

Introductie:

De Rotterdamse Raad voor Kunst en Cultuur (RRKC) adviseert de gemeente Rotterdam over kunst en cultuur in de breedste zin van het woord. Veel groepen in Rotterdam zijn nauwelijks bezig met kunst. Ook zijn veel groepen niet betrokken bij wat er in de stad gebeurt en nemen zij geen deel aan „het maatschappelijke leven“. De Raad gelooft dat met Rotterdamse kunst en cultuur groepen weer betrokken kunnen worden bij de stad.

Doelgroep:

-

Doelstelling:

De opdracht is om met een cultureel-kunstzinnig aspect in Rotterdam als uitgangspunt een interactieve multimedia applicatie te ontwikkelen (op het web, mobiel of pc), om zo de brug te slaan tussen kunst en een doelgroep in Rotterdam die weinig tot geen affiniteit met kunst heeft. Je dient zelf een kunstwerk/product en doelgroep in de gemeente Rotterdam te selecteren; een aspect dat in Rotterdam te bekijken, beluisteren of te beleven is. Hoe je multimedia inzet, hangt dus sterk samen met wat je kiest, denk aan: beeldende kunst (schilderijen, fotografie, sculpturen), toegepaste kunst, muziek, dans, architectuur, literatuur, etc. Het kunstwerk en jouw interpretatie van het kunstwerk vormen het uitgangspunt van je applicatie, en daarbij dient je interpretatie te „Vloeken in de kerk“. Verwerk je kunstwerk daartoe zo in je applicatie dat het „not done“ is maar dat het wel prikkelend, confronterend en inspirerend is voor jouw doelgroep.

Om je applicatie aan de man te brengen, ontwikkel je een videopresentatie met een wervend (pitch) karakter: Pitchclip. In de les zal je prototype beoordeeld worden. Je pitchclip wordt beoordeeld in week 9 in een slotmanifestatie.

Randvoorwaarden:

Je product is uitgewerkt op het niveau van een „clickable prototype“. Kies voor een techniek waarmee je de functionaliteit en de werking van het product op overtuigende wijze kunt demonstreren (bijvoorbeeld met Flash). Indien je applicatie verder is uitgewerkt dan een „clickable prototype“, is het beter! De applicatie moet het voor de doelgroep aantrekkelijk maken om kennis te nemen van het betreffende kunstwerk en zijn context; Ga verder dan een standaard website, denk ook na hoe je andere platforms en multimedia middelen kunt gebruiken; Zorg dat het gebruik van de applicatie zelfverklarend is, zorg er ook voor dat de interactie van de gebruiker met de applicatie een bepaald resultaat oplevert.

Milestones & Deadline

Je bent voor dit project zelf verantwoordelijk voor gedetailleerde uitwerking van de planning.

Deliverables:

Oplevering: