

Amber Meijers

Media Designer. Traditional Artist.

---

*Open Innovation*  
*Vooronderzoek*



# Contents

---

**1.** *Projectbeschrijving*

**2.** *Doelstellingen*

**3.** *Planning*

**4.** *Brainstorm*

**5.** *Middelen*

# Project**beschrijving**

---

Het doel van dit project is het aanleveren van een product voor een van de OIL's van het nieuwe gebouw. Aan het eind van de komende 18 weken moet er een interactieve ervaring met een pixel thema opgeleverd zijn. Deze interactieve ervaring moet studenten inspireren en motiveren, zonder ze af te leiden.

Daarnaast heb ik een aantal persoonlijke doelstellingen die ik van plan ben te behalen tijdens dit project. Zo hoop ik de kans te krijgen om te werken met 3D modeleren, Character Concepting en Pixel Art.

De randvoorwaarden die zijn gesteld voor dit project hebben voornamelijk betrekking op het werken binnen een vooraf opgesteld(e) budget en huisstijl.

Onder het kopje 'Planning' leg ik verder uit hoe ik dit project gaan aanpakken. Voor dit project zal ik veel bezig zijn met het leren van de fundamentals voor Pixel Art, het werken met de software die nodig is om de Pixel Art te animeren en bepaalde events te coderen.

De grootste risico factor van dit project ben ik zelf. Ik ben erg perfectionistisch en raak soms vast in een cirkel van het constant werken aan en verbeteren van een klein onderdeel, in plaats van overzicht te houden over het gehele project.

Andere partijen binnen dit project zijn de studenten die aan dit project werken. Hoewel wij niet samen aan precies dezelfde dingen werken, hebben wij afgesproken om in grote lijnen dezelfde planning aan te houden. Zo kunnen wij elkaar helpen met het onderdeel waar iedereen aan werkt.

Daarnaast is er de opdrachtgever, Pieter Dorst. Hij is tevens mijn coach voor Open Innovation, wat betekent dat ik al mijn documentatie en iteraties aan hem voor leg. Door dit regelmatig te doen hoop ik de kwaliteit van mijn project te bewaren en tegelijkertijd te zorgen dat mijn perfectionisme mij niet in de weg komt te staan.



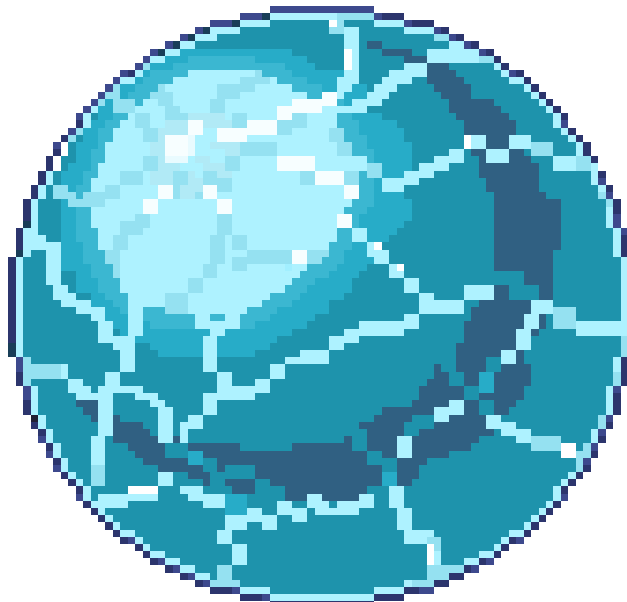
Eerste pixel 'schets'

# Doe/**stellingen**

---

Ik zou graag meer ervaring krijgen met UX/UI, willen leren om 3D te modelleren en een stretch goal zou zijn om te leren modelleren op een rig / skelet zodat deze modellen ook geanimeerd kunnen worden.

WBij de introductie van het Pixel Art OIL project voelde ik mij meteen geïnspireerd. In mijn project description heb ik een uitgebreide onderbouwing van mijn keuze geschreven. Met dit project hoop ik mij verder te kunnen verdiepen in media door middel van illustratie, concepting en user interaction.



Tweede pixel 'schets'

# Planning

---

## **Sprint 0:** Voorbereiding

In de voorbereidingsfase zijn wij voornamelijk bezig geweest met onderzoek doen naar de ruimte en brainstormen voor ideeën.

