

Projecten Web: Verbinding

Anthony Ringoet, Ben De Vleeschauwer

20 november 2014

Connecteer de digitale wereld met de fysieke wereld

Situatieschets

De digitale en fysieke werelden komen steeds dichterbij elkaar. Dit levert leuke projecten op die kleine (en grote) problemen oplossen.

Google buzzword: internet of things

Opdracht

- Maak wireframes en doe een usability test
- Maak een prototype, fail early
- Creëer een moodboard van de look & feel om je idee te pitchen bij je docenten
- Werk je applicatie technisch uit
- Presentatie van je afgewerkt product

Het is niet de bedoeling om in het vaarwater van de VP keuzerichting te komen. Deze opdracht ligt gewoon op de grens tussen het fysieke met het digitale.

Specs

- Combineer de fysieke wereld met de digitale (of omgekeerd)
- De applicatie is hoofdzakelijk gebaseerd op webtechnologie (vraag even na bij afwijkingen)
- Zorg voor een spelelement. Maak het plezierig.
- Conform de principes uit de lessen Creative Technieken, Grafisch Ontwerp, Design & UX, Development,...
- Usability testing & UX is een must
- Je levert een verkoopbaar product af, zowel qua code als design
- Je eindproduct is een "brand"

Hoe indienen

- Live te presenteren en **online** toegankelijk op een webhost
- Je voorziet een pitch video om je project te 'verkopen' (denk aan Kickstarter)
- Je bezorgt je inhoud in volgende structuur: <https://github.com/3mta-webux/project-template>
- Comprimeer deze map met als naam naam1-naam2.zip
- Dit bevat
 - o Broncode
 - o Documentatie
 - o Grafisch werk: kickstarter video, moodboard, logo,...
 - o Usability: wireframes en usability test rapport

Deadlines

Ten laatste 24 uur voor het examen van periode 2 bezorg je ons je gecomprimeerde assets via een publieke Dropbox URL.

Bestanden als e-mail bijlage worden niet geopend.

Je bezorgt ons een zip file zoals beschreven in het onderdeel 'hoe indienen'.

Op het examen van periode 2 presenteer je het afgewerkte product voor je docenten.

Inspiratie

- <http://www.marlon.be/nl/blog/2012/12/onze-nieuwjaars-site-hoe-we-te-werk-gingen>
- <http://www.geocaching.be/web/nl/index.php>

ECTS informatie

Inhoud

In dit vak worden de concepten en technieken aangebracht in de vakken Design, Web specialisatie en Development toegepast in concrete projecten.

Begeleiding

Vakgeïntegreerde studiebegeleiding. De studenten worden gecoacht binnen hun projectwerk. Er worden ook externe contacten binnengebracht voor inspiratie, kennis en feedback.

Onderwijsinformatie

projectonderwijs

Doelstellingen






- De student kan op basis van een project opdracht een analyse uitvoeren en deze terugkoppelen naar een opdrachtgever
 - De student kan op een creatieve manier omspringen met een opdracht, deze in de brede context van online media situeren en opportuniteiten op dit vlak herkennen
 - De student kan een taakverdeling voor een project opstellen en een inschatting maken van de aan hem toegewezen taken
 - De student kan individueel en teamverband een online web project in zijn totaliteit realiseren
 - De student kan de design, development en content management principes en technieken toepassen die gangbaar zijn bij de ontwikkeling van web projecten
-

