

Orientatieverslag Media



Kubilay Karabulut | PD07 | 505672
Berry Sanders | Docent Media Ehv.

1. Inleiding

We kregen een overzicht met challenges types, zoals “Branding”, “Fix that UX” etc. Ikzelf heb voor deze semester, de Branding challenge gekozen. Omdat ik momenteel voor een bedrijf werk genaamd Blitz.gg, leek het mij leuk om iets te pakken wat ik relateerbaar is met mijn werk binnenin Blitz.

Veel mensen willen gebruik maken van een spelwebsite zoals Blitz.gg, alleen zijn ze geen fan van alle reclame die gepresenteerd worden, vandaar dat ik werk aan Spark. Spark zal een website zijn die met niemand affiliated is, maar wel de informatie van andere websites scraped, en vervolgens de informatie die gefetched is presenteerd.

Zoals aangegeven bij de aanleiding en conceptomschrijving wil ik een soortgelijke ad-free variant van Blitz.gg opbouwen waar je game informatie op kunt inzien. Hierbij begon ik eerst met het maken van een planning:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/15CNuajUVwdUiCEf_vQh1X9vdEi45SNuSI20eo1EmTuA/edit?usp=sharing

2. Leerdoelen

Het plan is om tijdens het werken aan mijn oriëntatie voor Media, om voornamelijk te focussen op het analyseren van diverse websites om tot een definitieve keuze te komen. Verder is er eerlijk gezegd niks waar verbetering in zal zien, namelijk heb ik al best wat opgebouwde vaardigheden meegenomen hierin.

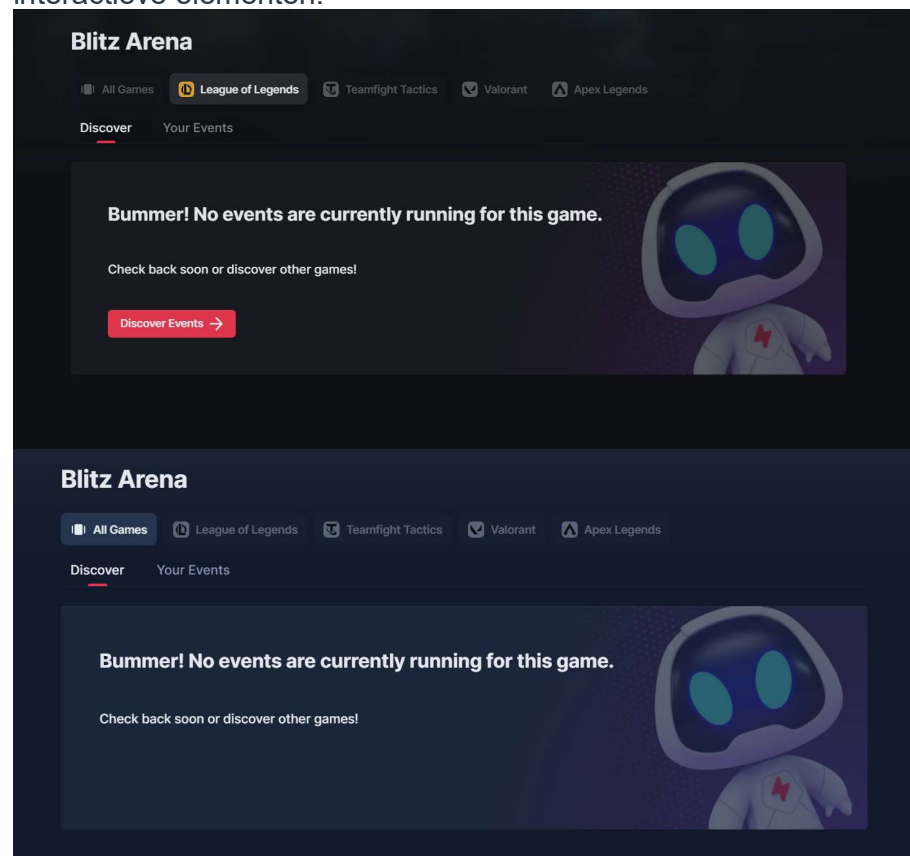
2.1. Trends en ontwikkelingen

Toelichting: Je oriënteert je op de actuele stand van zaken op het gebied van digital experience design en technologie. Denk hierbij aan bijvoorbeeld big data, mixed reality en artificial intelligence. Je verzamelt hiervan voorbeelden in het dagelijks leven.

Mijn inspiratie komt van de bedrijven Blitz.gg, Op.gg en Mobalytics.gg af, namelijk komen alle drie de website overeen met mijn huisstijl en stijl-voorkeur, zoals de toegepaste kleuren, tabs en eventuele afbeeldingen.

