

Agenda beginpeiling

Datum: 28-04-2023

Genodigden: Gerjan van Oenen, Albert de Jonge, Wild innovators

Locatie: 1.019

Tijd: 09:15

1. Opening

2. Idee

- Aanleiding

Ons doel is om een app te maken voor in het onderwijs, dit willen we doen met behulp van AR om onder andere dieren te laten zien in het klaslokaal. Dit is nog niet echt eerder gedaan op een educatief niveau. Met deze app zouden leerlingen dus tijdens de les een beter beeld kunnen krijgen bij de lesstof.

- Voordelen & nadelen

We zijn erachter gekomen dat mensen sneller kunnen leren met behulp van visualisaties. Dit willen we dus gaan gebruiken in een onderwijssysteem om de motivatie en leerresultaten van leerlingen te verbeteren. De app kan echter ook de leerlingen te veel afleiden waardoor ze minder lesstof binnen kunnen krijgen.

- Doelgroep

Onze doelgroep is van groep 8 tot en met het laatste jaar van de onderbouw op het middelbare. We hebben dit als doelgroep ingesteld vanwege de verschillende vakkenpakketten in de bovenbouw en het niveau onder groep 8 ligt te laag om echt iets te leren van de app.

- Technisch aspect

We gebruiken Visual Studio Code als IDE en Unity als de engine om de app op te stellen. Voor 3D modellen kunnen we Blender gebruiken als de 3D modellen niet gratis te downloaden te zijn online.

- Documentatie

Bij de meegeleverde documenten staat nog verdere informatie, hier zitten ook de document, code en github conventies tussen.

- Planning

De planning zit bij de bijgeleverde documenten, hierin staat wie wanneer iets doet en hoelang er verwacht wordt dat die persoon ermee bezig is of hoelang die personen ermee bezig zijn.

- Demo

3. Rondvraag

Technische vragen moeten beantwoord worden na de meivakantie op maandag of dinsdag, er ontbreekt te veel om een schets van het idee te bedenken. Dit kan opgelost worden door een volledig Technisch Ontwerp te hebben. De planning is ook nog goed genoeg, een paar punten zijn

nog te simpel zo staat er onder andere nog niet wanneer we de benodigde skills/onderwerpen gaan leren.

RTM is te simpel en te veel gericht op het projectgroepje zelf. De klant heeft liever dat er een paar uitgebreide requirements staan over de app en functies die nuttig zijn voor de gebruikers.

4. Sluiting

Overige punten:

Er moet meer gecommuniceerd worden en beter moeten worden voorbereid voor de tussen- en eindpeiling.