

GLR – Mission to Mars

Datum	17-10-2024
Projecttitel	Mission to Mars
Projectnummer	2023#003
Aantal teamleden	3
Opdrachtgever	UISA - United International Space Agency
Contactpersoon	Docent BEROEPS

1. Achtergrond

Binnen tien jaar zullen we voor ons plezier kunnen reizen naar de Maan en Mars. Tijdens deze ruimtevluchten is er een uitgebreid entertainmentsysteem aan boord beschikbaar om verveling te voorkomen en passagiers te vermaken. Hoe ziet deze inflight entertainment eruit tijdens deze vluchten?

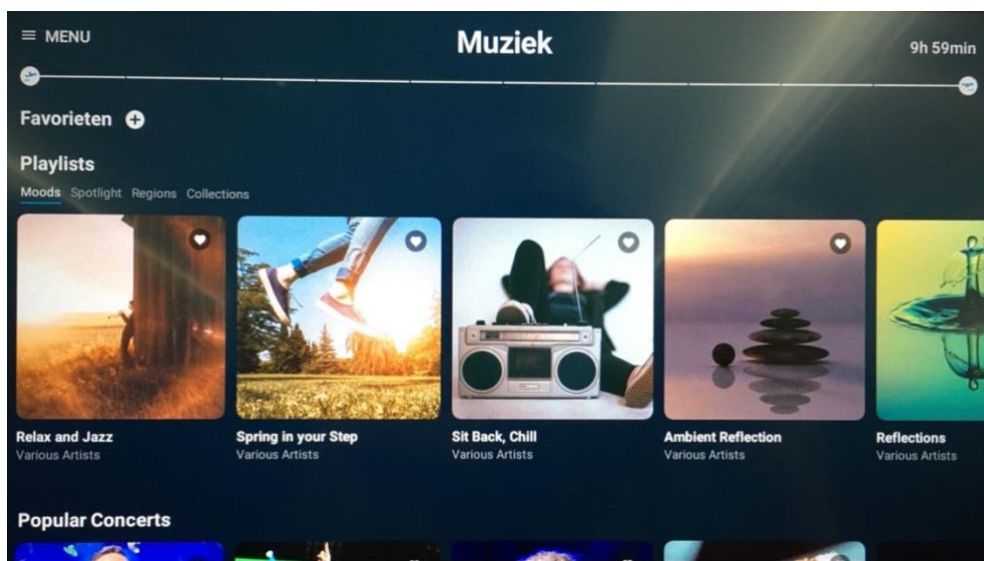
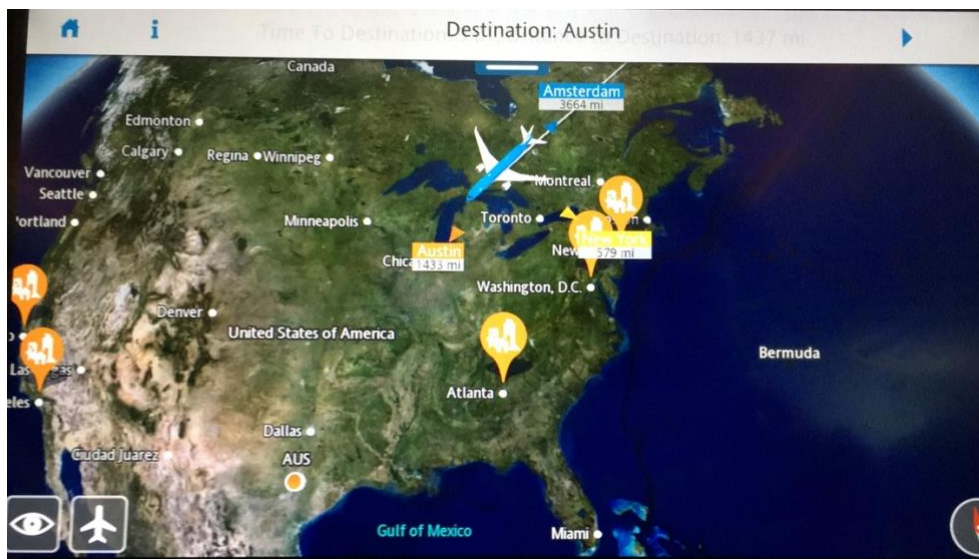
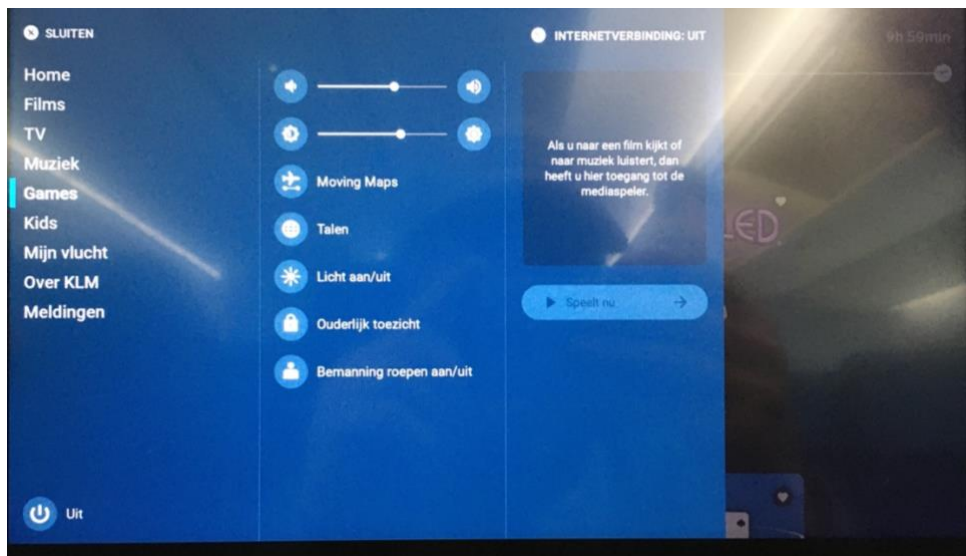
Het inflight entertainmentsysteem biedt:

