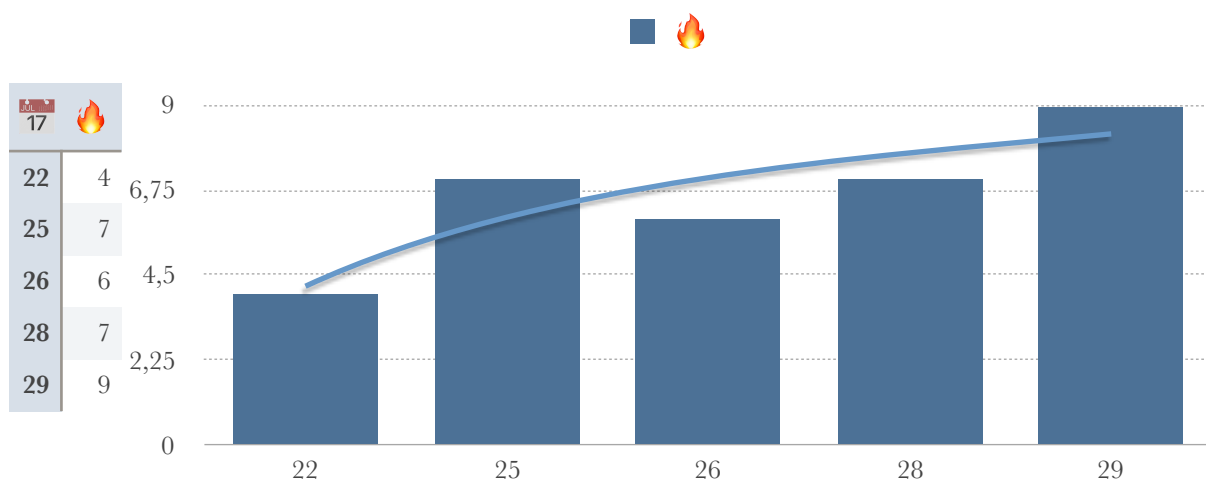
2: UI

$$7 * 8 = 56u$$

Het doel van deze sprint is om de UI volledig uit te denken en te testen. UI in AR/MR is anders dan UI op een 2D scherm, veel mensen zijn er dus nog onbekend mee er moeten verschillende versies van de UI komen,

Sprint Backlog

Nr	Beschrijving	~Punten	Verbrand	Datum
23	Een UI op basis van een Control panel wat jou volgt	2	2	25
24	Een UI op basis van een Control panel wat op een plek blijft hangen	2	2	25
25	UI voor controls per hologram (scale, move, rotate, delete)	2	2	28
26	UI wat altijd te vinden is op de hand van de gebruiker	6	6	26
27	Functies voor het scale van een hologram	3	3	28
28	Functies voor het verwijderen van een hologram	2	2	22
29	Functies voor het draaien van een hologram	2	2	28
30	Functies voor het verplaatsen van een hologram	1	1	22
31	Functies voor het aanmaken van een hologram	1	1	22
32	UI voor het vullen van de standaard data	4	4	29
33	UI het inladen van assets designen	5	5	29
52	UI besturen met Handen ipv gaze	3	3	25
12	Totaal		0	



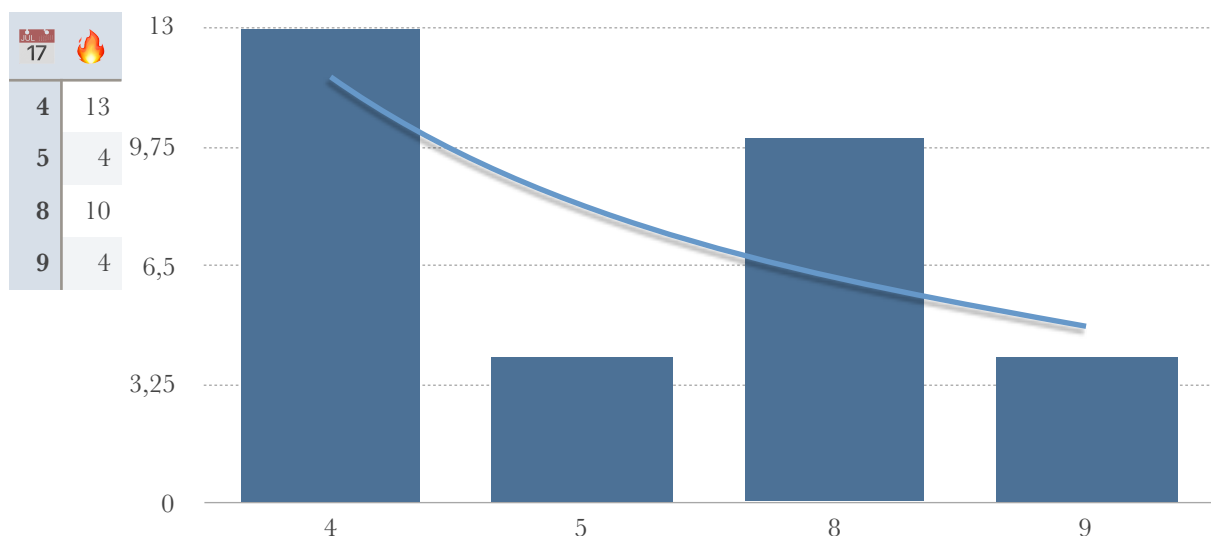
Sprint 3: Verwerking

$$7 * 8 = 56u$$

Om de gebruiker echt veel creative vrijheid te geven moeten ze eigen data kwijt kunnen in hun applicatie. Dit gaat via een website gebeuren, op deze website kunnen er files geüpload worden en kan er tekst veranderd worden, het blijft namelijk heel gebruiksonvriendelijk om dit in de MR omgeving te doen. Verder is de de save data ook uit te lezen hier, maar dat is niet heel leesbaar.

