

F2M6 Radicale Kunstspeeltuin

INSPIRATIE



F2M6 Radicale Kunstspeeltuin

Inleiding

Thema van deze periode is kunst en cultuur. Wat is kunst tegenwoordig? En welke plek heeft technologie in de kunst? Bezoekers van tentoonstellingen willen steeds meer ondergedompeld, vermaakt en geraakt worden. Naar een 'gewoon' kunstwerk kijkt men maar een paar seconden, er moet wat te beleven zijn.



Je **bedenkt, ontwerpt en bouwt** een interactieve, immersieve ruimte

F2M6 Radicale Kunstspeeltuin

Inleiding

Een ideale situatie voor jullie als media-experts, zeker wanneer jullie je krachten bundelen.

Aan jullie de taak om een samenwerking aan te gaan in een team van RV'ers, MV'ers/ED'ers en SD'ers om het werk van een kunstenaar tot leven te brengen in een betoverende ruimte. Jullie toveren de Factory om tot een kunstspeeltuin waar bezoekers willen blijven hangen.



Planning URL

Je **bedenkt, ontwerpt en bouwt** een interactieve, immersieve ruimte

Radicale Kunstspeeltuin

Projectomschrijving

Bij dit project werk je samen met studenten van MV of ED, RV en SD. Je kunt wederom kiezen taken te verdelen of aan ieder onderdeel samen te werken maar iedere student neem de eindverantwoordelijkheid voor één van de onderdelen.



Planning URL

Je werkt samen in een multidisciplinair team.

Radicale Kunstspeeltuin

Projectomschrijving

Tevens zorg je ervoor dat alle onderdelen volledig op elkaar afgestemd zijn. Dit betekent dat je iedere dinsdag met je collega's in je bedrijf overleg voert over de voortgang van de onderdelen, dat je dan tevens de voortgang van je onderdeel toont én feedback geeft, neemt en verwerkt: je handelt als één bedrijf.



Planning URL

Je werkt samen in een multidisciplinair team.

Radicale Kunstspeeltuin

Regels

Je bent iedere dinsdag aanwezig en je zit bij je team.
Op plagiaat wordt gecontroleerd. Wanneer plagiaat wordt vastgesteld wordt het volledige project als onvoldoende beoordeeld.

[MV] Wanneer je niet bij/op tijd bij de beoordeling aanwezig bent word je ONT-resultaat als onvoldoende beoordeeld. Herkansingen, wanneer nodig, vinden aan het einde van Fase 4 plaats.



Planning URL

Je werkt samen in een multidisciplinair team.

F2M6 Radicale Kunstspeeltuin

Gezamenlijke Opdracht

Upside Down is een interactief Instagram museum waar je in verschillende kamers een beleving kan ervaren. Zij willen graag een invulling voor een nieuwe kamer.

Ontwikkel met een multidisciplinair team (studenten van RV, MV/ED, SD) een concept voor een speelse immersieve installatie (2,5 meter bij 2,5 meter), geïnspireerd is op het werk van een kunstenaar.

Op 22 november doen jullie onderzoek in het Upside Down Museum. Ook verdiepen jullie je in de 24 kunstenaars en maken jullie als groep een keuze.



<https://the-upside-down.com/experience>

Je werkt voor een externe opdrachtgever

F2M6 Radicale Kunstspeeltuin

Gezamenlijke Opdracht

Je hebt als team de beschikking over een budget van €150,00 voor de realisatie van de installatie. Na het gezamenlijk bedenken van het concept heeft iedere opleiding zijn eigen verantwoordelijkheden.

De installatie is interactief, hedendaags en spannend maar veilig. Alle installaties samen vormen een kunstspeeltuin, dus denk na over een uitdagende indeling van de ruimte. De kunstspeeltuin wordt opgebouwd op de Factory, in lokaal F0.14 en F0.20.



Planning URL

Je werkt voor een externe opdrachtgever

F2M6 Radicale Kunstspeeltuin

Verantwoordelijkheden per opleiding



Mediavormgevers: Keuze uit VR/AR beleving, Monografie van de kunstenaar of promotiecampagne van de installatie



Software Developers: ontwerpen en realiseren van de interactie in de installatie.



E-commerce designers, het online designen, interactieve elementen bedenken/maken en marketeren van je product.



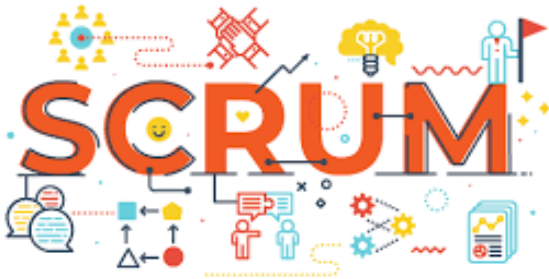
Ruimtelijk vormgevers: Ontwerpen en bouwen van de immersieve installatie en de videomapping.

Er zijn 16 teams van 6-7 studenten. De samenwerkingsvorm gaat via SCRUM. Je leert de begrippen zoals scrumteam, stakeholders, scrummaster, productowner, userstories, productbacklog, sprint, sprintbacklog, sprintplanning, planning poker, definition of done, sprint review en sprint retrospective. Deze ga je ook toepassen in dit project.

De MV/SD/RV-teams gaan door onder de naam van de MV-bedrijfjes. De ED/SD/RV-teams verzinnen zelf een naam.

Radicale Kunstspeeltuin - RV

RV - Beschrijving units



BO

In de BO gaat het om conceptontwikkeling, samenwerken en presenteren. Je leert om samen te werken volgens de SCRUM methode. Je legt je ontwikkeling vast in een procesboek en een logboek.

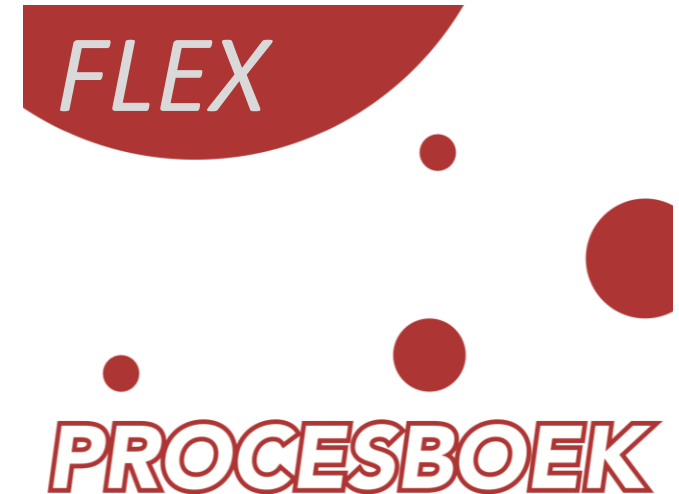
KUNSTSPEELTUIN	
Materiaal	Aantal :
Kippengaas	1
Zwarte grondverf	1
Acrylverf	7
Lak	1
Doeken	1
IJzerdraad	1
Wieltjes	6
Zeskantbout + Moer M12	1
Zeskantbout + Moer M8	1
Rotadrill Unischroeven 5x16	1

REA

Deze Unit Maken valt onder de beroepsopdracht. Je leert om een stevige constructie te ontwerpen en te bouwen. Je leert om te gaan met een budget en om de juiste materialen te kiezen. Ook duurzaamheid speelt daarbij een rol. Tenslotte leer je om je project netjes af te werken en ook weer te demonteren.



Deze Unit CREA/VIS valt onder de beroepsopdracht. Je leert om een installatie te versterken met een projectie op een decoratief onderdeel.

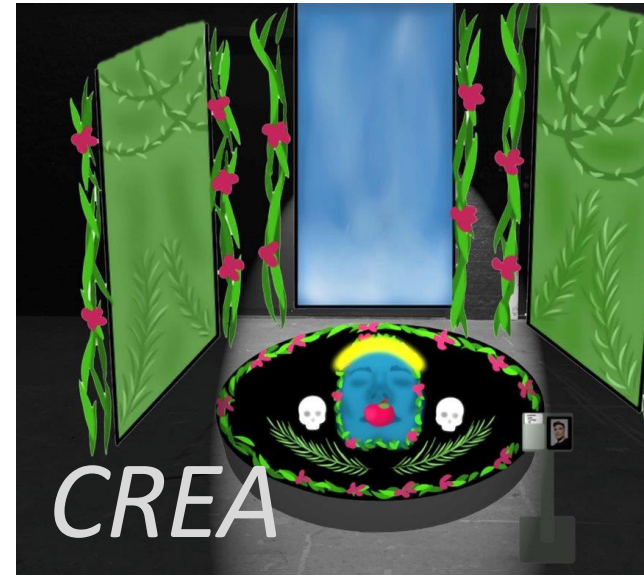
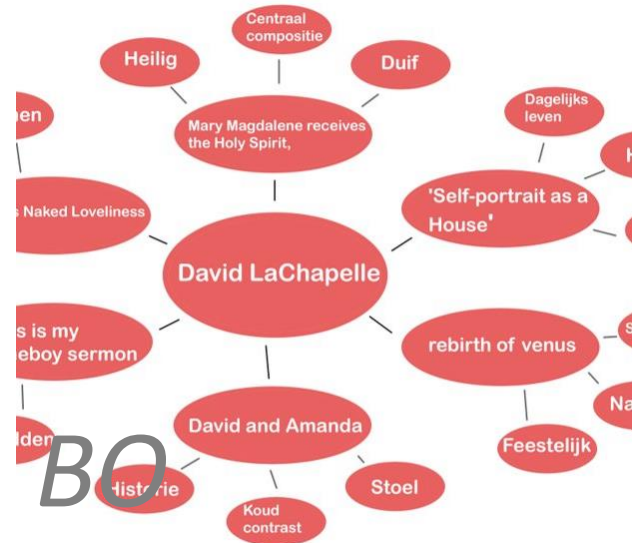


