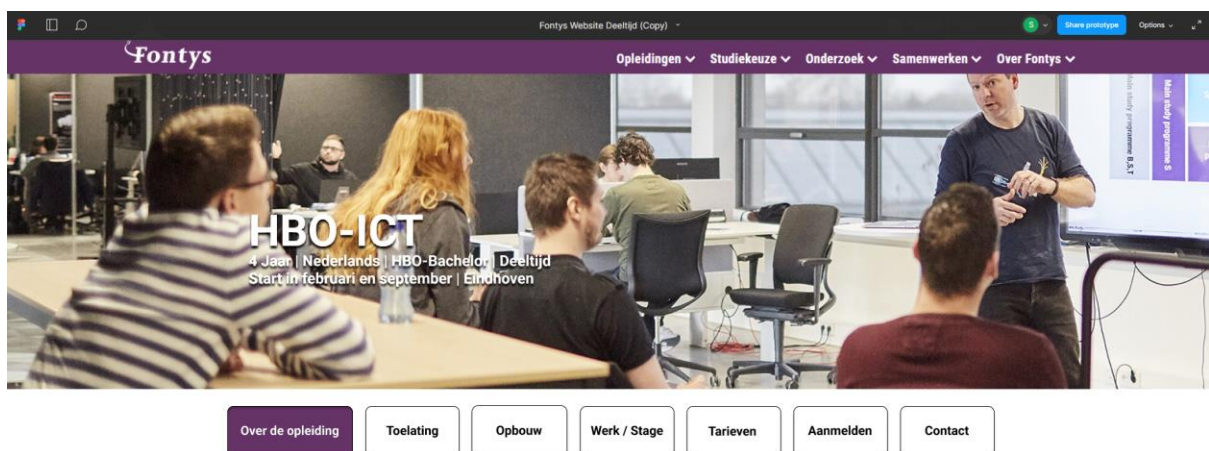
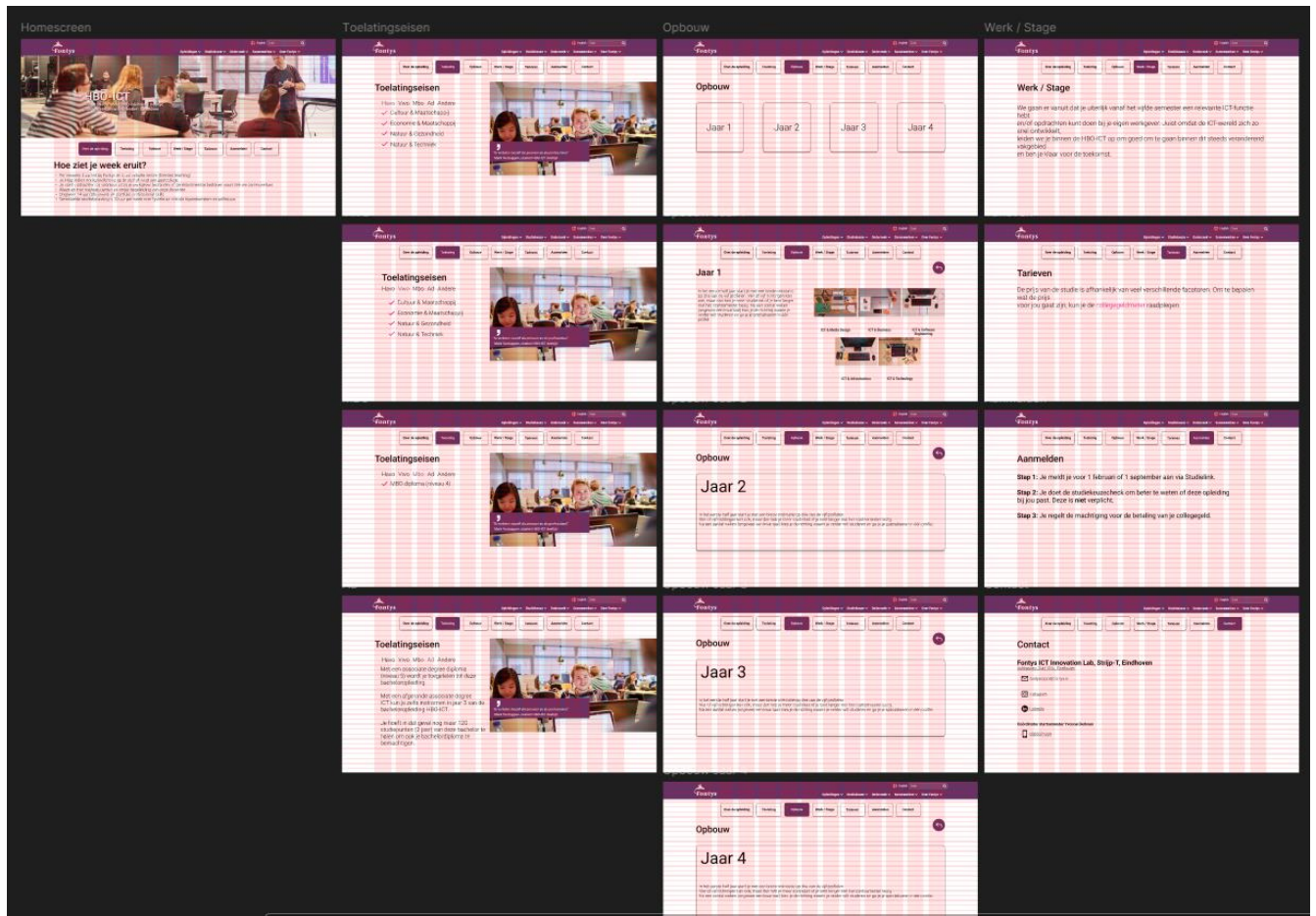



