Kunstspeeltuin

Mediacollege Amsterdam |Contactweg 36

Creativebape

idp/pmw

Inhoudsopgave

[**Aanleiding** 2](#_Toc56591803)

[**Doelen** 2](#_Toc56591804)

[**Resultaat** 2](#_Toc56591805)

[**Afbakening** 2](#_Toc56591806)

[**Randvoorwaarden** 2](#_Toc56591807)

[**Risico’s** 2](#_Toc56591808)

[**Projectorganisatie** 3](#_Toc56591809)

[**Ontwikkelmethode** 3](#_Toc56591810)

# **Aanleiding**

Folkert de Jong is een beeldhouwer en tekenaar uit Amsterdam. Hij maakt levensgrote beelden met verschillende materialen. CreativeBape zal een project maken op basis van deze kunstenaar. Zijn werk is kleurrijk, vrolijk maar toch verontrustende & gruwlijke thematiek.

# **Doelen**

Het doel van CreativeBape is om een showtafel te maken in de thema van Folkert de Jong.

Daar zal een digitale interactieve info pagina (website) bij komen die gemakkelijk te bezoeken is via een QR-code die aanwezig zal zijn op de showtafel

# **Resultaat**

21 Januari zal het resultaat voltooid zijn.

Het maximale budget is €150. Het bedrag zal voornamelijk uit gaan aan materiaal kosten voor de showtafel.

# **Afbakening**

Showtafel

Website

* Navbar
* Intropage
* Kunstenaar
* Werk van kunstenaar
* Werk van CreativeBape

# **Randvoorwaarden**

De randvoorwaarden binnen ons team worden voor een groot deel door de docenten opgesteld. Hoewel wij binnen het team natuurlijk ook een aantal voorwaarden hebben zodat als goed zal verlopen. Zolang iedereen zich daaraan houdt verwachten wij geen problemen tegen te komen onderling in het team.

# **Risico’s**

Bij het starten van een project moet je nadenken over de mogelijke risico’s die je neemt tijdens het project. Hierbij komen verschillende punten aan bod waar je over moet nadenken om het te voorkomen. Zo kun je bijvoorbeeld niet genoeg budget hebben of een teamlid levert zijn of haar werk niet op tijd in waardoor je als team gevaar loopt het werk niet op tijd in te kunnen leveren. Om zulke dingen te voorkomen is het belangrijk om van tevoren alles goed af te stemmen en met elkaar in gesprek te gaan. Je spreekt bijvoorbeeld van te voren af dat als je weet dat je een bepaalde deadline niet zal gaan halen dit op tijd aan te geven zodat hier rekening mee gehouden kan worden.

# **Projectorganisatie**

Binnen het team zorgen we ervoor dat het project goed georganiseerd wordt. Hierbij gebruiken we verschillende tools die handig zijn om de boel op orde te houden. Communicatie buiten school wordt allemaal geregeld via Microsoft Teams waarin wij vaak eventjes de stand van zaken bespreken om allemaal op de hoogte te blijven.

# **Ontwikkelmethode**

In ons project wordt gebruik gemaakt van vele ontwikkelmethode en tools om het eindproduct goed tot stand te brengen. Bij de website voor de promotiecampagne wordt gebruikt gemaakt van PHP / HTML, Bootstrap (CSS) en wellicht Javascript. Voor planning word Trello veelvuldig gebruikt om de sprints bij te houden.