

KdG

Karel de Grote
Hogeschool

Projecten Web

Disruptive web app

Sam Serrien, Ben De Vleeschauwer, 22 september 2016

Disruptive web applicatie

Situatieschets

Er zijn veel hands on web apps tegenwoordig. Creatieve kleine tools die je het leven gemakkelijk kunnen maken. Lifehacking zeggen ze soms.

Het is belangrijk dat je een sociaal relevant probleem oplost.

Voorbeelden

- AirBnb, Uber, Campr,...
- Tweedehands boeken verkoop applicatie voor studenten op het einde van het academiejaar
- Site om bedrijven te engageren afgeschreven toestellen te schenken. Vzw's en NGO's kunnen zich ook registreren op deze site.
- “Don't break the chain.” Web applicatie die gebruikers zich laat engageren om x-aantal dagen iets anders te doen. Bvb. 30 dagen alle verplaatsingen met de fiets doen.

Opdracht

- Doe een brainstorm en doe een elevator pitch
- Creëer een mood board van de look & feel om je idee te pitchen bij je docenten
- Maak wireframes en doe een usability test
- Werk je applicatie technisch uit
- Presenteer van je afgewerkt product

Specs

- Applicatie gebaseerd op Web Technologie.
- De applicatie moet gemaakt worden met behulp van bestaande technologieën en frameworks zoals bijvoorbeeld:
 - Sass
 - PHP framework voor de back-end (bv. Laravel))
 - MySQL
 - Mean Stack...

Specs

- Zorg ervoor dat je nog steeds je design en eigenheid implementeert!
- Maak maximaal/optimaal gebruik van third party content (mashup)
- Authenticatie voor gebruikers (eventueel via third party als Facebook)
- Werkt in gangbare browsers (zowel desktop als mobile browsers!)

Specs

- Conform de principes uit de lessen Creative Technieken, Grafisch Ontwerp, Design & UX, Development,...
- Overzichtelijke HTML, CSS en JavaScript code
- 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 bezorgt je inhoud, via mail, door middel van een Github of bitbucket link aan Sam Serrien (sam.serrien@kdg.be)
- Dit bevat
 - Broncode
 - Documentatie
 - Grafisch werk: moodboard, logo,...

Deadlines

- Op de 3de week van de Periode zal je een MVP moeten kunnen tonen.
- Ten laatste 3 dagen voor het examen van periode 1 bezorg je ons je gecomprimeerde assets via bovenmerelde richtlijnen. Geen bestanden als e-mail bijlage!

Op het examen van periode 1 presenteer je het afgewerkte product voor je docenten.

Evaluatie

De evaluatie is een opdracht 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.

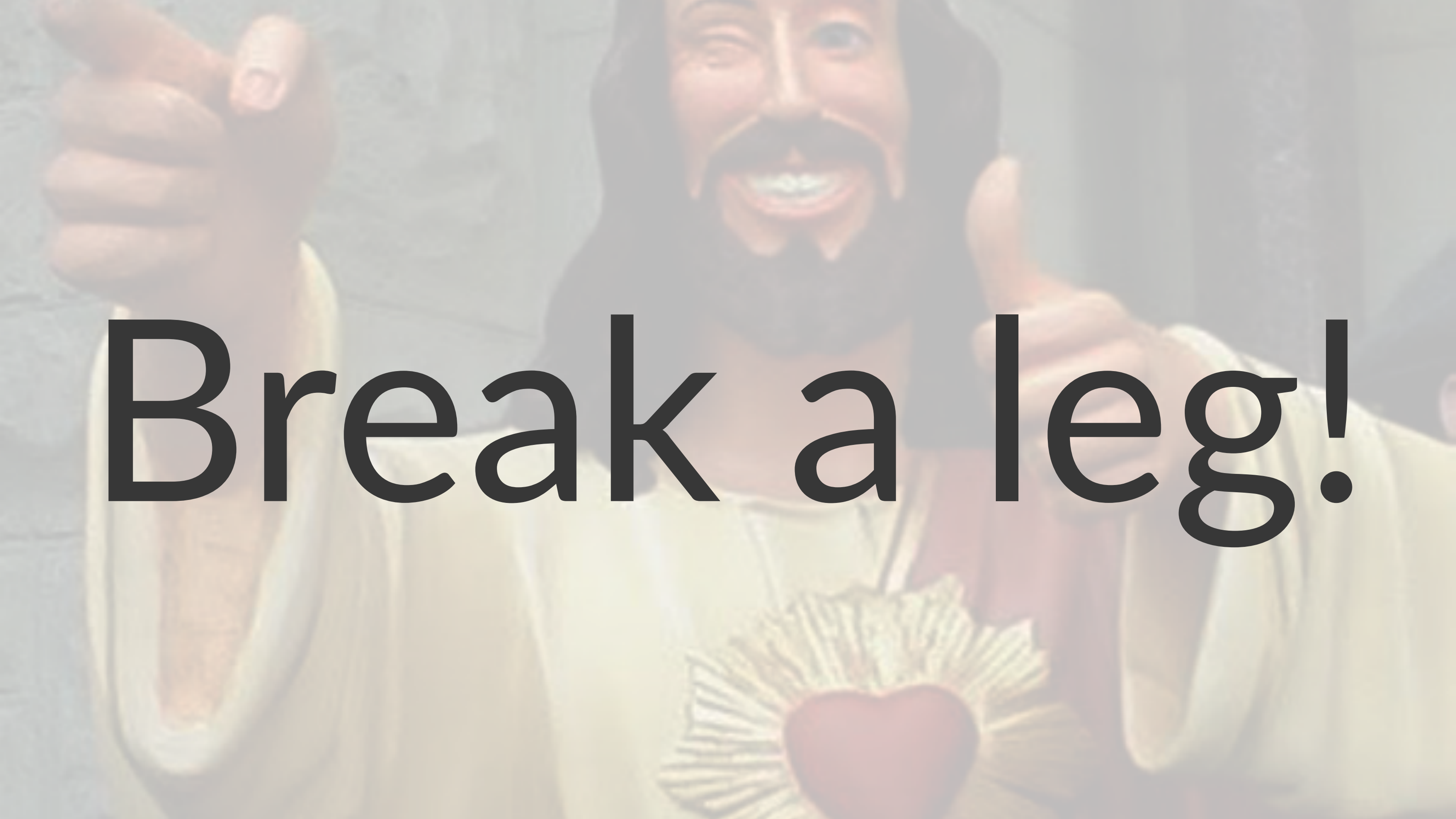
Uitleg evaluatie

De gebruikte categorieën zijn hier:

- Concept (/2)
- Design & UX (/6)
- Development (/6)
- Presentatie (/3)
- Sociale relevantie / Disruptive waarde (**Build something meaningful**) (/3)

ECTS informatie

- Lees deze na! Beschikbaar op <http://ects.kdg.be> en ook nog eens in de PDF van de Opdracht die op BB komt.



Break a leg!