

PROJECT VRIJ: DOUBLE SPLIT EXPERIENCE

PROJECT VERSLAG

GROEP 14
Silver Huber
Rick Kamp
Robbie de Gier
Emmelie Hoberg
Niels de Jong
12-06-2015

Inhoud

| | |
|--|-----------|
| <u>Fase 1 : Oriëntatie – Research & Define</u> | 3 |
| Doel | 3 |
| Beoogde resultaat | 3 |
| Concept | 3 |
| <u>Project organisatie</u> | 4 |
| <u>Fase 2 : Ontwerp - Ideate/Prototype/Choose</u> | 5 |
| Inspiratie en concepten | 5 |
| Concepten | 5 |
| Eindkeuze | 6 |
| Vormgeving | 6 |
| Interactive Design | 8 |
| <u>Fase 3 : Resultaat & Evaluatie – Implement/Learn</u> | 9 |
| Uitwerking | 9 |
| Presentatie | 9 |
| <u>Bijlagen</u> | 10 |
| Wekelijkse rapportages | 10 |
| Research verslagen | 11 |
| Trailer | 11 |
| PMI | 11 |
| Bijgewerkte planning | 13 |

Fase 1 : Oriëntatie - Research & Define

Doel

Naar aanleiding van ons nieuwe project "Let's go for a Ride" zijn we naar Parijs geweest om inspiratie op te doen voor een ride die wij geheel zelf mogen bedenken. Er werd veel vrije interpretatie geboden bij dit project en het doel van het project is om een ride te ontwerpen waarmee je een bepaalde ervaring, gedachte of doel aan de "speler" meegeeft.

Ons doel is om de spelers verward achter te laten na de ervaring, waardoor ze erover zullen gaan praten om erachter te komen wat ze nou zojuist beleefd hebben en wat hiervan het doel was. Kort gezegd gaan we dit bereiken door middel van het doorbreken van het verwachtingspatroon van de speler.

Beoogde resultaat

We willen de spelers weg laten gaan met verwarring over wat ze nou zojuist ervaren hebben. Op deze manier willen we zorgen dat ze met elkaar gaan praten over de ride en ze er zo achter laten komen wat ze zojuist beleefd hebben, of niet als ze dat niet lukt. Het belangrijkste is dus het doorbreken van hun verwachtingspatroon. We willen hiervoor een installatie maken die door twee personen tegelijk ervaren moet worden.

Concept

Twee spelers ervaren de ride. De één heeft een Oculus op (gesubstitueerd door een Google Cardboard), de ander ziet een scherm. De speler die achter het scherm zit (speler1) heeft de besturing en kan een virtuele omgeving verkennen en heeft als doel de andere speler(2) een ervaring te geven op de manier waarop hij dat wilt. Beide spelers weten dat dit gebeurt. Wat ze niet weten, is dat wat speler1 ziet, niet gelijk is aan wat speler2 ziet.

Tijdens de Ride zal speler1 proberen een ervaring te creëren voor speler2, maar in werkelijkheid hebben zijn acties hele andere effecten voor speler2 dan hij verwacht. Op die manier spelen we met het doorbreken van de verwachtingen van de spelers.

Aan het eind komen de spelers bij elkaar en mogen ze praten over wat ze ervaren hebben. Hier komen ze erachter dat het niet overeenkomt en dan slaat de verwarring toe dat ze iets totaal anders beleefd hebben.

Project organisatie

Projectleider

Silver Huber

Art

Emmelie Hoberg

Rick Kamp

Hoofdverantwoordelijke Art

Rick Kamp

Verslaglegging

Rick Kamp

Silver Huber

Emmelie Hoberg

Design

Silver Huber

Niels de Jong

Robbie de Gier

Development

Silver Huber

Niels de Jong

Robbie de Gier

Hoofdverantwoordelijke Unity Development

Niels de Jong

Hoofdverantwoordelijke Mobiele Development

Robbie de Gier

Video-Editen

Silver Huber

Planning

Allemaal

Fase 2 : Ontwerp - Ideate/Prototype/Choose

Inspiratie en Concepten

Aantekeningen Inspiratiebronnen en concepten

Planetarium

Koepel, lag op rug, kijk in koepel, hoe groot is heelal, schaal, donkere materie, big bang, Expand, We stellen als mensheid niets voor, We kunnen fysiek niet reizen, maar mentaal zij we zo ver dat we nog

wel kunne onderzoeken.

