

UTOPIA 2.0

PROOF OF CONCEPT

WEBOOS (team 2)

Teamleden: Michal Davidse, Kevin Vandeputte, Stef Vanbroekhoven, Valérie Becquart



00 PROJECTTEAM

VOORSTELLING



MICHAL DAVIDSE

Project Manager - SPOC

Analytisch
Probleemoplossend



STEF VANBROEKHOVEN

Doelgericht,
Efficiënt



KEVIN VANDEPUTTE

Probleemoplosser
Doelgericht



VALÉRIE BECQUART

Dossierbeheerder

Sterk in vormgeving,
organisatie en planning

00 | INHOUD

PRESENTATIE

KV0

- INLEIDING
- DEMO
- UITWERKING
 - TECHNISCH LUIK
 - CHECKPOINTS – MOSCOW
- STERKTES & VERBETERPUNTEN
- TOEKOMST
- RETROSPECTIE
- HAND-OVER
- PROMO

Dia 3

KV0

Voorstel voor inhoud presentatie iets beknopter te doen door wat dingen samen te nemen.

Kevin Vandeputte; 2023-01-25T08:09:18.345

01 | INLEIDING

OPDRACHT



OPDRACHTGEVER: Erwin Van de Put

OPDRACHT:

Het maken van **een exploratie tool** om (toekomstige) studenten kennis te laten maken met het aanbod.



De doelgroep zijn studenten (3^{de} graad) secundair onderwijs, alsook heroriëntatie- of werkstudenten.



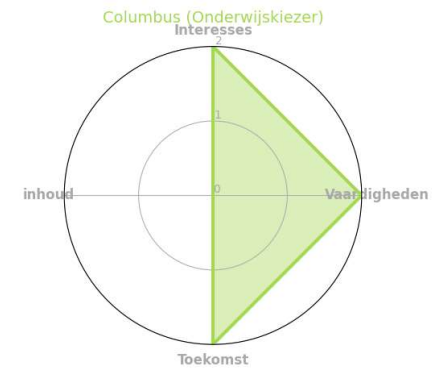
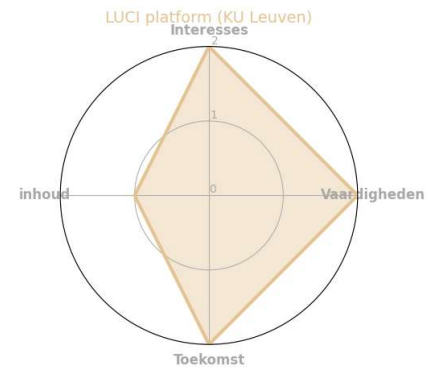
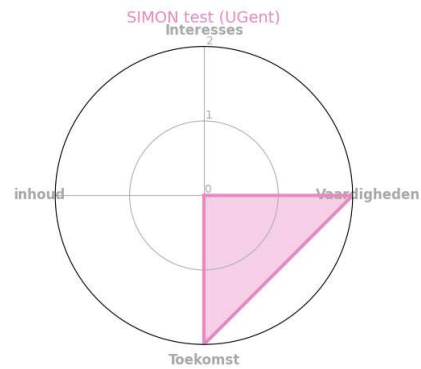
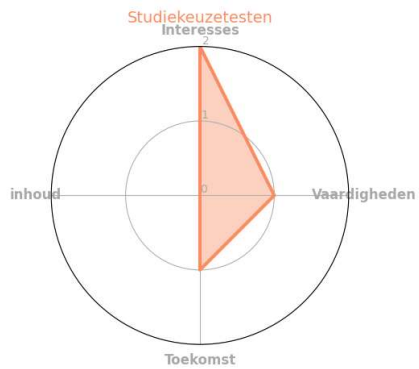
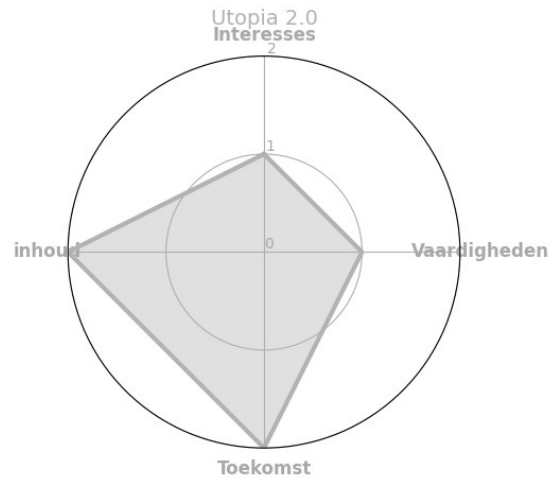
Een **uitnodigende exploratie tool** die, aan de hand van **speltechnieken**, toekomstige studenten een beter beeld moet geven van **verschillende studierichtingen** door hen **onder te dompelen in het vakgebied** en hen **uit te dagen** om verder te kijken dan de gekende paden.