# Interactive Media Products

In dit bestand ga ik alle interactieve media producten inzetten die ik heb gemaakt om deze leeruitkomst aan te tonen.

In de media campagne opdracht hebben we een website gemaakt in figma en deze volledig interactief gemaakt.



## Hoe ziet je week eruit?

- Per lesweek 4 uur les bij Fontys en 2 uur virtuele sessie (blended learning)
- Je krijgt indien nodig toelichting op de stof of volgt een gastcollege
- Je voert opdrachten bij voorkeur uit bij je werkgever, lectoraten of  enommerde bedrijven waarmee we samenwerken

[Start](#)

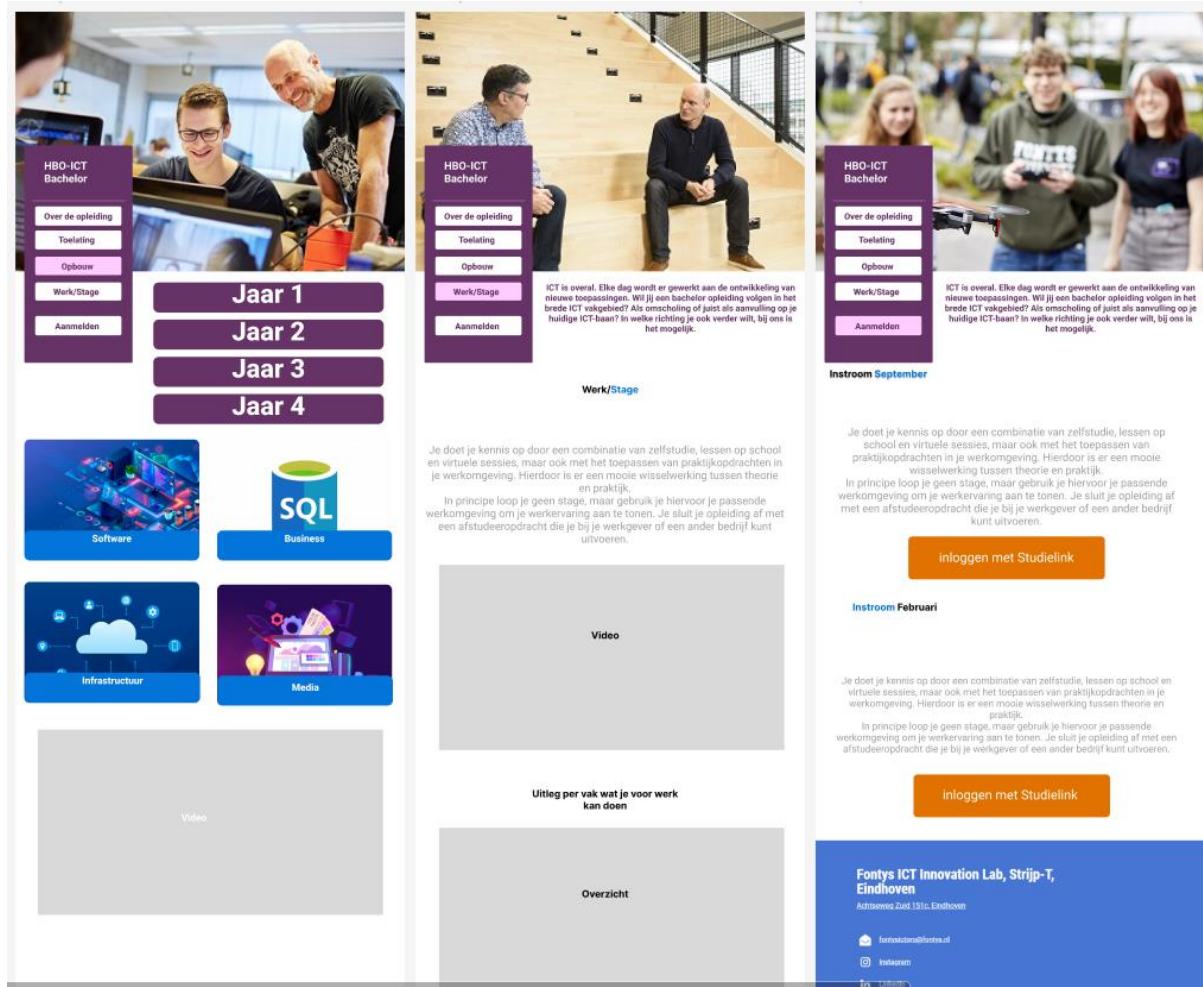
Hier hebben we ook nog een andere versie van gemaakt met een lange singlepage.