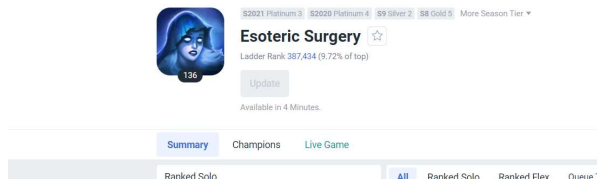
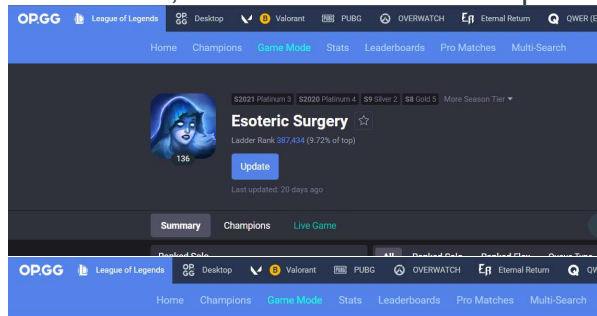
Blitz.gg

Op Blitz.gg werken ze met een donker thema of Blauwe thema en versimpelde maar interactieve elementen:



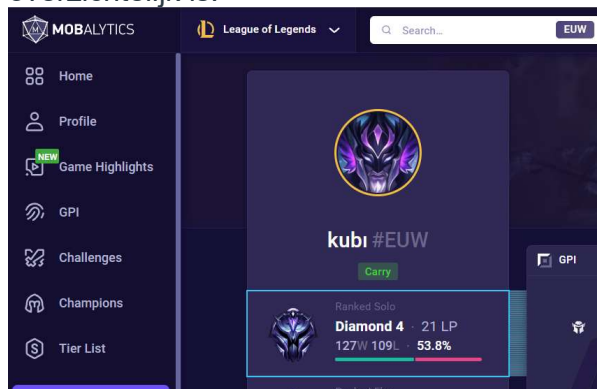
Op.gg

Ook op Op.gg werken ze met een donker thema, alleen ook met de optie voor een lichte thema, maar ook wel een versimpelde en interactieve elementen:



Mobalytics.gg

Ook op Mobalytics.gg werken ze met een donker thema, alleen geen optie voor een lichte thema, en is de website veels te gedetailleerd tot een punt waar het niet meer overzichtelijk is:



Na mijn eigen bestanden doorgenomen te hebben vind ik dat dit meer dan voldoende is, dus een **Good**.

2.2. Doelgroep

Toelichting: Je hebt je georiënteerd op de interesses en behoeften van de eindgebruiker.

Voor mijn doelgroep onderzoek, heb ik met diverse mensen gesproken van mijn werk, hier kun je meer over lezen in mijn Interviewverslag:

Adil

V: Als u hoort dat er een gaming website bestaat, wat zou dan het eerste zijn dat u op een homepage ziet?

A: Ik geef de voorkeur aan een inleiding over waar de website over gaat, en wat er van mij wordt verwacht als ik gebruik maak van de diensten die door die website worden aangeboden.

Justin

V: Als u een gaming webpagina bezoekt, wat voor kleuren zou u dan verwachten?

A: Hangt ervan af wat het thema is, het is mogelijk om zowel een website met een donker als met een licht thema te hebben, maar naar mijn mening ziet een website met een licht thema er beter uit in termen van presentatie van statistieken, terwijl gebruikers liever een website met een donker thema hebben voor iets waar ze langer naar moeten kijken (denk aan 2/3 minuten).

Nick

V: Wat denkt u dat u bezoekt als u het volgende logo ziet?



A: Ik zou denken dat het ofwel een winkelwebsite is voor drankproducten, of een spelservice die mij dingen aanbiedt als "speel dit spel, en je zult via ons beloningen kunnen verdienen", of in het algemeen dingen om mij te helpen verbeteren.

Dennis

V: Wat denkt u dat u bezoekt als u het volgende logo ziet?



A: Ik zou denken dat het een kledinglijn is die u mij gaat presenteren, maar nu ik hoor dat het een gaming website is, zou ik zeggen dat het goed is voor Europese gebruikers, maar niet voor internationale gebruikers daarbuiten, vanwege het logo en de naam van de website.

2.3. Iteratief proces

Toelichting: Gevoed door feedback van gebruikers en experts voer je herhaaldelijk veranderingen door met als doel je product te verbeteren. Je laat deze iteraties, en de door jou verzamelde feedback, zien in je werkproces.

In het begin ging ik op onderzoek uit, wat wilde ik precies?

Nadat ik mijn keuze had gemaakt (Branding), koos ik ervoor om nog meer websites te bezoeken voor ideeën, waardoor ik koos voor **SPARK** met een combinatie van mooie blauwe kleuren.

