



XLAB SHRINK VR

REFLECTIE PORTFOLIO

ROLLY ORZAL - ROEL STOKS

4278054

VT2

POPULATION
ZERO



INHOUDSOPGAVE

09-09-2021: KICK-OFF/ENSCHEDDE

16-09-2021: VAN START

23-09-2021: MAKEN

30-09-2021: MAKEN

07-10-2021: MAKEN

14-10-2021: MAKEN

04-11-2021: GENERALE REPETITIE

11-11-2021: PRESENTATIE & BEOORDELING

ZELFREFLECTIE

09-09-2021

KICK-OFF/ENSCHEDA

Wat heb ik gedaan:

Op donderdag 9 september 2021 ging ik met mijn groep van het Crosslab Shrink VR naar Enschede om daar een tentoonstelling van VR te bekijken en een expositie. Ook gingen we zelf werken in een VR spel.

Het was een erg lange reis naar Enschede en we spraken af met z'n alle op het station. Eenmaal met z'n alle verzameld gingen we lopend of met de bus naar de plek van bestemming. Eenmaal aangekomen kwamen we bij een groot industrieel gebouw terecht.

Toen we binnenkwamen wachtte daar een aantal begeleiders van die dag op ons. 1 begeleider, genaamd Lisa, was onze nieuwe gastdocent. Ook onze opdrachtgever Nadine was er. We kregen uitleg wat het gebouw was en wat er precies werd gedaan.

De groep werd in tweeën gesplitst. Een groep mocht met de VR installatie beginnen en de andere groep mocht met de expositie beginnen en daarna bezig zijn met een VR spel, waar je in gaat bouwen.

Expositie:

De expositie bestond uit een kleine ruimte waar een aantal projecten te zien waren. In het midden van de kamer stond een klein badje dat gemaakt was van 3D-print. In dat badje was heel helder water ingedaan en in dat water zag je een vis, maar die vis was een digitaal beeld van een projectie dat boven het badje hing. We kregen ook koptelefoons waar je het geluid van een ander project kon zien. Namelijk van een film van een bouwvakker die aan het iets aan het vertellen was. Alleen het geluid van de tv stond niet aan. Daarom had je een koptelefoon op om het geluid te horen van wat de man zei. Ook zag je een VR game, wat een beetje op Minecraft/Roblox leek. Het was een soort trailer dat werd getoond en achter de muur waar het scherm werd afgebeeld, kon je daadwerkelijk het spel spelen.

VR bouwspel:

We mochten door naar een andere ruimte waar je kennis maakte met hoe VR gemaakt werd. En dat begon bij een simpel bouwspel om het zo even te zeggen. We kregen uitleg van een meneer over hoe dat bouwspel werkte en hoe je de basics kon doen, daarna mochten we al erg snel beginnen om zelf te werken in het bouwspel en ik kwam er al snel achter dat ik het heel moeilijk vond en eigenlijk niks heb kunnen neerzetten in het spel, maar het was wel leuk om het spel zo te zien.

VR installatie:

Toen we klaar waren met het VR bouwspel werden de groepen van plek gewisseld en ging de groep van de VR installatie naar de expositie en het bouwspel en wij gingen naar de VR Installatie. Toen we de zaal binnen kwamen zagen we twee grote schermen/installaties in het midden van de zaal en op de muur een megagrote projectie van een spel. Er was ook een muur met een beeldscherm en een Xbox waar je ook kon gamen en dat had te maken met de twee schermen in het midden van de kamer. Bij die schermen kon je een VR bril opzetten en een koptelefoon. Je kon daar bij beide schermen een personage spelen. De personages waren Alles en Lena en hadden beide verschillende functies. Je kon kiezen wie je wilde spelen. De overige mensen konden bij de Xbox een Space-Ship zijn die Alles en Lena moest vinden in de wereld en dat was op het grote projectiescherm te zien.

09-09-2021

KICK-OFF/ENSCHEDE

Reflectie daarop:

Dit was een erg bijzondere opening en start van dit Crosslab project. Het was erg fijn om een keer met de groep erop uit te gaan en samen iets gingen bekijken. Ik vond de reis erg lang om heen en terug te reizen met de trein. Maar wat we hadden gedaan vond ik niet verkeerd. De expositie vond ik klein, maar wel apart. Ik vond het badje leuk gemaakt en bedacht van 3D-print en dat het water erin kon blijven. Het werken in het VR bouwspel vond ik erg moeilijk en ik vond dat ik te weinig tijd had voor dit bouwspel. Het bekijken van de VR vond ik erg interessant eruitzien, maar toen ik de bril eenmaal op had, werd ik daar wel een beetje duizelig van, dus had ik dat verder niet meer gedaan. Al met al was het een prettige dag.

Wat zijn verbeterpunten:

Voor deze dag had ik geen verbeterpunten.

Wat heb ik persoonlijk prettig ervaren:

Ik heb persoonlijk prettig ervaren om met de groep een activiteit te doen en het was ook erg gezellig.

Design thinking stappen:

Ik heb me best kunnen inleven in de makers van dit project. Hoe je een expositie en installatie wilt laten tonen aan de bezoeker en ik was erg verrast.

Mijn rol/taak:

Mijn rol/taak was om natuurlijk mee te gaan naar Enschede met de groep en het gewoon gezellig te hebben.

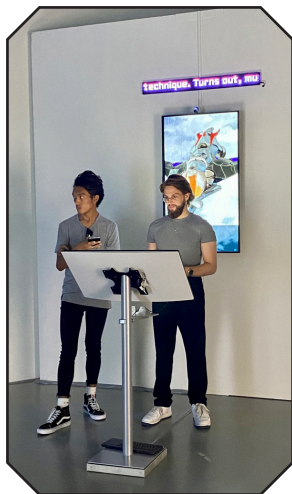
Hoe heb ik dit ervaren:

Deze dag heb ik als een verrassende dag ervaren, met een hoop gezelligheid.

Wat heeft de community voor mij betekent:

Met dank aan de mensen van de expositie en de VR installatie is er toch een nieuw beeld bij mij opengegaan in VR en deze dag was niet compleet zonder mijn Crosslab groep.

09-09-2021
KICK-OFF/ENSCHEDER FOTO'S



16-09-2021

VAN START

Wat heb ik gedaan:

Vandaag was het de officiële eerste dag van dit Crosslab voor jaar 2. We begonnen de dag met een introductie van onze opdrachtgever Nadine en onze nieuwe gastdocent Lisa. Nadine en Lisa lieten een presentatie zien over verschillende VR exposities en lieten daarbij ook filmpjes zien. Zo kregen we een goede indruk over wat ons als groep te wachten stond. We kregen dus ook uitleg wat onze opdracht was. De filmpjes waren best interessant en er zaten mooie exposities tussen, maar het duurde best lang. Na de VR exposities liet Lisa wat voorbeelden zien van VR games, met daarbij ook filmpjes. Dat vond ik persoonlijker leuker. Zo kregen we een beeld wat voor games er allemaal waren in VR. De opdracht werd uitgelegd en het was de bedoeling dat we samen als groep een community opbouwen in VR. Dus samen een VR project opzetten met een installatie en promotiemateriaal.

Om dat goed te kunnen opzetten hadden we besloten om met z'n alle te gaan brainstormen over onze wereld. Dat deden we aan de hand van een hele grote mindmap te maken. De mindmap heette Shrink "Einde der oneindigheid". We hadden het vel op een tafel gelegd en we zijn er als groep met z'n alle omheen gestaan. We hadden allemaal een stift in onze handen en we mochten gewoon beginnen met ideeën op te schrijven wat te maken had met het einde der oneindigheid. Ik had bijvoorbeeld woorden opgeschreven zoals: Universe, bewegen met geen eindbestemming, doordenken, vallen, black hole, tunnelvisie, leven na de dood, reïncarnatie, Quantum Realm, toekomst, Apocalyps.

Toen het blad gevuld was, moesten we om de beurt uitleggen wat we hadden opgeschreven. We gingen daarna een selectie maken van de belangrijkste punten van de mindmap. De selectie was: realiteit vs. Fictie, wat is daarna? Wat is er na de mens? (Super) schimmels, brein uploaden, ego van de mens etc. Daarna gingen we nog een mindmap maken en dan meer gestructureerd naar het onderwerp: wat is er na de mens? We hadden de belangrijkste punten bovenaan gezet. En daarna de punten erbij gezet wat te maken had met wat er na de mens is.