Schilderij, dogma, bepaalde manier van denken, denk patroon dat weinig ruimte bied, op het moment dat je iets stempelt of labelt zet je de betekenis vast.

Omgeving veranderend en is dynamisch jijzelf bent het statische punt.

Bedelaar wordt weggestuurd, werd weggesleept door politie.

Het doorbreken van verwachtingen, verantwoordelijkheid voor iemand anders, je hebt niet altijd de controle.

Dat op verschillende schalen alles hetzelfde is

Collages van snippers, bij elkaar tot werk, moodboard, verschillende fragmenten geven je een geheel, kleine dingetjes vormen het grote geheel.

Het suggereert dat iemand geslagen word maar je ziet de handeling zelf niet.

Kast met klein hokje, maar in een springveer,

Figuur dat speels indruk geeft, als je inzoomt zie je allemaal abstracte vormen, op kleine schaal is het niets en als je uitzoomt is het herkenbaar, Katamari, omgeving veranderd waardoor jij je anders voelt.

Lamp, ijzerdraad, perspectief fuckt met je brein. Iets dat nog niet klopt kan zo verdraaid worden dat het wel klopt.

Inzuig effect door lamp, sugereert dat je beweegt, maar je zit eigenlijk stil.

Koffievlekken, menigte/organisch. Verstopte gezichten, waarom blijven sommigen gezichten hangen en zijn andere zo weer weg.

Ben je een individu of onderdeel van de massa. Zoom in op de massa en laat de individuen zien.

Iets lijkt niet altijd wat het is, in eerste instantie lijkt het gewoon een koffievlek, maar

Concepten

1 persoon draagt een oculus en word in een omgeving gegooid.

De andere speler bestuurt de beweging van de oculus drager.

Je ervaart een door ander bestuurde ride zonder fysiek te bewegen.

Knoppen die iets opleveren, zonder dat de speler het ziet.

Foto herhaling van het moment, laat de oculus drager zien wat de speler deed.

Vind jezelf. In een groep. Maak je eigen personage en loop rond in de omgeving, volgende player ziet

het vorige personage nog lopen.

Stellage die je door licht te manipuleren vorm geeft.

Eindkeuze

Na alle losse concepten en ideeën naast elkaar te hebben gelegd en te hebben besproken hebben we gekozen voor het concept waarbij twee personen een andere beleving opdoen tijdens dezelfde ride. Dit is het concept waar alle projectleden het meest enthousiast over waren en direct ideeën over begonnen te vormen. Na het concept te hebben besproken met de begeleider, die ook goedkeuring gaf, stond de eindkeuze vast.

Met dit concept willen we spelen met de verwachtingen van onze spelers, en laten zien dat jouw perspectief niet per se het perspectief van een ander is.

Dit gaan we bereiken door de volgende opzet:

Twee spelers ervaren de ride. De één heeft een Oculus op (gesubstitueerd door een google Cardboard), de ander ziet een scherm. De speler die achter het scherm zit, (speler1) heeft als doel de andere speler(2) een ervaring te geven op de manier waarop hij dat wilt. Beide spelers weten dat dit gebeurt. Wat ze niet weten, is dat wat speler1 ziet, niet gelijk is aan wat speler2 ziet.

Tijdens de Ride zal speler1 proberen een ervaring te creëren voor speler2, maar in werkelijkheid hebben zijn acties hele andere effecten voor speler2 dan hij verwacht. Op die manier spelen we met het doorbreken van de verwachtingen van de spelers.

Aan het eind komen de spelers bij elkaar en mogen ze praten over wat ze ervaren hebben. Hier komen ze erachter dat het niet overeenkomt en dan slaat de verwarring toe dat ze iets totaal anders beleefd hebben.

