

Projectplan

Anna Saaltink

0831864

Autonomous

Mode

Digital craft

-

## Briefing

Ik vind het verontrustend dat tegenwoordig de meeste kinderen verslaafd zijn aan beeldschermen. Naast dat dit veel negatieve effecten heeft (concentratiestoornissen, mediaverslaving, overgewicht, niet meer buitenshuis komen enzovoorts) consumeren ze passief. Daardoor zijn kinderen minder creatief en fantasievol bezig.

Ontwikkeling tot een creatieve volwassene is belangrijk voor de maatschappij als geheel en voor de persoon zelf. Daar zou ik graag met mijn collectie een bijdrage aan willen leveren.

Bovendien zou ik later mijn kind niet graag willen zien als een zombie gekluisterd aan een iPad.

Ik wil een speelse interactie bewerkstelligen tussen een collectie van jassen. Deze jassen prikkelen de fantasie van kinderen en ze laat (buiten) spelen met elektronica zonder het gebruik van een beeldscherm. Zo worden de hersenen van kinderen op een andere manier gestimuleerd door zelf inbreng te geven aan het verbeeldingsspel en ze ontwikkelen zo meer hun fantasie en creativiteit.

Informatiebronnen die ik ga raadplegen voor research en het realiseren van mijn collectie jassen zijn:

**Websites:** [www.kobakant.at/DIY/](http://www.kobakant.at/DIY/), [www.youtube.com](http://www.youtube.com) voor tutorials over elektronica in kleding, coderen van multi-controllers enzovoorts.

**Boeken:** patronen en productie van kinderkleding, interaction design, sensors, elektronica, smart textiles enzovoorts.

**Mensen:** Werkplaatsassistenten van het interactionstation en fabricstation, directe netwerk en professionele netwerk die meer weten over elektronica. Kinderen (usersgroep). Externe deskundigen (bedrijven zoals Philips).

Ik ga deze informatie verwerken in een collectie van vier jassen die interactie met elkaar hebben en de fantasie prikkelen van kinderen op verschillende manieren. Ik wil dit project presenteren als documentaire van mijn werk proces of uitleggende/uitvoerende film of live uitvoering of iets geheel anders, dit wil ik voorlopig nog open laten. Mijn voorkeur gaat uit naar individueel werken maar als ik kies voor het presenteren van een film ga ik zeker in samenwerking met een student audio visueel of een professional.

Leerdoelen die ik mezelf opstel voor dit project meer kennis over: interaction design, elektronica, kinderkleding en het commercialiseren van elektronica in kleding.

De leerdoelen wil ik bereiken door:

Een (internationale) marktanalyse uit te voeren.

Te achterhalen wat de stand van de techniek is, en te doorgronden welke technologie er – gegeven mijn onderzoeksvraag – bruikbaar is.

In een vroeg stadium prototypes te vervaardigen, die door mijn doelgroep getest en gevalideerd kunnen worden (= rapid prototyping).

## Onderzoek

Na mijn het afronden van mijn minor was het meteen duidelijk dat ik dit project verder wilde uitwerken voor mijn eindexamen. Mijn onderzoeksvraag binnen de minor was: *Hoe kan ik fantasie van kinderen prikkelen met behulp van elektronica?* Nu heb ik dit weten te bewerkstelligen en wil ik mijn prototype uitwerken tot een collectie van vier jassen die interactie met elkaar hebben en een (fantasie) spel voor kinderen vormt. Omdat ik, na de afronding van de minor Digital Craft, een duidelijk idee heb hoe te vervolgen, is mijn onderzoeksvraag de volgende:

**Hoe kan ik een speelse interactie bewerkstelligen tussen een collectie van jassen, die de fantasie van de afzonderlijke drager (de kinderen) prikkelen?**

Om deze hoofdvraag te beantwoorden moet ik eerst de nodige deelvragen beantwoorden:

**Hoe bewerkstellig ik interactie tussen jassen?**

**Hoe prikkel ik fantasie op verschillende manieren?**

**Hoe bewerkstelling een speelse interactie?**

**Hoe bereik ik mijn doelgroep?**

Mijn onderzoek past in de context van mijn vakstudie omdat het inherent is aan de mode om zichzelf te vernieuwen en mijn onderzoek/praktijk project mogelijk een richting is. Smart-textiles/technologie enzovoorts heeft binnen de mode nog niet echt een plaats. Die probeer ik te creëren en daarom heb ik mijn autonomie nodig.

Mijn onderzoeksvraag pas in de kader van digital craft omdat het over interactie gaat en het nauw verbonden is met technologie en mijn eigen 'craft'. Ik ga voor mijn onderzoek user-centered design als methodiek gebruiken. Ik gebruik de user om prototypes te valideren.

## Praktijk project

Ik ben dol op kinderen en interesseer me voor hun beleving/fantasie wereld. Ik heb de laatste tijd gemerkt dat veel kinderen minder fantasievol en creatief bezig zijn omdat hun tijd opgeslokt wordt door een beeldscherm. Veel ouders gaan hier bewust mee om maar het blijft een gevecht zo'n verslaving tegen te gaan.

