

Amber Meijers

Media Designer. Traditional Artist.

---

*Open Innovation*  
*Readme*



# ReadMe

---

In de onderstaande Github link is een verzameling van documentatie in PDF vorm die geschreven is voor het Pixel OIL project.

Mijn project heeft als uitgangspunt een licht-interactieve projectie voor het OIL gehad. Studenten kunnen via een applicatie die gelinkt is aan hun Fontys account een karakter customiseren dat opgeslagen wordt in een database. Uit deze database worden karakters random gekozen en op de muren van het Pixel-OIL geprojecteerd. Deze muur bestaat voor een deel uit een statisch canvas met eigen ontwerpen en de karakters zullen door deze wereld heen gaan lopen.

Bij mijn project heeft de focus op Gebruikersinteractie en Software gelegen, dus hier kun je op verder bouwen of je kunt het materiaal gebruiken als basis om een andere richting te kiezen.

In de map **PDFs** heb je deze ReadMe gevonden en dus ook de rest van mijn documentatie.

Voor mijn **Vooronderzoek** heb ik de gekeken naar de wensen en kernwaarden van de opdrachtgever (Pieter Dorst) en heb ik onderzoek gedaan naar de regels van Pixel Art en de beste tools om Pixel Art mee te maken.

Vervolgens ben ik aan de slag gegaan met het analyseren van bestaande installaties met gebruikersinteractie in mijn **Gebruikersinteractie Analyse**.

In mijn ontwerp-fase ben ik bezig geweest met het werken aan Storyboard en Paper Prototype. Dit is hoe ver ik ben gekomen met mijn project, minus een kleine realisatie in unity, te lezen in het **Unity** document en mijn **Ontwerpdocument Media**.

Mocht je mijn idee interessant vinden, dan kunnen deze ontwerpen uitgebreid worden met nieuwe schetsen en een volledige usability test.

Daarna kun je een mock-up maken in Adobe XD of iets uitwerken in HTML/CSS met javascript. Ik heb dit document expres in een ZIP toegevoegd zodat je mijn template kunt gebruiken en het document kunt uitbreiden.

Voor software heb ik een **Analysedocument** geschreven om de requirements voor de applicatie op een rijtje te krijgen. Daarnaast ben ik begonnen aan een **Ontwerpdocument**, maar helaas heb ik dit document niet afgekregen.

Bijgevoegd zijn twee "**Animation**" folders met alle data en assets om verder te kunnen werken aan mijn Unity project, inclusief handgemaakte figuren met animaties.