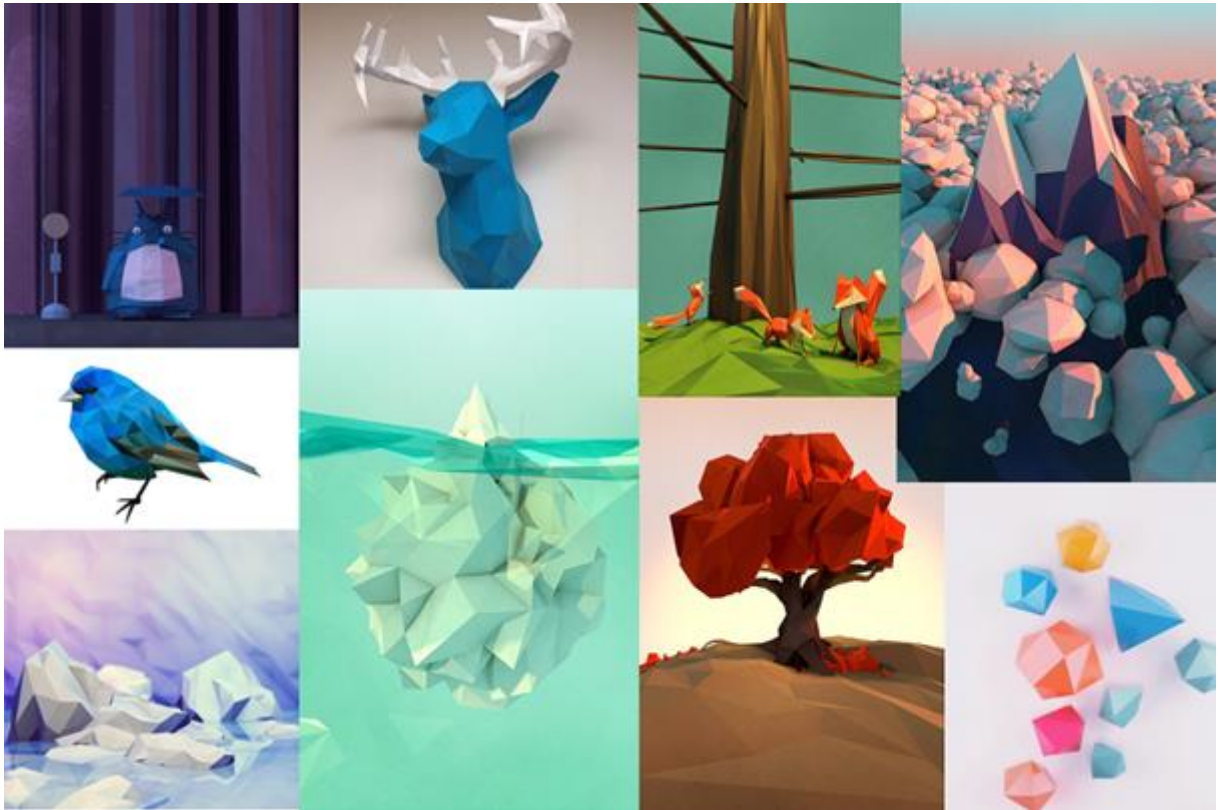
Vormgeving

Om de twee spelers allebei een andere ervaring mee te geven moeten niet alleen de dingen die zij meemaken, maar ook de dingen die zij zien verschillend zijn. We zijn gaan nadenken over het toekennen van twee tegenstrijdige sferen aan de werelden. Onze eerste keuze was om een hele enge wereld te hebben tegenover een hele vrolijke. Daarna hebben we er wat dieper over nagedacht en kwamen er ook andere mogelijkheden naar boven, zoals het koppelen van de werelden aan personages. Echter, toen het er op aan kwam hebben we alsnog voor het aanvankelijke idee van verontrustend versus kleurig gekozen.

De vormgeving gaat om zowel de art style als de keuze van objecten in de ride. Objecten in de vrolijke wereld zijn normaler en aantrekkelijker dan objecten in de enge wereld, die juist onrust op moeten wekken. Een paar noemenswaardige voorbeelden zijn: kinderen/monsters, een bal/brein en een piñata/lijk.

De art style zelf speelt ook een belangrijke rol bij het neerzetten van de sfeer. Deze moet namelijk het gevoel dat de wereld bij de deelnemer teweegbrengt versterken. Omdat we twee totaal verschillende gevoelens willen uitlokken, leek het voor ons een logische zet om niet één, maar twee verschillende art styles toe te passen die elk de sfeer van de bijbehorende wereld zo goed mogelijk neerzetten. De art styles waar we voor gekozen hebben zijn polygon art voor de luchtige, kleurrijke wereld en 3D cartoon art voor de duisterdere, onrustbarende wereld.

In de volgende moodboards hebben we de vormgeving en sferen van beide stijlen vastgelegd:



Polygon art



Cartoon art

De uitdaging wordt om deze stijlen in 3D toe te passen. Raadpleeg voor een diepere analyse van de stijlen ook het art research verslag.

Interactive Design

Voor het uitwerken van ons concept zijn we begonnen met het verzinnen van losse interacties die gezamenlijk de ride zullen bepalen. Deze interacties bestaan uit handelingen die in de ene wereld anders uitpakken dan in de andere. Eerst zijn ze ieder apart gebouwd om ze te kunnen testen. Daarna kwamen we voor de vraag te staan of we ze in één omgeving wilden plaatsen of er aparte levels omheen wilden bouwen. Wat we uiteindelijk hebben gedaan is een omgeving gemaakt die bestaat uit een aantal verbonden kamers, met in elke kamer een interactie. Hier hebben we voor gekozen zodat de ride meer als een geheel aanvoelt, in tegenstelling tot een serie losse activiteiten als we meerdere losse levels hadden gemaakt.

We hebben besloten dat de bestuurder van de ride de vrolijke, kleurige wereld ziet en de toekijker de duistere, enge wereld ziet. Dit hebben we gedaan zodat de ride voor beide deelnemers zo interessant mogelijk is. De bestuurder heeft het voordeel dat hij alles kan doen wat hij wil, in welke wereld hij zich bevindt maakt daarvoor niet uit. De toeschouwer plaatsen we daarom in de enge en abnormale wereld. Hij kan namelijk alleen maar toekijken, en in een bizarre wereld is er meer te zien en vallen er meer dingen op dan in een normale wereld. We hopen zo een beetje het idee van een spookhuis op te wekken. De reden dat we graag VR in onze ride willen toepassen heeft hier ook mee te maken. Om de toeschouwer ook een interessante ervaring te geven willen we dat hij immersed kan raken in de ride. Een VR-element kan dit teweeg brengen.

De interacties die uiteindelijk in het spel zijn gekomen zijn:

Radio - In de ene wereld komt er andere muziek uit dan in de andere.

Tafel met objecten - In de ene wereld staan er cactussen en een oogbal op een tafel, in de andere wereld ligt er ook een pikant tijdschrift.

Gevangenis - In de ene wereld zitten er kinderen in de gevangenis, in de andere wereld zijn het monster. De bestuurder kan kiezen om de gevangenen te bevrijden of te electrocuteren.

Grijpmachine - In de ene wereld zit er een gele bal in en in de andere wereld zit er een brein in. Door op de knop te drukken komt het object op de grond te liggen.

Knuppel - De bestuurder kan een knuppel pakken en ermee slaan. In de ene wereld hangt er een piñata in de wereld, maar in de andere wereld hangt er een lijk.

Rode knop - De bestuurder kan op een rode knop drukken. In de ene wereld zorgt dat voor een explosie van confetti, in de andere wereld valt de kijker in een gat. Dit markeert het einde van dit gedeelte van de ride.

Om de ride zo sterk mogelijk te maken beginnen de verschillen in de interacties simpel, en worden dan extremer. Het effect dat we over het algemeen proberen teweeg te brengen is dat de bestuurder bepaalde keuzes maakt waar de toekijker het niet mee eens is. Bijvoorbeeld, de bestuurder kan naar het tijdschrift op de tafel blijven kijken, maar bij de toeschouwer is daar niks buitengewoons te zien. Hij zal zich dan gaan afvragen waarom de bestuurder dit doet.

Om alle interacties aandacht te schenken kun je niet altijd zomaar voorbij lopen, en moet je eerst met een object hebben geïnteracteed voordat de deur naar de volgende kamer opent.

Fase 3 : Resultaat & Evaluatie - Implement/Learn

Uitwerking

We hebben gekozen om de twee spelers los van elkaar te laten zitten, zodat ze elkaar niet kunnen zien tijdens de ride. De toeschouwer mag tegen de speler praten maar de speler mag helemaal niets zeggen. Zo wekken we verwarring en verbazing op bij de speler, omdat hij niet snapt waar de toeschouwer het over heeft.

Het belangrijkste onderdeel is eigenlijk het gesprek na de ervaring. Tijdens dit gesprek moeten ze erachter komen wat ze nou precies mee gemaakt hebben en waarom ze allebei andere dingen hebben ervaren dan anderen. Dit bepaald de impact van de ervaring.

Tijdens de playtest in het usability lab hebben we veel waardevolle feedback op ons prototype gekregen. We hebben onze testers verschillende regels gegeven met betrekking tot het wel of niet mogen praten. Het eerste paar mocht vrij met elkaar praten, het tweede paar mocht helemaal niet praten, bij het derde paar mocht alleen de kijker praten en bij het vierde paar mocht alleen de speler praten. Hieruit bleek dat een gesprek tussen de spelers achteraf inderdaad het meest gewenste effect had. Daarnaast hebben we kunnen zien welke aspecten in de ride nog niet duidelijk genoeg waren in gebruik en hebben we dat kunnen verbeteren. We hebben ook een vorm van emergent gameplay waargenomen. Bij de interactie met de bal/het brein hadden veel spelers namelijk de neiging om met de bal te blijven spelen nadat deze uit de grijpmachine was gehaald. Wij vonden dit een interessante en onverwachte wending en hebben hier achteraf op ingespeeld door de bal het uiterlijk te geven van een voetbal om zo hopelijk dit gedrag nog sterker uit te lokken. We vonden namelijk wel dat dit kan bijdragen aan het beoogde doel.

Presentatie

De ride bestaat niet uit alleen het digitale onderdeel. In de fysieke wereld worden de deelnemers eerst verbaal ingeleid over wat er gaat gebeuren zonder weg te geven dat ze allebei iets anders gaan zien. Zoals eerder aangegeven zitten de deelnemers los van elkaar en mag alleen de toeschouwer spreken. Na de laatste interactie met de rode knop komen de deelnemers bij elkaar en worden ze uitgenodigd om te bespreken wat er zojuist is gebeurd. Hierna is de ride afgelopen. Wat we willen bereiken is dat de ride een beetje een kriebelend gevoel bij de deelnemers achterlaat. Ze hebben tenslotte iets meegemaakt wat niet helemaal bleek te zijn dat ze dachten, en nu moeten ze dat achter zich laten. Het is in principe mogelijk het digitale gedeelte van de ride te herhalen maar dan met omgekeerde rollen, maar het lijkt ons spannender om dat niet te doen en het mysterieus te houden.

Tijdens het post-mortem op 12 Juni 2015 presenteren wij onze ride in het gamelab. Echter, in verband met technische problemen zal tijdens de presentatie de ride helaas moeten worden gedemonstreerd met twee schermen in plaats van met een scherm en de Google Cardboard. Dit is dezelfde setup die we hebben gebruikt tijdens het playtesten dus we weten dat het effectief is, maar we zijn natuurlijk teleurgesteld dat we niet de ride kunnen laten zien die we voor ogen hadden. De schermen gaan we op zo'n manier plaatsen dat je niet direct kan zien wat de twist van de ride is. Zo houden we het voor iedereen een verrassing. Voordat de deelnemers aan de ride beginnen laten we ze de trailer zien. Hiermee willen we ze nieuwsgierig en enthousiast maken over de ride.

Bijlagen

Wekelijkse Rapportages

Week 1

In deze week zijn we op excursie naar Parijs geweest. We hebben hier als groep en individueel inspiratie opgedaan in de musea en Disneyland Prijs. Onze bevindingen hebben we genoteerd om later te kunnen gebruiken voor onze ride.

Week 2

We zijn bij elkaar gaan zitten om al onze bevindingen bij elkaar te leggen en te analyseren. Vervolgens zijn we gaan brainstormen over ideeën en thema's voor onze ride naar aanleiding van ons verzamelde materiaal. We hebben hier een selectie/ keuze uit gemaakt en zijn een planning en overzicht gaan maken voor de komende weken over wat we gaan/ moeten doen en wat we daarvoor nodig denken te hebben (conceptdocument). Ook zijn we allemaal begonnen aan onze research voor de ride op verschillende gebieden.

Week 3

We zijn druk bezig geweest met de eerste opzet van onze ride in Unity. We hebben ervoor gezorgd dat de belangrijkste basis elementen werkend zijn en we hierop kunnen door bouwen voor een verder uitgewerkt prototype. Ook zijn we begonnen met de art iteraties en eerste versies voor de game.

Week 4

We hebben nu een prototype wat speelbaar is om te testen of de ride het effect heeft wat we willen bereiken. De eerste art is erin geïmplementeerd als placeholders om wat meer kracht te geven aan de ride. We hebben nu de definitieve artstyles vast staan en zijn begonnen alles volledig vorm te geven.

Week 5

Het prototype hebben we qua technische eisen verder uitgewerkt. Het werkt helaas nog niet op het gebied van de VR en hebben deze op dit moment nog vervangen voor een tweede scherm. Dit werkt goed maar is niet wat we uiteindelijk willen gebruiken. De art is al verder in ontwikkeling maar nog niet geïmplementeerd in de ride.

