



GENTSE KOTEN

Van Opstaele Tjörven
2 MMP proDUCEa
New Media & Development I
Bachelor in de grafische en digitale media
Arteveldehogeschool 2016-17

Inhoudsopgave

2	Define	6
3	Design	7
4.	Development	7
5	User & acceptance testing	7
6	Deployment guide	8
7	Manual	8

Lijst van illustraties



Achtergrond academische poster - voorblad

Gentse Knoten

I Discover

I.1 Briefing

Voor het vak New Media Design & Development I moeten we een applicatie maken. Deze heeft als doel open databronnen op een creatieve en interactieve manier voor te stellen. Hiervoor worden we in groepen van 2 studenten verdeeld. We ontwerpen en ontwikkelen een data-centric softwaresysteem gemaakt met de technologieën die tijdens de colleges aan bod komen.

2 Define

2.1 Analyse

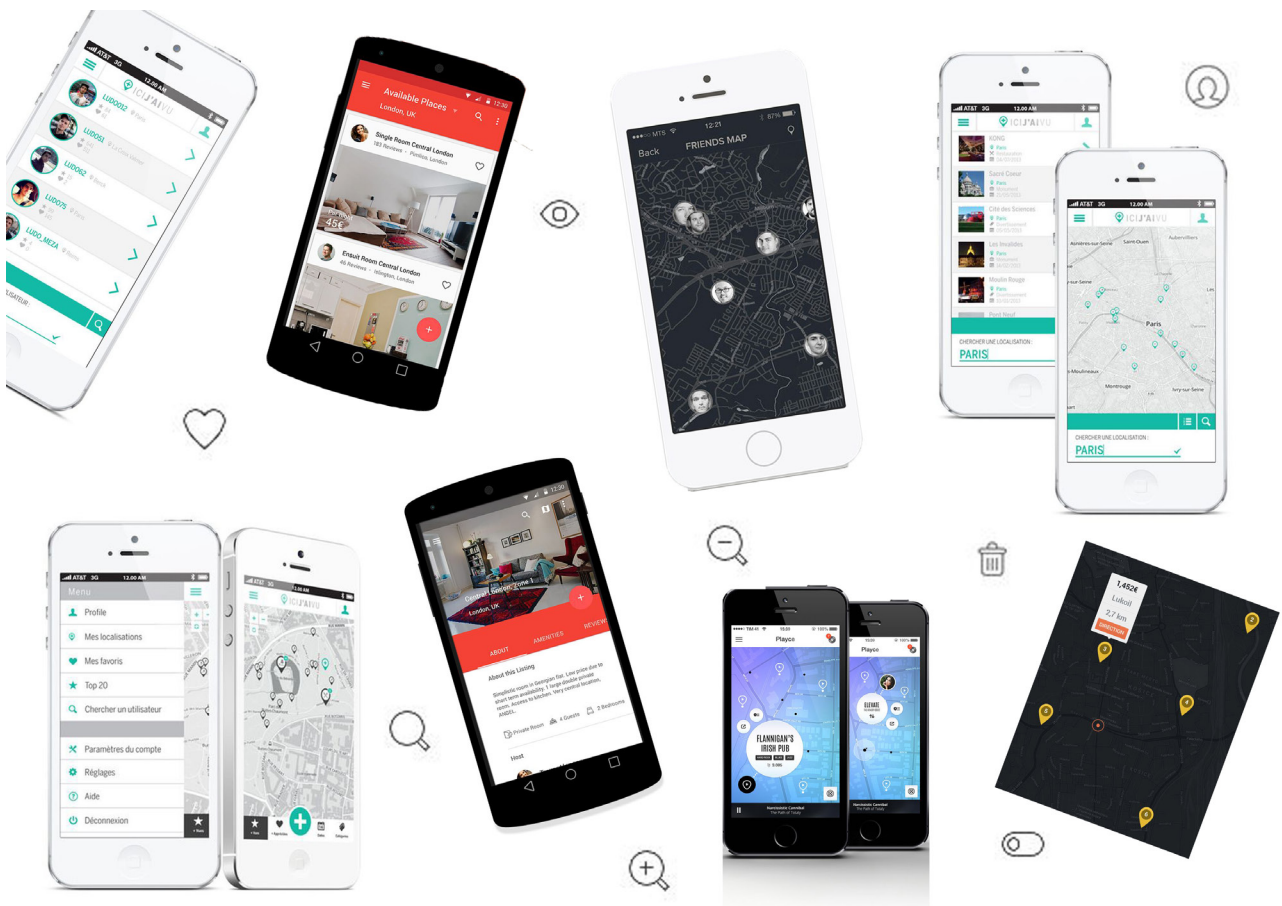
2.1.1 Interessante datasets

- **Geluidsbelastingscontouren Gent (Lden) - 2010**
<https://data.stad.gent/datasets/geluidsbelastingscontouren-gent-ldn-2010>
- **Parkeerareaal**
<https://data.stad.gent/datasets/parkeerareaal>
- **Straten in Gent**
<https://data.stad.gent/datasets/straten-gent>
- **Straten (Geografisch bestand)**
<https://data.stad.gent/datasets/straten-geografisch-bestand>
- **Kotatgent**
<https://data.stad.gent/datasets/kotatgent>
- **Bouwtype per adres**
<https://data.stad.gent/datasets/bouwtype-adres>
- **Stations**
<https://data.stad.gent/datasets/station>
- **Kotzones**
<https://data.stad.gent/datasets/kotzones>

2.2 Planning

2.3 Inspiration

2.3.1 Ideaboards



2.3.2 Moodboard

3 Design

3.1 Sitemap of Wireflow

3.2 Wireframes

3.3 Wireframes

3.4 Style Tiles

3.5 Styleguide

3.6 Visual Designs

4. Development

4.1 Content

4.2 Database

4.3 Testing

4.4 Code snippets

4.5 Screenshots

5 User & acceptance testing

6 Deployment guide

7 Manual

