



SHRINK VR

Dionne Bouwers VT2



FALSE MIRROR



se report immediately! The City was too much for Len

Les 1: kick-off Enschede

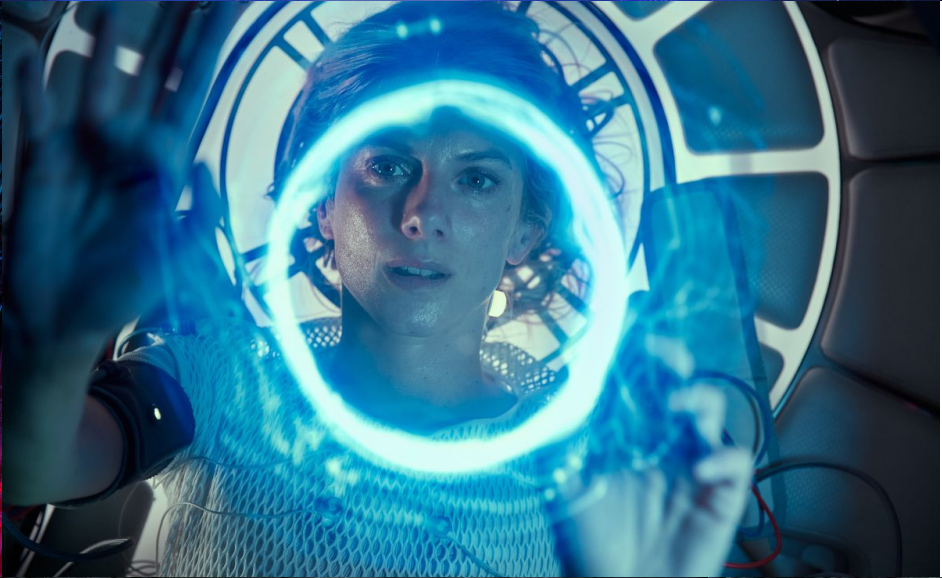
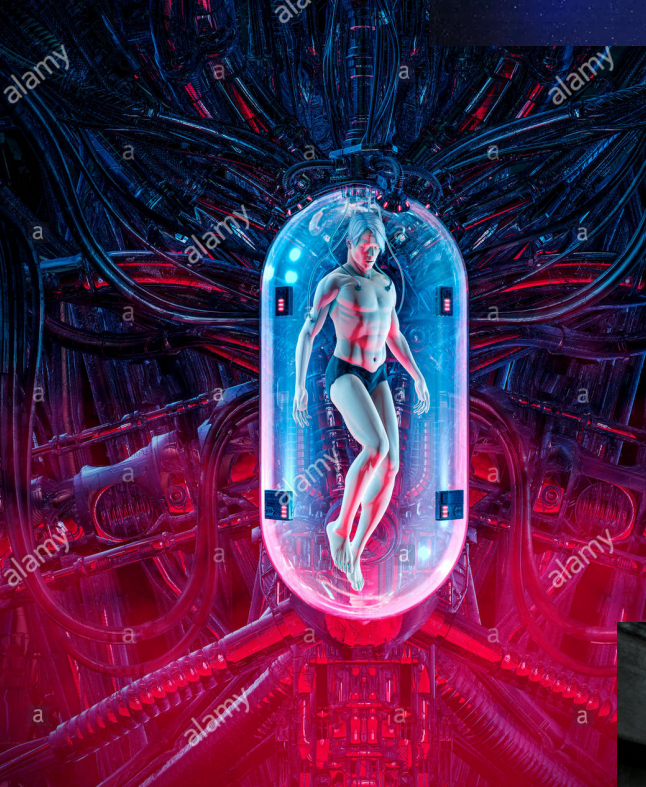
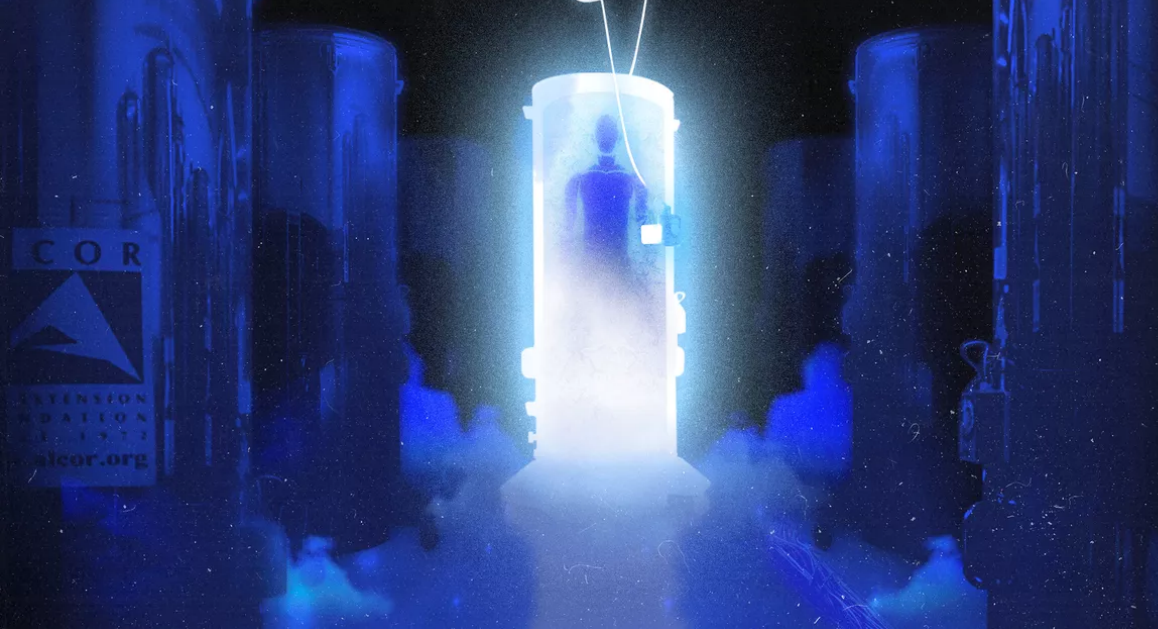
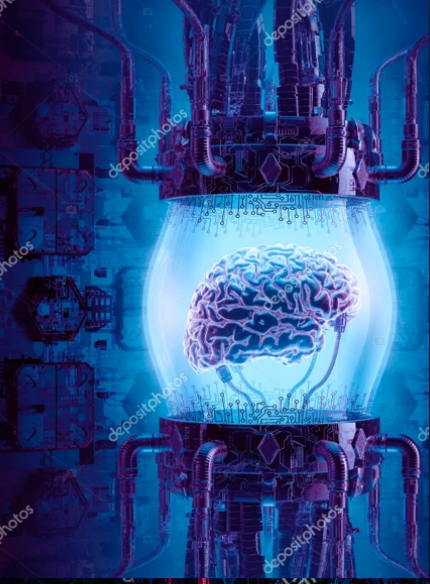
Vandaag zijn we naar Enschede geweest, ik was eerst heel sceptisch om naar Enschede te gaan. Ik dacht dat het een design museumbezoek zou zijn zonder enige interactie. Zodra we binnenliepen in het gebouw was mijn gedachte al gelijk veranderd. Gelijk met binnenkomst kregen we een ontmoeting met de organisatie van het museum en kregen we uitleg over wat we waar gaan doen. Ik vond het erg spannend om te beginnen omdat ik nog te weinig kennis had er naar mijn mening om een mening te hebben over andere kunstenaars die bezig zijn met VR. We zijn opgedeeld in twee groepen in mijn groep is begonnen in de expo. De kunstwerken die gemaakt waren op basis van VR waren erg inspirerend, na een korte tijd rond kijken krijgen wij zelf de mogelijkheid om een spel te ontwerpen in Virtual Reality. Er was weinig tijd om een goed spel in elkaar te zetten, maar de ervaring om voor het eerst met zulke programma's te werken en met een VR bril waarom bijzonder. Nadat de tijd om was konden wij zelf een Virtual Reality meemaken die daar werd ge-exposeert. Eerst kregen we een achtergrondverhaal over waar het spel op is gebaseerd en daarna kregen we een virtual reality bril op en konden we het spel gaan spelen. Als allereerste had je alles dit was alleen hoofd en twee handen, het tweede personage was Lena en zij was een zwevende abstracte vorm. Daarnaast konden we met een externe controle meekijken met wat de mensen met de Virtual Reality bril zagen. Het was een bijzondere ervaring op zich, het enige nadeel was dat ik erg misselijk werd van het personage Lena waardoor ik al gauw de VR bril af had moeten zetten. Ik heb nog nooit zo'n bijzondere ervaring meegemaakt en het geeft een echte toevoeging aan het begin van de crosslab. Ik zit vol met nieuwe inspiratie en ik ben benieuwd wat deze periode te brengen heeft.