Eindcompetenties

- Het vermogen om adequaat met veranderende omstandigheden en verwachtingen om te gaan en het gedrag er op af te stemmen.
- Het vermogen om nieuwe, originele en/of ongebruikelijke oplossingen voor bestaande problemen te vinden.
- Het vermogen om een situatie of complexe probleemstelling te ontleden, op te splitsen in deelaspecten en het alle data en informatie logisch te ordenen.
- Het vermogen om een opdracht op een projectmatige wijze aan te pakken met respect tot de planning.
- Het vermogen om een opdracht uit te voeren met het nodige doorzettingsvermogen en de nodige stressbestendigheid.
- Het vermogen om ideeën en meningen in een begrijpelijke taal aan anderen duidelijk te maken zodat de boodschap door de doelgroep begrepen wordt.
- Het vermogen om in een multidisciplinair en/of multicultureel team te werken.
- Het nemen van acties om eigen kennis en vaardigheden te ontwikkelen en het opzoeken van leerkansen tot verdere professionele ontwikkeling.
- Het vermogen om het eigen functioneren en dat van anderen kritisch te evalueren en bij te sturen.

Evaluatie

De evaluatie is een opdracht met mondelinge toelichting.

Kans	Moment	Vorm	Procent	Opmerking		
1	periode 1	Opdracht	25,00	met mondelinge toelichting		
1	periode 2	Opdracht	25,00	met mondelinge toelichting		
1&2	periode 1	Opdracht	25,00			
1&2	periode 2	Opdracht	25,00			
2	tweede zittijd	Opdracht	50,00	met mondelinge toelichting		

In periode 1 en 2 is er telkens een opdracht. De helft van beide opdrachten kan niet hernomen worden in tweede zit. Dit is doordat de opdracht en het concept doorheen deze periode uitgewerkt wordt in een team. Dit kan niet hernomen worden in een individuele tweede zittijd. Vandaar dat de bestaande concepten en projecten opnieuw hernomen kunnen worden maar dat ze voor de tweede zittijd verbeterd moeten worden.

Uitleg evaluatie documenten

In de bijlage kan je het overzicht van de evaluatie vinden van beide periodes.

De gebruikte categorieën zijn hier:

- concept
- design
- development
- presentatie
- verbinding fysiek-digitaal

Concept

Dit is gelinkt met onderstaande eindcompetenties:

- Het vermogen om nieuwe, originele en/of ongebruikelijke oplossingen voor bestaande problemen te vinden.
- Het vermogen om ideeën en meningen in een begrijpelijke taal aan anderen duidelijk te maken zodat de boodschap door de doelgroep begrepen wordt.
- Het nemen van acties om eigen kennis en vaardigheden te ontwikkelen en het opzoeken van leerkansen tot verdere professionele ontwikkeling.

Dit is gelinkt met onderstaande doelstellingen:

- De student kan op basis van een project opdracht een analyse uitvoeren en deze terugkoppelen naar een opdrachtgever
- De student kan op een creatieve manier omspringen met een opdracht, deze in de brede context van online media situeren en opportuniteiten op dit vlak herkennen

Concreet uit opdracht:

- **Je levert een verkoopbaar product af**, zowel qua code als design
- Je eindproduct is een “brand”
- Het is belangrijk dat je applicatie een sociaal relevant probleem oplost.

Design

Dit is gelinkt met onderstaande eindcompetenties:

- Het vermogen om adequaat met veranderende omstandigheden en verwachtingen om te gaan en het gedrag er op af te stemmen.
- Het vermogen om nieuwe, originele en/of ongebruikelijke oplossingen voor bestaande problemen te vinden.
- Het vermogen om een situatie of complexe probleemstelling te ontleden, op te splitsen in deelaspecten en het alle data en informatie logisch te ordenen.
- Het vermogen om een opdracht op een projectmatige wijze aan te pakken met respect tot de planning.
- Het vermogen om een opdracht uit te voeren met het nodige doorzettingsvermogen en de nodige stressbestendigheid.
- Het vermogen om ideeën en meningen in een begrijpelijke taal aan anderen duidelijk te maken zodat de boodschap door de doelgroep begrepen wordt.
- Het vermogen om in een multidisciplinair en/of multicultureel team te werken.
- Het nemen van acties om eigen kennis en vaardigheden te ontwikkelen en het opzoeken van leerkansen tot verdere professionele ontwikkeling.

