Orientatieverslag Media



Kubilay Karabulut | PD07 | 505672

Berry Sanders| Docent Media Ehv.

# Inleiding

*Welke challenge heb je gekozen? Benoem de challenge (bijvoorbeeld “fix that UI”) en het onderwerp (wat heb je gemaakt). Leg uit waarom je hiervoor gekozen hebt.*

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_vQh1X9vdEi45SNuSl20eo1EmTuA/edit?usp=sharing).

# 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.

## 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 wbesite overeen met mijn huisstijl en stijl-voorkeur, zoals de toegepaste kleuren, tabs en eventuele afbeeldingen.

Meer hierover is te vinden in mijn Analyse verslag



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

## 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 engelstalige Interviewverslag:



Na deze bestand doorgenomen te hebben vind ik dat ook dit meer dan voldoende is, dus een **Good**, misschien alleen de volgende keer terugvertalen naar Nederlands.

## 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 mijn Onter

*Geef ten slotte aan welke formatieve indicatie (Unsatisfactory, satisfactory, good of outstanding) je jezelf zou geven op dit onderdeel en waarom*

## Interactieve prototypes

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

*Leg uit wat je hebt gemaakt om de interactie van je product te demonstreren (bijv een prototype in XD of Figma). Geef aan waar dit prototype te bekijken is (link naar online of verwijzing naar de map Deelproducten).*

Na

Text

Description automatically generated

*Leg uit welke rol de website heeft, die je met HTML en CSS hebt gemaakt. Licht een stukje van je code toe (bijvoorbeeld de positionering van elementen)*

*Geef ten slotte aan welke formatieve indicatie (Unsatisfactory, satisfactory, good of outstanding) je jezelf zou geven op dit onderdeel en waarom*

# Reflectie op de oriëntatie

*Waar ben je trots op? Wat zou je een volgende keer anders doen? Wat heb je geleerd over het profiel Media Design? Welk profiel kies je en waarom?*