

Testplan/rapport

Benodigde materialen:

- Stekker doos 1x
- Verlengsnoer 1x
- Laptop 1x
- Monitor 1x
- Jumper kabels 40cm 5x
- Gesture sensor 1x
- Arduino uno r3 1x
- Laptop oplader 1x

Datum/tijd:

Datum test: 26-1-2022

Tijd test: 12:20

Duur van test: 2-15 min

Doelen:

1. De videomapping kan afgespeeld worden
2. De bezoeker kan de video's veranderen doormiddel van gebaren
3. De projectie wordt op goede maat afgespeeld
4. De bezoeker begrijpt wat hij doet

Testrapport

De bedoeling van ons project is dat de bezoeker naar het kunstwerk loopt en in de rots gaat kijken. In de rots zit een monitor en een piramide vormig object. Het object zorgt ervoor dat de videomapping op de monitor een projectie kan weergeven van een zeemeermin. Ook zit er een gras mat bij waarop een sensor zit. De sensor dat op het gras mat zit heet een gesture sensor. De gesture sensor kan bewegingen detecteren en de richtingen daarvan. Doormiddel van die bewegingen kan de video veranderen in de rots. Elke richting dat de sensor detecteert, kan de zeemeermin in het piramide vormig object mooier maken of lelijker.

9:00-12:00

In de ochtend was ik gelijk gaan beginnen met de sensoren in elkaar zetten. Nadat ik klaar was, had ik wat studenten gevraagd of ze het kunstwerk wouden testen. Eerst was er een probleem, dat de video vastliep en niks meer kon doen. Ik had het opgelost door het programma simpel weg te restarten. Na de restart werkte het weer soepel. De studenten die het uitprobeerden vonden het gaaf ondanks de problemen aan het begin.

User tests

video: <https://youtu.be/N7gzhrBKYyA>