DV&P Satauli Saw

In de FLEX Unit heb je overleg met je team en werk je aan het project, aan je procesboek en aan je logboek

Radicale Kunstspeeltuin - RV

RV - Beroepsproducten + Leerdoelen



Ik kan boeiend presenteren
Eindproduct: Aandeel bij presentaties

Ik kan verschillende creatieve denktechnieken toepassen
Eindproduct: Procesboek

ik kan initiatief nemen
ik kan afspraken nakomen
ik kan luisteren en probleemoplossend handelen
Eindproducten: Logboek met sprint retrospectives

Ik kan een complexere ruimtelijke situatie (in perspectief) visualiseren
Eindproducten: visualisatie (werktekening, maquette of aanzichttekening in perspectief)

Ik kan materialen bestellen, een kostenberekening maken en verantwoorden
Eindproducten: bestellijst en declaratie

Ik kan een stevige net afgewerkte ruimtelijke constructie op locatie monteren en demonteren
Eindproducten: Draaiboek montage, opgeleverde ruimte en opgeleverde lege ruimte

Ik kan experimenteren met beeld en ruimte
Eindproduct: presentatie, handleiding

Ik kan visueel gebruik maken van een ruimte
Ik kan met een videomapping programma werken
Eindproduct: videomapping op een object (MP4 film)

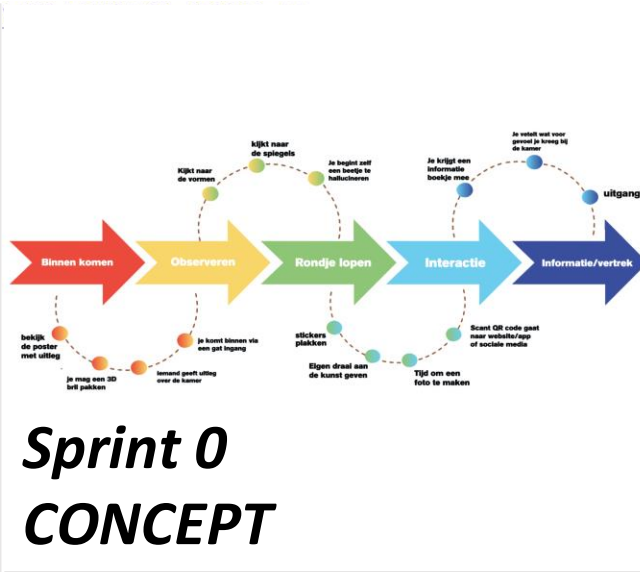
Hier heb je overleg met je team en werk je aan het project, je procesboek en je logboek