- Het vermogen om het eigen functioneren en dat van anderen kritisch te evalueren en bij te sturen.

Dit is gelinkt met onderstaande doelstellingen:

- De student kan op basis van een project opdracht een analyse uitvoeren en deze terugkoppelen naar een opdrachtgever
- De student kan op een creatieve manier omspringen met een opdracht, deze in de brede context van online media situeren en opportuniteiten op dit vlak herkennen
- De student kan een taakverdeling voor een project opstellen en een inschatting maken van de aan hem toegewezen taken
- De student kan individueel en teamverband een online web project in zijn totaliteit realiseren
- De student kan de design, development en content management principes en technieken toepassen die gangbaar zijn bij de ontwikkeling van web projecten

Concreet uit opdracht:

- Conform de principes uit de lessen Creative Technieken, Grafisch Ontwerp, Design & UX, Development,...
- Usability testing & UX is een must
- Je levert een verkoopbaar product af, zowel qua code als design
- Je eindproduct is een "brand"
- Maak wireframes en doe een usability test
- Creëer een moodboard van de look & feel om je idee te pitchen bij je docenten

Development

Dit is gelinkt met onderstaande eindcompetenties:

- Het vermogen om adequaat met veranderende omstandigheden en verwachtingen om te gaan en het gedrag er op af te stemmen.
- Het vermogen om nieuwe, originele en/of ongebruikelijke oplossingen voor bestaande problemen te vinden.
- Het vermogen om een situatie of complexe probleemstelling te ontleden, op te splitsen in deelaspecten en het alle data en informatie logisch te ordenen.
- Het vermogen om een opdracht op een projectmatige wijze aan te pakken met respect tot de planning.
- Het vermogen om een opdracht uit te voeren met het nodige doorzettingsvermogen en de nodige stressbestendigheid.
- Het vermogen om ideeën en meningen in een begrijpelijke taal aan anderen duidelijk te maken zodat de boodschap door de doelgroep begrepen wordt.
- Het vermogen om in een multidisciplinair en/of multicultureel team te werken.
- Het nemen van acties om eigen kennis en vaardigheden te ontwikkelen en het opzoeken van leerkansen tot verdere professionele ontwikkeling.
- Het vermogen om het eigen functioneren en dat van anderen kritisch te evalueren en bij te sturen.

Dit is gelinkt met onderstaande doelstellingen:

- De student kan op basis van een project opdracht een analyse uitvoeren en deze terugkoppelen naar een opdrachtgever

- De student kan op een creatieve manier omspringen met een opdracht, deze in de brede context van online media situeren en opportuniteiten op dit vlak herkennen
- De student kan een taakverdeling voor een project opstellen en een inschatting maken van de aan hem toegewezen taken
- De student kan individueel en teamverband een online web project in zijn totaliteit realiseren
- De student kan de design, development en content management principes en technieken toepassen die gangbaar zijn bij de ontwikkeling van web projecten

Concreet uit opdracht:

- Werk je applicatie technisch uit
- Responsive web applicatie, bedoeld voor gebruik op zowel desktop als mobiele toestellen
- De applicatie is gebaseerd op volgende technologieën:
 - HTML / CSS / Javascript / jQuery
 - Sass of Less
 - PHP framework voor de back-end (bv. CodeIgniter)
 - MySQL
- Uitwisseling van gegevens met de back-end via Ajax calls in JSON formaat
- Het gebruik van een bestaand front-end framework is optioneel en aangewezen wanneer het effectief toegevoegde waarde heeft (hangt af van je concept)
- Authenticatie voor gebruikers (eventueel via third party als Facebook)
- Werkt in gangbare browsers (zowel desktop als mobile browsers!)
- Conform de principes uit de lessen Creative Technieken, Grafisch Ontwerp, Design &
- UX, Development,...
- Overzichtelijke HTML, CSS en JavaScript code
- Je levert een verkoopbaar product af, zowel qua code als design
- Hoe indienen: Map met alle definitieve broncode

