

Interactief model AR

Taken

Developer

- Documentatie maken
- Unity Scene klaarmaken
- Augmented reality werkend maken
- Code schrijven
- Build maken van app

Artist

- 3D models maken
- Textures maken
- UI maken
- Design van verpakking

Externe taken

- Audio maken door de Sound Designer*

* = Optioneel

Benodigheden

Software

- Unity
- Vuforia
- Microsoft visual studio
- Photoshop
- Autodesk Maya
- Substance painter

Hardware

- Laptop
- Telefoon

Opdracht grenzen

Project informatie

Start project: 7-5-2018

Deadline: 28-5-2018 (kan veranderen)

Werknemers: 1 Developer, 1 Artist, 1 Sound Designer(optioneel)

Budget: €30.000

Milestones

Milestone 1

Week 1: bij deze milestone wil ik een werkende demo dat als ik een afbeelding scan dat er een model tevoorschijn komt waar ik doormiddel van het klikken van knoppen allemaal informatie krijg over het product. Ook wil ik beginnen met het testen van de demo.

Milestone 2

Week 2: doormiddel van de informatie die ik heb gekregen van de testers, een optimalisatie voorstel maken en presenteren aan de opdrachtgever. Na goedkeuring van de opdrachtgever de optimalisatie implementeren. Daarna de geoptimaliseerde versie presenteren.

Belangrijke taken die gedaan moeten worden

Week 1: een werkende demo gemaakt hebben en verzamelen van feedback van testers.

Week 2: optimalisatie voorstel presenteren, de app optimaliseren en daarna de geoptimaliseerde versie presenteren.

Rollen voor elke milestone

Week 1: Developer, Artist

Week 2: Developer, Artist

Kosten

developer uren: 80 uren x €60 per uur = €4.800,-

Artist uren: 80 uren x €50 per uur = €4.000,-

Totaal: €8.800,-

Programma licenties

- Unity: Gratis
- Vuforia: Gratis
- Microsoft visual studio: Gratis
- Photoshop: €36,29 p.m
- Autodesk Maya: € 248,05 p.m
- Substance painter: € 16,61 p.m

Externe kosten

Sound Designer: €200,- ongeveer 1 minuut aan audio

Totaal: €9.300,95