Radicale Kunstspeeltuin - RV

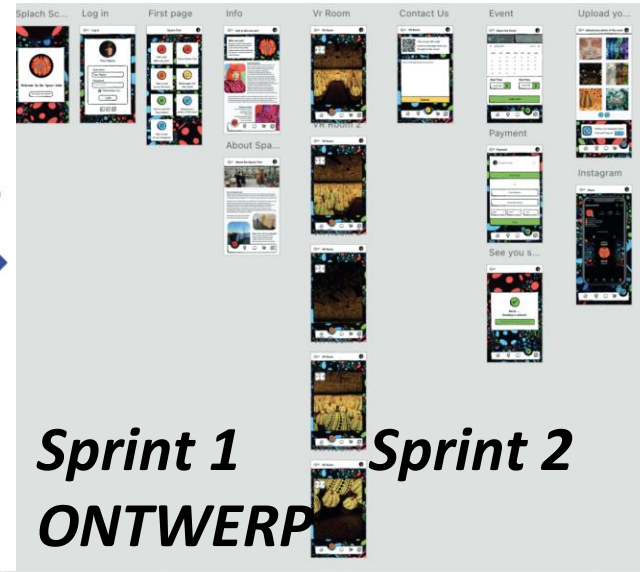
RV - Beroepsproducten per sprint



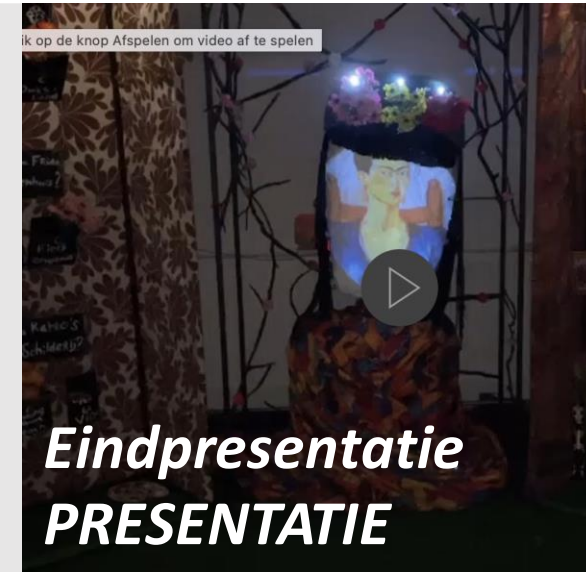
**Vorbereiding
ONDERZOEK**



**Sprint 0
CONCEPT**



**Sprint 1
ONTWERP** **Sprint 2**



**Eindpresentatie
PRESENTATIE**

- Als team
 - Oriënterend Onderzoek kunstenaar
 - * foto-opdracht [museum]
 - [locatie] * achtergrondinformatie
 - Definieer project en verdeel de taken

- Als team
 - User Journey
 - Woordweb
 - Moodboard
 - Styleboard

- RV
 - Moodboard met materialen
 - Materiaallijst
 - Werktekening
 - Maquette

- Als team
 - Draaiboek videoverslag [sprint 2]

- RV
 - Definitieve visuals
 - Bestellijst
 - Kostenverantwoording
 - Draaiboek voor realisatie (sprint 1)
 - Voorstel videomapping
 - Vooroplevering met gevideomapte projectie (sprint 2)

- Als team
 - Eindproduct en videoverslag
 - Presentatie
 - Evaluatie
 - Week 10: afbouw, ruimte leeg opleveren

- RV
 - Procesboek
 - Logboek

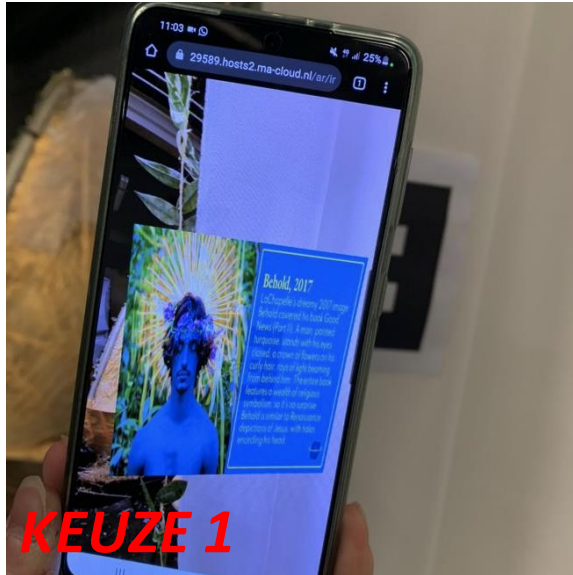
Radicale Kunstspeeltuin - MV

MV: Beschrijving opdrachten



Hele team [RV, MV/ED, SD]

Ontwerp en realiseer een ruimte waarin de bezoeker door middel van interactie een belevenis ervaart. Het voorstel voor dit project leg je vast met je team en in overleg met docenten.



Keuze 1

Ontwerp en maak een prototype van een app die met behulp van VR/AR-technologie de ervaring van de interactieve installatie aanvult dan wel nabootst (een souvenir van de installatie?) op een manier die de kunstenaar eigen is. Het voorstel voor dit project leg je vast met je team en in overleg met de MV-docenten.



