Startsemester oriëntatieverslag Leeruitkomst media



Start semester Media

OPDRACHTEN VERSLAG

Kubilay Karabulut | PD07 | 505672

Berry Sanders| Docent Media Ehv.

Contents

[Analyseren 3](#_Toc113269797)

[Veldonderzoek 3](#_Toc113269798)

[Ideevorming 3](#_Toc113269799)

[Presentatie 3](#_Toc113269800)

[Ontwerpen 3](#_Toc113269801)

[Prototype 3](#_Toc113269802)

[Testen 3](#_Toc113269803)

[Iteratie 3](#_Toc113269804)

[Realiseren 3](#_Toc113269805)

[User interface 3](#_Toc113269806)

[Opschalen 3](#_Toc113269807)

# **Reflectie/ Evaluatie**

## **Terugkijken**

### Aanleiding

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.

### Conceptomschrijving

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.

## Deelproducten

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.

[Planning](https://docs.google.com/spreadsheets/d/15CNuajUVwdUiCEf_vQh1X9vdEi45SNuSl20eo1EmTuA/edit?usp=sharing)

## **Analyseren**

### Veldonderzoek

*Haal inspiratie in de buitenwereld, zoek experts en gebruikers. Dompel jezelf onder en bezoek een onverwachte omgeving. Gebruik enquêtes, live chats, interviews, etc.*

Mijn inspiratie komt van het bedrijf Blitz.gg af, namelijk werk ik voor dit bedrijf, en komt hun huisstijl overeen met mijn stijl-voorkeur, zoals de toegepaste kleuren, tabs en eventuele afbeeldingen. Graphical user interface, application

Description automatically generated

### **Ideevorming**

*Brainstorm: bedenk ideeën voor de oplossing van je Design Challenge. Kies een idee en visualiseer het met schetsen. Kies een naam en maak een conceptomschrijving. Verdiep je in enkele algemene designtheorieën.*

Ik zou opzicht een lichtere variant van de website kunnen maken, met lichtere kleuren in plaats van donkere blauw getinte kleuren, hiermee zou de website ook meer levendig kunnen uitzien. Verder zal ik ook kijken of ik de website in het algemeen wat duidelijker kan maken, namelijk is dit voor een onervaren persoon onduidelijk.

### Presentatie

*Houd een korte presentatie over de voortgang. Verzamel feedback en verwerk deze.*

Volgens de leraar is het een goed idee in plaats van alleen op de thema te focussen, om ook te kijken of aan interactie kan werken, bijvoorbeeld uitklapbare knoppen die je naar andere pagina’s brengen, of filter knoppen voor lijsten.

## **Ontwerpen**

### Prototype

Werk schetsen uit tot een prototype. Een prototype is een vroege, uitgeklede versie van je product of dienst. Maak een 3D-model, een digitale mock-up, een rollenspel, een advertentie of een omgebouwde ruimte.

### Testen

Kies een vorm van testen: usabilty test, A/B test, Wizard of Oz etc. Stel een testplan op en voer dit uit.

### **Iteratie**

Bied je prototype aan bij een of meer beoogde gebruikers en stel gerichte vragen om waardevolle feedback te verzamelen en je concept te verbeteren.

## ****Realiseren****

### **User interface**

Maak een ontwerp voor de user interface van je product of dienst verwerk dit in je prototype.

### **Opschalen**

Verspreid het verhaal van jouw idee. Presenteer je eindproduct zo compleet mogelijk en plaats het in de context waarin het gebruikt zal worden. Maak eventueel een video.