

# Keuzedeel AR & VR



Naam: Bryan Van 't Veld

Student nummer: 533712

Datum: 26-11-2021

# Wat wil ik leren:

De Basics van VR en AR

Leerdoel (SMART):

Mijn leerdoel is om een goede Basis Kennis te hebben van VR en AR

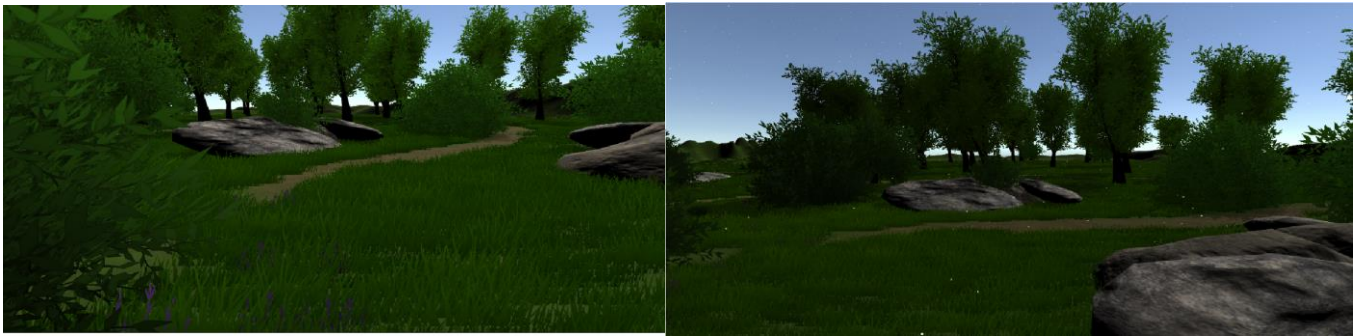
Als hoofdopdracht kies ik voor:

[DJEKO WORLD](#)

Eisen aan het eindproduct.

- Ontwerp fantasiewereld met bonte kleuren, vormen. Voeg hier abstracte objecten aan toe en maak gebruik van muziek en geluidseffecten om de wereld zo rijk mogelijk te maken. Realiseer een werkende VR experience van dit ontwerp.

## Opdracht 1 en 2: Landscape en VR World



### Opdrachten toelichting:

De Opdracht was om met de treintool een wereld te maken. Dit is te zien door de paden en door de heuvels in de verten ook heb ik in deze opdracht ook opdracht 2 verwerkt dit is gedaan door gras toe toevoegen net als stenen en bomen. De speler kan dan ook door de wereld lopen doormiddel van de Controllers.

# Hoofdopdracht

## DJECO WORLD

---

### Reden voor de keuze van dit onderwerp:

De reden van de keuze is omdat je met dit onderwerp heel veel kanten op kan kwa wereld. Je kan heel abstract of je kan het heel rommelig maken. Er is heel veel vrijheid binnen deze keuze.

### Doelgroep:

De doelgroep voor dit project is jonge basisschoolkinderen van tussen de 4 t/m 6 jaar. Die interesse hebben in leuk kleurrijke Fantasiewerelden.

### Aansluiting bij doelgroep:

De aansluiting bij de doelgroep wordt vooral gezocht bij het kleuren pallet wat wordt gebruikt bij de opdracht. Ook is vrijheid die de game biedt een grootpluspunt voor jongeren kinderen omdat deze minder geïnteresseerd zijn in story driffen games. De vrijheid in de game biedt ook de kans om de kinderen de wereld te laten ontdekken op hun eigen snelheid

## Developmenttools:

De tools die worden gebruikt bij het designen en uitwerken van deze game zijn:

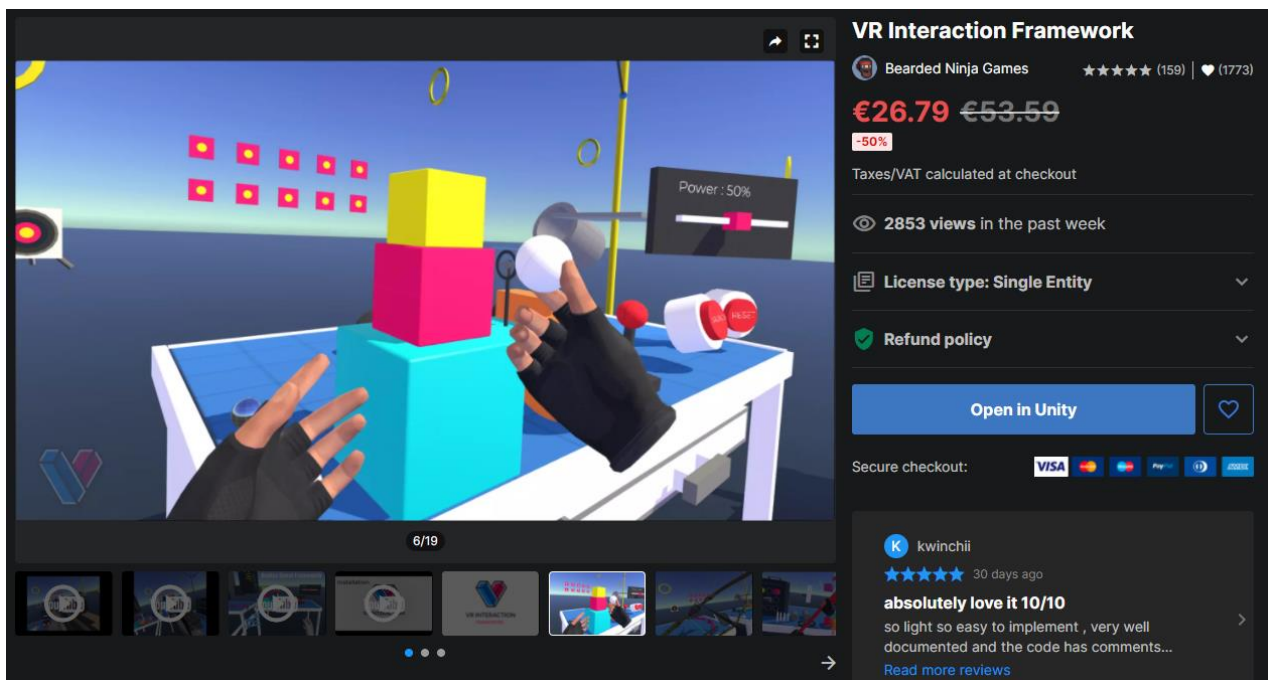
-Unity Game Engine:

Dit vanwege zijn uitgebreide support voor VR



-VR interaction Framework:

De Reden voor de keuzen voor deze tool is door de velen Prefab die de Development tijd drastische naar beneden halen.