Keuze 2

Ontwerp en realiseer een promotiecampagne voor de interactieve installatie (website, social media, posters) op een manier die de kunstenaar eigen is. Het voorstel voor dit project leg je vast met je team en in overleg met de MV-docenten.



Keuze 3

Ontwerp en realiseer een monografie over de kunstenaar waarin een inleiding, een biografie, een cv en minimaal 12 kunstwerken van de kunstenaar worden getoond op een manier die bij kunstenaar past. Het voorstel voor dit project leg je vast met je team en in overleg met de MV-docenten.

Radicale Kunstspeeltuin - MV

MV: Beroepsproducten



**Vorbereiding
ONDERZOEK**

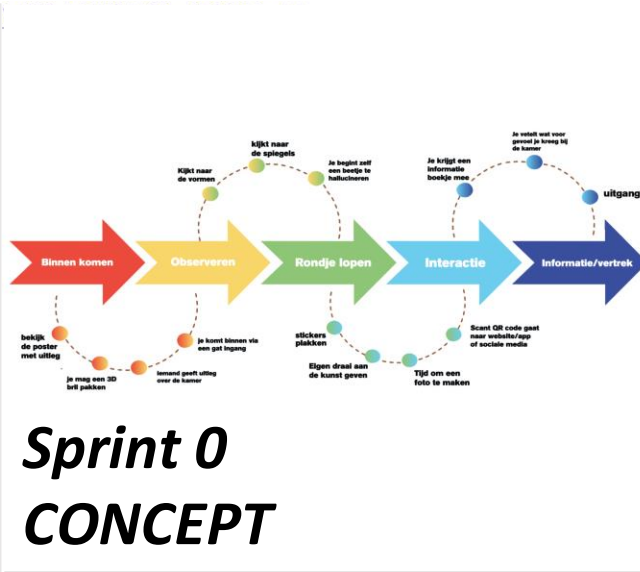
Als team

Oriënterend Onderzoek

- foto-opdracht [museum]
 - interactie-analyse [museum]
 - samenwerkingsopdracht [locatie] • achtergrondinformatie
- Definieer je project en verdeel de taken

MV

- Debriefing
- Onderzoeksverslag en PVS



Als team

- User Journey ervaring
- Woordweb
- Moodboard
- Styleboard

MV

Bepaal je Keuze-opdracht en ontwikkel:

- Gebruikersonderzoek
- Gebruikersprofiel/Persona
- Visueel Concept [Product Backlog, Planning]

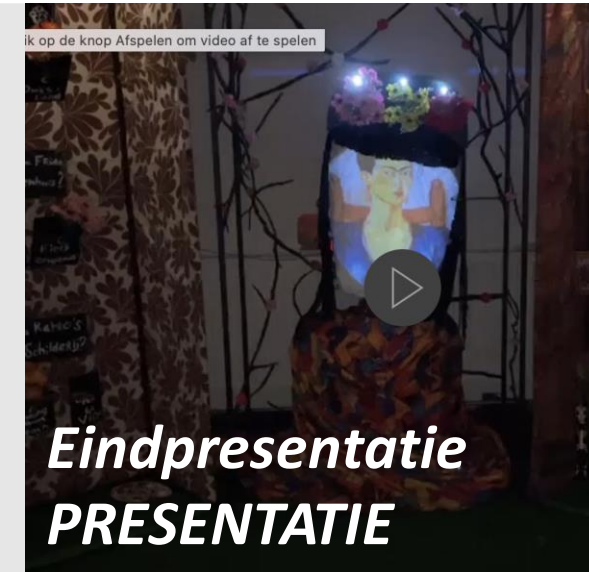


Als team

- Draaiboek videoverslag [sprint 2]

MV

- Inventarisatie
- Wireframes en Vormgeving
- Klikbaar Prototype
- Gebruikerstesten