Presentatie

Dit is gelinkt met onderstaande eindcompetenties:

- Het vermogen om adequaat met veranderende omstandigheden en verwachtingen om te gaan en het gedrag er op af te stemmen.
- Het vermogen om nieuwe, originele en/of ongebruikelijke oplossingen voor bestaande problemen te vinden.
- Het vermogen om een situatie of complexe probleemstelling te ontleden, op te splitsen in deelaspecten en het alle data en informatie logisch te ordenen.
- Het vermogen om een opdracht op een projectmatige wijze aan te pakken met respect tot de planning.
- Het vermogen om een opdracht uit te voeren met het nodige doorzettingsvermogen en de nodige stressbestendigheid.
- Het vermogen om ideeën en meningen in een begrijpelijke taal aan anderen duidelijk te maken zodat de boodschap door de doelgroep begrepen wordt.
- Het vermogen om in een multidisciplinair en/of multicultureel team te werken.
- Het nemen van acties om eigen kennis en vaardigheden te ontwikkelen en het opzoeken van leerkansen tot verdere professionele ontwikkeling.

Dit is gelinkt met onderstaande doelstellingen:

- De student kan op basis van een project opdracht een analyse uitvoeren en deze terugkoppelen naar een opdrachtgever
- De student kan op een creatieve manier omspringen met een opdracht, deze in de brede context van online media situeren en opportuniteiten op dit vlak herkennen
- De student kan een taakverdeling voor een project opstellen en een inschatting maken van de aan hem toegewezen taken
- De student kan individueel en teamverband een online web project in zijn totaliteit realiseren
- De student kan de design, development en content management principes en technieken toepassen die gangbaar zijn bij de ontwikkeling van web projecten

Concreet uit opdracht:

- Je levert een verkoopbaar product af, zowel qua code als design
 - Je eindproduct is een “brand”
 - Presentatie van je afgewerkt product
 - Hoe indienen:
 - Live te presenteren en online toegankelijk op een webhost
 - Op het examen van periode 1 presenteer je het afgewerkte product voor je docenten.
-

Link fysiek - digitaal (enkel opdracht periode 2)

Dit is gelinkt met onderstaande eindcompetenties:

- Het vermogen om adequaat met veranderende omstandigheden en verwachtingen om te gaan en het gedrag er op af te stemmen.
- Het vermogen om nieuwe, originele en/of ongebruikelijke oplossingen voor bestaande problemen te vinden.
- Het vermogen om een situatie of complexe probleemstelling te ontleden, op te splitsen in deelaspecten en het alle data en informatie logisch te ordenen.
- Het vermogen om ideeën en meningen in een begrijpelijke taal aan anderen duidelijk te maken zodat de boodschap door de doelgroep begrepen wordt.
- Het nemen van acties om eigen kennis en vaardigheden te ontwikkelen en het opzoeken van leerkansen tot verdere professionele ontwikkeling.

Dit is gelinkt met onderstaande doelstellingen:

- De student kan op basis van een project opdracht een analyse uitvoeren en deze terugkoppelen naar een opdrachtgever
- De student kan op een creatieve manier omspringen met een opdracht, deze in de brede context van online media situeren en opportuniteiten op dit vlak herkennen
- De student kan individueel en teamverband een online web project in zijn totaliteit realiseren

Concreet uit opdracht:

- De digitale en fysieke wereld komen steeds dichterbij elkaar. Dit levert leuke projecten op die kleine (en grote) problemen oplossen.
 - Google buzzword: internet of things
- Het is niet de bedoeling om in het vaarwater van de VP keuzerichting te komen. Deze opdracht ligt gewoon op de grens tussen het fysieke met het digitale.
- Combineer de fysieke wereld met de digitale (of omgekeerd)
- De applicatie is hoofdzakelijk gebaseerd op webtechnologie (vraag even na bij afwijkingen)
- Zorg voor een spelelement. Maak het plezierant.