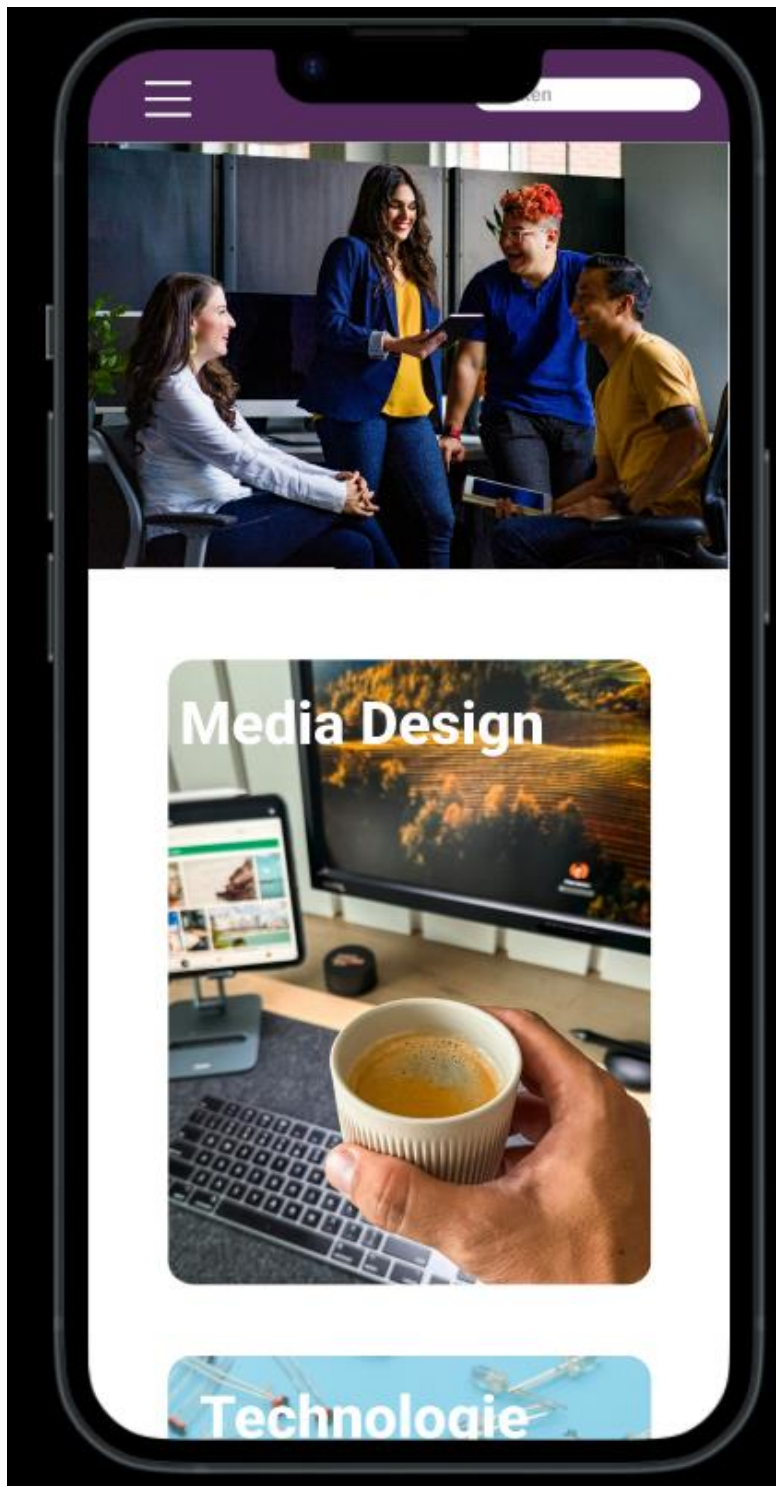
Het gebruik maken van Figma is echt super fijn, je krijgt hierdoor een goed zicht van hoe de website eruit komt te zien. En door Development mode kun je gelijk de CSS van tekst en kleur krijgen.