Voor ons was uiteindelijk duidelijk wat het thema voor dit project was. Ik kwam opeens op een bron. Een filmpje heette, What Would Happen If Humans Disappeared? Dat gaat over wat er gebeurt als de mens er niet meer is. Ik liet hem aan de groep zien en de groep was er verbaast over en zo kreeg iedereen nog een duidelijk beeld. Voor de rest van de dag hadden we gekeken naar een aantal bronnen en nagedacht over het concept.

16-09-2021

VAN START

Reflectie daarop:

Deze dag was een goede introductie van dit project, waar we allemaal een goed beeld kregen wat het onderwerp was en ik vond het een erg fijn gevoel dat iedereen gelijk goed meedeed en elkaar al hielp met ideeën bedenken voor op de mindmap. Ik vond het ook leuk om andermans ideeën te horen en ik kreeg zelf ook al ideeën over dit project en dat vond ik erg fijn.

Wat zijn verbeterpunten:

Mijn verbeterpunt was om mijn aandacht er beter bij te houden bij de intropresentatie, want ik vond hem persoonlijk best lang duren. Ik had graag toch mijn aandacht er beter bij willen houden.

Wat heb ik persoonlijk prettig ervaren:

Ik vond het samen brainstormen over ons concept voor dit project heel erg leuk en fijn om te doen. Zo kreeg ik ook meer inzicht al in dit project en inzicht in andermans ideeën. Ook keek ik van mezelf op, omdat ik al ideeën wist voor dit project.

Design thinking stappen:

Het was vandaag vooral de bedoeling om na te gaan denken over het concept. Aan de hand van een mindmap ging ik dus zo nadenken wat er allemaal bij het onderwerp paste en die opgeschreven. Ook die ideeën heb ik vanuit mezelf aan de groep uitgelegd waarom die ideeën zo goed bij het onderwerp paste.

Mijn rol/taak:

Mijn rol/taak was om mee te helpen met brainstormen over het concept van dit project en daarbij uitleg aan de groep te geven.

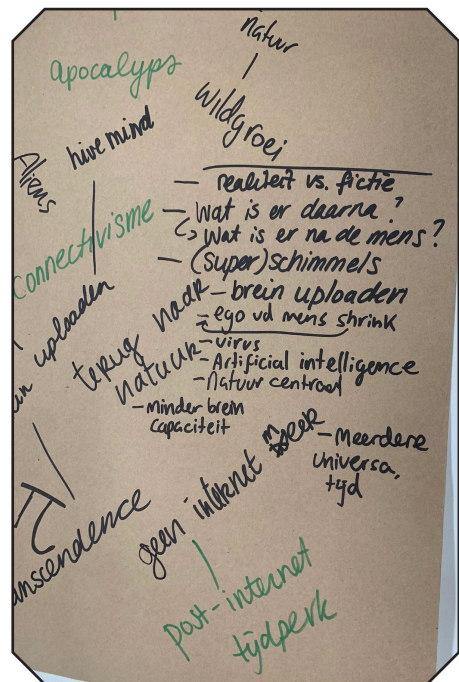
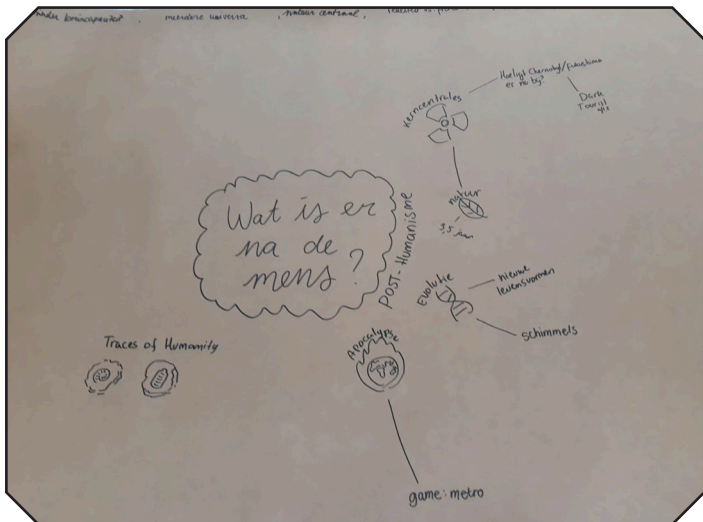
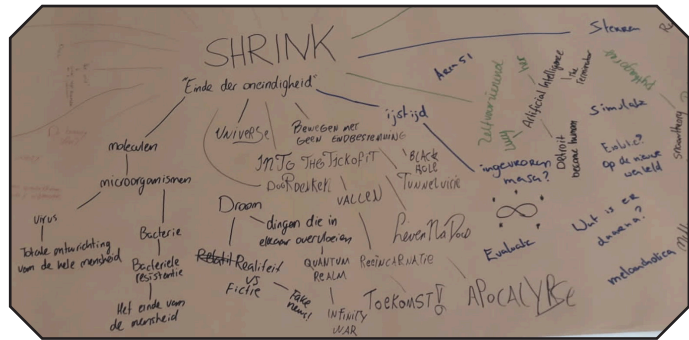
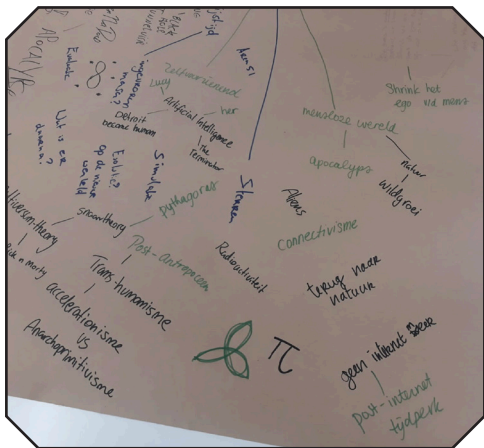
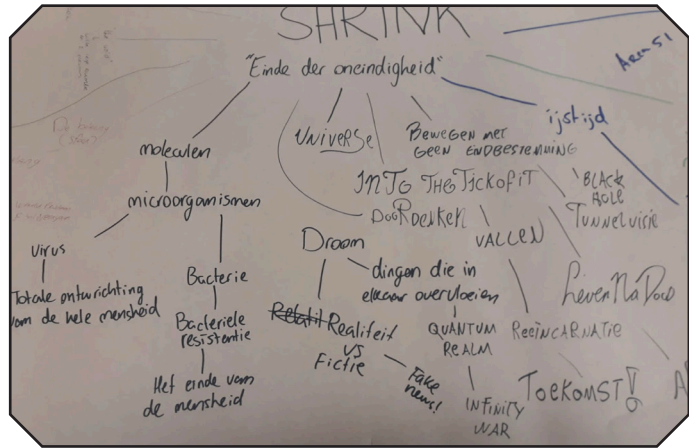
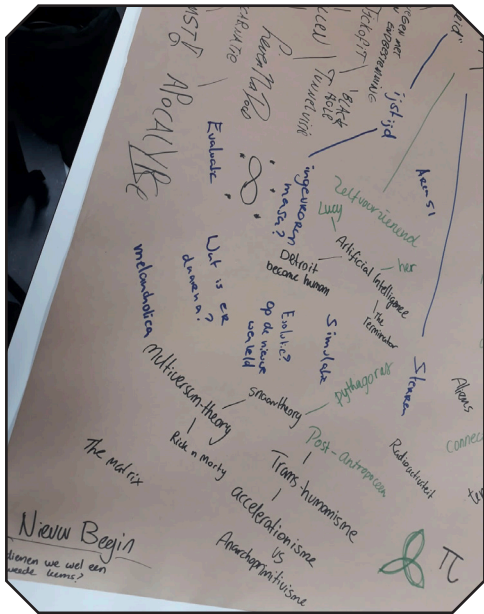
Hoe heb ik dit ervaren:

Het brainstormen voor de mindmap heb ik fijn ervaren en ook leerzaam. Leerzaam over de andere van de groep. Ik vond het heel interessant hoe de rest van de groep dacht over de ideeën voor dit project.