Week 6

Nog steeds druk bezig met de VR werkend te krijgen. De art is nu deels geïmplementeerd in de ride. De ride krijgt nu steeds meer vorm en de technische uitwerking vordert ook sterk. Vooral op het gebied van de losse interactieve onderdelen. We hebben allen ons research verslag afgerond aan het einde van deze week.

Week 7

Het prototype is nu helemaal uitgewerkt volgens de grote lijnen. De art is voor het grootste deel af, maar nog niet veel geïmplementeerd in de ride. De VR is nog steeds niet werkend en zijn erg hard bezig om dit op te lossen.

Week 8

Het prototype hebben we nu verder uitgewerkt en de details toegevoegd. We hebben aan het eind van deze week alle art geïmplementeerd waardoor de ride ineens een stuk uitgewerkter is. Vervolgens hebben we een grote playtest gehouden in het Playtestlab. Deze resultaten hebben we gebruikt om de ervaring verder te verbeteren en een aantal aanpassingen te maken.

Ook hebben we meteen getest hoe we de spelers met elkaar moeten laten communiceren (of helemaal niet). De playtest heeft geleid tot een paar perfecte tests, en een aantal wat minder soepel lopende. Dit is hele nuttige informatie voor ons.

We zijn ook bezig met de afwerking van het verslag en de trailer en de laatste loodjes voor de VR en een aantal kleine aanpassingen aan de ride zelf aan de hand van de playtest die we gehouden hebben.

Week 9

Verslag afgemaakt en de trailer afgerond. Alle laatste aanpassingen aan de ride gemaakt en alle art is nu geïmplementeerd. Kortom de ride is af en de VR is bijna orde gemaakt, helaas is dit niet voldoende genoeg voor de presentatie en moeten we het op twee schermen presenteren. Maar al met al, klaar voor de presentatie dus.

Research verslagen

Ride ervaringen

<http://studenthome.hku.nl/~robbie.degier/posts/researchgfarrobbiedegier.pdf>

Thema

http://studenthome.hku.nl/~silver.huber/opdrachten/HuberSilver_researchvrij_v1

Art styles

http://studenthome.hku.nl/~emmelie.hoberg/opdrachten/HobergEmmelie_Vrij-Artonderzoek_v1.pdf

Trailer

<https://www.youtube.com/watch?v=bYzTPUpqUDc>

PMI

Gezamenlijke PMI

- + Goede samenwerking
- + Veel geleerd en ervaring opgedaan
- + Playtesting verliep goed
- + De Parijsreis was ontzettend leuk

- We zijn op ons werk achter gaan lopen en hebben in de laatste weken nog veel aan het project moeten doen

- i Het playtesten was voor iedereen een verrassende en nieuwe ervaring

PMI (Niels de Jong)

- + Ontzettend fijn team, we hebben heel veel lol gehad naast (en met) het werk en daarnaast vulden we elkaar ook goed aan
- + De playtest bij het project was geweldig, nooit gedacht dat we zoveel informatie maar ook plezier konden halen uit andere mensen onze nog te verbeteren ervaring te zien beleven

+ Veel geleerd over van alles en nog wat, heb het idee nu beter te zijn in het maken van ervaringen, games en met het werken in projecten

- Van mij hadden we wat eerder al wat meer kunnen hebben. Ik heb er zelf niet achteraan gezeten dus ik weet niet hoe terecht de kritiek is, maar onze hoeveelheidverzetwerk-curve ging exponentieel omhoog naar het einde van het project, wat voor veel druk zorgde.

i Dat was wel het leukste deel van het project trouwens, toen het allemaal bij elkaar kwam

i Dat het mogelijk is om zoveel verschillende invloeden en dingen te destilleren naar één gerichte ervaring, is apart. En geweldig. Dit is meer een pluspunt geloof ik.

PMI (Silver Huber)

+ Genoeg inspiratiebronnen
+ Goede samenwerking
+ Leuke studiereis
+ Playtest!

- Tot op het laatste moment spannend
- Door andere deadlines minder aandacht kunnen geven dan ik had gewild

i Verliep heel organisch zonder echte tegenslagen.

i Playtesten was verrassend leuk en lonend.

PMI (Robbie de Gier)

+ Een sterk en duidelijk concept in korte tijd neergezet
+ Goede samenwerking en goede communicatie
+ Parijs was fantastisch!
+ Playtesten verliep precies zoals we wilden met erg interessante uitkomsten/feedback.

