

# Projectopgave EP3

## Praktische richtlijnen

- **Deadline:** Dinsdag 17/08 - 20u00
- **Verdediging:** Er volgt een online verdediging op donderdag 19/08 (onder voorbehoud van wijzigingen, zie examenrooster op Toledo). De uurregeling zal de dag voordien verschijnen op Toledo.
- Zoals beschreven in de [ECTS-fiche](#) kan enkel het onderdeel project (40%) worden hernomen. De score van de permanente evaluatie blijft behouden.
- Bij dit project verwachten we een AR-applicatie (Augmented reality). Een VR-implementatie voldoet **niet**.

## Projectopgave

Aan de hand van de WebXR inspiratie en lesmaterialen maak je een Web**AR**-project. Schat vooraf goed in wat haalbaar is en zorg dat je vooraf de nodige kennis hebt verworven.

Een eindproduct moet een afgewerkte WebAR-applicatie zijn. Dit kan bijvoorbeeld een spel zijn of een nuttige applicatie zoals de IkeaPlace app. Het kan ook bestaan uit meerdere kleine onderdelen dat je dan samenbrengt in een website.

Je bent vrij om te kiezen wat je maakt.

Zorg dat je project een voorbeeld is van de (huidige) WebXR mogelijkheden.

**Documenteer je proces** bij het uitwerken van dit project. Enerzijds verklaar je je **leerproces**:

- Wat heb je allemaal geleerd/gelezen?
- Wat waren de interessantste bronnen die je (veel) verder hebben geholpen?
- Wat waren problemen waar je bent op gestoten?
- Hoe heb je deze opgelost?

Anderzijds willen we **een stappenplan van hoe je je project opbouwt**. Het moet geen letterlijke tutorial maar het moet voor een collega student perfect mogelijk zijn om je project adhv. je beschrijving op te bouwen. Je stappenplan moet ook duidelijk maken dat je alles perfect begrijpt van wat je geïmplementeerd hebt.

## Wat moet in je inleveren?

- Project: WebAR applicatie
- Documentatie leerproces
- Stappenplan/tutorial voor je project op te bouwen