3.7.3 Evaluatie van de leerervaringen

Wat heb ik geleerd?

Tijdens mijn stageperiode heb ik geleerd hoe het werkt om in een game bedrijf mee te draaien. Dit was het oorspronkelijke doel van mijn stage. Maar ik heb veel meer geleerd dan alleen dat. Ik ben verschillende problemen tegen gekomen tijdens mijn stage. Één van deze problemen was de werking van de controllers van een VR bril in Unity. Ik heb veel onderzoek moeten doen naar de werking van de controllers samen met de nieuwe SteamVR (software die er voor zorgt dat je Unity aan de VR bril kan linken) software. Hier was heel weinig documentatie over, waardoor ik weinig tot geen informatiebronnen had om mij op te baseren. Dit is uiteindelijk opgelost geraakt door een oudere versie van de SteamVR software te downloaden. Het uitzoeken van de werking van de nieuwe software zou te veel tijd in beslag nemen. De stage was immers maar twee weken. Mijn andere problemen heb ik allemaal kunnen oplossen met enkele scripts. Deze zijn samen met de uitleg terug te vinden in mijn technisch verslag.

Hoe zou ik het een tweede keer aanpakken?

Als ik deze opdracht opnieuw zou moeten uitvoeren zou ik direct anders beginnen. Ten eerste zou ik het mezelf al wat makkelijker maken door alle objecten in het midden van de game te plaatsen (op positie (0,0,0)). Vervolgens zou de benaming van mijn scripts veranderd worden. De werkvolgorde zou ik ook veranderen. Ik zou al de bewegingen en acties al programmeren als het ontwerp nog niet toegevoegd is aan de game.

De toepassing.

Er is nog geen concreet idee voor het gebruiken van mijn toepassing. Één van de mogelijkheden is het verkopen aan een bedrijf (Dit is niet zeker dus de naam van het bedrijf kan ik nog niet doorgeven). Dit bedrijf bied leuke ervaringen aan voor klanten. Enkele hiervan zijn een diner in de lucht, speleoboxen, een klim muur, en nog enkele extreme games. Mijn parachute ervaring zou daar gebruikt gaan worden om mensen een virtuele parachute sprong te laten beleven.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Naam Boelen Evi Vak Toegepaste Informatica  Klas 6ITN Project Evaluatie van de leerervaringen | | | | | | |
| E v a l u a t i e d o c u m e n t G e ï n t e g r e e r d e P r o e f | | | | | | | | | |
| **Versie 1** af te geven op: 11/03/2019 | | | | | Paraf ouder | **Versie 2** af te geven op: ………. | | Paraf ouder | |
|  | Tijdig afgegeven | | | |  |  | Tijdig afgegeven |  | |
|  |  |
|  | 1 dag te laat (-10%)  Nieuwe deadline: binnen 24 uur in de uploadzone. Volgende les op papier afgeven. | | | | ……….…. |  | 1 dag te laat (-10%)  Nieuwe deadline: binnen 24 uur in de uploadzone. Volgende les op papier afgeven. | ……….…. | |
|  |  |
|  | Meer dan 24 uur te laat. (-50%). Laatste deadline afspreken met leerkracht:  .............. | | | | ……….…. |  | Meer dan 24 uur te laat. (-50%). Laatste deadline afspreken met leerkracht:  .............. | ……….…. | |
|  |  |
|  | Laatste deadline niet gehaald (score=0) | | | | ……….…. |  | Laatste deadline niet gehaald (score=0) | ……….…. | |
|  |  |
| **E v a l u a t i e** | | | | | | | | | |
| Cijfer | | Commentaar | | | | | | | |
|  | |  | | | | | | | |
| Handtekening leerkracht | | | | Handtekening ouder | | | | |
| .......................................... | | | | .......................................... | | | | |