Als team

- Eindproduct en videoverslag
- Presentatie

Week 10: afbouw, ruimte leeg opleveren

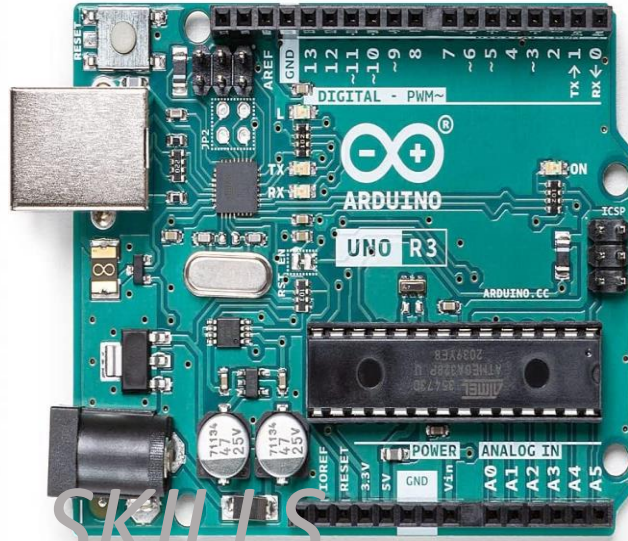
Radicale Kunstspeeltuin - SD

Software Development



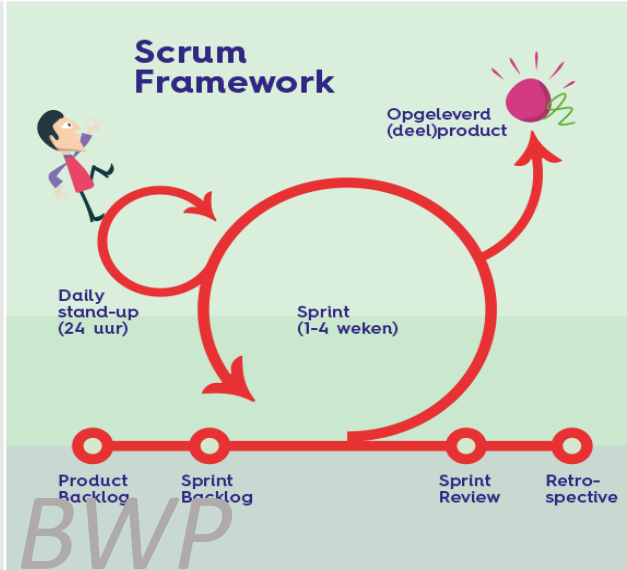
BO

In de BO gaat het om interdisciplinair samenwerken. Je gaat samen werken volgens de SCRUM methode. Daarnaast werken jullie aan het keuzedeel special input-output. Binnen de opdracht wordt er van jullie verwacht het interactieve element toe te voegen en te programmeren. Maar ook gezamenlijk verantwoordelijk te zijn voor het hele project.



SKILLS

Je leert de Arduino als besturingssysteem te gebruiken om de output te laten reageren volgens de door jou geschreven programmering en afhankelijk van de ingangen (input). Hierdoor ontstaat er interactie.



BWP

SCRUM
Jullie gaan de agile werkmethode SCRUM toepassen binnen dit project. Voor de studenten van de andere opleidingen is dit de eerste keer. SD is hier in de lead. Aan de orde komen begrippen zoals scrumteam, stakeholders, scrummaster, productowner, userstories, productbacklog, sprint, sprintbacklog, sprintplanning, planning poker, definition of done, scrumbord, sprint review en sprint retrospective.



FLEX

Hier heb je overleg met je team en werk je aan het project en de documenten voor het keuzedeel special input-output zoals: projectplan, onderzoeksverslag, functioneel- en technisch ontwerp, testrapport, product vastleggen op video

Radicale Kunstspeeltuin - SD

Beroepsproducten



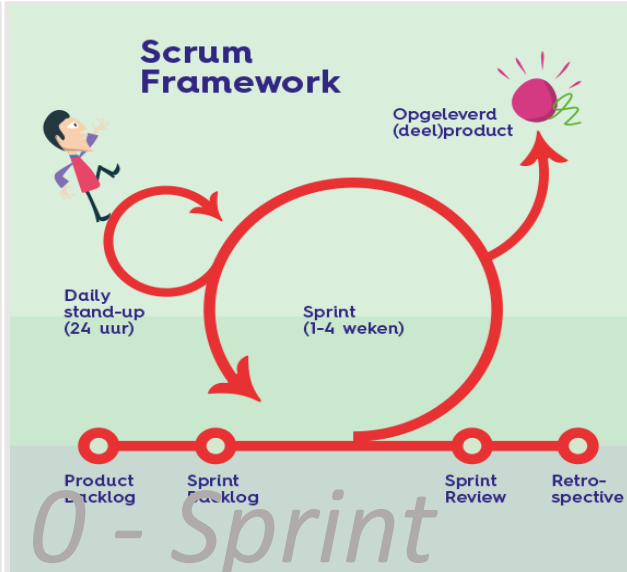
Voorbereiding
Onderzoek

Als team

- Oriënterend Onderzoek: foto-opdracht interactie-analyse samenwerkingsopdracht achtergrondinformatie
- Definieer de opdracht en verdeel de taken