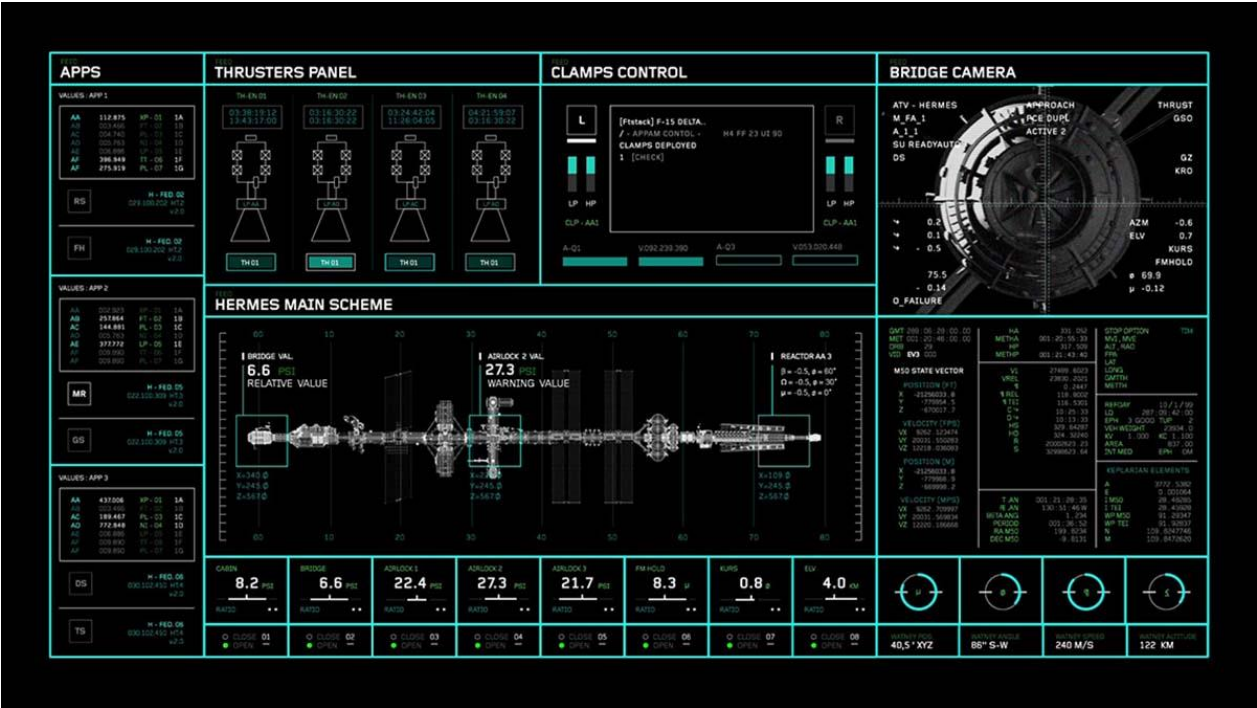
- Informatie over de vlucht
- Details over het ruimteschip
- Menu's van het onboard-restaurant
- Informatie over de wellness-/fitnessruimte
- Beschrijvingen van het VR-holodeck
- Overzicht van de bibliotheek
- Webcamfeeds van diverse ruimteschiponderdelen
- Mogelijkheid tot het spelen van mini-games
- Toegang tot films en series
- Luisteren naar muziek
- Lezen van e-boeken