WAT METEN/BEVRAGEN ZE?

- Interesses (Wie ben ik?)
- Vaardigheden (Wat kan ik?)
- Toekomstbeeld (Wat wil ik?)
- Inhoud (Wat is het?)

VERGELIJKING:

0: Niet meegenomen
1: Matig aan bod
2: Hoofdfocus



BESTAANDE TOOLS

02 | DEMO

GA OP AVONTUUR



DEMONSTRATIE SPEEL HET SPEL



03 | UITWERKING

TECHNISCH LUIK



CONCEPT

- Game-engine: **Unity**
- Hosting & database: **Firebase**
- Back End: **Firebase**



REALISATIE

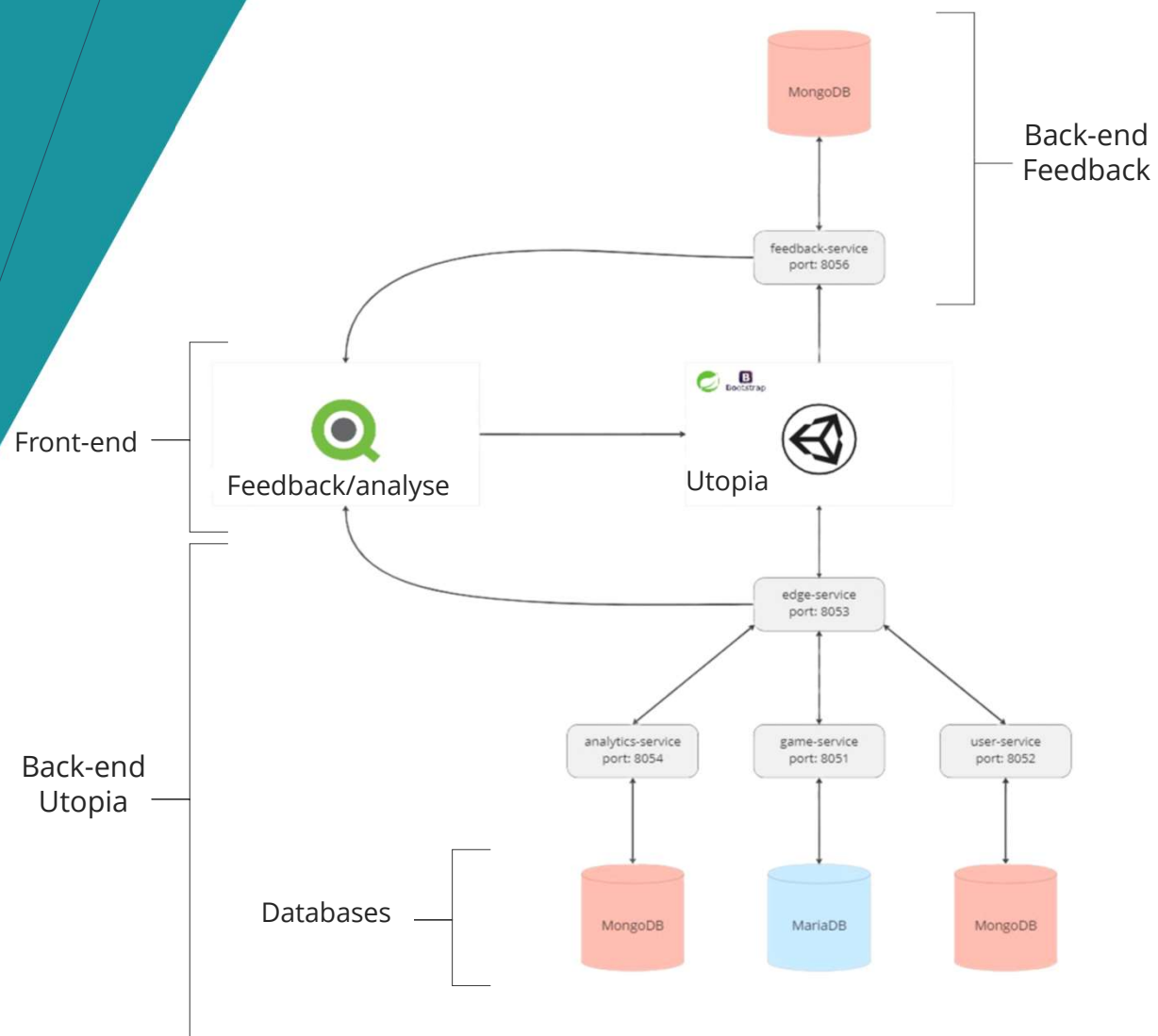
- Game-engine: **Unity**
- Hosting : **Okteto**
- Back End: **Microservices in Java Spring**