SD

- Onderzoek Input-Output
- Trello bord



0 - Sprint

Als team

- User Journey
- Woordweb
- Moodboard
- Styleboard

SD

- Projectplan
- Productbacklog, Sprintplanning meeting
- Sprint #1 backlog
- Special input output plan GO/NO GO



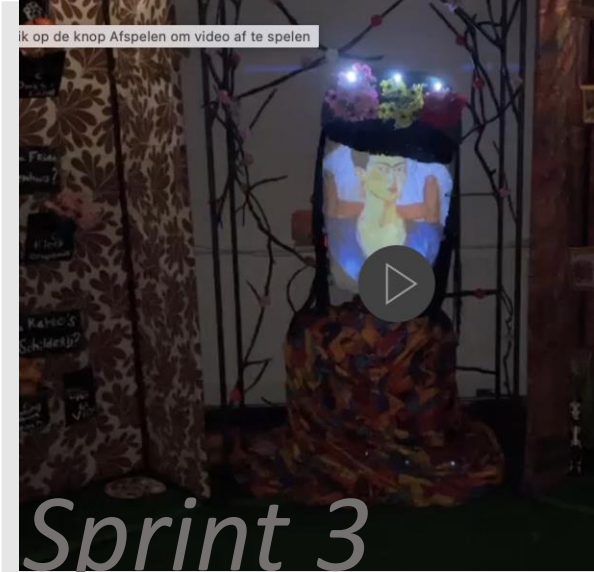
Sprint 1 & 2
Ontwerp en realisatie

Als team

- Draaiboek videoverslag [sprint 2]

SD

- Functioneel ontwerp
- Technisch ontwerp
- Realisatie product(Github repo)
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Sprint Planning
- Testplan
- Usertest (Video)



Sprint 3

Als team

- Eindproduct en videoverslag
- Presentatie

- Week 10: afbouw, ruimte leeg opleveren

SD

- CGI (Beoordeling keuzedeel Input Output)

Radicale Kunstspeeltuin - SD

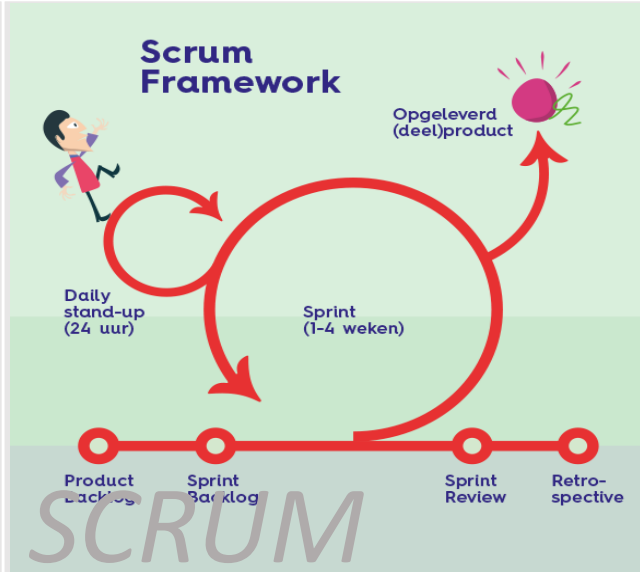
Leerdoelen SD



Voorbereiding
Onderzoek

Ik kan onderzoek doen naar nieuwe vormen van input en output

Ik kan de realisatie van een applicatie of game met bijzondere input- en/of output voorbereiden



Ik kan het opgeleverde (deel)product aan de opdrachtgever, leidinggevende (docenten), stakeholders en het team tonen.

Ik kan de functionaliteiten van de (deel)product presenteren en inzichtgeven in de uitgevoerde werkzaamheden.

Ik kan vragen beantwoorden en verantwoording afleggen over de keuzes die ik heb gemaakt.



Samenwerken

Ik kan overleg voeren in het projectteam waarin ik werk.

Ik draag ideeën, oplossingen of meningen aan.

Ik kan uitdagingen en knelpunten melden en/of om advies vragen.

Ik kan vervolgafspraken maken met de stakeholders en het projectteam.

Ik kan reflecteren op mijn eigen prestaties alsmede het teamproces en/of de werkwijze.



Testen en Realisatie

Ik kan een applicatie of game met bijzonder input en/of output programmeren.