Sprint Backlog

Nr	Beschrijving	~Punten	Verbrand	Datum
34	Het opslaan van op een server	2	2	5
35	Het ophalen van savedata bij een server	2	2	5
36	Het bewaren van fotos/videos/audio bij een server	5	5	8
37	Het ophalen van fotos/videos/audio bij een server	3	3	4
38	Het inladen van opgehaalde fotos/videos/audio	6	6	4
39	Het koppelen van fotos/videos/audio aan save data	4	4	9
40	Het design voor het asset portal namaken	5	5	8
41	Simpele accounts voor asset portal	4	4	4
42	Tekst via spraakherkenning in MR omgeving	0	0	9
43	Sla foto op als tekst niet wordt ingevuld	0	0	9
10	Totaal		0	



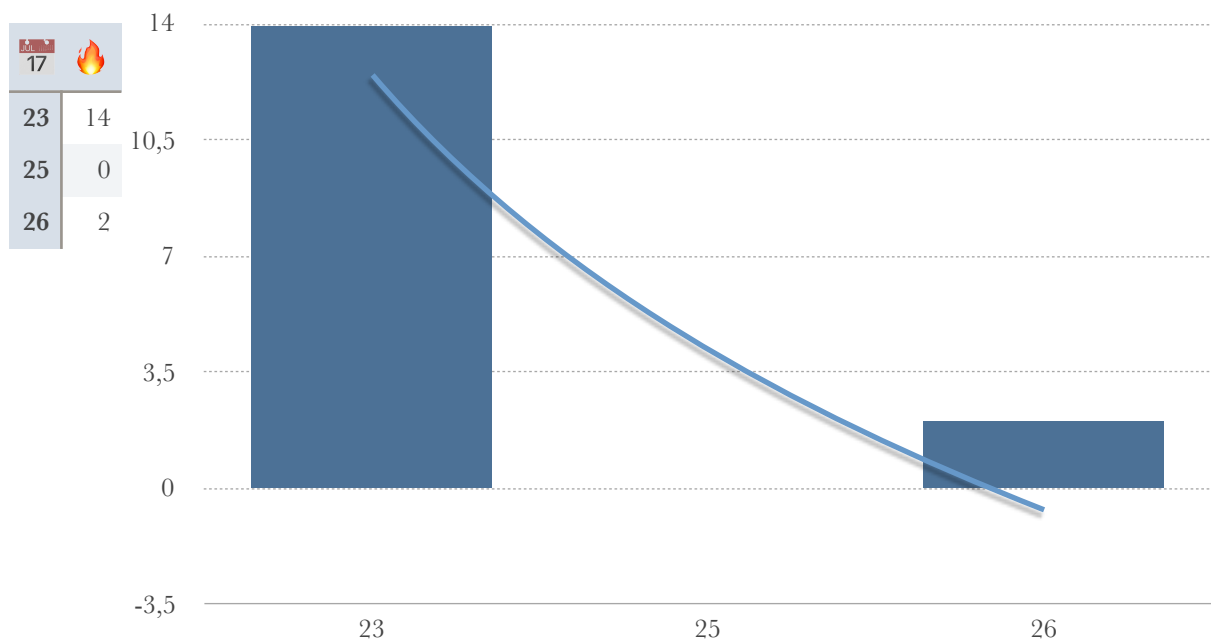
Sprint 4: Hulp

$$5 * 8 = 48u$$

Het doel van deze sprint is om alle hulp system werkend te krijgen, de hulp systemen hebben betrekking tot het plaatsen van de hologrammen. Er zijn meerdere ideeën om het plaatsen gebruiksvriendelijker te maken. Deze moeten worden uitgewerkt en getest worden. Ook zijn er andere tools nodig zoals debug, om het voor de doelgroep nog makkelijker te maken.

Sprint Backlog

Nr	Beschrijving	~Punten	Verbrand	Datum
44	Hulpsysteem: Niks	2	2	23
45	Hulpsysteem: afstandslijnen	2	2	26
46	Hulpsysteem: snappoints	4	0	
47	Hulpsysteem: lock axis	4	0	
48	Hulpsysteem: grid system	8	0	
49	Hulpsysteem: rotatie	4	4	23
50	Hulpsysteem: selectie	4	4	23
51	Debug overlay: show anchors, show all hidden holograms.	4	4	23
8	Totaal		16	



Sprint 5: polish

$$8 * 8 = 64u$$

Dit is de laatste sprint, hier moet alles waar ik niet aan toe ben gekomen nog bijkomen, dit zullen vooral dingen zijn die er later nog zijn bijgekomen en mogelijk de laatste loodjes zoals het verstoppertje van de UI zodat de applicatie runt als een gebruiker.

Sprint Backlog

Nr	Beschrijving	~Punten	Verbrand	Datum
	Security (geen wachtwoorden je zou achter data kunnen komen met alleen het "account")	?		?
	Shared anchor store (de save echt shared maken)	?		?
	Hulpsystemen (kijken welke hulp systemen nog te doen zijn)	8	0	
	Better backup (als backups mislukken, slaat hij geen nieuwe op)	8	8	30
	Modes(voor het laden van verschillende savefiles) op server	4	4	29
	Reload savefile functie (modes)	4	4	6
	New UI (dingen uit de test verder implementeren)	4	4	3
	Is Saved check (zal de save mislukt is door bv internet deze alsnog opslaan)	4	4	30
	Preview mode / playmode	7	7	7
	Change mode with QR code	15	15	10
0		Totaal	8	