Database:

MongoDB

MariaDB

03 | UITWERKING TECHNISCH LUIK



Dia 8

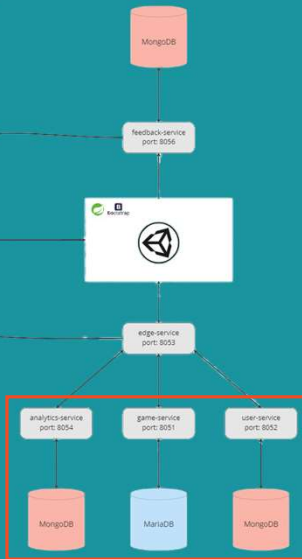
EPO

Dit gaat moeilijk te zien zijn tijdens de presentatie. Misschien nog even inzoomen op de verschillende onderdelen in de volgende slides?

Ik zie dat je bijvoorbeeld die microservices nog bespreekt, hier kan je dan eventueel een deel van de figuur naast plakken om het nog wat visueller te maken.

Els Peetermans; 2023-01-24T20:57:17.745

03 | UITWERKING TECHNISCH LUIK



ANALYTICS-SERVICE

- Verzamelen spelgegevens over analyses

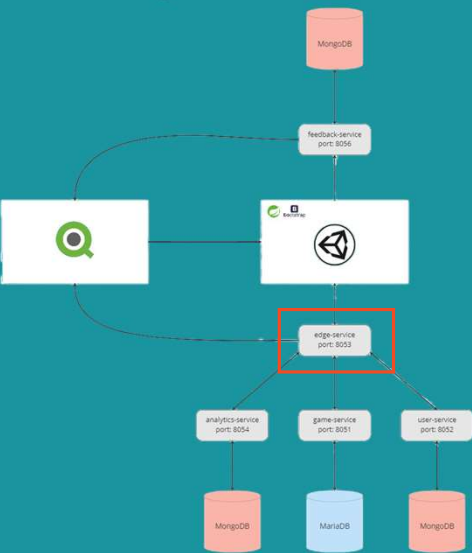
GAME-SERVICE

- Leveren en beheren van alle data nodig voor het spel:
 - Interessegebieden
 - Stations
 - Vragen
- Relationale database