Zelfreflectie van de dag:

Vandaag was een superleuke dag, veel nieuwe ervaringen opgedaan en veel nieuwe dingen geleerd. Ik heb actief meegedaan met de activiteiten ondanks dat ik het erg spannend vond. Met nieuwe ervaring en een nieuwe Energy om dit cross lab te beginnen.

Les 2: ziek

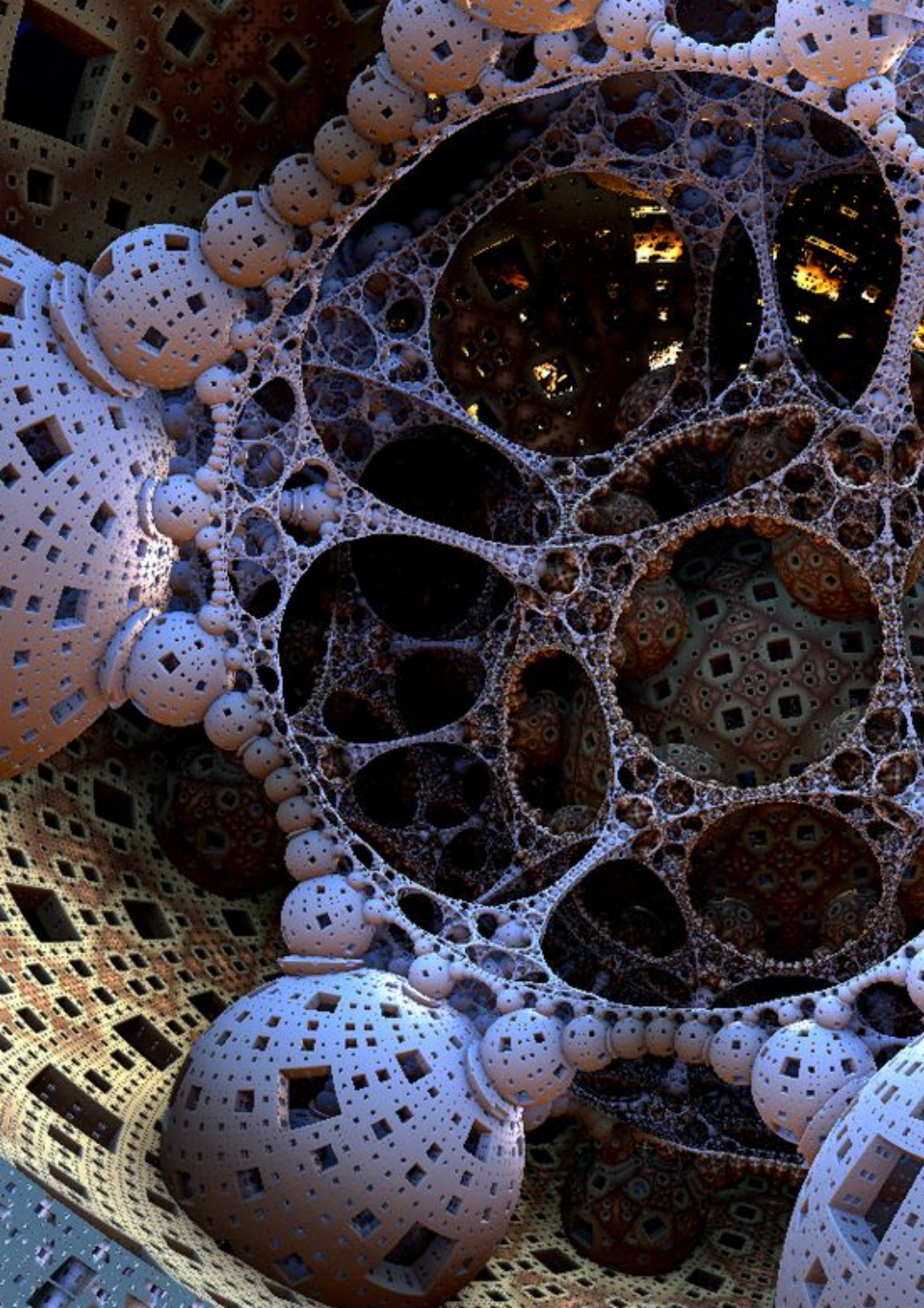
Jammer genoeg kon ik de tweede les niet aanwezig zijn omdat ik ziek was waardoor ik het gevoel heb dat ik veel heb gemist. Aan het einde van de dag werd ik ingedeeld in het groepje digitaal en ik heb geen idee wat me te wachten staat. Ik heb zelf al een beetje onderzoek gedaan naar de opdracht en wat er van mij wordt verwacht en ik denk dat dit net zo'n groot groei moment wordt als vorige periode.

