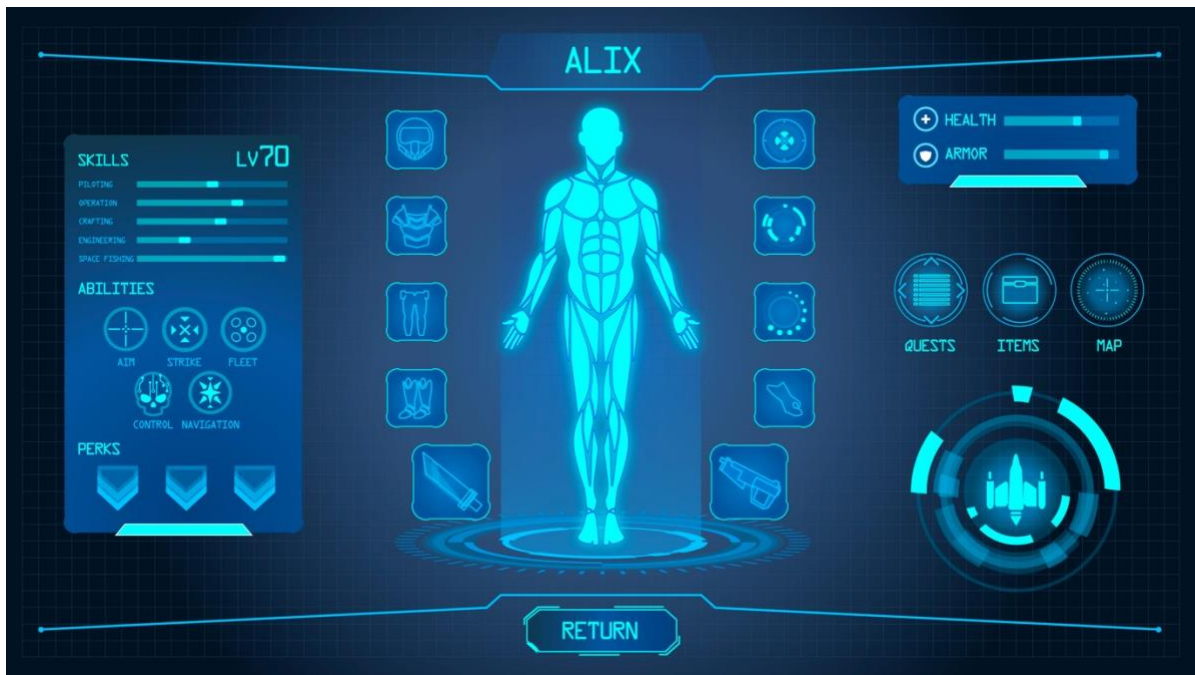
In-flight Entertainment

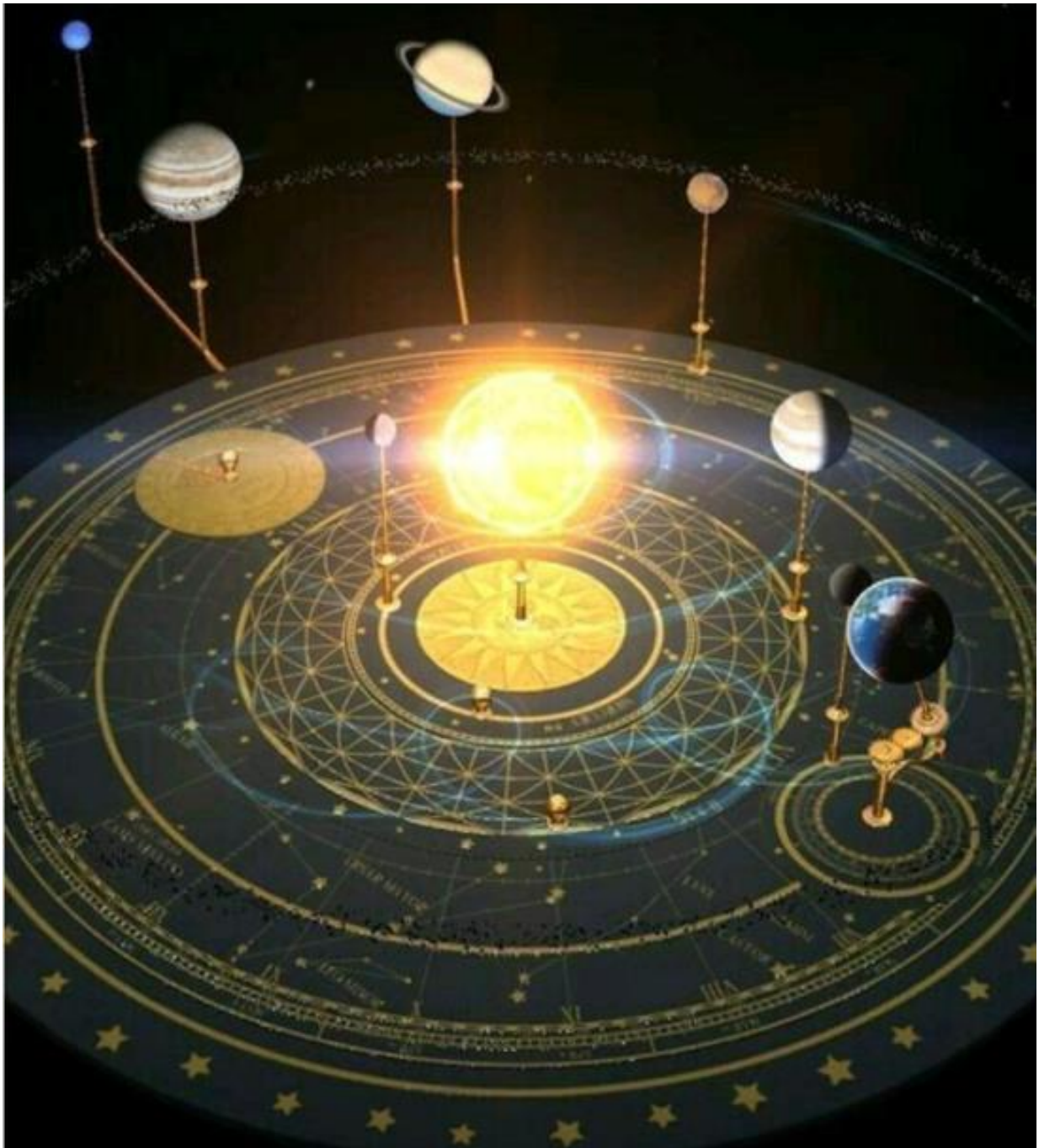
Een in-flight entertainment system is een systeem aan boord van een voertuig dat passagiers een scala aan amusementsopties biedt. Denk aan films, tv-programma's, muziek, spelletjes en reisinformatie, soms met internettoegang. Passagiers kunnen deze content bekijken of beluisteren via het scherm op de stoel voor hen of via hun eigen mobiele apparaten, afhankelijk van de beschikbare faciliteiten. Het hoofddoel van het in-flight entertainment system is om de reis zo aangenaam en comfortabel mogelijk te maken.