- Doordat vele deadlines in een cruciale week vielen voor ons project kwamen we achter te lopen (Dit hadden we moeten meenemen in de planning)
- De VR heeft lang geduurd voordat het werkte (onderschat)

i Er was geen tot weinig ervaring op het gebied van netwerk applicaties waardoor ik mij daar volledig in heb kunnen verdiepen en erg veel van geleerd heb.

i Mijn ervaring met Unity was minimaal. Erg veel gebruik gemaakt van de Thinking of Development lessen en geleerd om met C# te werken.

i Het concept van ons project is een soort experiment wat interessante resultaten oplevert.

i De playtest was super interessant vanwege de uiteenlopende reacties

PMI (Rick Kamp)

+ De samenwerking verliep goed, iedereen had een goede inzet
+ Geleerde stof uit de lessen op het gebied van Maya toe kunnen passen
+ Fijne begeleiding met nuttige feedback en werd goed aangegeven wanneer we wat gas bij moesten geven

- Op het laatst nog wat belangrijke dingen werkend moeten krijgen

- Ietwat aan de late kant een goed werkend prototype

i Ik had nog weinig tot geen ervaring met het werken in 3D en VR, het was heel interessant en leerzaam om gedaan te hebben, en ben heel tevreden met hoe dit verlopen is.

i Eerste keer dat ik een officiële playtest gedaan heb, was heel leuk, leerzaam en zeer nuttig. Goede nieuwe ervaring erbij.

PMI (Emmelie Hoberg)

- + Super sympathieke en enthousiaste teamleden, iedereen deed goed mee
- + Rolverdeling en individuele verantwoordelijkheden waren duidelijk
- + Communicatie verliep soepel, ook buiten school om
- + Eerste keer dat we een grote playtest hebben gedaan in het usability lab, verliep ook gesmeerd
- + Beter geworden in het gebruiken van Maya
- + De gebruikte art styles spraken me erg aan

- We zijn op een gegeven moment achter gaan lopen op de planning
- Door mijn beperkte ervaring en kennis over Maya heb ik minder werk afgekregen dan ik had gewild
- Het was heel moeilijk om definitieve keuzes te maken, zeker in het begin
- Afwerking en presentatie van de ride was tot op de laatste momenten nog niet genoeg besproken of vastgelegd

- i Ik had nog nooit eerder art gemaakt voor een 3D game/installatie, uiteindelijk is het beter gegaan dan verwacht.
- i Het was heel interessant en vooral leuk om attracties in Disneyland met een oplettender oog te bestuderen.
- i Het was ook interessant om de installatie het idee te laten geven van een ride i.p.v. gewoon een game. Ik ben zeer tevreden met het resultaat.
- i We hadden heel veel vrijheid in wat we konden maken. Dit was leuk omdat we creatief konden zijn, maar soms ook moeilijk omdat we weinig ankerpunten hadden.
- i Onze begeleider gaf ons ook veel vrijheid. Hij gaf vooral feedback over het proces en liet ons met het concept zelf heel erg ons eigen ding doen.

Bijgewerkte planning

In deze weekplanning wordt er per persoon kort ingevuld wat diegene gedaan heeft, hoelang die erover gedaan heeft en of het gelukt is.

Week 1 06-04-2015 t/m 10-04-2015

| Activiteit | Wie | Deadline | Planning uren | besteed | status |
|--------------------------------------|---------|------------|---------------|---------|--------|
| Observeren Parijs (Define/ Research) | Rick | 10-04-2015 | 3 dagen | 3 dagen | Af |
| Observeren Parijs | Emmelie | 10-04 | 3 dagen | 3 dagen | Af |

| | | | | | |
|--------------------------------------|--------|------------|---------|---------|----|
| Parijs Research | Niels | 10-04-2015 | 3 dagen | 3 dagen | Af |
| Observeren Parijs (Define/ Research) | Silver | 10-04-2015 | 3 dagen | 3 dagen | Af |
| | | | | | |

Week 2 13-04-2015 t/m 17-04-2015

| Activiteit | Wie | Deadline | Planning uren | besteed | status |
|--|---------|------------|---------------|---------|--------|
| Ideate | Rick | 17-04-2015 | 10 | 8 | Af |
| Teamoverleg, conceptontwikkeling | Emmelie | 14-04 | 10 | 8 | Af |
| Ontwikkelrichting zoeken, themaresearch doen | Niels | 17-04-2015 | 8 | 8 | Af |
| themaresearch doen | Silver | 17-04-2015 | 8 | 8 | Af |
| | | | | | |

