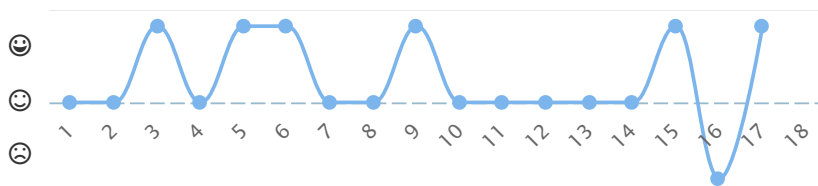




Schijndel, Rick R. van



Checkpoint 18 20-01-2020

**Schijndel, Rick R. van** 3 days ago

Bij de 'EINDPRODUCT' assignment ga ik later nog een video inleveren (soort demovideo om bij het Symposium af te spelen). Dus deze is voor nu nog leeg maar daar ben ik nog volledig mee bezig.



Write a summary of what you discussed with your teacher...

Too short

Checkpoint 17 06-01-2020

**Schijndel, Rick R. van** 17 days ago

De volgende weken focus ik op user testing en front-end development om de chatbot zo demo-worthy mogelijk te maken. Bij testen erop letten dat ik verschillende mensen interview (studenten, docenten, oudere mensen) aangezien de doelgroep van kamers reserveren zeer algemeen is. Ook noteren wat voor waarde de informatie heeft (sommige mensen hebben de neiging om te positief te reageren).

Voor bij het symposium ook nog een kleine presentatie/video maken om te laten spelen op een scherm terwijl ik aan het woord ben. Om aandacht te trekken van voorbijgangers.

Checkpoint 16 16-12-2019



⚠ No feedback submitted.

Checkpoint 15 09-12-2019

**Schijndel, Rick R. van** a month ago

In deze sprint (2 weken) ga ik aan de gang met dynamische emoties (gebaseerd op user input), text-to-speech (van Google Cloud) en het uitbreiden van DialogFlow persoonlijkheden.

Morgen heb ik een sollicitatie in de middag bij Manus VR. Als dat hier in Strijp S kan hebben we morgen een meeting om te kijken naar de Canvas course en rubrics.

Maar waarschijnlijk is de sollicitatie in Geldrop dus moeten we een andere afspraak plannen.

Checkpoint 14 02-12-2019**Schijndel, Rick R. van** 2 months ago

Vandaag of morgen ga ik Maarten mailen van Manus VR voor een mogelijke kans voor stage sollicitatie. Deze week rond ik mijn sprint af betreft het toevoegen van karakter en emotie aan de chatbot als eerste versie. Alleen nog even brainstormen met een paar slimme studenten voor de juiste manier om in DialogFlow een soort syntax te bedenken om in de back-end woorden er uit te filteren afhankelijk van emoties. Deze week hebben we ook weer een gesprek met Nick Welman ingepland.

Donderdag misschien nog kort even een wrap-up.

Checkpoint 13 18-11-2019**Schijndel, Rick R. van** 2 months ago

Ik ben niet zo van de sushi.

Voor deze week werk ik verder aan emotie uiting in de chatbot, en het onderzoeksdocument waarin ik voorbeelden aangeef van hoe ik dat zou moeten doen.

DialogFlow doet vervelend met intent herkenning + smalltalk dus waarschijnlijk zal ik smalltalk uit moeten zetten.

Checkpoint 12 14-11-2019**Schijndel, Rick R. van** 2 months ago

Niks speciaals te melden, het gaat volgens mij wel goed met het project.

Morgen even samen kijken naar de assignments die er nu zijn en welke KPI's daarbij horen.

Ook in canvas zetten dat ik gamedesign studentjes aan het helpen ben met Unreal Engine.

Checkpoint 11 08-11-2019**Schijndel, Rick R. van** 2 months ago

Geen demo gegeven op vrijdag (helaas want hij zou echt spectaculair zijn) maar wel het volgende gemaakt deze week:

- * Functionele Vue.js front-end dat communiceert met mijn Java Spring back-end (die vervolgens weer verbindt met de DialogFlow API).
- * Karaktereigenschappen onderzoek (welke eigenschappen/emoties zijn geschikt voor de chatbot/hoe kan ik deze uiten), op een klein stukje na dat ik nog verder wil onderzoeken.
- * Unreal Engine spel voor nu uitgebreid met functionaliteit op basis van de user tests een aantal weken terug. Moet ik nog wel ergens vastleggen indien nodig.
- * Online portfolio bijgewerkt en opgeschoond omdat ik nu bezig ben met stage sollicitaties. (<http://rickvanschijndel.com>)

Checkpoint 10 01-11-2019**Schijndel, Rick R. van** 3 months ago

Java Spring backend is werkend, gebruikt REST om endpoints aan te spreken van de DialogFlow API. Nu nog een front-end eraan koppelen.

Nu dus goed na gaan denken over de verschillende persoonlijkheden/eigenschappen die ik kan implementeren - en vooral hoe. Vanochtend ook met Nick Welman in gesprek gegaan over hoe ik dit het beste zelf kan bepalen zolang ik begin met een kleine scope (1-2 eigenschappen), daarna uitbreiden.

Checkpoint 9 28-10-2019**Schijndel, Rick R. van** 3 months ago

Deze week gewoon programmeren van chatbot applicatie in Java Spring + chatbot framework (DialogFlow?). Ben nu aan de gang met het initialiseren van een Google Cloud project.

Gebruikersanalyse bijgewerkt en ingevuld.

