

Radicale Kunstspeeltuin

Functionele Ontwerp

Sprint 1

Naam: Ahmet Asut & Uday Singh

Klas: SD2C

Team: Baskan [14]

Datum: 16-12-2022

Inhoudsopgave

Voorblad	1
Inhoudsopgave	2
Inleiding	3
Huidige Situatie	3
Nieuwe Situatie	3
User Journey	4
User Stories	4
Samenvatting	5

Inleiding

Voor de opdracht van onze Radicale Kunstspeeltuin hebben wij als groep Baskan de opdracht gekregen om een kamer te ontwerpen en maken voor 'The Upside Down' museum.

Het doel is dat we een kamer bouwen dat is geïnspireerd door Bart Hess. Omdat zijn kunstwerken vaak apart zijn geeft het ons een idee om een soort enge kamer maken dat in een form van een garderobe is. In de kamer heb je een pop waar de bezoeker in kan staan. Als ie er in gaat, staat ie op een drukplaat. De drukplaat werkt als een soort sensor waardoor er lichten in verschillende vormen en een holle geluid aan gaat.

In dit technisch ontwerp beschrijven we hoe we van plan zijn om alle technische aspecten van dit project te creëren.

Huidige Situatie

Op het moment bestaat er een ontwerp en er zijn een paar experimenten gedaan door ons met lichten en sensoren en we krijgen wel positieve resultaten.

We hebben tot nu toe onze materialenlijst, taakverdelingen, backlogs op orde en doen een update ervan op een reguliere basis.

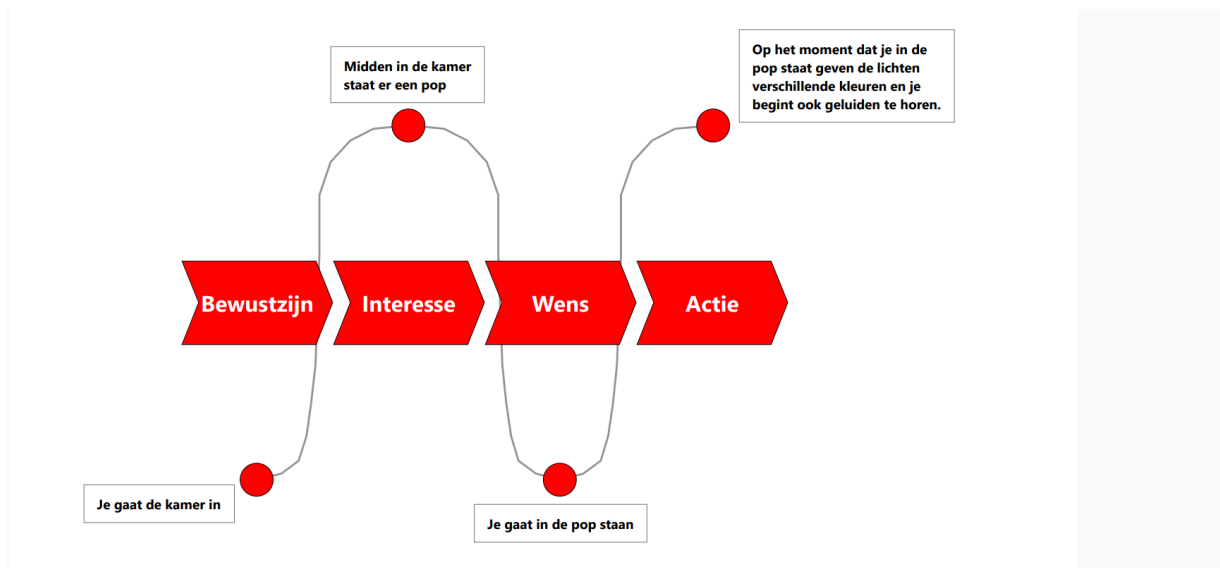
Nieuwe Situatie

'The Upside Down' museum heeft behoefte aan een nieuwe kamer zodat het museum ook wat langer kan worden. Daarnaast moeten we ook een website maken voor het museum met de ED'ers en uiteindelijk moet het een overzichtelijke pagina zijn.

We maken een kamer waar we functies zoals lichten, geluiden en sensoren gaan toevoegen en een soort thema maken dat past bij het 'The Upside Museum'.

We hebben al een begin gemaakt door middel van lichten testen, we zijn nu bezig met het ontwerpen van sensoren die worden geactiveerd door druk platen die inde kamer zitten, de reactie die de drukplaat geeft is bijvoorbeeld geluid of licht.

User Journey



We hebben dit als user journey gemaakt, zodat het duidelijk wordt hoe iets in de kamer hoort te werken en waar je een reactie eigenlijk zou moeten verwachten. We hebben ook bij het maken van de journey rekening gehouden met de grootte van de kamer.

User Stories

Hieronder wordt elke functioneel ontwerp per user story omschreven.

1. Als user wil ik als ik de kamer binnenstap dat er lichten gaan flikkeren in de kamer, zodat ik nieuwsgierig word en verward raak.

Het moet dus zijn dat wanneer je de kamer instapt dat je nieuwsgierig wordt door lichten en geluiden.

2. Als user wil ik dat er een soort lichtbron is, zodat ik wat zie in de kamer.

We hadden het idee om een soort lichtbron toe te voegen, zodat het niet pikdonker is in de kamer.

3. Als user wil ik dat er geluid is, zodat ik weet dat er wel een object of iemand in de kamer is.

Het idee achter geluid is dat het een soort enge gevoel te geven en griezelige over het algemeen.

4. Als user wil ik dat er bijvoorbeeld een pad, geluid, lamp is dat mij door de kamer leidt, zodat ik weet waar ik naartoe moet.

Als we een soort pad maken of route dat helpt de user om hem of haar door de kamer te leiden.

5. Als user wil ik dat er geluid is, zodat ik weet dat er wel een object of iemand in de kamer is.

Door iets als een geluid toe te voegen lijkt het alsof er iemand met je in de kamer zit, zodat het lijkt alsof iemand jou zoekt voor de verkeerde redenen.

Samenvatting

Tot nu toe zijn we gewoon bezig met het experimenteren met wat we als SD'ers zouden kunnen gebruiken qua sensoren, geluiden en lichten. We hebben tot nu toe alleen de lampen aan de praat kunnen krijgen. De RV'ers zijn bezig met wat ze moeten gebruiken voor de kamer en de ED'ers zijn bezig met de design van de website pagina.