Les 3: maken unity + collages hierboven

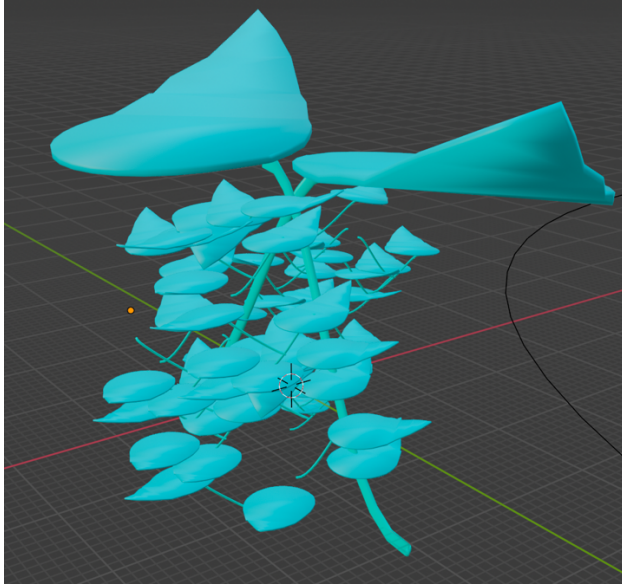
Vandaag was de derde les en de eerste echte maak les die ik heb kunnen bijwonen. We zijn begonnen met het concept concreet maken van wat we willen met ons spel. Daarvoor hebben eerst inspiratie moeten opzoeken, hierboven zie je de collages die ik heb gemaakt met mijn visie op de opdracht. Gelijk toen ik het concept hoorde ging mijn verbeelding op de volle loop. De afbeeldingen die ik hierboven heb verzameld komen helemaal overeen met mijn visie over het concept. Het einde van de wereld, een wereld zonder mensen, wat is er dan nog over? Een bijzondere gedachten omdat we helemaal niet zover zijn en toch gaan wij een game ontwerpen die verbeeld hoe het is om een wereld te hebben zonder mensen. We zijn vandaag ook bezig geweest met het programma Unity, alleen mijn laptop kan het programma niet aan waardoor ik niet kon meewerken aan de eerste stappen. Daarna zijn Renske en ik op zoek gegaan naar een alternatief programma en dat is blender geworden. Nu kan ik de aankomende weken werken in dit programma en alle losse assets. Een heftige eerste maak dag, maar ik zit bom vol met inspiratie dus ik ben benieuwd waar we uiteindelijk mee eindigen.

Een verbeterpunt voor mezelf is dat ik me niet zo snel moet laten afschrikken door dingen die ik niet ken en de uitdaging aan moet gaan ondanks dat het beangstigend is. Een positief ding is dat de groep waarmee ik samen zit erg goed weten wat ze doen en daar heb ik alle vertrouwen in.

Zelfreflectie van vandaag:

Zoals je hierboven al leest is er een verbeterpunt voor mezelf dat ik mezelf niet zo snel moet laten afschrikken door nieuwe dingen. Ik denk dat dit een groot groei moment voor mezelf is omdat ik vaak men laat afschrikken door nieuwe dingen. Dit hele cross lab is een rollercoaster voor mij, zoveel nieuwe informatie over dingen die ik niet ken en zoveel nieuwe dingen om voor mij uit te proberen. Toch twijfel ik of het slim is dat ik dit cross lab heb gekozen, ik merk aan de andere studenten dat ze al wel kennis hiervan hebben en Ik heb helemaal niks. Hierdoor word ik erg onzeker Maar we zullen zien hoe het me gaat verlopen de aankomende periode.

