



Docenten: Erik Post, Saskia Hoogerhuis, Miloš Despotović en mevrouw Kleibrink

Klassen: MD2A & MV4AB

Studenten: Madelief van der Hoeven, Dorus Bakker, Fabian Hendriks. Sam Thasing, Ferdy Feenstra en Leroy Andrade

Leerjaar: 2020/2021

Periode: 3

Vak: interdisciplinair project (IDP)

Versie: 26-11-2020 (v1)



## Inhoud

Aanleiding .....	3
Afbakening .....	3
Ontwikkelmethoden/planning.....	4
Projectorganisatie/communicatie .....	5
Randvoorwaarden .....	8
Beoordelingscriteria MV .....	8
Beoordelingscriteria MD .....	8
Beoordelingscriteria RV .....	8
De planning .....	9
Technische onderzoek.....	9



## 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.

De volgende competenties zullen onder andere naar voren komen:

De student zal

0: constant contact houden met de Scrum master over het behalen van de targets.

1: onderzoek doen naar de wens van de opdrachtgever en op basis van het resultaat, kunnen aangeven of het doel haalbaar is of niet. Wanneer niet, bespreek dan hoe het wel kan worden gedaan en hoe je daar als team voor kunt zorgen.

2: tijdig kunnen aangeven of er speciale kennis moet worden vergaard, hoe die er aan komt, hoelang het duurt voor die kennis is opgedaan en wanneer de SCRUM User Story, is afgerond met die nieuwe skill.

3: communiceren en als team een probleem oplossen. Geen onderlinge kampen maken maar samen, werken tot één geheel.

4: door middel van de interdisciplinaire samenwerking, een beter aansluiting krijgen op de arbeidsmarkt. De student heeft nu nog de ruimte om een fout te maken, welke vervolgens wordt gedocumenteerd en daar waar nodig besproken met het team. Van fouten leer je, die maak je geen tweede keer (naja, liever niet).

5: verbetervoorstellen kunnen doen op basis van zijn/haar opgedane kennis. Geeft duidelijk aan wat de voor- en nadelen zijn.

## 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 Wordweb 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 gebeurt als volgt:

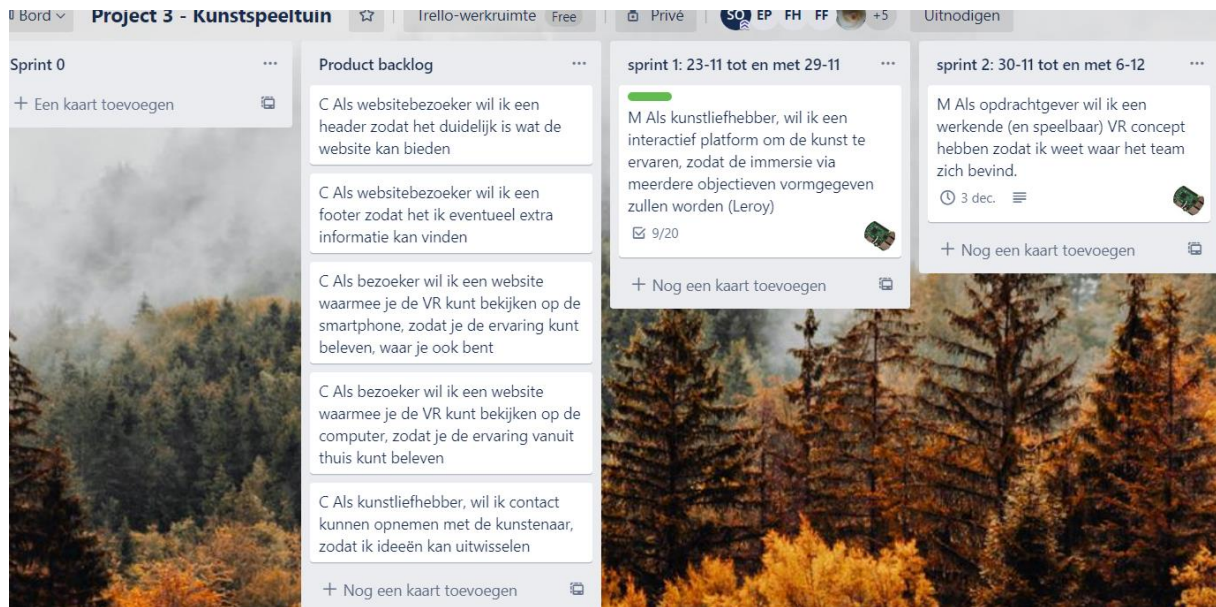
Alle mobiel gerelateerde functies in Trello als User Story.

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

Het is de bedoeling dat het volgende wordt verwerkt in het project:

**Onderdeel 1** (verplicht) – Realiseer samen met een multidisciplinair team (studenten van RV, MV, MD) een interactieve installatie die geïnspireerd is op het werk van een Nederlandse kunstenaar. De installatie is ruimtelijk en immersief, interactief, hedendaags en spannend, maar veilig.

En tenminste nog één van de volgende onderdelen:

**Onderdeel 2** (keuze 1) – Realiseer samen met een multidisciplinair team een app die met behulp van VR/AR technologie de ervaring van de interactieve installatie aanvult dan wel nabootst (een souvenir van de installatie?) op een manier die de kunstenaar eigen is.

**Onderdeel 3** (keuze 2) – Realiseer samen met een multidisciplinair team een promotiecampagne voor de interactieve installatie (website, social media, posters) op een manier die de kunstenaar eigen is.

**Onderdeel 4** (keuze 3) – Realiseer samen met een multidisciplinair team een monografie over de kunstenaar waarin een inleiding, een biografie, een cv en minimaal 12 kunstwerken van de kunstenaar worden getoond op een manier die de kunstenaar eigen is.

Het resultaat bevat diepgang en brengt de boodschap van de kunstenaar over. De uiteindelijke oplevering moet experimenteel en verrassend zijn.

## Beoordelingscriteria MV

Je wordt beoordeeld op: Onderzoek, Concept, Ontwerp, Presentatie. Laat deze onderdelen in je presentatie terugkomen.

## Beoordelingscriteria MD

Je wordt beoordeeld op: Scrum, development en samenwerking.

## Beoordelingscriteria RV

Realiseer samen met een multidisciplinair team (studenten van RV, MV, MD) een interactieve installatie die geïnspireerd is op het werk van een Nederlandse kunstenaar. De installatie is ruimtelijk en immersive, interactief, hedendaags en spannend, maar veilig.





## De planning

**26 november 2020 – 0-Sprint Presentatie:** User Journey, Woordweb, Moodboard, Styleboard, Concept (Product Backlog, Planning)

**10 december 2020** – Sprint 1 Presentatie

**7 januari 2021** – Sprint 2 Presentatie

**21 januari 2020** – Eindpresentatie

**28 januari 2020** – Afronding en evaluatie

## Technische onderzoek

### Apparatuur

- Minimaal: Laptop single core – 1500Mhz en voor VR een laptop met MAC of Windows die HTML 5
- Een 3x3 ruimte om de installatie van de vormgevers te doen realiseren.

### Front-end

kan lezen en uitvoeren.

- Virtual reality ->software: Unity 3D, Maya 2018 voor eigen Mash ,3D bril, HTC ViVe
- Augumented reality -> AR.js library