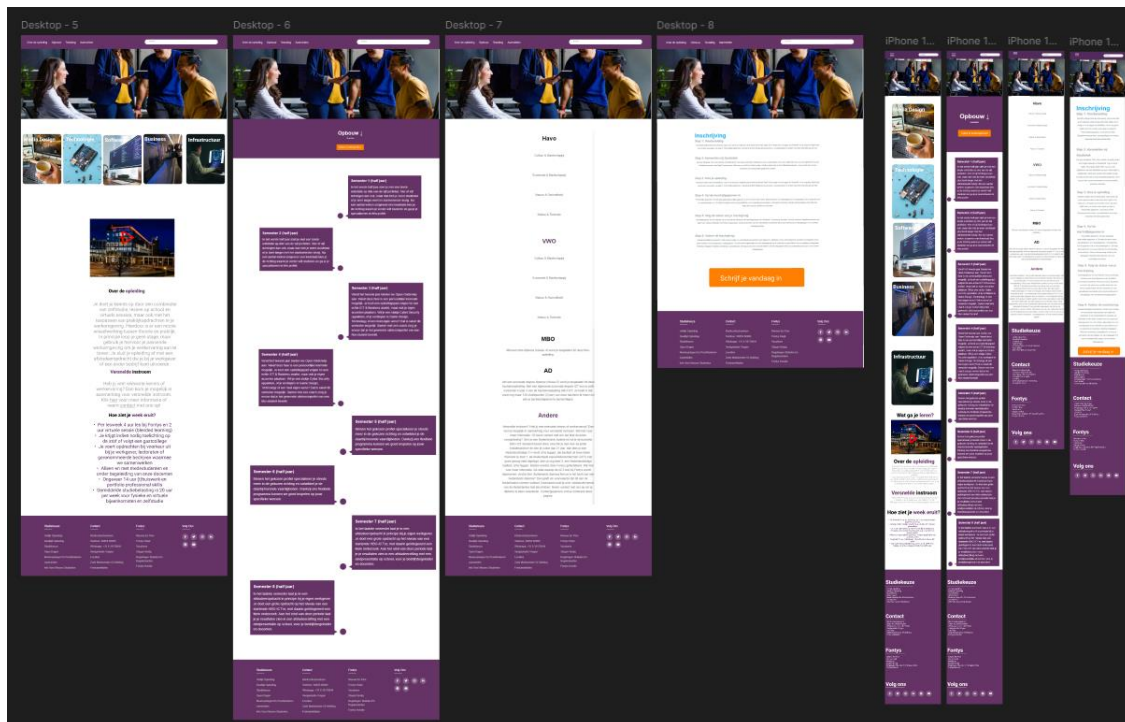
Voor de Development opdracht hebben we 2 nieuwe designs gemaakt die ook volledig interactief zijn in Figma.



Dit was Design 2, hier waren we uiteindelijk nog niet helemaal tevreden