Week 3 20-04-2015 t/m 24-04-2015

| Activiteit | Wie | Deadline | Planning uren | besteed | status |
|--------------------------------|---------|------------|---------------|---------|--------|
| Art research itereren | Rick | 24-04-2015 | 8 | 9 | Af |
| Art research, eerste iteraties | Emmelie | 24-04 | 8 | 8 | Af |
| Concept creëren | Niels | 24-04-2015 | 3 | 3 | Af |
| Game mechanics | Silver | 24-04-2015 | 3 | 3 | Af |
| | | | | | |

Week 4 27-04-2015 t/m 01-05-2015

| Activiteit | Wie | Deadline | Planning uren | besteed | status |
|------------|-----|----------|---------------|---------|--------|
| | | | | | |

| | | | | | |
|--------------------------------|---------|------------|---|---|----|
| Moodboards en stijlen itereren | Rick | 28-04-2015 | 3 | 5 | Af |
| Moodboards voor sferen maken | Emmelie | 28-04 | 2 | 4 | Af |
| Interacties in Unity maken | Niels | 28-04-2015 | 8 | 6 | Af |
| | | | | | |
| | | | | | |

Week 5 11-05-2015 t/m 15-05-2015

| Activiteit | Wie | Deadline | Planning uren | besteed | status |
|---|---------|------------|---------------|---------|--------|
| Art style vastgesteld, eerste models af | Rick | 14-05-2015 | 4 | 6 | Af |
| Art style vast, eerste echte model af | Emmelie | 14-05 | 5 | 7 | Af |
| Prototype Unity creëren | Niels | 14-05-2015 | 4 | 6 | Af |
| Unity interacties | Silver | 14-05-2015 | 5 | 5 | Af |
| | | | | | |

Week 6 18-05-2015 t/m 22-05-2015

| Activiteit | Wie | Deadline | Planning uren | besteed | status |
|---|---------|------------|---------------|---------|--------|
| Art research verslag | Rick | 24-05-2015 | 16 | 15 | Af |
| Art researchverslag | Emmelie | 24-05 | 14 | 12 | Af |
| Unity omgeving bouwen, eerste models importeren | Niels | 24-05-2015 | 10 | 8 | Af |
| Thema research verslag | Silver | 24-05-2015 | 15 | 10 | Af |
| | | | | | |

Week 7 25-05-2015 t/m 29-05-2015

| Activiteit | Wie | Deadline | Planning uren | besteed | status |
|------------------------------|---------|------------|---------------|---------|-----------------------------|
| Volgende models af | Rick | 25-05-2015 | 7 | 9 | Deels af |
| Volgende models af | Emmelie | 25-05 | 6 | 8 | Af, maar later dan deadline |
| Unity tests ivm met mobiel | Niels | 25-05-2015 | 6 | 7 | Af |
| Omgeving ontwerpen en bouwen | Silver | 25-05-2015 | 5 | 5 | Af |
| | | | | | |

Week 8 01-06-2015 t/m 05-06-2015

| Activiteit | Wie | Deadline | Planning uren | besteed | status |
|--|---------|------------|---------------|---------|--------|
| Alle noodzakelijke models af, en oude verbeteren | Rick | 05-06-2015 | 20 | 18 | Af |
| Volgende models af en oude verbeteren | Emmelie | 05-06 | 10 | 8 | Af |
| Models in Unity, prep voor mobiel | Niels | 05-06-2015 | 10 | 12 | Af |
| Omgeving bouwen | Silver | 05-06-2015 | 20 | 18 | Af |
| | | | | | |

Week 9 08-06-2015 t/m 12-06-2015

| Activiteit | Wie | Deadline | Planning uren | besteed | status |
|---|---------|------------|---------------|---------|--------|
| Kleine art extra's, verslag en playtesten | Rick | 12-06-2015 | 12 | 17 | Af |
| Playtesting en afwerking | Emmelie | 12-06 | 10 | 9 | Af |
| Afwerken, bugs fixen, effects toevoegen | Niels | 12-06-2015 | 20 | 30 | Af |
| Trailer en fixen | Silver | 12-06-2015 | 14 | 16 | Af |
| | | | | | |