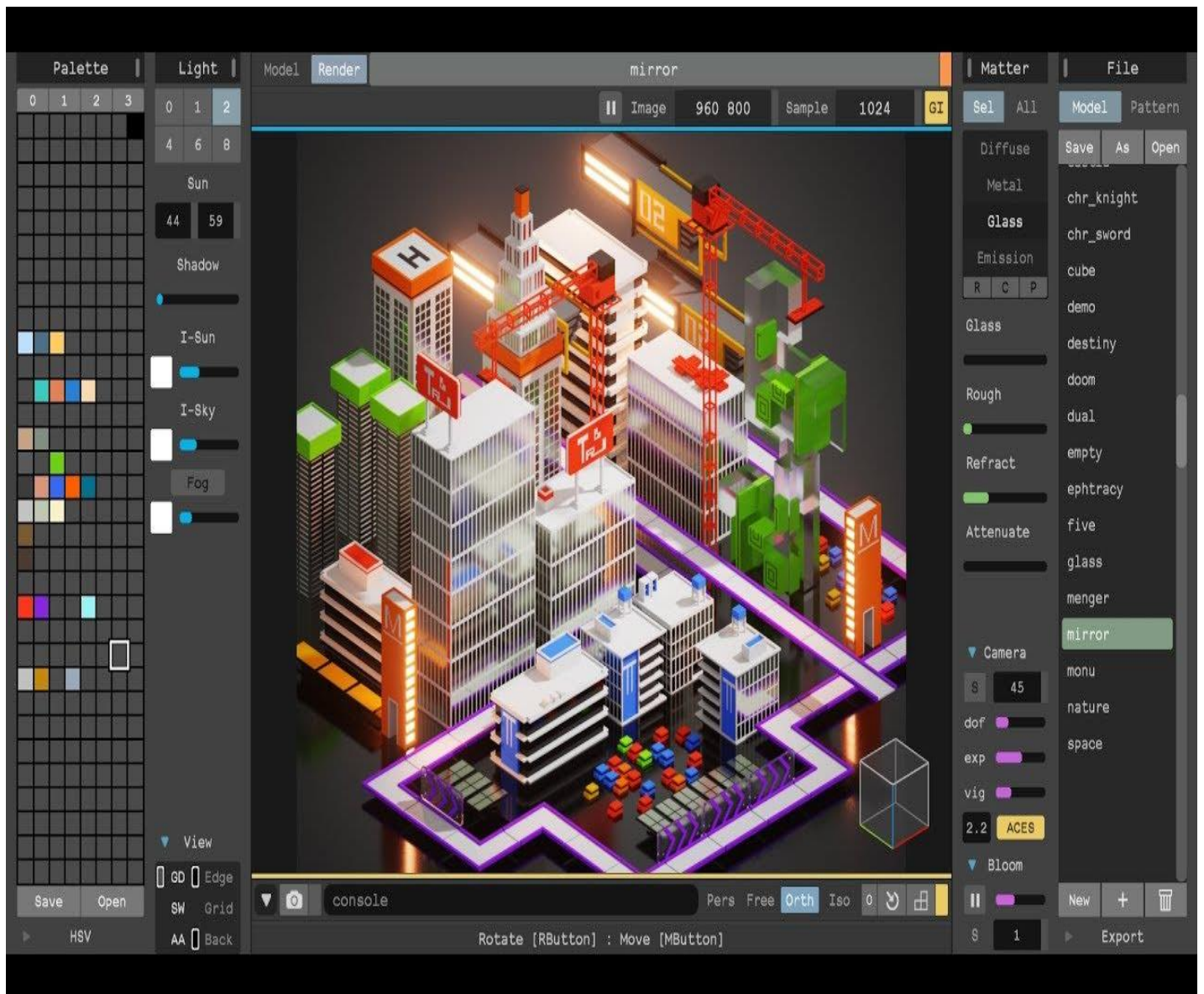




Magica Voxel:

Magica Voxel is waar ik alle niet standard asset in heb gemaakt.

Magica voxel van zichzelf een basic 3D Asset builder die heel overzichtelijk is voor iedereen en daarom ook makkelijk gebruiken



# Debrief

Beste Djeco,

Ik had bij u geïnformeerd over een interactieve 3d VR world voor jongen kinderen. Ik wil hier bij de Development Eisen doorgeven aan u en uw team. De Game moet een zeer ruim kleurpalet hebben waar kinderen geïnteresseerd zijn. Ook zien wij graag een wereld waar kinderen kunnen doen en laten wat ze willen hierbij zitten ook een paar voorbeelden.

- Pijl en boog schieten
- teken baren objecten
- Zip lines
- Klim uitdagingen/parken

Dit zijn de hoofd eisen binnen het project en die verwachten wij dan ook netjes Verwerkt in de game. Voor verdere toevoegingen heeft u de creatieve vrijheid. Wij verwachten een testbaaren prototype bij de 14e van januari voor de feedback sessie die wij organiseren. Met een finaal release op 28-1-2022.

Wij kijken zeker uit naar de Game en naar de samenwerking tussen ons. Wij hebben allen vertrouwen dat dit gaat lukken en wachten zeker op de release datum.