Wat heeft de community voor mij betekend:

De Shrink VR groep hebben erg goed samengewerkt vandaag en zo op heel veel ideeën gekomen voor dit VR project.

16-09-2021 VAN START FOTO'S



23-09-2021

MAKEN

Wat heb ik gedaan:

Na vorige week hadden we huiswerk opgekregen via Discord. Het huiswerk was om een bron te zoeken en een concept uit te schrijven over wat er is na de mens en we moesten nadenken over een naam voor ons project.

Mijn concept ging over dat de mens duizenden jaren de baas is geweest op de planeet aarde en wat ze allemaal hebben opgebouwd. De mensen hebben veel onrust verzorgd voor de planeet, maar wat nou als de hele samenleving er niet meer is. Wat gebeurt er in de loop van de jaren. Het begint met veel vernietiging en overleving van de dieren. Veel kernexplosies en rampen. Later worden de dieren de baas op school en de natuur komt terug. Na duizenden jaren zijn er alleen maar fossiele over van de mensheid.

We gingen weer met z'n alle mindmappen over ons concept. Ieder had een stift en mocht zijn concept in het kort opschrijven. Daar moesten we weer wat over vertellen. We gingen daarna een selectie maken van de nummer 1,2 en 3 en keken welk concept bij elkaar past. Daarna gingen we een mindmap maken over 2 concepten waar we op zijn gekomen. Het eerste concept gaat over dat er in het begin er niks is, behalve 1 persoon en dat er alleen een orb is die je kan aanraken waardoor er "flashes" ontstaan. Je ziet in die flashes natuur, water, landschap, lichten, objecten, dieren en schimmels. Het tweede concept gaat over dat 1 persoon het overleeft, diegene gaat op zoek naar het onbekende. Dit kunnen nieuwe soorten zijn, ruïnes, objecten, overblijfselen, fossielen en schimmels.

We gingen daarna een storyboard gezamenlijk maken wat nodig was voor het verhaal van ons project en hoe de game zou worden. We kregen allemaal wat post-its en mochten daar een woord of een korte zin op schrijven hoe het verhaal zou worden. We gingen gewoon de hele tijd een rondje doen en die posthiths plakten we op volgorde op de muur. De volgorde was als volgt: Capsule, niks, orb, flashbacks/snelle beelden, de mensheid voorheen, er groeit iets, lichtjes + netwerk, orbs verdwijnen na aanraken, licht is andere portal, spannende/enge muziek, personage ziet wat diegene is, ontdekt andere realiteit, de natuur is niet de natuur van hier en nu, maar is voor mensen heel abstract. We gingen alle notities na en er werd aan de groep gevraagd of iedereen het er mee eens was en zo werd het verhaal van ons project duidelijk.

Daarna hadden we gestemd voor een officiële naam voor ons VR project, de namen mochten wij op de mindmap zetten. De namen die erop stonden waren: A Clean Start, The New World, No Humans Just Nature en mijn naam, Aftermath Population Zero. We gingen daarna met de hele groep stemmen en afstropen welke naam het meest werd gekozen. A Clean Start werd 3 keer gekozen, The New World en No Humans Just Nature werden 0 keer gekozen en mijn naam, Aftermath Population Zero werd 6 keer gekozen en die naam werd het dus. De naam werd wel korter namelijk Population Zero, maar het was alsnog mijn naam en daar werd ik blij van.

We gingen daarna de taken verdelen voor de komende weken en er werden drie groepen gemaakt. De groepen waren: Team Digitaal (Ik, Gyan, Renske en Dionne), Team Promotie (Shannon, Esmee en Jamie) en Team Experience (Do, Ewa, Heleen en Marnix). Team Digitaal ging de VR wereld maken, Team Promotie ging werken aan stickers, de Instagram, het logo en alles wat te maken had met promotie. Team Experience ging de installatie in elkaar maken en dus bouwen. In elk team werden de taken nog gestructureerd verdeeld. In Team Digitaal gingen ik, Renske en Dionne kleine projecten maken in Unity om in de uiteindelijke wereld te zetten. Gyan ging de gehele wereld maken en zo waren de taken verdeeld in Team Digitaal.

Ik ging ook het storyboard dat wij met z'n alle hebben bedacht uitschetsen tot beeld zodat iedereen een goed beeld kreeg hoe het storyboard in beeld werd vertaald.

23-09-2021

MAKEN

Reflectie daarop:

Deze dag was al een volle maak dag. Lekker bezig zijn met het project en met de groep. Het was wel bijzonder dat ik huiswerk kreeg, maar ook weer interessant want ik moest een eigen concept bedenken voor dit project. Het was weer fijn om wat gestructureerd te brainstormen met de groep en om een verhaallijn toe te voegen voor dit project aan de hand van een storyboard. Uiteindelijk hadden we 2 concept bedacht die goed aansloten op het storyboard en het gehele project.

Wat zijn verbeterpunten:

Voor deze dag had ik geen verbeterpunten.

Wat heb ik persoonlijk prettig ervaren:

Ik vond het leuk om een eigen concept te bedenken en het daar ook over te hebben met de groep. Het brainstormen voor het concept en het storyboard ging vrijwel vlekkeloos en dat is gewoon erg prettig om te zien.

Design thinking stappen:

Deze dag hebben we meer aandacht gestoken in het bedenken van een verhaal/concept voor dit project. Hoe beginnen we iets en hoe kan dat eruit komen te zien in een beeld. Zo ontstond het storyboard waarbij ik een paar snelle schetsen van had gemaakt.

Mijn rol/taak:

Mijn rol/taak was om mijn eigen concept te bedenken voor dit project. Het was de bedoeling dat ik dit concept ook uitlegde aan de groep. Verder had ik ook meegedacht in het brainstormen over het concept en het storyboard. Voor het storyboard had ik een paar snelle schetsen gemaakt, zodat de groep een beter beeld erbij had. Ook ben ik zelf op een bron gekomen en die had ik ook laten zien waar de groep verrast door was.

Hoe heb ik dit ervaren:

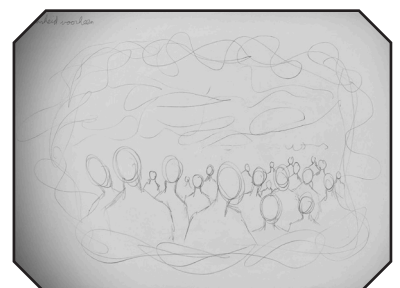
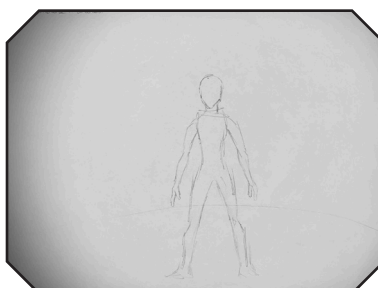
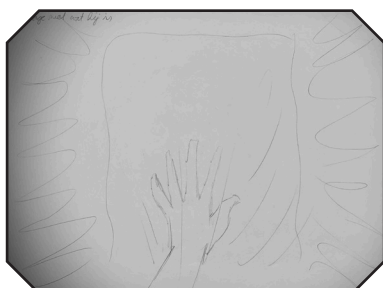
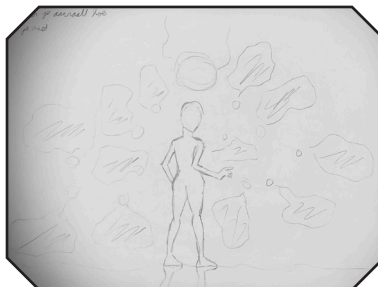
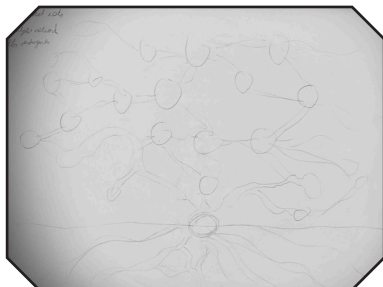
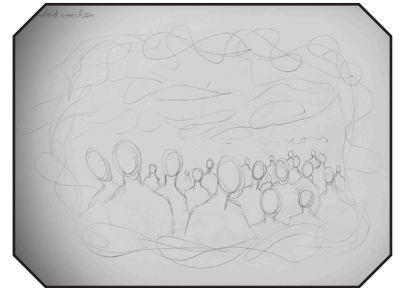
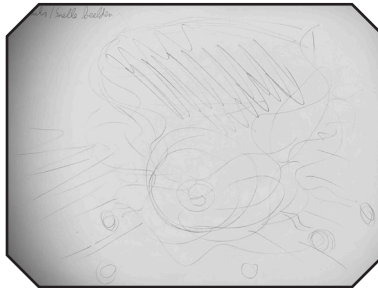
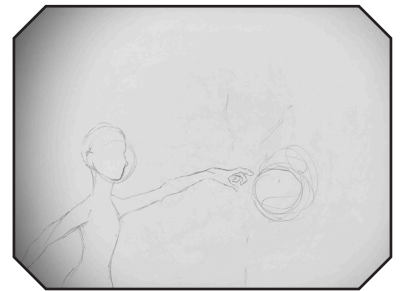
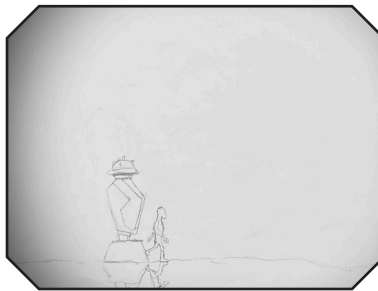
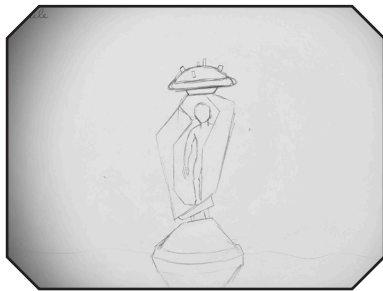
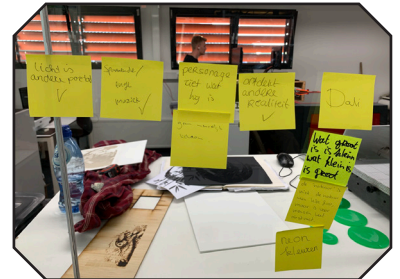
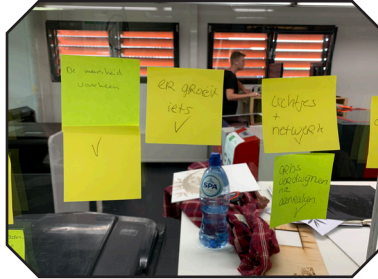
Deze dag heb ik erg goed ervaren, omdat het vooral eigen concept denken was. Ik kon als het ware mijn gedachte laten zien in mijn concept en het was leuk om dat aan de rest te laten zien. Ook het maken van het storyboard was leuk en interessant, omdat ik zo ook op andere kon afstemmen om een lopend verhaallijn te maken.

Wat heeft de community voor mij betekent:

Zonder deze groep vandaag, was er geen storyboard en concept, dus we hadden erg goed samengewerkt als een echte community.

23-09-2021 MAKEN FOTO'S

collectief- name
A clean start !!!
The new world
no Humans, just nature
Aftermath Population Zero !!!!!!



30-09-2021

MAKEN

Wat heb ik gedaan:

Vandaag was het een hele vervelende dag, want ik had een treinstoring wat een aantal uur duurde. Het was eigenlijk de noodzaak om op tijd te komen, maar dat lukte helaas niet en door het lange wachten raakte mijn energie voor die dag al snel op. Ik was er eigenlijk al helemaal klaar mee, maar ik wilde graag naar de les om niks te missen. Eenmaal aangekomen op school had ik helemaal geen motivatie meer en ook het programma Unity was gewoon niet mijn ding. Ik kon daar helemaal niet mee op weg en er werd eerder al gezegd dat we ook in het programma Blender gingen werken en daar kon ik ook helemaal niet mee opschieten. De mood voor mijn taak in deze Crosslab zakte al gelijk in mijn schoenen en ik wist niet wat ik moest doen.

Mijn docent Anne-Sophie viel het al gelijk op dat er met mij iets aan de hand was en ze sprak me daarop aan. Ik zei dat deze taak mij helemaal niet lichtte en dat ik vastliep. Toen kwam Anne-Sophie op het idee om van het storyboard dat we met z'n alle hadden gemaakt, om daarvan een introductie trailer te maken voor de expositie en de Instagram. Ik kon daarvoor mijn snelle uitgeschetste tekeningen voor gebruiken. Ik mocht een beeldend digitaal storyboard gaan maken dat verwerkt zou worden in een trailer met muziek en geluid eronder.

Ik werd hier heel blij van, want dit hoorde gewoon echt bij mijn kwaliteit. We gingen daarmee akkoord na ook overleg met de rest van de groep. Ik ging daarna aan de slag om het eerder getekende storyboard te vernieuwen en te schetsen naar een duidelijker beeldend verhaallijn.

De groep had verder gewerkt aan het logo, de kleuren combinaties, werken in Unity/Blender en de Instagram.

30-09-2021

MAKEN

Reflectie daarop:

Deze dag was echt vervelend door de treinstoring. Ik kon gewoon op tijd komen, maar het had echt uren geduurd voordat ik op school was. Maar het was gewoon onmacht en daar kon ik niks aan doen. Het was fijn om mijn problemen te vertellen aan Anne-Sophie en dat er een oplossing kwam wat mij weer goed deed. Ik kon toen al gelijk mee aan de slag en zo kreeg ik weer motivatie.

Wat zijn verbeterpunten:

Het enige wat ik wilde verbeteren is dat ik op tijd kwam, want het hele drama met de trein had ervoor gezorgd dat ik mijn motivatie aan het verliezen was. Wat ook een verbeterpunt was, was het misschien het eerder aangeven dat mijn eerder gegeven taak, dus werken in Unity en Blender niet bij mij paste.

Wat heb ik persoonlijk prettig ervaren:

Ik heb het gesprekje met Anne-Sophie over mijn problemen erg prettig en fijn ervaren. Ik kon mijn verhaal kwijt en er kwam gelukkig een oplossing. Door dit gesprek had ik een taak gekregen wat helemaal bij mij past en waar ik ook motivatie door kreeg.

Design thinking stappen:

Toen ik mijn nieuwe taak kreeg en dat was dus om het storyboard in een trailer te gaan zetten, was het de bedoeling om het storyboard te vernieuwen en aantrekkelijker te maken. Ik begon dus om nieuwe schetsen te maken wat beter paste bij het storyboard dus daar moest ik creatief over nadenken.

Mijn rol/taak:

Mijn rol/taak was om een storyboard te gaan maken van ons concept wat we samen hadden bedacht. Dus een storyboard in beeld, dus een soort strip wat later in een trailer wordt gezet voor de expositie van ons project.

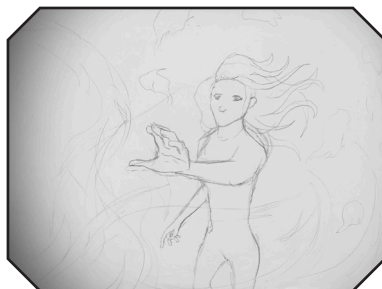
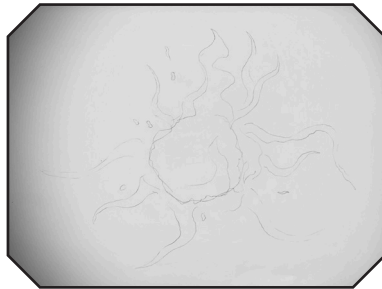
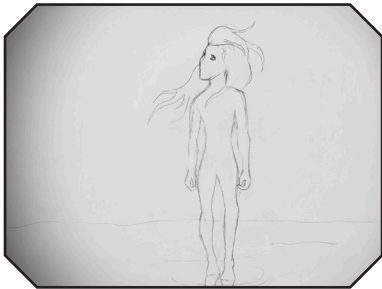
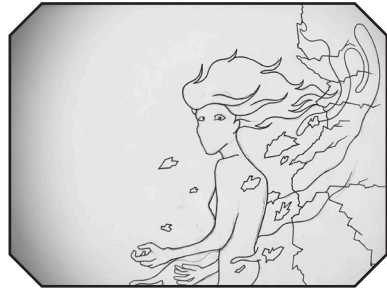
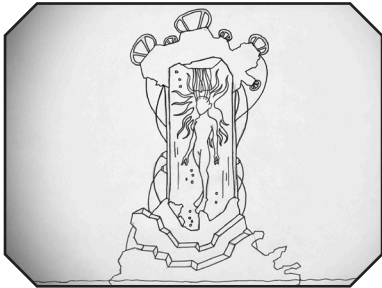
Hoe heb ik dit ervaren:

Het horen dat ik een andere taak kon doen vond ik heel prettig en mijn motivatie kwam daardoor ook helemaal terug.