mee dus we hadden nog een versie gemaakt.



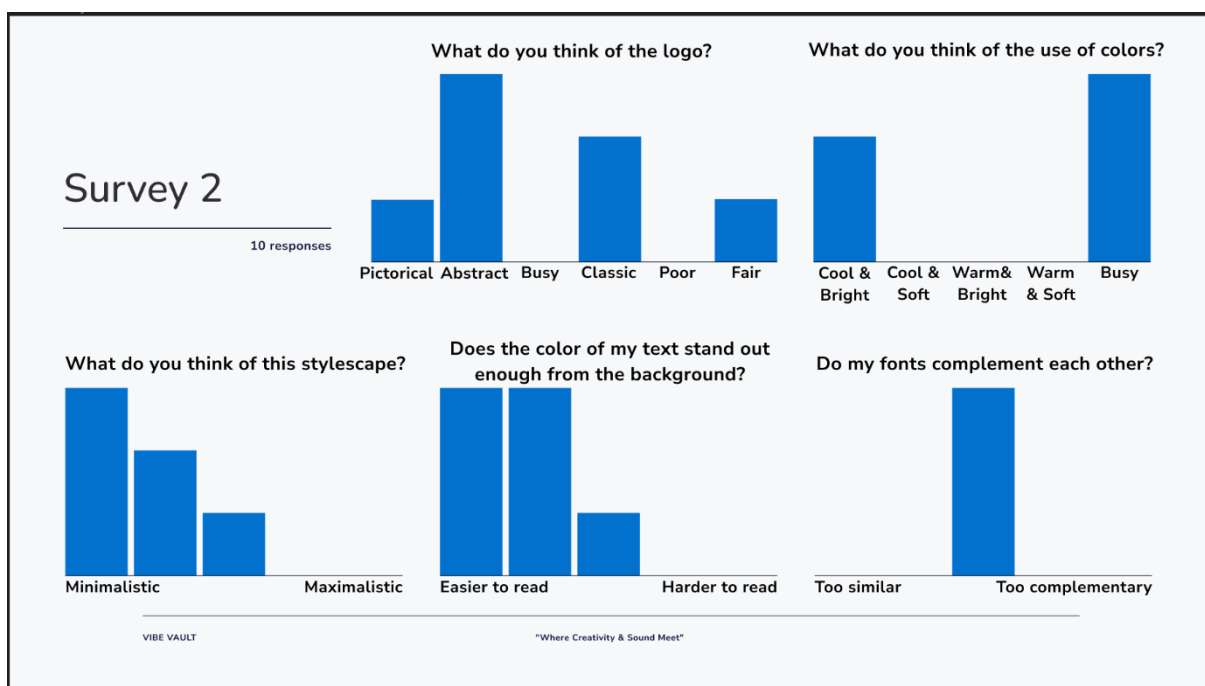
Deze is meer gericht op responsiveness (hij staat ingesteld op de verkeerde Iphone vandaar dat de zoekbalk niet goed zichtbaar is)