Ik wil een speelse interactie bewerkstelligen tussen een collectie van vier jassen. Deze jassen prikkelen de fantasie van kinderen en ze laat (buiten) spelen met elektronica zonder het gebruik van een beeldscherm. Zo worden de hersenen van kinderen op een andere manier gestimuleerd door zelf inbreng te geven aan het verbeeldingsspel en ze ontwikkelen zo meer hun fantasie en creativiteit.

Het praktijkproject is de uitvoering van mijn onderzoeksvraag (een collectie van vier kinderjassen).

Mijn beeldend praktijkwerk sluit aan op mode omdat het inherent is aan de mode om zichzelf te vernieuwen en mijn praktijkproject mogelijk een richting is. Daarnaast hebben smart-textiles, technologie enzovoorts. binnen de mode nog niet echt een plaats gevonden, die probeer ik te creëren en heb daarbij mijn autonomie nodig.

Mijn praktijkwerk sluit aan op de minor digital craft omdat mijn project over interactie gaat en het nauw verbonden is met technologie en mijn eigen 'craft'.

## Externe partner

Op dit moment heb ik nog geen externe partners gekozen omdat ik eerst wil overleggen met mijn docenten of zij nog interessante externe partners voor mijn project zouden weten. Wel heb ik twee personen binnen mijn netwerk benaderd die expertise hebben op het gebied van elektronica en het coderen hiervan (vierdejaars student robotica aan de TU-Delft en vierdejaars student Communicatie & Multimedia Design aan de HRO).

Ik wil ook graag een kinderkledingontwerper benaderen als kennisleverancier en een aantal kinderen voor ideeontwikkeling en het uitproberen van de prototypes.

Misschien zou ik ook een commerciële externe partner willen benaderen om het commercieel produceer- en verkoopbaar is.

### Economisch component

Per maand heb ik 250 euro gereserveerd voor mijn afstudeerproject. Ruim genomen is dit een periode van vier maanden, dus mijn budget is 1000 euro.

Vanwege mijn prototype uit de minor kan ik een goede inschatting maken van de gemiddelde kosten per jas.

Neoprene (stof 2 meter)	35,00
Katoenen voering (stof 2 meter)	10,00
Graveren schubben structuur	00,00
Patroon papier	2,00
Rits	6,25
Garen	2,00
Tilt sensor	2,50
Geleidend garen	5,50
Flex sensor	12,50
Licht sensor (LDR)	1,00
Resistors	0,50
Draad	2,00
Speaker	3,00
Multicontroller	(geleend, +- 20,00 ?)
Geheugenkaart	6,00

Na het berekenen van mijn prototype die 108,25 heeft gekost neem ik als budget per jas 150 euro. Vier jassen zullen dan rond de 600 euro uitkomen. Bijkomende kosten naast de productie kosten zijn:

Presentatie kosten (drukwerk)	50,00
Reiskosten (bijv. naar externe partner)	30,00
Testmaterialen	50,00
Ontwerpmaterialen	10,00

Dit samen komt op 740 euro, dit zit binnen mijn budget dus heb ik nog 260 euro over voor onvoorziene kosten.

### Beoogd station voor realisatie

De realisatie van mijn collectie zal voornamelijk plaatsvinden in het interactionstation. Ik heb daarbij begeleiding nodig voor sterke vakmatige inzichten zoals bijvoorbeeld: het coderen en aansluiten van mijn elektronische componenten in de kleding.

## Planning

- fase 1: onderzoek ■  
 fase 2: overgang ■  
 fase 3: concept/design   
 fase 4: uitvoering   
 fase 5: eind presentatie ■

	To do	Deadline
Week 9 Voorjaarsvakantie	Projectplan + Assessment	
Week 10	Afmaken assessment	Projectplan inleveren
Week 11	Onderzoek <span style="color: red;">■</span>	Assessment inleveren
Week 12	Onderzoek <span style="color: red;">■</span>	
Week 13	Onderzoek <span style="color: red;">■</span> <span style="color: black;">■</span>	
Week 14	Design jackets <span style="color: black;">■</span> <input type="checkbox"/>	
Week 15	Vorbereiden pres. assessment + design <input type="checkbox"/>	
Week 16	Patterns + reseach <input style="color: red;" type="checkbox"/> document	Assessment presentaties
Week 17	Patterns + reseach <input style="color: red;" type="checkbox"/> document	Assessment presentaties
Week 18	Jacket 1 <input style="color: red;" type="checkbox"/>	
Week 19 Meivakantie	Jacket 2 <input style="color: red;" type="checkbox"/>	
Week 20	Jacket 3 <input style="color: red;" type="checkbox"/>	
Week 21	Jacket 4 <input style="color: red;" type="checkbox"/>	
Week 22	Reseach document afmaken <span style="color: red;">■</span>	
Week 23	Film/docu/test met kinderen <span style="color: red;">■</span>	Onderzoeksdocument inleveren
Week 24	Vorbereiden eindexamen <span style="color: red;">■</span>	
Week 25	Inrichten eindexamen	Inrichten eindexamen
Week 26		Beoordelingen eindexamen
Week 27		
Week 28		Examen show/expo
Week 29		Diploma