Wat heeft de community voor mij betekent:

Door Anne-Sophie heb ik een taak gekregen dat ik leuk vind en waar ik mijn creativiteit helemaal in kan gooien. Hierdoor werd ik ook helemaal weer gemotiveerd en wilde ik echt iets tofs neerzetten.

30-09-2021
MAKEN FOTO'S



07-10-2021

MAKEN

Wat heb ik gedaan:

We kregen vandaag als gezamenlijke opdracht om zwarte kleren aan te doen, want we gingen een fotoshoot houden voor de Avatars en de Instagram en die foto's konden ook goed terecht bij Promotie.

We kregen in het begin van de dag uitleg over hoe de fotoshoot in z'n werk ging. Elke groepslid had een afgesproken tijd dat hij of zij naar de fotostudio ging in de school. Jamie maakte de foto's. Naast elk groepslid, kwamen er ook team foto's van elk team binnen dit Crosslab en als laatste shoot, werd er een groepsfoto gemaakt. Mijn tijd was om 10:50 uur.

De tijd dat ik niet hoefde te gaan naar de fotostudio, kon ik verder werken aan mijn taak. Ik had mijn storyboard afgeschetst al eerder en die al digitaal gezet met lijn in Photoshop. Ik had vandaag alle tekeningen ingekleurd, nog niet met schaduwen enz. alleen maar kleur toegevoegd.

Ik had uiteindelijk alle tekeningen in Discord gezet, zodat de groep er al naar kon kijken en kon zien hoe het storyboard ongeveer zou worden.

Toen was het mijn tijd om naar de fotostudio te gaan. In de fotostudio stond een kruk met een VR bril erop en daarachter een groot zwart doek. Schuin tegenover de kruk stonden 2 grote lampen die van kleur konden veranderen. Jamie ging eerst bij mij een aantal kleuren testen en ze had toen al een paar foto's geschoten van mij, terwijl ik een beetje aan het dansen was. Daarna mocht ik gaan zitten op de kruk en werden de kleuren voor mij gekozen. Het waren de kleuren groen en blauw. Alleen dan wat lichter dan normaal. Ik moest de VR bril in mijn handen hebben en in de camera kijken. Daar werden een aantal foto's gemaakt. Ook moest ik de VR bril opzetten en naar links en rechtsboven kijken. Ook moest ik dezelfde pose aanhouden alleen dan met mijn hand naar die ene richting uitreiken. De foto's werden heel snel geschoten en voor dat ik het wist was ik al klaar.

Later waren er al twee team foto's gemaakt, alleen het Team Digitaal moest nog. Alleen die waren in gesprek, wel zonder mij want ik hoorde daarbuiten dus ik stond al in de fotostudio. De rest van de groep werd een beetje ongeduldig omdat het erg lang duurde en we zo in tijdsnood kwamen. Uiteindelijk kwam de rest van Team Digitaal naar de fotostudio en hadden we uiteindelijk ook een aantal foto's gemaakt van Team Digitaal. Alle team foto's waren geschoten, toen was uiteindelijk het moment op de grote groepsfoto te maken en omdat Jamie er ook op moest staan, ging Anne-Sophie de foto's maken. Er werden verschillende kleurencombinaties van licht opgezet. Als houding hadden we dat een van de groepsleiders de VR bril in het midden van de groep had vastgepakt en dat de rest van de groep er omheen ging staan met z'n hand naar de VR bril had toegereikt. Daar hadden we een aantal foto's van gemaakt en toen was de fotoshoot klaar.

Later die dag kregen we al foto's toegestuurd van de fotoshoot via Whatsapp en Discord en het resultaat was erg mooi en we waren daar allemaal erg blij mee.

De rest van de dag hebben we nog rustig gewerkt aan onze taken.

07-10-2021

MAKEN

Reflectie daarop:

Ik was erg enthousiast om in de fotostudio te gaan, want er werden foto's van mij en iedereen gemaakt voor dit project. Ik had nog nooit eerder echt in de fotostudio gestaan voor foto's dus ik was extra enthousiast. Het ging aardig snel en we hebben teamfoto's van elk team wat ook heel leuk is en natuurlijk de grote groepsfoto. Ik ben erg blij met het resultaat van alle foto's en het was een leuke dag, waarin ik ook rustig kon werken.

Wat zijn verbeterpunten:

Voor deze dag had ik geen verbeterpunten.

Wat heb ik persoonlijk prettig ervaren:

Ik vond op de foto staan erg leuk om te doen. We hadden allemaal twee eigen kleuren van licht die op ons scheen en het voelde dus ook iets persoonlijks. Die kleuren hoorde ook bij jouw avatar en die avatar was jouw symbool. Dus dat vond ik erg prettig. Ik vond de team foto's en de grote groepsfoto ook heel leuk en gezellig om te doen en natuurlijk het eindresultaat was erg mooi.

Design thinking stappen:

Toen ik op de foto ging, moest ik een aantal houdingen aanhouden. Vanuit die houdingen werd er een keuze gemaakt wat jouw foto zou worden, die ook op de Instagram kwam te staan. Dus ik was tijdens het poseren wel erop aan het letten dat ik er wel goed op de foto zou staan.

Mijn rol/taak:

Mijn rol/taak was om op de foto te staan. De individuele foto, de teamfoto en de groepsfoto. Er werd gevraagd om voor deze fotoshoot, zwarte kleren aan te doen en daar had ik me ook aan gehouden. Tijdens het schieten van de foto's moest ik bepaalde poses aanhouden.

Hoe heb ik dit ervaren:

Op de foto staan was erg leuk om te doen en met de teamfoto's en de groepsfoto's was het ook erg gezellig.

Wat heeft de community voor mij betekent:

Zonder deze Crosslab community van Shrink VR, kwamen er nooit zo'n leuke foto's. Door de groep hebben we nu hele leuke teamfoto's en groepsfoto's.

07-10-2021
MAKEN FOTO'S



14-10-2021

MAKEN

Wat heb ik gedaan:

Deze dag was het de laatste officiële maak-dag wat op de planning stond, want daarna hadden we Regenboogweek en herfstvakantie en na de vakantie de generale repetitie waar alles zo goed is als af moest zijn.

Mijn storyboard was helemaal digitaal in kleur uitgewerkt en ik wilde vandaag effecten, licht, effecten in de orb en de achtergrond in het storyboard verwerken. Alles wat ik kon doen met mijn muis en Photoshop wilde ik vandaag doen. Ik had niet mijn tekentablet bij, omdat die te groot was om mee te nemen, dus ik wilde zoveel mogelijk doen wat ik met mijn muis kon doen in het storyboard.

Alles wat ik wilde doen is het mij ook uiteindelijk gelukt om te doen en ik kreeg nu een heel goed beeld hoe het uiteindelijke storyboard zou worden. Ik keek er vooral naar uit om hier een trailer van te maken.

Ik had tussendoor nog een groepsbespreking met team promotie samen met Anne-Sophie over hoe het met ons ging in dit Crosslab en project en hoever we met alles waren, omdat dit de laatste maak les was.

Ik had gezegd dat ik bijna klaar was met het storyboard en dat alleen nog maar de finishing touch moest worden toegepast aan de tekeningen, dus waar het kon schaduwen toevoegen en lichttinten en daarna de trailer in elkaar gaan zetten en editen met muziek en geluid.