Voorbeelden in-flight entertainment KLM









Link 1 territorystudio.com/project/the-creator/

Link 2 robertsspaceindustries.com/starmap

Link 3 erppy.co/

Link 4 <https://yoyogipark.trunk-hotel.com/en>

Link 5 youtube.com/

2. Wat is de vraag aan jou?

Maak een informatieve applicatie waarmee gebruikers informatie over de vlucht en het ruimteschip kunnen vinden. Tijdens de lange reis moeten ruimtevaarders ook weten welke wellness faciliteiten en welke fitnesslessen er zijn aan boord en wat het dagmenu is in de eetzaal. Er is ook een bibliotheek met echte boeken aan boord. Naast alle informatie biedt het entertainmentsysteem video's, series, muziek en e-books voor voldoende afleiding.

3. Wie is de doelgroep?

De doelgroep bestaat uit ruimtetoeristen. Dit zijn mensen met veel geld, die avontuurlijk zijn ingesteld en vaak veel interesse hebben in ruimtevaart en wetenschap. Ze zijn doorgaans gewend om moderne applicaties te gebruiken.

4. Wat is het doel?

Reizigers informeren en vermaken tijdens een lange ruimtereis.

5. Wat zijn de deliverables & specs?

Je levert de volgende onderdelen op:

1. Projectplan (Word-document inleveren in Teams)
2. Prototype (JPG-documenten inleveren in Teams)
3. Interactieve applicatie (11 webpagina's – uploaden met FTP op de webserver + URL inleveren in Teams)
4. Reflectieverslag (Word-document inleveren in Teams)

6. Wat is de projectfasering?

Voor het ontwikkelen van het ontwerp doorloop je samen met je team een stappenplan dat bestaat uit de volgende vier fases. Na de oplevering van jullie applicatie volgt er nog een vijfde fase waarin je evalueert en reflecteert op de opdracht:

Fase 1 — Onderzoek

Doe onderzoek naar geschikte kleuren en lettertypen voor communicatie aan boord van een ruimteschip. Schrijf vervolgens een projectplan dat voldoet aan de opdracht. Zorg ervoor dat alle benodigde onderdelen aanwezig zijn, inclusief een planning, functioneel en technische ontwerp, enzovoort.

Fase 2 — Prototyping

Maak een visueel ontwerp van de applicatie die jullie gaan ontwikkelen. Houd rekening met het feit dat de applicatie werkt in een fullscreen browser, zonder terugknop of toetsenbord. Het is belangrijk om meerdere prototypes te maken en te testen, zodat het uiteindelijke resultaat optimaal is.

Vóór het starten van de ontwikkeling van het eindproduct moet je minimaal twee of meer prototypes maken en testen. Deze presenteer je aan de docent/opdrachtgever.

Fase 3 — Creatie

Verwerk de feedback van de docenten en werk de applicatie uit tot een eindproduct.

Fase 4 — Implementatie

In de implementatiefase lever je het product op. Je uploadt de applicatie naar je ftp. En je presenteert het eindproduct aan de docent/opdrachtgever.

Fase 5 — Feedback en Evaluatie

Je ontvangt feedback van de docent / opdrachtgever. Je maakt een evaluatie om te reflecteren op het werk.

7. Wanneer moet wat af zijn?

Je werkt aan deze opdracht tijdens Beroeps. Maak een realistische planning om ervoor te zorgen dat het project op tijd wordt voltooid.

Fase	Doorlooptijd	Activiteit	Uitkomst
1 — <i>Onderzoek</i>	1 week	Doen van een onderzoek en maken van een planning, opstellen functioneel en technisch ontwerp	Projectplan
2 — <i>Prototyping</i>	1 week	Maken en testen van prototypes	Presentatie prototypes
3 — <i>Creatie</i>	3 weken	Werk je product uit	Onderscheidend Inflight Entertainment systeem voor internationale ruimtevluchten
4 — <i>Implementatie</i>	1 week	Opleveren eindproduct	Presentatie
5 — <i>Feedback Evaluatie</i>	1 week	Verwerk de feedback van de docent in een evaluatieverslag	Evaluatie

Op weg naar avontuur en daar voorbij!

8. Normering

De volgende werkprocessen zullen worden afgetoetst:

B1-K1 Realiseert Software:

1. B1-K1-W1: Plant werkzaamheden en bewaakt de voortgang;
2. B1-K1-W2: Ontwerpt software;
3. B1-K1-W3: Realiseert (onderdelen van) software;

B1-K2 Werkt in een ontwikkelteam:

4. B1-K1-W1: Voert overleg
5. B1-K2-W3: Reflecteert op werk