

ANALYSIS

ADVOCATE
FOR
EXPERIENCE

ACT
ON
EXPERIENCE

RECALL
EXPERIENCE

ENVIRONMENT

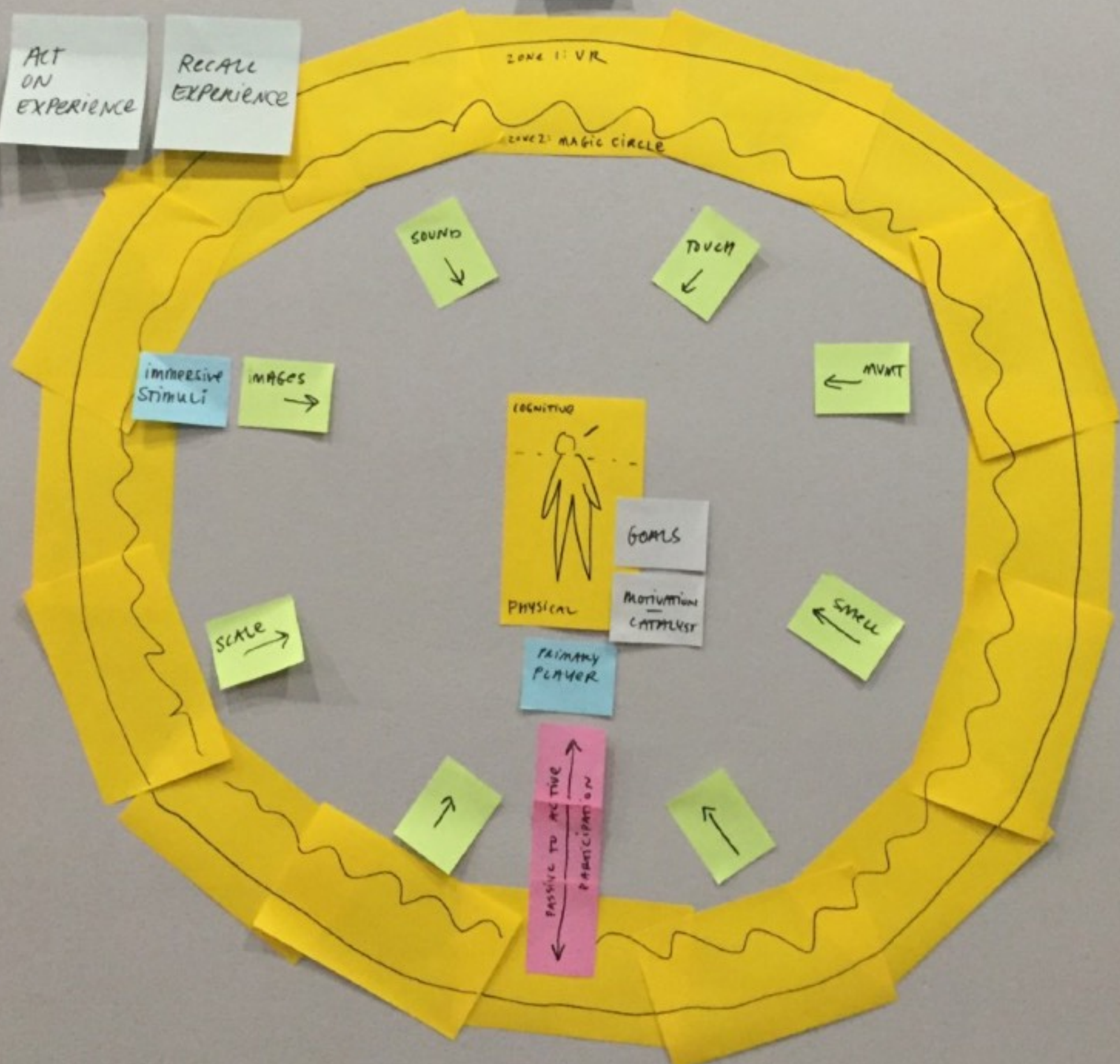
* FROM
PERSPECTIVE
OF
PLAYER

AGENCY

PARTICIPATION

IDENTITY

FOCUS



Metody prototypování imerzního příběhu.

- HCD – human centered design “design zaměřený na člověka”
- AX – audience experience “design zaměřený na perspektivu davu”
- Experience prototyping – prototypování fyzické zkušenosti v reálném prostředí