Ik had besloten om dat in de Regenboogweek te doen en dat ik daar, samen met Shannon naar zou gaan kijken.

Verder die dag had ik het beeldscherm gereserveerd waar de trailer met de expositie zou op worden afgespeeld. Ik moest wel meten hoe groot het beeldscherm zou moeten worden, door de ruimte langs de installatie, want daar zou die komen te staan. Het beeldscherm was uiteindelijk helemaal geregeld en gereserveerd van 4 november tot en met 18 november.

Verder was de installatie helemaal afgemaakt door Team Experience en gingen daar gezamenlijk met de groep naar kijken. Ook werden de stickers voor de Instagram en promotiemateriaal uitgeprint om ons project te promoten. Die stickers moesten we overal opplakken toen we naar huis gingen.

14-10-2021

MAKEN

Reflectie daarop:

Het was erg fijn om nu een bijna af resultaat te zien van ons project. De installatie was klaar. De tekeningen van het storyboard waren bijna klaar en het promotiemateriaal was ook heel ver met alles. We hebben hard gewerkt en het eindresultaat was daardoor ook voor een groot deel te zien.

Wat zijn verbeterpunten:

Voor deze dag had ik geen verbeterpunten.

Wat heb ik persoonlijk prettig ervaren:

Ik vond het erg prettig om al resultaat te zien. Zo kreeg ik ook een bepaald gevoel van ons project. Een gevoel hoe het zou gaan worden en dat vond ik prettig. Ik vond het ook leuk en fijn om te zien dat iedereen van de groep er iets moois van wil maken en dat maakt mij ook blij.

Design thinking stappen:

Ik had aan mijn storyboard gewerkt, maar ik had mijn tekentablet niet bij door bepaalde redenen. Maar ik wilde wel werken aan mijn storyboard. Ik had dus nagedacht wat ik kan doen aan mijn storyboard zonder een tekentablet en dat was om zoveel mogelijk te doen met mijn muis waarbij ik de tekentablet niet nodig bij heb en ik kwam toch aardig ver met het storyboard.

Mijn rol/taak:

Mijn rol/taak was om verder te werken aan mijn storyboard en daaraan zoveel mogelijk probeerde te maken zonder mijn tekentablet. Verder was mijn taak om een beeldscherm te regelen voor mijn trailer en dat moest ik helemaal zelf doen.

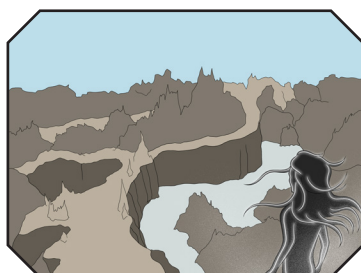
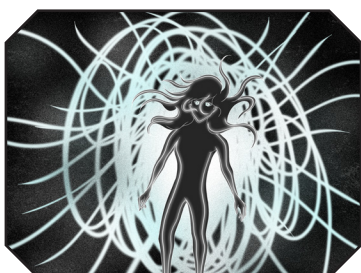
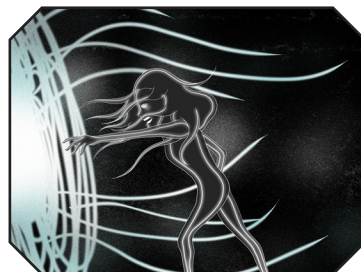
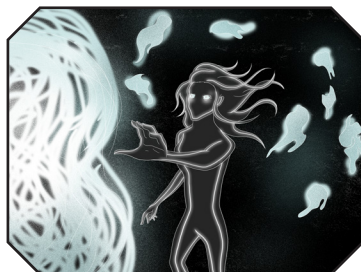
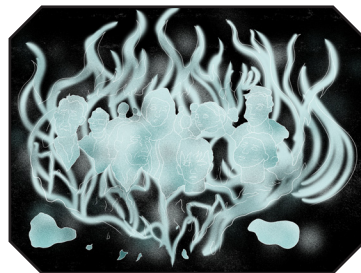
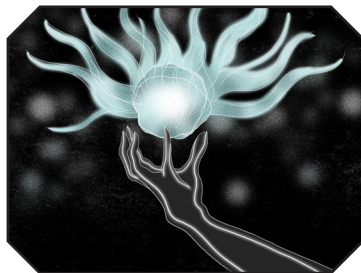
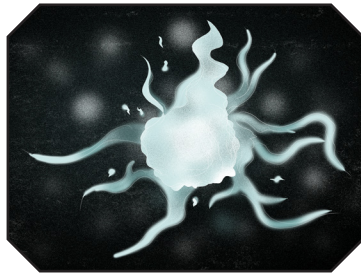
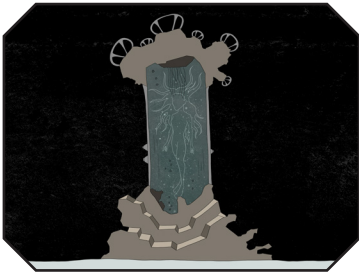
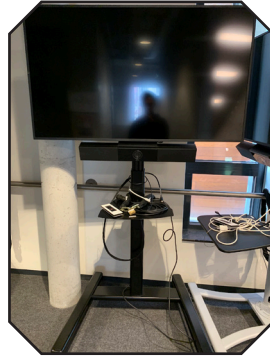
Hoe heb ik dit ervaren:

Ik vond het fijn om zelf mijn eigen beeldscherm te regelen, want het voelde zo alsof ik echt een eigen stukje heb in de expositie en dat voelde als een eer. Het was ook fijn om ver te zijn met mijn storyboard.

Wat heeft de community voor mij betekent:

We hebben als groep vandaag veel overlegd en gekeken wat iedereen had gedaan en hoever iedereen was. Ik had bijvoorbeeld met Shannon overlegd dat ik in de regenboogweek de trailer ging maken en dat zei mijn back-up had.

14-10-2021
MAKEN FOTO'S



04-11-2021

GENERALE REPETITIE

Wat heb ik gedaan:

Het was herfstvakantie geweest en vandaag was het de generale repetitie. De dag dat we ons project gingen testen en bekijken. Er werden groepjes gemaakt dat bestonden uit leden van andere teams, zodat we konden kijken wat de ander had gemaakt.

Ik had in de Regenboogweek mijn trailer helemaal afgemaakt met editing en muziek en ik was er erg tevreden mee en ik mocht hem nu op groot scherm afspelen. Ik had het beeldscherm opgehaald uit de mediatheek en hem naar de digitale werkplaats gebracht. Uiteindelijk moest die naar onder waar de installatie stond. Het was wel even kijken waar het beeldscherm zou moeten staan, vanwege de looproute in de school. Het moest niet in de weg staan. We hadden uiteindelijk het beeldscherm tegen het raam aangezet met een kettingslot zodat die geen kant op kon.

Het was dus testdag alleen er was 1 probleem. De VR kon niet worden getest, want er waren daar wat probleempjes mee, waar ernaar werd gekeken, dus eigenlijk ging het hele testen niet door, want de installatie werkt pas als je de VR bril op hebt en die VR bril werkt natuurlijk als de VR wereld ook meewerkt. Dus dat konden we niet testen. De trailer had ik al getest, maar het geluid ging erg zacht, dus daar ging ik nog naar kijken. Team Promotie had een formulier uitgereikt aan mensen in de school. Dat formulier ging over onze Instagram. We kregen dus daar ook feedback over. Ik had verder nog aan de teaser voor de trailer gewerkt die ook op de Instagram kwam.

Het testen ging dus half maar door en we waren eigenlijk snel klaar. We gingen daarna een game middag houden waarbij Renske haar Nintendo Switch had meegenomen en die had ze aangesloten op een beeldscherm. Iedereen moest ook eten meenemen en het was dus eigenlijk nog een gezellige game middag geworden.

04-11-2021

GENERALE REPETITIE

Reflectie daarop:

Helaas ging het grote testen van het project niet door, want er waren een aantal problemen met het VR spel van Team Digitaal. Ik kon gelukkig wel mijn trailer testen op groot scherm en het beeld was helemaal prima, alleen het geluid uit de bijbehorende muziek box klopte niet helemaal, dus dat had ik niet echt verwacht. Verder was de game middag heel leuk en gezellig met veel eten.