Ik kan de werking van bijzondere input en/of output in relatie tot de gehele applicatie of game testen.

Radicale Kunstspeeltuin - ED

E-commerce Design



Deze Unit valt onder de beroepsopdracht. Je gaat hierin het ontwerp maken voor verschillende onderdelen voor het project. Bij dit onderdeel zal er een onderzoekende houding verwacht worden.

Tijdens de BO is het de bedoeling dat je samen gaat werken met RV en SD. Hierin moet je als team leren werken en vanuit scrumsysteem te werk gaan.



FLEX

Deze 2 uren wordt gekoppeld aan de BO. Tijdens deze 2 uren hoor je de dag af te ronden en aan elkaar bewijs tonen van het gemaakte werk en wat je de rest van de week gaat doen.



ONDZ ben je bezig met het maken van je onderzoeken die plaatsvinden per sprint. Sprint 0 is het drukste maar daarna moet je bewijs tonen zoals testing en bewijsvoering

Radicale Kunstspeeltuin - ED

E-commerce Design

Keuze productroute

Keuze 1

Maak een interactieve installatie waarin een koppeling moet zijn met de ruimte en een applicatie. Dit kan op verschillende manieren zoals video mapping, animatie en push & play systeem.

Het doel is dat dit ook iets geeft aan de bezoeker na afloop zodat de bezoeker er naar terug kan kijken.

Hierbij zal promotie ook essentieel zijn om de bezoeker te laten begrijpen en te gebruiken.

Keuze 2

Maak een platform (site of app) waarin een externe partij (bedrijf) een ruimte zou kunnen huren, indelen en interactief kan maken voor hun eigen promotie.

Hierbij hoort contactbeheer tussen museum en klant d.m.v email marketing, promotioneel materiaal (beeld, video, etc.) en nog veel meer

Keuze 3

Bij het maken van een nieuwe kamer moet er ook aandacht gegeven worden aan de reclame. Hierin ga je een campagne maken voor Upside Down en de nieuwe kamer. Deze campagne is een digitale campagne en bedoelt om de doelgroep zoveel mogelijk er bij te betrekken.

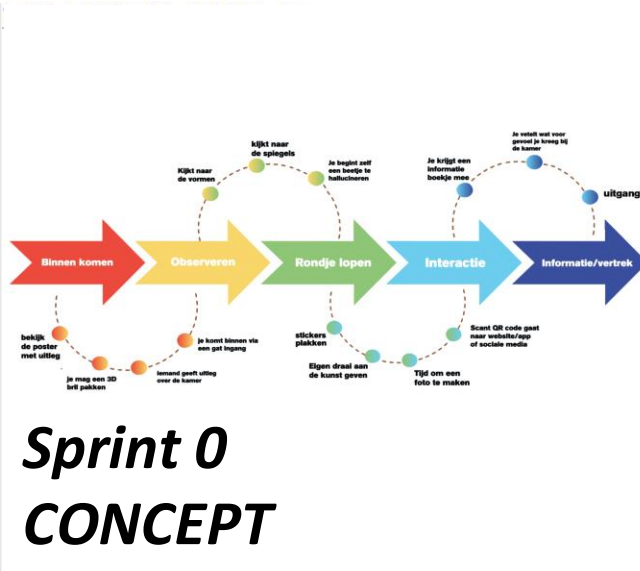
Producten zullen o.a. zijn:
Promotiewebsite
Sociale media campagne
Interactieve abri
Etc.

Radicale Kunstspeeltuin - ED

MV: Beroepsproducten



Vorbereiding
ONDERZOEK



Als team

- User Journey
- Woordweb
- Moodboard
- Styleboard

ED

- Keuze onderzoek en focuspunt
- Gebruikersprofiel/Persona
- Visueel Concept voor ieder onderdeel [Product Backlog, Planning]



Sprint 1
ONTWERP

Sprint 2

Als team

- Draaiboek videoverslag [sprint 2]

ED

- Inventarisatie
- Wireframes
- Interactive Storyboard [Doorklikbaar Prototype]
- Gebruikerstesten
- Vormgeving



Eindpresentatie
PRESENTATIE

Als team

- Eindproduct en videoverslag
- Presentatie

- Week 10: afbouw, ruimte leeg opleveren

Als team

- Oriënterend Onderzoek
 - * foto-opdracht [museum]
 - * interactie-analyse [museum]
- * samenwerkingsopdracht [locatie]
- * achtergrondinformatie
- Definieer project en verdeel de taken

ED

- Debriefing
- PVS