Met vriendelijke Groet,

Bryan van 't Veld  
StickyTape Games

## Planning:

Bij het maken van de planning wordt de Vakantie NIET in mee verwerkt.  
Het aantal weken in de Tabel zijn LESWEEKEN.

Week 1	Kiezen onderwerp
Week 2	Uitwerken Documentatie
Week 3	Moodboard maken en start aan het Project
Week 4	Verder met project
Week 5	Verder met project En aanvullende Feedback vragen
Week 6	Verder met Project Inleveren projectverslag en Release game

## Concept:

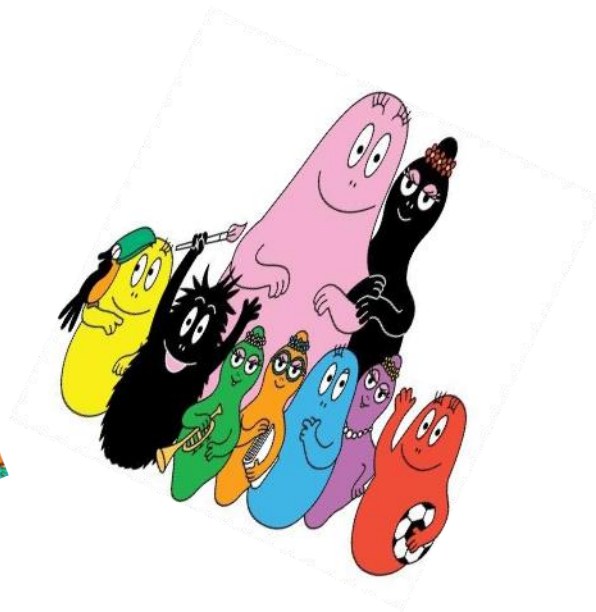


Het concept is een wereld waar alles gemaakt is van een mooie vellen kleuren en daarmee ook speelsheid toont. Daarom zijn alle objecten die zich in de map bevinden heel erg kleurrijk en hebben een speels uiterlijk. De wereld bestaat uit hele simpele vormen die er gelijk uitspringen zodra als je de bril op zet. Ook is de bedoeling dat je van af seconden 1 al geïnteresseerd blijft in het ontdekken van de omgeving en of de wereld. Door de Veelen beweeg mogelijkheden kan de speler zichzelf helemaal uit leven. Dit is ook een groot onderdeel waarmee we de speler geïnteresseerd houden.

## Style:

De wereld bevat veel leuke en speelse kleuren die afgestemd zijn op kinderen  
Ook de manier waar de assets op gebouwd zijn hebben dit ook in gedachten.





## Feedback:

Tijdens de feedback sessie kreeg ik vaak te horen dat er weinig te doen was binnen de toen nog alleenstaande cel. Dit heb ik opgelost door 2 extra cellen toevoegen. In een van de 2 cels kan je pijl en boog schieten ook staan er wat explosieve barrels doe ontploffen als die geraakt wordt door de Arrow of door de anderen objecten.

In de 2de cel heb ik een Giga teken ezel neergezet met giga stiften ook heb ik er een extra climbing parkoers in gezet met een zip line hierdoor krijgt de speler een extra uitdaging.

Na dat ik deze veranderingen had toegevoegd waren de minpunten verdwenen, en was iedereen tevreden met de game voor release.

## Reflectie:

Ikzelf vond dit een superleuk keuze deel. We kregen de vrijheid om zelf onze creativiteit te gang te laten gaan waardoor het vervelen zo goed als verdween. Ik ben tevreden met het werk wat ik heb geleverd en ik denk dat de games ook zeer playebol zijn voor de gekozen doelgroep. Ik zou ook niet zo op iets komen wat ik kan verbeteren natuurlijk zou iemand anders wel wat zien maar ik niet. Als ik nog eens de kans krijg om dit keuzen vak te kiezen zou ik het zeker nog eens doen.

