Projectplan

Groep 011

Inhoud

[Wat gaan we doen? 3](#_Toc157422264)

[Opdracht 3](#_Toc157422265)

[Aanpak 4](#_Toc157422266)

[Rollen 4](#_Toc157422267)

# Wat gaan we doen?

Eerst gaan we ons voor stellen, dat gebeurde bij de opdracht gever, museum the upside down. Wij zijn een team van zes mensen 3 van software development twee van ruimtelijke vormgeving en als laatste één van e-commerce designer. Van SD hebben we Amber Scherer, Joaquin de Boer en Luna Hilversum. Bij RV Kalisha Balo en Puck Dijkhuis. Kimberly Reuter hebben we van ED die heeft andere opdrachten dus zal minder voorkomen in dit verslag.

## Opdracht

Van het museum krijgen we een opdracht om een installatie te maken met interacties. We kregen een tour door het museum om inspiratie op te doen, verder moesten we ook één van de kunstenaars kiezen als inspiratie. De RV’ers kregen een budget van 70 euro voor inkoop van materiaal voor de installatie. Als SD moesten wij voor elk persoon een interactie doen zodat de bezoekers een ervaring krijgen. De richtlijnen die we hebben waren 70% open, minimaal 2,5 meter hoog, spannend lichtontwerp, webcam om foto’s te maken en natuurlijk veilig.

# Aanpak

We hadden meerdere ideeën na het bezoek in het museum dus we moesten goed vergelijken. Samen hadden we besloten om een installatie te maken met een grote padenstoel in het midden van de installatie te plaatsen en een bos achtig gevoel te creëren Er zouden bogen en een paddenstoel dus komen. In de eerste sprint gingen we de taken verdelen, dit kan je allemaal zien in het logboek en de sprintpresentaties.

# Rollen

Zelf hebben we niet de rollen duidelijk verdeeld maar als we tocht moesten aan wijzen dan had Luna de comunicatie tussen RV en SD. Amber hield de tijd in de gaten en de sprints. We hadden we het wel moeilijk om tijden aan te houden omdat we moeite hadden om RV er bij te krijgen in persoon. Puck was halve dagen op school ivm verhinderd.