

#### Week 1 (19-02/23-02):

19 Februari – Begin van het semester.

20 Februari – Claudy Moodboard afmaken en aan Stylescape beginnen als ik tijd over heb.

21 Februari – Stylescape maken/afmaken en hierover feedback vragen.

22 Februari – Claudy Brandguide creëren met het groepje.

23 Februari – Brandguide afmaken en feedback hierover vragen. Presentatie Brandguide.

#### Week 2 (26-02/01-03):

26 Februari – Brainstormen over Content Strategie met groepje en feedback Brandguide verwerken.  
(Niet aanwezig want ziek)

27 Februari – Feedback van Brandguide toepassen en opdracht 1 van de Social Media presentatie maken.

28 Februari – Beginnen aan de Doofenschmirtz Evil Inc. Website aangezien ik de uitleg en werkdag maandag had gemist. Ook beginnen aan de Claudy Content Strategie.

29 Februari – De Content Strategie volledig afmaken en de rest van het groepje helpen met hun pagina's.

1 Maart – Finishing touches Content Strategie en het AIDA-Model afmaken. Presentatie vernieuwde Brandguide en Content Strategie.

#### Week 3 (04-03/08-03):

4 Maart – Homepagina Doofenschmirtz Evil Inc. Website afmaken.

5 Maart – Feedback van Hanneke en Claudy over de Content Strategie toepassen.

6 Maart – Brainstormen over de content voorbeelden voor Claudy en deze voorbeeld hopelijk ook uitwerken.

7 Maart – Prototype van een mogelijke website van Claudy maken en de content van gisteren nog verder uitwerken als nodig. De presentatie met het groepje bij elkaar zetten.

8 Maart – De Tourinator pagina maken van de Doofenschmirtz Evil Inc. Website en deze inleveren.  
(Ook heb ik vandaag de eerste versie van mijn portfolio gemaakt)

#### Week 4 (11-03/15-03):

11 Maart – Idee bedenken en inspiratie zoeken voor mijn persoonlijke project.

12 Maart – Het script voor mijn short film (persoonlijke project) schrijven en beginnen aan bijbehorende designs.

13 Maart – Het filmen van de scènes voor wat ik in de komende week af ga krijgen en beginnen met het editen.

14 Maart – Doorgaan met editen en filmen voor de short film.

15 Maart – Afmaken van de eerste iteratie van mijn short film.

Week 5 (18-03/22-03):

18 Maart – Startup van de McDonald's opdracht en hieraan beginnen.

19 Maart – Brainstormen over ons plan voor de McDonald's Campagne, stappenplan maken en het werk verdelen.

20 Maart – Beginnen met de onderzoeksfase door een enquête te maken en deze door te sturen naar een hoop mensen van onze gedoelde doelgroep (jonge mensen).

21 Maart – Doorgaan met de Field Research, naar de McDonald's in Tilburg Centrum gaan en onderzoeken wat voor mensen wat bestellen bij de McDonald's en op welke wijze ze het bestellen.

22 Maart – Beginnen met designs (het logo) van onze EK 2024 McDonald's Campagne.

Week 6 (25-03/29-03):

25 Maart – Doorgaan met de creatie van designs.

26 Maart – De Field Research afmaken d.m.v. interviews af te leggen en de logo design afmaken.

27 Maart – Beginnen met designs van het hoogdhoud spel van onze Campagne en andere app designs maken die in de McDonald's App zullen tevoorschijnen.

28 Maart – Doorgaan met de McDonald's App designs en beginnen aan het werken van de McDonald's EK 2024 spelwereld (speeleiland). (Niet aanwezig want ziek)

29 Maart – Goede Vrijdag.

Week 7 (01-04/05-04):

1 April – Tweede Paasdag.

2 April – Fatsoenlijke groepsplanning maken en doorgaan met de McDonald's App designs. Ook beginnen aan het werken van de McDonald's EK 2024 spelwereld (speeleiland).

3 April – De McDonald's App Campagne pagina's designs afmaken en doorgaan met het genereren van een spelwereld totdat de perfecte eruit komt voor onze campagne.

4 April – Project volledig afronden en bij elkaar brengen voor de Eerste Sprint presentatie, feedback vragen aan de docent en deze toepassen.

5 April – Eerste Sprint presentatie aan docenten en LiveWall.

#### Week 8 (08-04/12-04):

8 April – Inspiratie opdoen en idee opschrijven voor mijn portfolio design en hiervan een prototype uitwerken.

9 April – Beginnen aan het design van de portfolio.

10 April – Doorgaan met de designs maken. (Niet aanwezig want ziek)

11 April – De hoofdpagina design in Figma zetten en hierin doorgaan met de rest van de designs (+ interactiviteit).

12 April – Doorgaan met de portfolio designs in Figma en de inhoud ervan afschrijven.

(EXTRA – Het portfolio afmaken in het weekend als het vrijdag niet lukt.)

#### Week 9 (15-04/19-04):

15 April – Brainstormen over de aanpak van de Tweede Sprint McDonald's Campagne en hoe we onze feedback gaan verwerken.

16 April – Bingokaart kaart afmaken en een planning maken voor de Tweede Sprint gebaseerd op de planning feedback van Hanneke.

17 April – Bingokaart personaliseren en volledig afmaken.

18 April – Derde en vierde minigame bedenken voor de app en beginnen aan het genereren van nieuwe iteraties van het speeleiland (Meer focus op duidelijke McDonald's thema's in het design).