Wat zijn verbeterpunten:

Ik had misschien nog even naar het geluid kunnen kijken uit de bijbehorende muziek box. Ik had dat wel even gedaan, maar niet heel goed en ik kon eigenlijk toen ook in oplossingen bedenken.

Wat heb ik persoonlijk prettig ervaren:

Het was prettig om mijn trailer op het echte grote scherm te zien. Zo kon ik ook zien wat er daadwerkelijk zou worden getoond op de expositie en daar werd ik erg enthousiast van. Verder was de game middag met veel eten heel gezellig en leuk en even weer die groepsverband opbouwen om samen iets leuks te gaan doen.

Design thinking stappen:

Voor deze dag had ik geen design thinking stappen.

Mijn rol/taak:

Mijn rol/taak was om mijn trailer af te spelen op het grote scherm en die scherm naast de installatie te zetten. Ik moest daarvoor kijken of er stroom was en dat er voldoende ruimte was en dat het scherm niet in de weg stond voor de looproutes in de school. Mijn taak was ook om eten mee te brengen voor de game middag en natuurlijk was het mijn taak om gezellig mee te gamen met de groep en dat was ook meer dan gelukt.

Hoe heb ik dit ervaren:

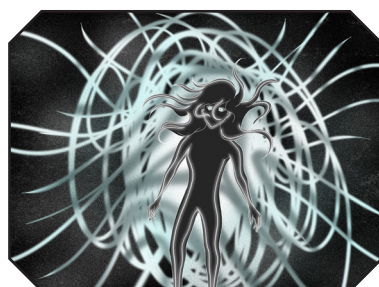
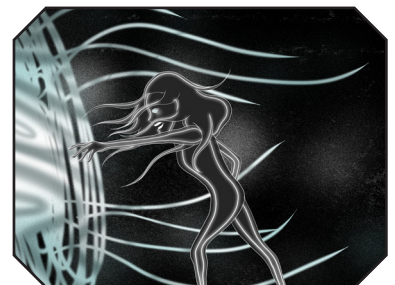
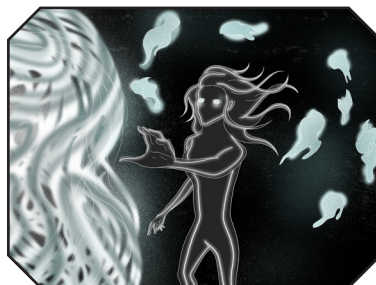
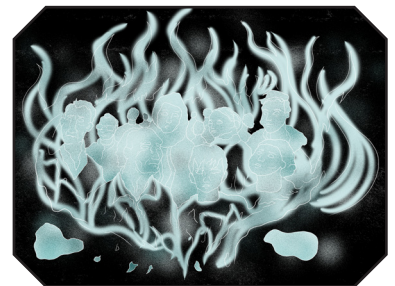
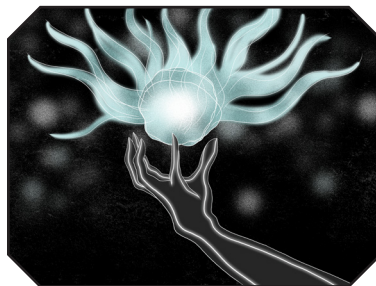
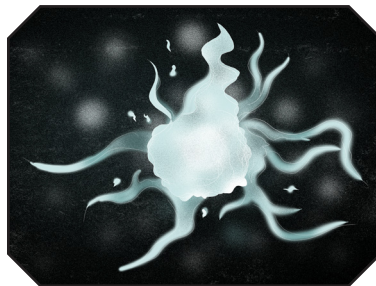
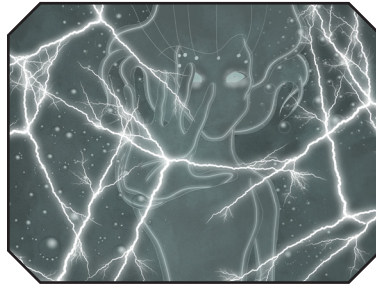
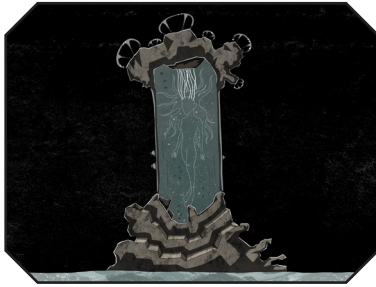
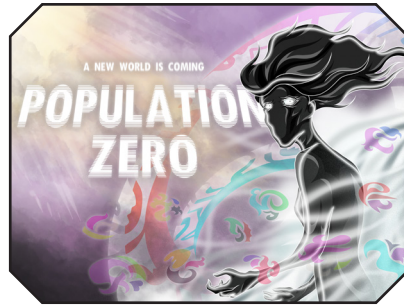
Het was een hele leuke dag, alleen jammer dat we toch niet konden testen. Ik was wel blij om mijn trailer op groot scherm te zien en ik vond de game middag heel erg leuk, want het was gewoon heel erg gezellig.

Wat heeft de community voor mij betekent:

De game middag was door deze groep echt meer dan geslaagd. Het was heel gezellig en we hebben veel gegamed.

04-11-2021

GENERALE REPETTITIE FOTO'S



11-11-2021

PRESENTATIE & BEOORDELING

Wat heb ik gedaan:

Vandaag hadden we onze presentatie en beoordeling over dit project. Onze opdrachtgever Nadine kwam langs om ons project te gaan bekijken. De presentatie startte om 11 uur. Voor 11 uur gingen we alles helemaal goed opzetten en testen. Ik had het beeldscherm weer van de mediatheek gehaald en helemaal geïnstalleerd op de plek waar het beeldscherm hoorde te staan.

We gingen dus ook nog de laatste dingetjes testen om te kijken of er nog fouten waren en daarna deden we nog een keer een generale repetitie hoe we alles gingen vertellen.

Shannon had een Powerpoint gemaakt over ons project met de dia's die gingen over het project, de community, de trailer, de VR wereld, de experience, promotie en een afronding zoals een bedankje. Deze Powerpoint lieten we zien op het beeldscherm waar ook de trailer op werd afgespeeld.

Do en Shannon deden vooral de inleiding en hadden het over de community. Ik ging vertellen over de trailer en het verhaal wat wij hadden bedacht voor dit project. Gyan, Dionne en Renske gingen praten over de VR wereld. Ewa, Heleen en Marnix vertelde over de installatie en de experience. Jamie en Esmee gingen vertellen over de promotie en Do sloot de presentatie af met een bedankje.

De presentatie begon met mijn trailer en daarna met de VR wereld waar in de Powerpoint een muziekje op werd afgespeeld die hoorde bij de installatie en daarna ging de Powerpoint verder.

De presentatie ging erg goed en iedereen had wat verteld. De sfeer zat er heel goed in en we waren eigenlijk gewoon heel trots op ons project.

Toen we klaar waren kregen we feedback van Nadine en hadden we het gezamenlijk over het proces en alles wat we hadden gedaan in deze Crosslab. Ook Nadine had een aantal vraagjes gesteld.

Deze presentatie dag en beoordelingsdag was meer dan geslaagd.

11-11-2021

PRESENTATIE & BEOORDELING

Reflectie daarop:

Deze beoordelingsdag was een verrassende dag omdat het eigenlijk erg goed ging. We konden allemaal duidelijk vertellen wat we hadden gedaan in dit project en hoe wij dat hadden ervaren. Elke pitch kon goed aansluiten op elkaar en het liep vrijwel soepel de presentatie.

Wat zijn verbeterpunten:

Voor deze dag had ik geen verbeterpunten.

Wat heb ik persoonlijk prettig ervaren:

Ik had het samen afronden van dit project heel erg prettig ervaren. We hadden Population Zero namelijk samen als groep in elkaar gezet, we zijn samen dit begonnen en we hebben het ook samen beëindigd en dat vond ik gewoon erg fijn en het was ook een fijne sfeer deze dag in de groep.

Design thinking stappen:

Voor de presentatie moest ik mijn proces vertellen en wat ik had ervaren in dit project, hoe ik activiteiten had aangepakt en hoe ik te werk ging. Dat moest duidelijk overkomen aan de opdrachtgever.

