



Docenten: Erik Post, Saskia Hoogerhuis, Miloš Despotović en mevrouw Kleibrink  
Klassen: MD2A & MV4AB  
Studenten: Madelief van der Hoeven, Dorus Bakker, Fabian Hendriks. Sam Thasing en Ferdy  
Feenstra en Leroy Andrade  
Leerjaar: 2020/2021  
Periode: 3  
Vak: interdisciplinair project (IDP)  
Versie: 19-11-2020 (v1)



## Inhoud

Aanleiding .....	3
Doelstelling .....	3
Wat is het budget/tijdsplanning: .....	3
Technische onderzoek.....	3
Afbakening .....	3
Ontwikkelmethoden/planning.....	4
Projectorganisatie/communicatie .....	5
Randvoorwaarden .....	7
Resultaat .....	7



## Aanleiding

De opdrachtgever wilt dat er via interactieve installatie die geïnspireerd is op het werk van een Nederlandse kunstenaar, wordt gerealiseerd tot een tastbaar object.

## Doelstelling

### Wat is het budget/tijdsplanning:

Er is geen budget. Het project eindigt op donderdag 28 januari. De betaling doe je op in de vorm van kennis die je vergaart gedurende het project.

## Technische onderzoek

### Front-end

- Virtual reality -> software: Unity 3D, Maya 2018 voor eigen Mash
- Augmented reality -> AR.js library

## Afbakening

Je geeft bij afbakening aan waar de grenzen liggen voor het werk van het project. Je kiest een onderwerp en van dat onderwerp maak je meerdere kleine onderwerpen en over die onderwerpen ga je nog specifieker op in. Voorbeeld: We gaan een website maken. De website moet in 3 onderdelen, homepage, about page en contact page. Hier ga je verder op in. Wat moet er in de homepage? Wat moet er in de about page? etc.

Wij (media development) gaan een mobiel interface ontwikkelen waar een kunstwerk van de kunstenaar, te zien zal zijn, middels VR & AR. Verder zal er

Media vormgeving zal zich storen op: kunstenaars- en Gebruikersonderzoek Gebruikersprofiel/Persona User Journey Woordweb Moodboard Styleboard 2 x Visueel Concept (Product Backlog, Planning)

En Ruimtelijk vormgeving gaat aan de slag met het maken van een ruimte waar onze interpretatie over de betekenis van de kunstenaar zijn kunstwerk, geïnterpreteerd zal worden naar fysiek realiteit.



## Ontwikkelmethoden/planning

Planning is het samenwerken en cominuceren via teams, GitHub en Trello. Zo ontwikkel je een band en werk je goed en snel samen. Ook is het altijd handig om een daily standup te doen. Zo dat je weet wat er te doen staat en waar de ander zich bevind.

De planning met het team gebeurd als volgt:

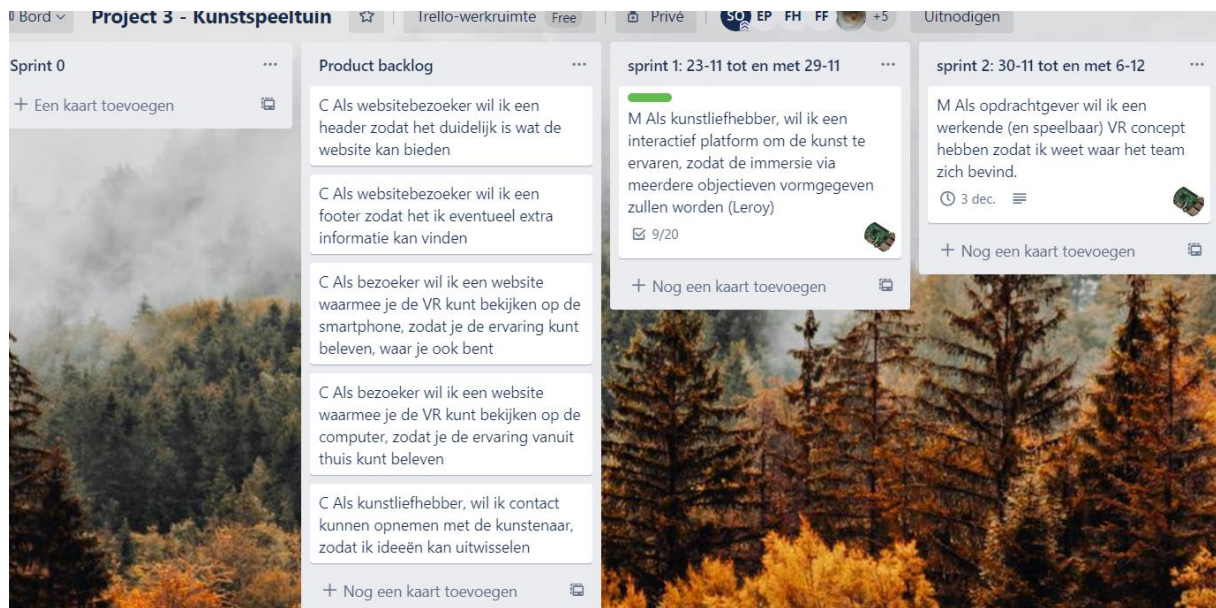
Alle mobiel gerelateerde functies in Trello als User Story.