19 April – Doorgaan met genereren van speeleiland en deelnemen aan de bingo in de middag.

#### Week 10 (22-04/26-04):

22 April – Doorgaan met genereren van speeleiland en vraag hulp en feedback hierover.

23 April – Beginnen met AI generatie van de McJuggle minigame om deze een meer gedetailleerde achtergrond te geven. Ook (alweer) doorgaan met genereren van speeleiland en vraag hulp en feedback hierover.

24 April – De designs van McJuggle afmaken en doorsturen naar Teun zodat hij ze kan toevoegen aan de code. Ook de derde en vierde minigame een prototype uitwerking geven.

25 April – Prototype designs van vierde minigame afmaken en beginnen aan de samenstelling van onze Tweede Sprint presentatie.

26 April – Afmaken van de Tweede Sprint presentatie en hierover feedback vragen aan Pim.

#### Week 11 (06-05/10-05):

6 Mei – De presentatie doornemen met het groepje en deze presenteren aan de docenten en de eigenaar van LiveWall.

7 Mei – Thuis werken aan het doorschrijven van het script van mijn persoonlijke project short film en hiervoor inspiratie en ideeën opzoeken.

8 Mei – Beginnen met het filmen van de nieuwe scènes en hiervoor de glitch designs maken.

9 Mei – Hemelvaart.

10 Mei – Vrij.

Week 12 (13-05/17-05):

13 Mei – Voortgang van mijn persoonlijke project bespreken met Alicia en beginnen aan de verbetering van mijn portfolio gebaseerd op de feedback die Pieter naar mij op Teams heeft gestuurd.

14 Mei – Doorgaan met het editen en bedenken van het glitch gedeelte van de short film. Ook hopelijk hulp kunnen vragen in de middag aan Pieter over de portfolio feedback en hoe ik gedeeltes ervan moet aanpakken. In de middag de eerste meeting van de Media Crew van 16:30 tot 19:00.

15 Mei – De glitch scene afmaken en vervolg scènes filmen. Deze scènes vervolgens weer in de short film monteren en een paar lichte aanpassingen maken op het script.

16 Mei – Filmen wat er nog gefilmd moet worden en deze in de short film monteren. Begin ook met de Audio Mixing.

17 Mei – In de ochtend het project zo goed mogelijk afronden voor de presentatie in de middag.  
13:00 Presentatie persoonlijk project.

Week 13 (20-05/24-05):

20 Mei – Tweede Pinksterdag.

21 Mei – Voorgaande feedback goed verwerken en een duidelijk plan van aanpak opschrijven voor het portfolio.

22 Mei – Doorgaan met het verwerken van de feedback op de vorige inlevering en een begin maken aan de website.

23 Mei – Werk aan de titelpagina, over mij en projecten pagina's in HTML/CSS.

24 Mei – Finish de titelpagina en over mij pagina's. Titelpagina en projecten pagina's in weekend.

Week 14 (27-05/31-05):

27 Mei – McGoal pagina en leeruitkomsten. Vergeet niet in te leveren.

28 Mei – Kick-Off LiveWall Opdracht, idee bedenken.

29 Mei – Planning maken voor de komende week, invullen van het wireframe applicatie blad en beginnen aan het namaken van de website.

30 Mei – Beginnen/doorgaan met de opmaak, animatie en het coderen van de easter egg.

31 Mei – Iteratie 1 presentatie en inlevering.

Week 15 (03-06/07-06):

3 Juni – Planning voor de komende week maken en feedback van de presentatie van vrijdag verwerken. Maak een begin aan de dinosaurus minigame.

4 Juni – Doorwerken aan de minigame.

5 Juni – Studiedag.

6 Juni – Doorwerken aan de minigame.

7 Juni – Afmaken van het algemene concept met basis uitwerking van de minigame. Iteratie 2 presentatie en inlevering. Presentatie 13:30.

Week 16 (10-06/14-06):

10 Juni – Planning voor de komende week maken en feedback van de presentatie van vrijdag verwerken. Doorwerken aan de gevordende versie van het project.

11 Juni – Verder werken aan de minigame.

12 Juni – Werk verder aan de minigame. Als beide minigames klaar zijn, werk aan de transitie van de Easter Egg zelf.

13 Juni – Werk de transitie van de Easter Egg tussen de hoofdpagina en de minigames beter uit.

14 Juni – Finishing touches en vraag voor wat feedback voordat we presenteren. Iteratie 3 presentatie en eindoplevering. Livewall 15:00.

Week 17 (17-06/21-06):

17 Juni – Development idee bedenken voor eigen project, en een start maken aan het onderzoeksverslag.

18 Juni – Beginnen met een standaard werkende versie van Space Invaders met HTML/CSS/JavaScript. PR BBQ filmen voor Media Crew in de middag.

19 Juni – Unieke versie en eigen stijl bedenken en uitvoeren. Onderzoeksverslag bijhouden.

20 Juni – Alle designs erin verwerken, en de game beter maken (fases/levels).

21 Juni – Bugs fixen en finishing touches op de game leggen. Expo 13:00.

Week 18 (24-06/28-06):

24 Juni – Begin aan nieuwe versie van Portfolio, voeg nieuwe projectpagina's toe en werk nieuwe leeruitkomsten uit.

25 Juni – Ga door met de leeruitkomsten, en maak het Eggstermination onderzoeksverslag af.

26 Juni – Vraag feedback over mijn voortgang en lever het portfolio in als hij af is.

27 Juni – Als ik nog niet klaar ben, maak het af en lever het in. Vraag feedback aan een andere docent.

28 Juni – Als ik nog niet klaar ben, maak het af en lever het in. Vraag feedback aan een andere docent.