## **Sprint 1:** Pixel art

De basis van het project is Pixel Art. Pixel Art heeft fundamentals die wij eerst moeten leren. In deze sprint leren wij deze regels en gaan wij aan de slag met tutorials en experimenten.

## **Sprint 2:** Animatie

Als wij de basis van Pixel Art onder de knie hebben, kunnen wij beginnen met het animeren van deze kunst om naar een interactief eindproduct toe te kunnen werken.

## **Sprint 3:** Hardware/software

In deze sprint houden wij ons bezig met de hard- en software die nodig is om het project interactief te maken.

## **Sprint 4:** Geluid

Als 'stretch-goal' wil ik ook graag nog iets gaan doen met licht en / of geluid en onderzoek doen naar de invloed van deze factoren op de rumoerigheid in de OILs.



Derde pixel 'schets'



# Brainstorm

---

## Brainstorm Sessie

Tijdens de brainstorm sessie hebben wij eerst een COCD-Box gemaakt.

---

---

Als Pixel-groep zijn wij bij elkaar gekomen om een brainstorm te houden over het project. Om te beginnen hebben wij vastgesteld dat geen enkel idee te gek is; door je creativiteit de vrije loop te geven kun je telkens op nieuwe oplossingen komen. Vervolgens hebben wij al deze ideeën in een COCD-box gestopt. Vanuit deze box hebben wij de oplossingen ingedeeld in haalbaar en 'stretch-goals' en de haalbare ideeën opgedeeld in groepen met hetzelfde thema.

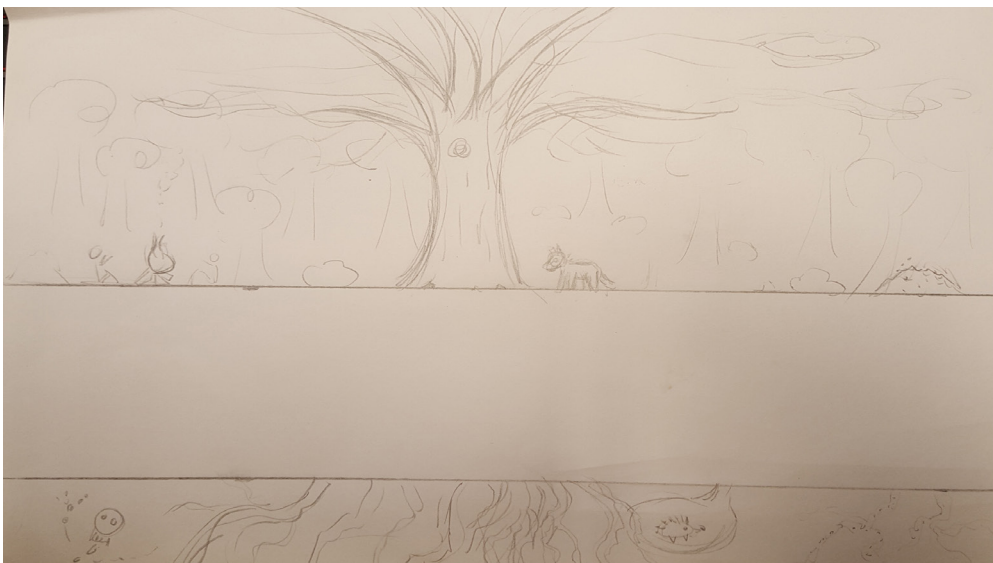


# Moodboard + **Schetsen**

---

Het idee dat wij gaan uitwerken is een decoratie waar studenten hun eigen karakters in terug kunnen zien. Deze karakters kunnen aangemaakt worden via een App of een programma dat aanwezig is in het OIL. Deze karakters worden random gekozen uit een database en in de decoratie gezet, waar ze dan doorheen lopen. De stijl en de drukte van de decoratie ligt aan de muur waarop hij zich bevindt. In de rustige hoek wil ik graag minder afleiding hebben. Daarnaast moet ik rekening houden met de strip whiteboard die tussen de twee gedeelten zit.

Mijn focus voor dit project ligt op een natuurlijke achtergrond met een aantal kleine elementen zoals kampvuurtjes en beestjes die rondbewegen. Daarnaast verandert de setting gedurende de dag van licht naar donker.



Eerste schets idee

Moodboard