USER-SERVICE

- Beheren van gebruikersgegevens:
 - Username + score

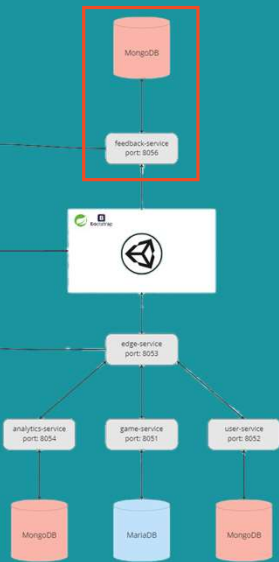
03 | UITWERKING TECHNISCH LUIK



EDGE SERVICE

- Aanspreekpunt voor client
- Communiceert met onderliggende services
 - User-service
 - Game-service
 - Analytics-service
- In verbinding met Unity en Qlik sense

03 | UITWERKING TECHNISCH LUIK



FEEDBACK SERVICE

- Verzamelt feedback van de gebruiker via formulier op pagina
- In verbinding met Qlik sense voor analyse

03 | UITWERKING TECHNISCH LUIK

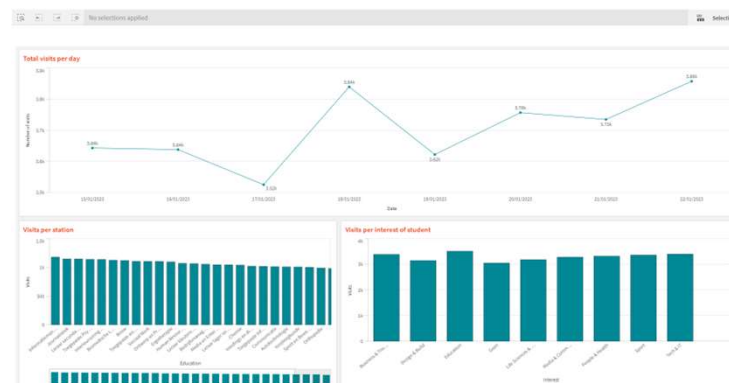


INPUTGEGEVENS

- Feedback
 - Feedback van de gebruikers
 - Gemiddelde score
- Analytics
 - Aantal bezoeken per station
 - Gekozen interesse van de gebruiker

OUTPUT

- Dagelijkse update van het dashboard



03 | UITWERKING

CHECKPOINTS - MOSCOW



'MUST HAVE'

- 2 metrolijnen (grafisch)
- (minstens) 1 uitgewerkt metrostation:
 - Uitgewerkt gebouw waar spel gespeeld wordt
 - Puntentelling (eenvoudig: 1 punt/vraag)
- Modulaire basis, zodat volgende groepen snel kunnen inpikken.



'SHOULD HAVE'

- Spelverloop volledig uitwerken
 - Vroegtijdige verlaten station.
 - Station overslaan.
 - ...
- Meerdere stations uitwerken
- Station statistieken
- Startpagina (interesses, geboortedatum, spelersnaam bevragen)



'COULD HAVE' (NICE TO HAVE)

- Route uitwerking en wisselpunten
- *Timer om metrostation uitwerken*



'WON'T HAVE'

- Highscore pagina
- *Platformbeheer*
- *Mobile application*
- *Complexe puntentelling (extra punten bij eerste 2 stations)*
- Statistieken dashboard
- About pagina inhoud invullen

04 | STERKTES & VERBETERPUNTEN



STERKTES

- Modulaire opzet
 - Generieke classes API calls
 - Opbouw werelden en netwerk
- Dashboard feedback
- Testklaar voor kleine groep

WOW

- Visuele aspect + mooie flow doorheen het spel
- Interactiviteit

04 | STERKTES & VERBETERPUNTEN



WAT KAN ER BETER?

