Kris Merckx

Scenario’s

Studietips & voorbereiding

Introductie tot multimedia

Lees je cursus grondig. Vraag het tijdig als je iets niet snapt.

Lees grondig alle scenario's. Zoek voor elk scenario uit welke informatie uit het handboek relevant is.

Bedenk een samenhangende en relevante oplossing voor elk scenario.

Zorg dat je elke keuze grondig argumenteert en dat je elk onderdeel van je antwoord/scenario ook goed kan uitleggen.

Scenario 1

Een winkelketen van parfums (dure parfummerken) heeft een nieuwe huisstijl nodig die in alle communicatie (magazines, website, social media, reclamespots, flyers, visitekaartjes, vrachtwagens…) zal gebruikt worden. Jij krijgt de opdracht om die nieuwe huisstijl te ontwikkelen.

- Wat wordt er dan precies allemaal van jou verwacht?
- Door welke grafische stijlen zou je je laten inspireren?
- Welke software heb je allemaal nodig?
- Hoe ga jij te werk?
- Welke stijlkeuzes maak je?

Argumenteer je antwoorden op basis van de informatie in het handboek.

Scenario 2

In Tongeren ontdekken archeologen bij een opgraving resten van een Romeinse villa. Het Gallo-Romeins museum heeft jouw bureau gevraagd om een interactieve applicatie te bouwen waardoor bezoekers van het museum virtueel kunnen ronddwalen in een “virtuele 3D-constructie” van die Romeinse villa. Het museum wil ook een smartphone-app.

- Kies je voor AR of VR?
- Welke software heb je allemaal nodig?
- Welke hardware heb je allemaal nodig?
- Waar moet je allemaal rekening mee houden bij de ontwikkeling van de smartphone-app?

Argumenteer je antwoorden op basis van de informatie in het handboek.

Scenario 3

UCLL geeft je de opdracht een reclamespot te maken waarin je leerlingen van het secundair onderwijs probeert te overtuigen om voor een opleiding aan UCLL te kiezen. Je spot mag slechts 30 seconden duren. Ze willen dat de spot eindigt met een animatie van het UCLL-logo. Bedoeling is het het filmpje grappig/ludiek is. Je bent dus niet verplicht om met echte filmbeelden te werken, maar het mag. Je krijgt carte blanche. Uiteraard moet je wel rekening houden met de huisstijl.

- Hoe zou jij te werk gaan?
- Welke animatietechniek zou je gebruiken en welke niet?
- Welke stappen moet je allemaal zetten?
- Welke software/hardware heb je nodig?

Argumenteer je antwoorden op basis van de informatie in het handboek.

Scenario 4

Je werkt in een communicatiebureau. Je bedrijf werkt samen met een IT-bedrijf. Het ministerie van onderwijs geeft beide bedrijven de opdracht om een elektronische leeromgeving te bouwen als alternatief voor commerciële software zoals SmartSchool of open source software als Toledo/blackboard. De functionaliteit moet afgestemd zijn op 4 verschillende niveaus: kleuteronderwijs, lager onderwijs, secundair onderwijs, hogescholen/ universiteiten.

Jij krijgt binnen jouw bedrijf de kans om je toe te spitsen op één van die vier niveaus (kies zelf). Uiteraard moet je rekening houden met de doelgroep. Belangrijk: het mag geen meerkost betekenen voor de eindgebruiker.

- Kies eerst één van de vier niveaus.
- Welke functies zou je in de applicatie opnemen?
- Welke interfacetechnieken gebruik je?
- Waar moet je allemaal rekening mee houden als je de interface ontwikkelt?

Argumenteer je antwoorden op basis van de informatie in het handboek.

Scenario 5

De CEO van een groot modebedrijf wil in alle winkels VR-applicaties om extra informatie over de aanwezige kleren en modellen aan de klanten te tonen. Uit de onderhandelingen blijkt dat de CEO niet goed snapt waarover het allemaal gaat. Je merkt dat hij eigenlijk nood heeft aan een AR-applicatie en niet aan een VR-oplossing.

- Hoe overtuig je de CEO?
- Welke techniek zou je hem/haar aanraden?
- Welke software/hardware heb je nodig?
- Bedenk een concrete oplossing voor het modebedrijf.

Argumenteer je antwoorden op basis van de informatie in het handboek.

Scenario 6

De Carrefour wil in al haar winkels data verzamelen over het koopgedrag van haar gebruikers. Het bedrijf wil bijvoorbeeld weten aan welke rekken/producten de meeste gebruikers meer tijd door brengen. Ze willen ook weten of dit ook overeenkomt met het koopgedrag. Een voorbeeld: stel dat iemand lang doorbrengt in de rij van de wasproducten, betekent dit dan ook dat die klanten ook effectief meer wasproducten kopen? Ze willen vooral dat de klanten sneller en doelgerichter kunnen winkelen. Jij moet je niet zo zeer bezighouden met het bewaren van die “big data”. Maar jij krijgt de vraag over hoe je dit technisch zou maken.

- Je moet een prototype van een toestel/app bouwen dat deze data zou kunnen verzamelen. Hoe kan je te werk gaan?
- Wat zegt de term “internet of things” jou in dit geval?
- Welk soort computersystemen heb je nodig voor het registreren van de data?
- Welke soort computersysteem heb je nodig voor het bewaren van die massa gegevens?
- De gegevens moeten snel geanalyseerd kunnen worden zonder menselijke tussenkomst.
- Welke softwaretechniek heb je hiervoor nodig? Bijvoorbeeld voor het sorteren van al die informatie?

Argumenteer je antwoorden op basis van de informatie in het handboek.

Scenario 7

Het bedrijf LanLearn.com organiseert vooral taalopleidingen. Het wil software voor het automatisch verbeteren van taaltoetsen. Die taaltoetsen worden via een online tool afgenomen. Ze willen via het webcambeeld ook uit de gezichtsexpressie van de “student” kunnen afleiden met welke oefeningen de student problemen heeft om meteen feedback te kunnen geven. Ze willen niet enkel geschreven oefeningen automatisch evalueren, maar ook ingesproken antwoorden.

Jij werkt voor een softwarebedrijf en hebt de opdracht om aan de CEO van LanLearn.com uit te leggen wat de moeilijkheden bij de ontwikkeling van de software zijn.

- Leg de klant uit waarom software het moeilijk heeft met het begrijpen van geschreven tekst.
- Leg de klant uit waarom software het nog moeilijker heeft met gesproken tekst.
- Leg de klant uit waarom software het moeilijk heeft met het herkennen van gezichtsexpressie op een foto/beeld.
- Maak de klant duidelijk dat het wel kan dankzij algoritmes en AI.

Argumenteer je antwoorden op basis van de informatie in het handboek.

Scenario 8

Het koninklijke archief te Brussel wil al zijn gegevens (documenten, oude filmbanden, geluidsopnames…) digitaliseren en via een smartphone-app toegankelijk maken. De eindgebruiker moet in de app zeer snel en doelgericht informatie kunnen opzoeken. Jij krijgt de opdracht om hier een prototype/concept voor te ontwikkelen.

- Welke problemen kunnen er opduiken bij het digitaliseren van die diverse media?
- Welk computersysteem hebben ze hiervoor zeker nodig?
- Hoe kan je ervoor zorgen dat de bestanden (foto's, geluid, film…) niet te veel opslagruimte in beslag nemen?
- Welk advies zou je geven voor het ontwikkelen van de gebruikersinterface?
- Leg uit waarom AI zinvol kan gebruikt worden voor het doorzoekbaar maken van alle data.

Argumenteer je antwoorden op basis van de informatie in het handboek.