Checkpoint 8 25-10-2019**Schijndel, Rick R. van** 3 months ago

Ben deze week begonnen met coderen, loop tegen een klein probleempje aan betreft Google Cloud projectinitialisatie dus ga maandag zoeken naar een mogelijke expert om mij hiermee te helpen.

De gebruikersanalyse kan ik verder uitwerken met de KPI's die er nu bij staan. Vanaf nu onderzoeksmethodiek misschien bovenaan in ieder document beschrijven (in inleiding) en bronvermelding in-line.

En ben actief op zoek naar stage.

Checkpoint 7 21-10-2019**Schijndel, Rick R. van** 3 months ago

Goed vastleggen waar ik informatie vandaan haal (gesprekken met studenten/experts, meetings met docenten, etc.). Zolang het van meerdere bronnen komt (Bieb, Lab, Veld, etc.) is het zeer makkelijk om validiteit aan te tonen.

Voor deze week nog onderzoek afronden over de meest geschikte back-end/front-end taal+framework, dan is deze sprint afgerond. Vrijdag weer een stand-up.

Checkpoint 6 11-10-2019**Schijndel, Rick R. van** 3 months ago

DialogFlow prototype werkt en is getest met een aantal studenten hier op TQ. De analyse hiervan heb ik bijna af - het heet "gebruikersanalyse" maar of het ook echt onder deze categorie valt zullen we zien.

Daarnaast ook vast een speech recognition prototype opgezet met Sphinx4 in Java, deze werkt een stuk minder goed dus zal ik naar alternatieve frameworks/programmeertalen moeten zoeken in een latere fase.

Verder heeft Jacques van game design vast gekeken naar mijn Unreal Engine project en hebben we het over de verschillende functionaliteiten gehad. Voor dit project zal ik vanaf nu onderzoek doen met video's (en eventueel scripties) over dit onderwerp en deze informatie valideren. Als inlevervorm zou ik ipv een geheel verslag een soort "leeswijzer" kunnen opstellen met uitgebreide inleiding en conclusie met links naar verschillende producten zoals een screencast.

Checkpoint 5 07-10-2019**Schijndel, Rick R. van** 4 months ago

Voor deze week maak ik een kort prototype in Dialogflow om op een leuke manier een requirementsanalyse op stellen. Hiermee test ik een aantal studenten om te achterhalen welke functionele eisen zij verwachten van het reserveringssysteem. Ook lever ik het resultaat van de testsessie in (Unreal Engine project), bij de volgende sprint ga ik met deze feedback aan de slag.

Voor volgende sprints (en misschien alvast de huidige) beginnen met opstellen van "proof of concepts" per framework/technologie. Dus bijvoorbeeld een simpele Java app met spraakherkenning.

Vrijdag demodag.

Checkpoint 4 04-10-2019**Schijndel, Rick R. van** 4 months ago

Kort gesproken, even Taiga uitgelegd (it's the best), ik loop vooruit op deze sprint. Vanmiddag heb ik korte testsessies met GameDesign studentjes om door mijn Unreal Engine sideproject te spelen en verschillende dingen te doorlopen volgens mijn testplan.

Checkpoint 3 30-09-2019**Schijndel, Rick R. van** 4 months ago

Ik ben nu o.a. bezig met de opdrachtschrijving/projectplan verder bijvullen met deelvragen voor onderzoek en theorie op aan het doen betreft mogelijke frameworks voor de chatbot. Voor dat laatste vooral niet vergeten de personal course bij te werken met assignments - geldt ook voor het Unreal engine sideproject (waar ik wel over een aantal weken pas mee wil beginnen).

Checkpoint 2 24-09-2019



Schijndel, Rick R. van 4 months ago

- * Afgebakend aangeven, waar ligt de link met Interactive Ellie?
- * Geert-Jan en Michiel Groenemeijer zijn beide beschikbaar voor expertise in dit gebied.
- * In het projectplan kunnen deelvragen de verschillende applicatie lagen betrekken. Waarom emotie? Wat is de meerwaarde?
- * Het side-project van Unreal Engine kan ik ook opnemen in het projectplan.
- * Gebruik maken van bv. DialogFlow om een testsessie te realiseren met gebruikers om te kijken hoe moeilijk het is om alle mogelijke variaties van commando's op te vangen, wat gebruikers verwachten als beschikbare functionaliteit.
- * Competenties bijwerken in de opdrachtomschrijving, Software niveau 3.

- * Wat is de link met Interactive Ellie, koppeling met persoonlijkheid
- * Michiel en Geert-Jan hebben hier mee ervaring
- * Applicatie lagen opsplitsen in deelvragen; waarom emotie? waarom X waarom Y
- * Unreal side-project ook in projectplan
- * Gebruik makend van DialogFlow en gewoon een testsessie plannen om te kijken hoe het gaat, of ik info te weten kan komen over de testende gebruiker, kom ik er vanzelf over wat ik nodig heb qua theorie en prioriteiten
- * Competenties bijwerken, S niveau 3

Checkpoint 1 16-09-2019



Schijndel, Rick R. van 4 months ago

Maandag 16 september 2019

Project gaat goed, klantcontact ook. Zodra ik de opdrachtomschrijving inlever vul ik (eindelijk) de competenties in bij mijn competentiedocument. Daarna projectplan.

- * Lennart uitnodigen voor persoonlijke course. Zal ik zo doen.
- * Bij de Rube Goldberg Machine module nog even een reflectie toevoegen.
- * In de opdrachtomschrijving zal ik concreet invullen wat de meerwaarde van dit project is.
- * Zoeken naar een mogelijk interessant onderwerp om een dag in de week aan te werken. Eventueel de AI van een dinosaurusspel in Unreal Engine waar ik al langer mee bezig ben?