- Efficiëntere scripts
 - Betere opbouw
 - Less code ? More re-use?
- Afspraken benamingen – opbouw
- Parent – child folders, groeperen
 - Overzichtelijker
- Betere connectie Unity- GitHub
 - Kijken naar andere opties of mogelijkheden ...

05 | TOEKOMST

VERDERE UITWERKING



ALGEMEEN – MBV ANDERE STUDIERICHTINGEN

- Uitwerken eigen huisstijl / visuals
- User Experience onderzoeken
- Meer vragen verzamelen
- Verhaallijn verder uitwerken

SPELSPECIFIEK – IT GERICHT

- Hosting & Licenses
- Uitbreiden metrolijnen
- Doorlinken naar informatie studie
- Uitgebreid spelconcept (puntentelling)
- Authenticatie op website (beheerder, dashboard)
- Inlogpagina voor nieuwe vragen toevoegen aan database
- Mobile build

05 TOEKOMST

ANDERE MOGELIJKHEDEN

UNITY: A ROAD TO POSSIBILITIES

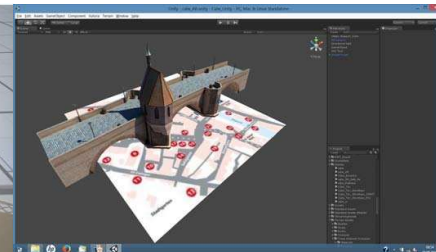
- Meer dan enkel een quiz met vragen
 - Challenges invoegen

```
HelloWorld.swift

// Your first Swift program
print("Hello, World!")
```



- Virtual / Augmented reality bijvoorbeeld om op SID beurs te gebruiken



06 | RETROSPECTIE

INHOUD & SKILLS



TECHNISCH INHOUDELIJK

- Nieuw platform geleerd (Unity) in korte tijd
- Kennis van voorgaande vakken geïmplementeerd vanuit een ander perspectief
 - Qlik Sense
 - C#
 - Advanced Programming Topics
 - ...

SOFTSKILLS

- Leren, groeien, en doorgeven van kennis
 - Technisch
 - Creatief inspireren
- Communicatie
 - Ideeën alsook pijnpunten duidelijk naar voor brengen
- Interpersoonlijke vaardigheid en teamwork
 - Positieve relaties opbouwen met oog op eindproduct
- Probleemoplossend en aanpassingsvermogen

Dia 18

EPO

Deze en de volgende slide zijn visueel wat minder afgewerkt dan de rest van de presentatie, maar ik veronderstel dat dat nog op de planning stond ... ;)

Els Peetermans; 2023-01-24T21:15:42.880

06 | RETROSPECTIE BESLUIT



- Voldoen aan de eisen en vooropgestelde verwachtingen
 - Spel/game concept
 - Interactief
 - Klaar voor testing
- Origineel, uniek, en creatief
 - Op aantal weken gerealiseerd terwijl geen voorkennis van platform
- Meerwaarde voor opdrachtgever
 - Alternatief t.o.v. andere voorgestelde POC
- Meerwaarde voor belanghebbende
 - Feedback dashboard
- Meerwaarde voor gebruikers
 - Interactief

07 | HAND-OVER



DOCUMENTATIE

- GitHub readme
- Eigen documentatie (losse nota's + instructies) – zie pdf

LINKS NAAR WERKBESTANDEN + URL'S

- Website:
 - [URL](#) gebruikerswebsite + [URL](#) analyse + [URL](#) feedback
 - [Bestanden](#)
- Game hosting
 - [URL](#)
 - [bestanden](#)
- Werkbestanden
 - [URL](#) + Back end – microservice [game](#)
 - [URL](#) + Back end – microservice [users](#)
 - [URL](#) + Back end – microservice [feedback](#)
 - [URL](#) + Back end – [edgeservice](#)
 - [URL](#) Docker-compose
 - [Unity](#)



12

ENDNOTE
PROMOVIDEO: [URL](#)

BEDANKT