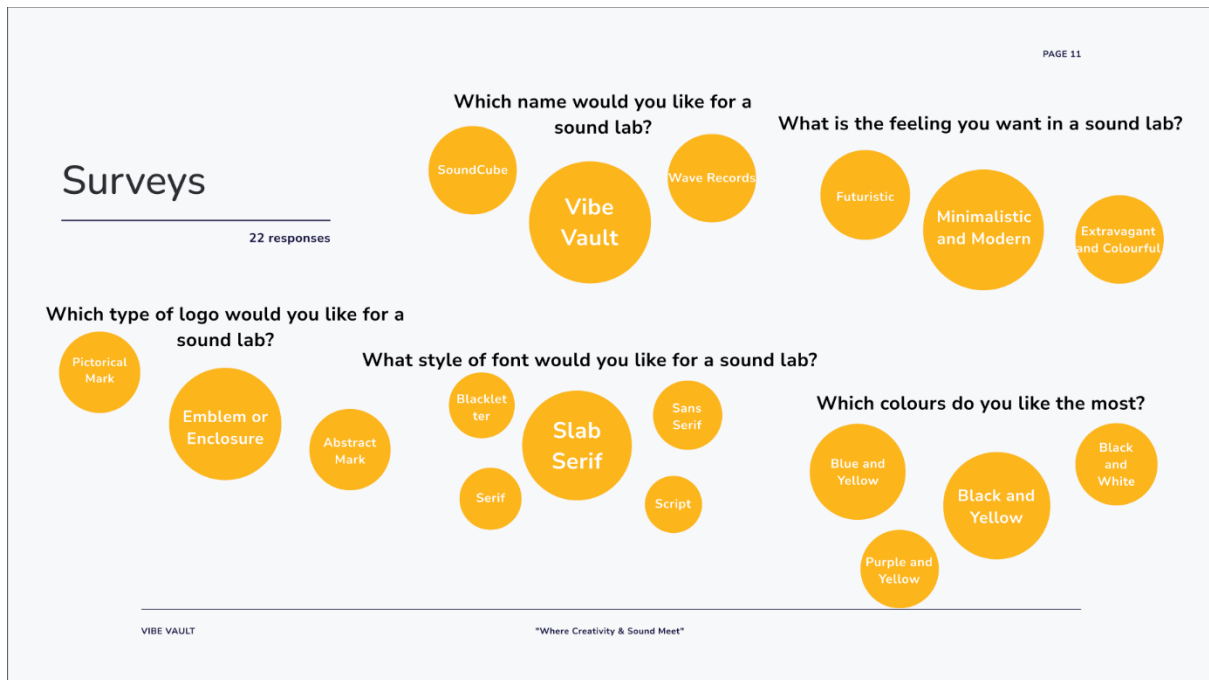


Ook hier is alle volledig responsive gemaakt met gebruik van Figma.