Na verloop van tijd had ik een gesprek met de leraar (Berry) over wat hij van mijn idee vond, en we kwamen tot de conclusie dat het gewoon niet aantrekkelijk genoeg is voor de buitenwereld (die buiten mijn doelgroep valt).

Er werden ontwerpwijzigingen doorgevoerd en ik kwam met een nieuw logo, namelijk dat het nu **étincelle** heet en ik koos voor een vernieuwd, wat warmer kleurenpalet.

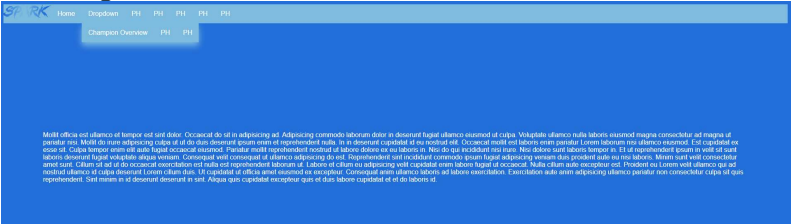
En als laatste gesprek kwamen ik en de docent tot het besluit om mijn Font-kleur te veranderen in iets aantrekkelijker, namelijk was de kleur **Light Coral**, die niet paste in de kleurenpaletcombinatie die ik had opgezet, dus had ik gekozen voor Charcoal Black.

2.4. Interactieve prototypes

Toelichting: Je hebt prototypes gemaakt om de interactie van je product te ontwikkelen. Je gebruikt opmaaktalen zoals HTML en CSS.

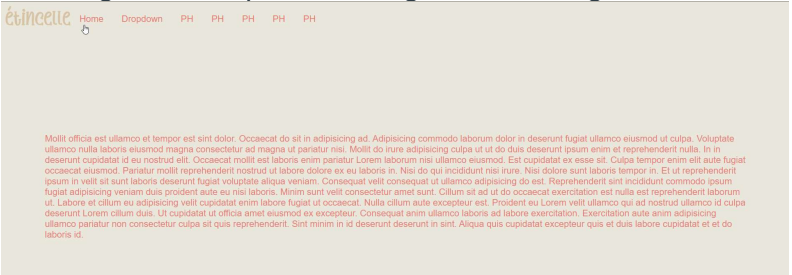
Na wat feedback te hebben mogen ontvangen van mijn leraar werd de keuze gemaakt om mijn huisstijl te switchen naar iets wat aantrekkelijker is, ook buiten gamers.

1é design



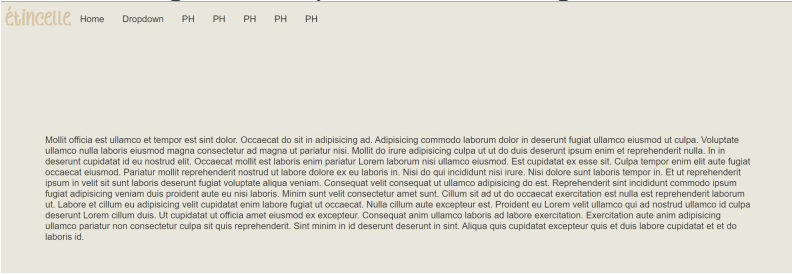
Feedback: Kleur combinatie is niet aantrekkelijk voor non gamers

2é design – Color palette + Logo veranderingen



Feedback: Font kleur past niet in combinatie met de andere toegepaste kleuren.

3é final design – Color palette veranderingen



Na in deze bestand de gegeven feedback verwerkt te hebben vind ik dat ook dit meer dan voldoende is, dus een **Good**

3. Reflectie op de oriëntatie

Zelf ben ik trots op het feit dat ik tot de beslissing ben gekomen om me te interesseren voor het werk dat ik moet maken, niet omdat het moet, maar omdat ik het vak echt met eigen interesse wilde uitoefenen.

Ik was tevreden over de snelle visualisatie van ontwerpen in een prototype via een door mij ontwikkeld sjabloon.

Waar ik niet tevreden over was, is dat ik niet vaak genoeg vragen stelde, waardoor er vaker verwarring en soms verkeerde vragen ontstonden.

Waar ik ook niet tevreden over was, was het analyseren van websites, namelijk dat dit redelijk tegen me werkte tot het punt dat ik beter iets had kunnen kiezen dat meerdere doelgroepen aansprak in plaats van één specifiek publiek.

Hoewel ik niet het beste van Media heb gemaakt, denk ik wel dat ik dit als primaire keuze zou hebben gemaakt als Software zelf geen mogelijkheid was, namelijk dat ik me in dit vak niet alleen ontwikkel op het gebied van ontwerpen, maar ook als mens zelf omdat je door andermans ogen (perspectief) moet kijken.