

# Studiewijzer

## Naam

Project 3D simulatie

## Docenten

D Bruin, J Wielens

## Jaar van opstellen van document

2017

## EC's

7

## Studiejaar en periode

Jaar 2 periode 1

## Leeruitkomsten

1. Je kunt een idee voor een visueel aantrekkelijke 3d applicatie (spel, screensaver, configureren van een auto...) ontwikkelen en in een pitch een opdrachtgever overtuigen om te kiezen voor jouw idee.
2. Je kunt een logboek bijhouden van de ontwerpkeuzes en van de veranderingen daarin gedurende het maken van de 3d applicatie.
3. Je kunt mbv een 3d-engine als threejs of unity een visueel aantrekkelijke 3d applicatie maken, die draait in de browser. Hierbij kun je javascript en html toepassen om een goede user-experience te bewerkstelligen.
4. Je kunt in een markt jouw 3d applicatie op aantrekkelijke wijze presenteren en demonstreren. Hierbij kun je gebruik maken van een poster of een filmpje om jouw 3d applicatie kort uit te leggen en ga je actief mogelijke klanten werven.

## Competenties

- Beheren (1)
- Beheren (2)
- Beheren (3)

## Literatuur

lesmateriaal op blackboard (3D simulatie 2016/2017). On line informatie over javascript en threejs

## Planning

Week 6: Pitch, Week 6-8: Werken aan project, Week 9: productbeoordeling en markt