## User Tests:

We hadden surveys gedaan over de stylescapes die we hadden gemaakt voor de branding opdracht. Deze resultaten hebben we toegepast aan de uiteindelijke keuzes die we hebben gemaakt. Deze surveys zijn aan de studenten van semester 2 en 3 gevraagd omdat deze binnen onze doelgroep vielen.

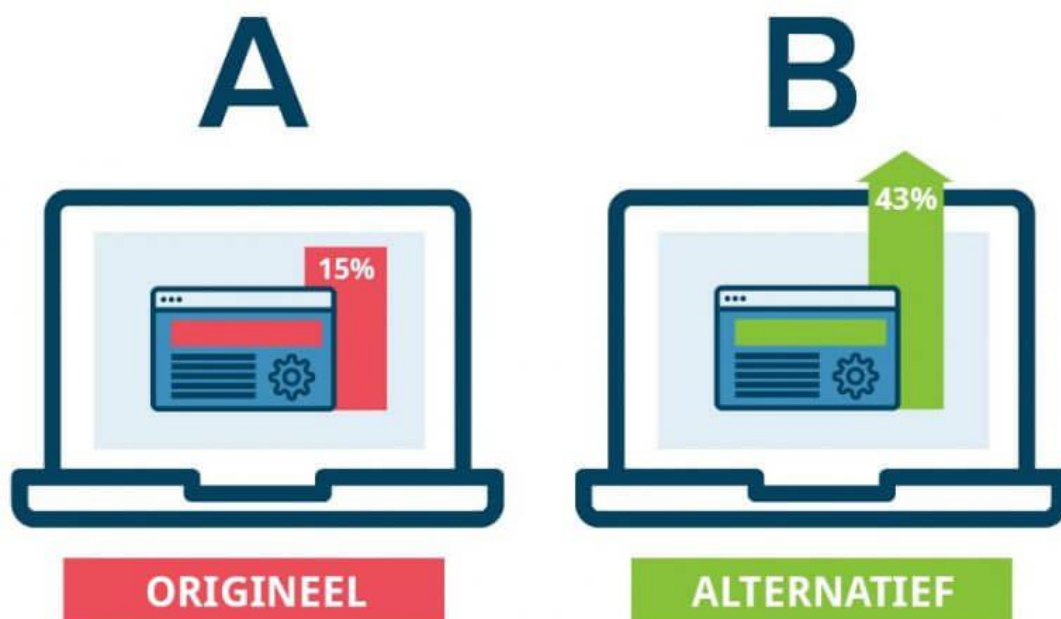




### Usertest Development opdracht

De eerste usertest hebben we getest met studenten op school, we hadden onze website voorgedragen aan hen en ze laten navigeren door de website. Hier hadden we gebruik gemaakt van de think aloud methode om mee te luisteren naar wat hun ervaren als ze door de website gaan. We hadden de taak gegeven om te zoeken naar de Easter egg op onze pagina.

De tweede usertest die we hebben gedaan bij de development opdracht is een A B test over de designs die we hebben gemaakt. Hierbij werden beide designs langs elkaar gezet en werd er gekozen welke beter was.



## Sprint X user test

In deze usertest heb ik gebruik gemaakt van de playtesting methode. Hierbij observeer je de gebruiker op hoe ze omgaan met verschillende aspecten in je game. Hier maak je aantekeningen van en hier kun je feedback uit halen. Er was 1 ding wat heel belangrijk is in mijn game wat opviel tijdens deze test.

Verkenning:

Positief: Spelers waardeerden de gedetailleerde omgeving en de vrijheid om te lopen waar je heen wilt.

Negatief: de controls zijn nergens duidelijk weergegeven. Je moet weten dat in de meeste games lopen met WSAD is, anders zou je dit nergens weten.

Toen ik mijn vader deze game liet testen wist hij bijvoorbeeld niet hoe je moest lopen zonder dat ik vertelde dat WSAD de toetsen daarvoor zijn.