

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.

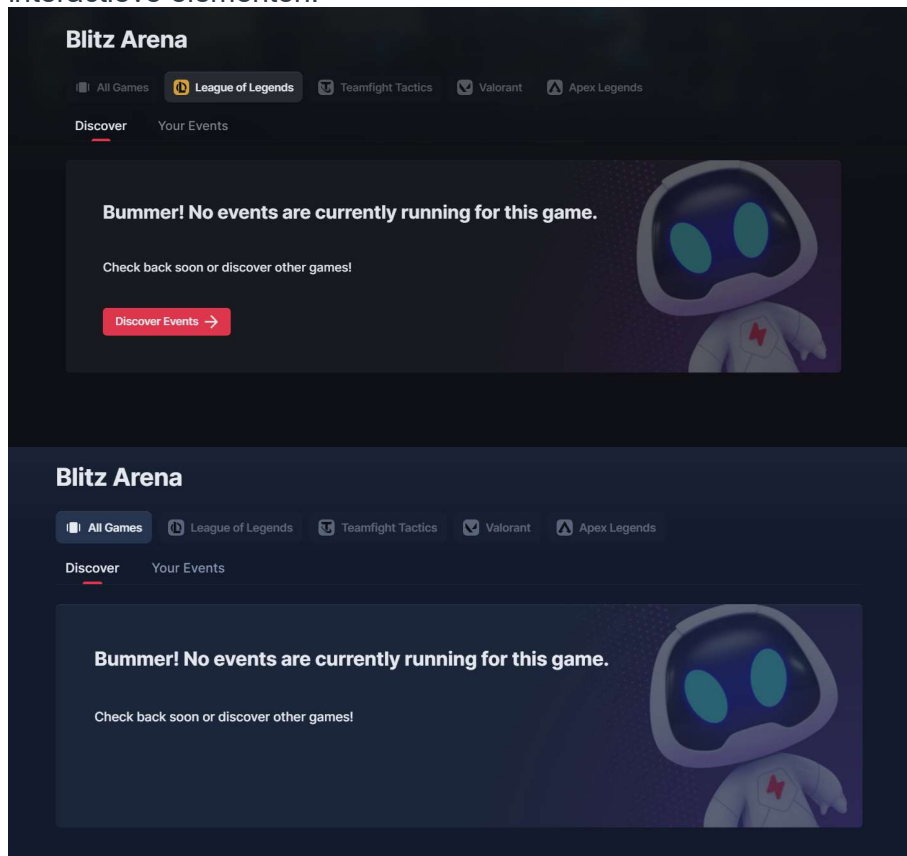
2.1. Trends en ontwikkelingen

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.

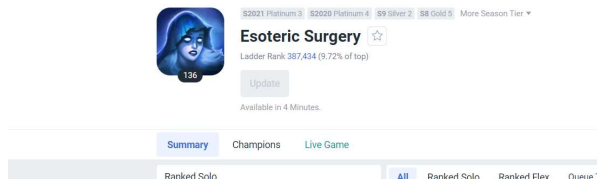
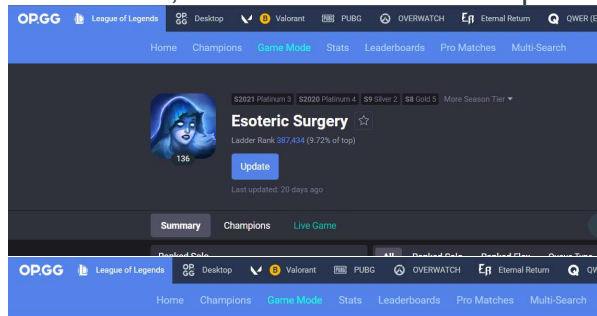
Blitz.gg

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



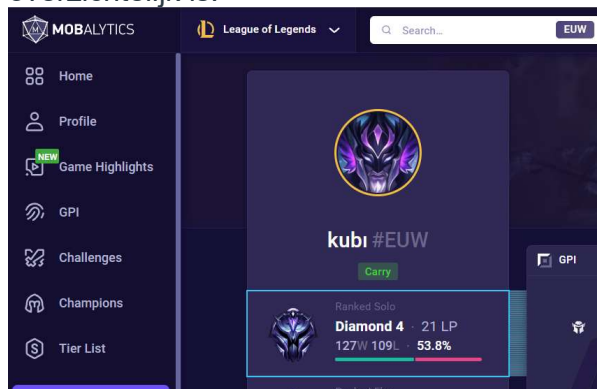
Op.gg

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 wat te vinden is in mijn deelproducten mapje.

De doelgroep van Étincelle zijn gamers die graag competitieve informatie betreft hun spellen kunnen lezen. Volgens onderzoekers schatten ze deze doelgroep tussen de leeftijd van 16 en 28 jaar. Veel van dit soort Gamers spenderen bedragen aan applicaties die ze bij hun spellen uithelpen en behoren zij al tot 95% van deze doelgroep.

Waarom past mijn website met dit doelgroep?

Ik heb een website gemaakt voor competitieve Gamers die graag informatie betreft hun games kunnen vinden en er mee kunnen door ontwikkelen.

Hieronder vind je de optimale persona betreft mijn doelgroep:



- Naam: Michael Keston
- Leeftijd: 20 Jaar
- Hobby's: Competitive Gaming, Muziek luisteren en coderen.
- Bruto jaarinkomen: € 15.600
- Hij houdt zich bezig met gamen in zijn dagelijks leven en is redelijk geïsoleerd van de buitenwereld.
- Heeft veel plezier in de gamingwereld.
- Zijn vrienden spelen graag met hem

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 eerste week wij als opdracht gekregen om een historisch logo te maken, specifiek een wapenschild, want met een wapenschild vertelt je iets over jezelf. Bijvoorbeeld mijn favoriete sport of hobby in het wapen verwerken.

Ook moesten wij een richting kiezen waarin wij ons zelf zouden laten zien in een stijl van een product dat ons aanspreekt met de opties Tekening, Moodboard, Photoshop.

Ik heb voor Moodboard gekozen en koos ook voor dat waar ik dagelijks mee te maken heb, namelijk spawater om specifiek te zijn.

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.

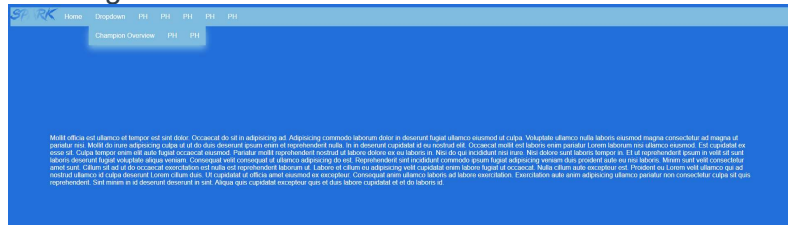
En als laatste gesprek kwamen ik en de docent tot het besluit om mijn Font-kleur te veranderen in iets aantrekkelijker, namelijk was de kleur **Light Coral**, die niet paste in de kleurenpaletcombinatie die ik had opgezet, dus had ik gekozen voor Charcoal Black.

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.

1^o 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



Website van nu is Live te vinden op <https://i505672.hera.fhict.nl/>

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.

Ik zal ook moeten werken aan het verwerken van feedback, want ik noteer weinig tot niets.