Mijn rol/taak:

Mijn rol/taak was om het beeldscherm opnieuw te installeren in de expositie en mijn trailer draaiende te maken op het beeldscherm. Ook moest ik in de Powerpoint die Shannon had gemaakt de dia's verder klikken. Toen mijn dia kwam van de trailer, moest ik mijn proces daarover vertellen aan de opdrachtgever. Ik had verder nog een individueel gesprek met Anne-Sophie en Lisa waarin ik mijn verhaal hoe ik in dit project moest toelichten.

Hoe heb ik dit ervaren:

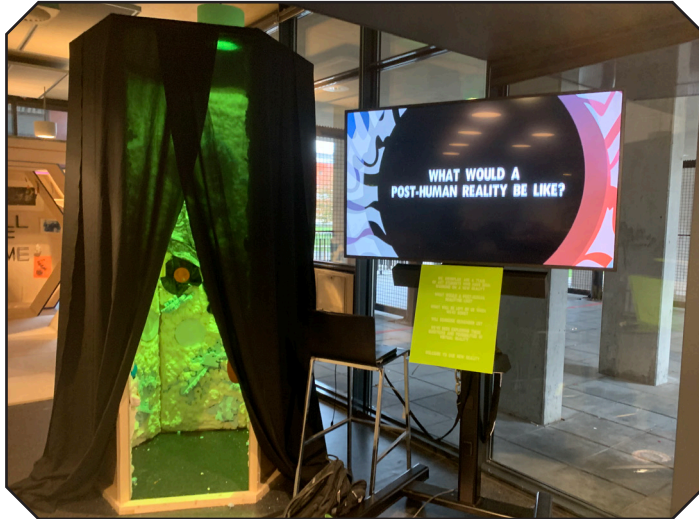
Ik heb dit als een fijne ervaring ervaren en ik had hier natuurlijk van geleerd. Het was ook gewoon erg leuk om dit met de hele groep te doen.

Wat heeft de community voor mij betekend:

We hebben als community gewoon iets heel tofs neergezet, waaraan we allemaal erg hard aan hadden gewerkt en ieder had een eigen bijdragen aan Population Zero gegeven en die bijdragen hadden allemaal een heel mooi en goed resultaat voor de groep. Zonder deze community, hadden we nooit zoiets kunnen neerzetten en daar ben ik dankbaar voor.

11-11-2021

PRESENTATIE & BEOORDELING FOTO'S



REFLECTIEOPDRACHT

Beroepsproduct

Welke onderdelen van de opdracht waren sterk?

Het concept dat we samen in het begin hadden bedacht, door het mindmappen en eigen concepten schrijven. Iedereen heeft hieraan meegedragen.

De verhaallijn van dit concept, dus de kern van het storyboard en dus ook de (introductie) trailer.

Het project van Team Experience, we hebben door hun een levensgrote “Capsule” als installatie.

Het project van Team Promotie, we hebben door hun de Instagram, stickers, het logo, de avatars, de groepsfoto's, de individuele foto's en de kleuren voor het project.

Het project van Team Digitaal, we hebben door hun de VR wereld waar het uiteindelijk voor een heel groot deel om gaat in dit project.

Welke onderdelen van de opdracht waren zwak?

Het onderdeel testen op de dag van de generale repetitie. Dat lukte niet en we konden zo niet van te voren zien hoe de VR wereld is geworden en daardoor kon Team Digitaal bijvoorbeeld geen feedback van ons ontvangen, terwijl de rest wel klaar was.

Aan welk product heb jij het meeste bijgedragen?

Ik had een eigen team, ik ging werken aan de introductie trailer voor de expositie en de Instagram. Bij die introductie trailer hoorde ook een teaser en een poster. De introductie trailer bestond uit het storyboard dat we samen als groep over hadden nagedacht en die storyboard was gedigitaliseerd en in een trailer gezet met muziek en geluid eronder.

Welke onderdelen van dit product zijn sterk?

Het storyboard. Dit storyboard hebben we samen bedacht eigenlijk en ik heb die dus helemaal getekend en gedigitaliseerd en in een trailer gezet. Zo zie je in beeld het verhaal over ons project.

De gehele introductie trailer. Het storyboard is in deze trailer geëdit naar een soort verfilmische trailer om spanning op te bouwen en motivatie voor de expositie en het project. Bij deze trailer hoort ook de Teaser die eerst op de Instagram komt om een snelle kijk te hebben op de trailer en om spanning op te bouwen.

De poster. Mijn eigen promotiemateriaal voor de introductie trailer waarbij de titel van het project en de ondertitels in voor komen, alle icoontjes van onze Avatars komen erin voor. Het logo komt erin voor. Het personage wat in de trailer te zien is komt erin voor en een stukje sfeerbeeld en omgeving van de wereld komt erin voor. De poster bevat dus heel veel elementen van het hele project.

Welke onderdelen van dit product zijn zwak?

Een stukje editing wat ontbreekt in de trailer. Er was overlegd om de tekeningen te laten bewegen in de trailer. Ik heb dat geprobeerd. Maar om slim te zijn en te kijken naar de tijd heb ik dat niet gedaan, anders was ik bang dat ik in tijdsnood zou komen en dat het onafgewerkt zou worden. Natuurlijk leek het me wel erg vet om dat te doen, maar het was gewoon niet haalbaar.

REFLECTIEOPDRACHT

Proces

Met wie heb je in de groep samengewerkt?

Met Anne-Sophie, Lisa, Gyan, Ewa, Marnix, Renske, Heleen, Dionne, Esmee, Sharron, Do en Jamie.

Hoe heb je de communicatie en samenwerking in de groep ervaren?

Het was een hele fijne en een hardwerkende groep waarbij de samenwerken erg gestructureerd ging. We konden allemaal sterk op elkaar afstemmen en we luisterde vooral goed naar elkaar. Iedereen kon zichzelf zijn en dat was erg fijn aan deze groep.

Hoe was jouw houding in het groepsproces (kartrekker, meegaand, afwachtend)?

Soms afwachtend, want ik moest me vooral afstemmen op de rest van de groep en er waren dit keer 3 leiders in de groep die vooral de kartrekkers waren. Ik was heel erg meegaand in de groep en soms ook een kartrekker naarmate mijn taak zich vorderde in het proces van dit crosslab, dus het maken van het storyboard en de trailer.

Hoe heb je de begeleiding van de crosslabs ervaren door de opdrachtgevers en de (gast)docenten?

Anne-Sophie was dit jaar nog steeds echt een geweldige begeleider. Ook al was ze minder aanwezig omdat we het project vooral met de groep gingen maken en eigen verantwoordelijkheid erin moesten stoppen, was ze toch altijd heel behulpzaam en kon ik goed en duidelijk met haar communiceren en we begrepen elkaar nog steeds heel goed en het was natuurlijk heel gezellig. Lisa als gastdocent was een hele grote vooruitgang dan vorig jaar. Lisa was altijd heel levendig en vrolijk en daardoor zat de sfeer ook heel goed in de groep. Ze was erg meegaand en kartrekker in het project en ze wist er ook heel veel van. Ze ging vooral mee met Team Digitaal en zoals ik het zag, had het team heel erg veel aan lisa.

Professionele ontwikkeling

Hoe was jouw professionele houding richting opdrachtgever tijdens de opdracht?

Serius en creatief. Ik stond er helemaal achter om samen een heel mooi project neer te gaan zetten en naar mijn gevoel is dat gelukt en daar ben ik trots op.

Waar ben je goed in m.b.t. communiceren en samenwerken en wat zijn jouw ontwikkelpunten?

Ik ben goed in helpende argumenten geven en het samen kijken voor verbeteringen. Samen concepten beslissen maar ook zelf concepten voorleggen en ideeën op laten doen en mijn ontwikkelpunten zijn conceptueel denken en technisch denken.

Welke vakinhoudelijke vaardigheden wil je verder uitbouwen of ontwikkelen?

Ik wil voor een latere Crosslab nog meer naar de voorgrond gaan. Soms denk ik dat ik wat op de achtergrond sta en dat wil ik liever niet. Ik voel me dan erg afwachtend en ik wil meer kartrekker gaan worden.