AR is een functie, waar de VR ook een individueel op zichzelf staand product is. De research, maken van demo en taak afronden, zal met deadlines worden gewaarborgd met SCRUM en MOSCOW methodiek.

De klant zal op de hoogte worden gebracht wanneer wij een werkende VR demo hebben en dat is volgende week (3-12-2020), want wij willen juist dat de kunstenaar, blij wordt, van de manier waarop zijn kunst wordt geïnterpreteerd. Doordat de kunstenaar dan ook feedback kan geven in vroeg stadium, zou alles gerealiseerd moeten kunnen worden.

## Projectorganisatie/communicatie

Definitie van projectorganisatie is de verdeling van taken en verantwoordelijkheid binnen je team waarmee je het project doet. En communicatie is een belangrijke factor binnen je team en met de opdrachtgever om alles soepel te laten lopen en volgens planning. Voorbeeld: Als je een taak is toegewezen bijvoorbeeld het maken van een logo dan heb je de verantwoordelijkheid om dat te doen. Eventueel kan je nog hulp vragen van je teamgenoten



M Als kunstliefhebber, wil ik een interactief platform om de kunst te ervaren, zodat de immersie via meerdere objectieven vormgegeven zullen worden (Leroy)

in lijst [sprint 1: 23-11 tot en met 29-11](#)

☒ **Onderzoek**

Verberg voltooide itemsVerwijderen

86%

☒

Overleg met team over het concept (Leroy)

☒

Onderzoek apparatuur VR (Leroy) - contact met drie docenten gehad van de Audio Visueel opleiding en afspraak gemaakt om met een plan te komen (op papier), wat ik wil realiseren en hoe ik dat van plan ben (Leroy)

☒

Onderzoek apparatuur 360 video (Leroy)

☒

Rapport schrijven aan de docenten waarom je deze apparatuur in gebruik wilt nemen en wat je al weet van deze technologie en dat plan delen met de heer Martijn Vorstenbosch met de heer Steven Zuidam in de CC, welke vervolgens het akkoord zal sturen naar Vincent Rusland, wanneer er apparaten nog over zijn en niet door hun eigen afdeling in gebruik genomen zullen worden (Leroy)

☒

Doorgeven dat de eerste tastbare item pas in sprint week twee kan worden getoond (aan mevrouw Hogerhuis. Zij gaf verbaal in een 1 op 1 teams gesprek, het akkoord dat ik de ruimte krijg om deze nieuwe technologie te doen onderzoeken (Leroy)

☒

Gesprek met de heer Schenk over VR (Leroy)

☐

Voortgang met team bespreken tijdens SCRUM meeting (Leroy)

☒ **Uitvoer VR webbrowser**

Verberg voltooide items

25%

☒ ~~Installatie van alle programmas (Leroy)~~

☒ ~~web code onderzoek (Leroy)~~

☐ web Proof of concept code - eigen demo maken - -> eigen mash maken importeren in Unity (Leroy)

☐ web Proof of concept - design (Leroy)

☐ web Proof of concept - demo (om te zien of design kan worden gemaakt), deze feedback ook weer delen met het team (Leroy)

☐ VR proof of concept (Leroy)

☐ concept presenteren aan team (Leroy)

☐ Uitwerken concept van kunstenaar in VR (Leroy)

## Randvoorwaarden

## Resultaat