Les 4: maken blender

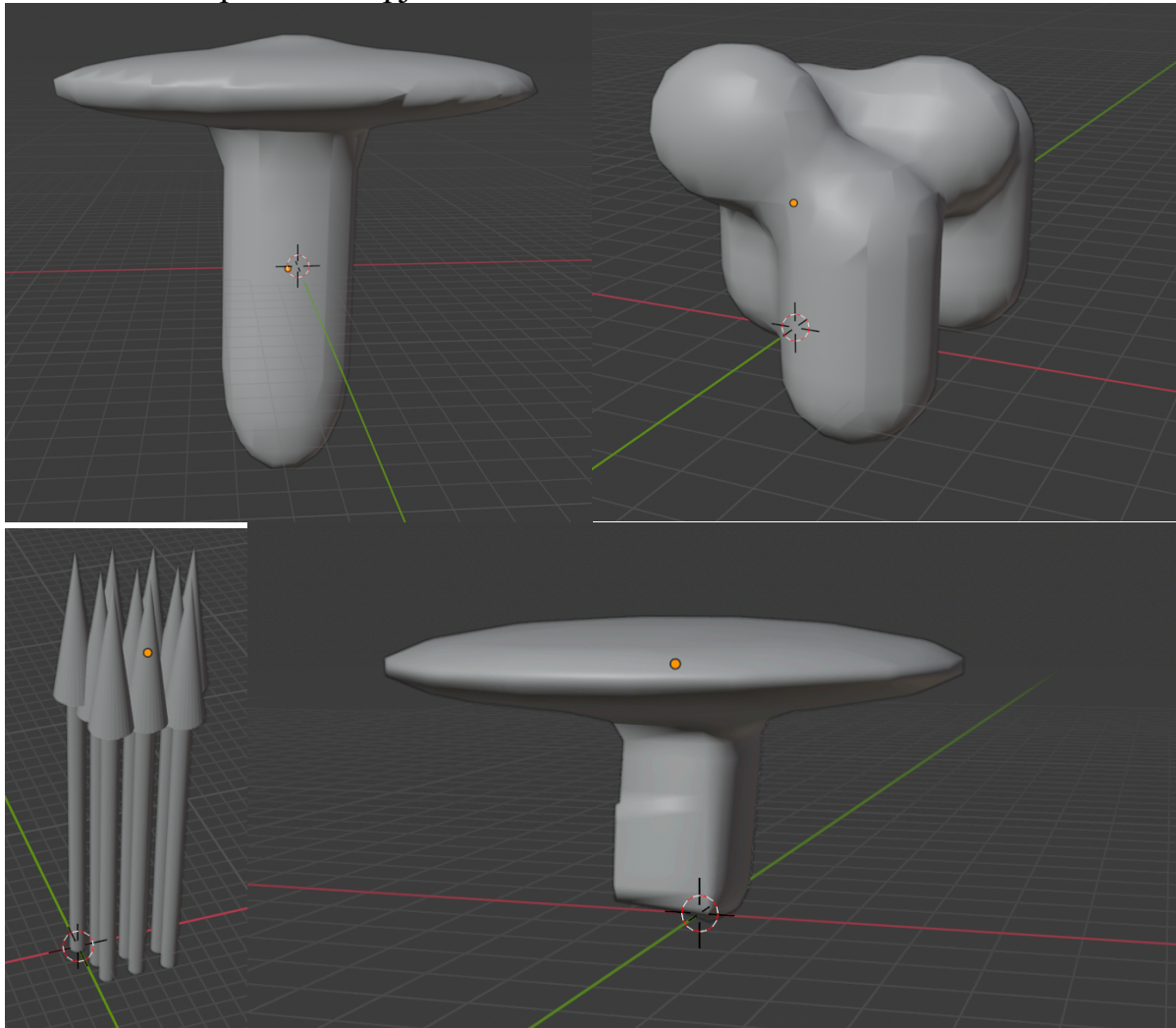


Bestaat uit 224.687 vertices max aantal is 700 resolutie naar beneden tot 700 veranderd de vorm 1000 zou optimaal zijn dan kun je het heel vaak dupliceren.

Zelfreflectie van vandaag:

Vandaag heb ik voor het eerst kennis gemaakt met het programma blender. Maak programma voor digitale kunst, hierboven zie je mijn eerste poging om iets te creëren en het programma te leren kennen. Zoals je hierboven leest bestaat mijn voorwerp uit 224.687 vertices, hieruit heb ik al gelijk een les geleerd dat het optimaal zou zijn als mijn voorwerp uit max 1000 vertices zou bestaan. Als ik mijn voorwerp meerdere keren in een game zou plaatsen zou de game niet goed kunnen lopen omdat mijn voorwerp bestaat uit veel te veel vertices. Ik denk dat dit gelijk al een goede les is voor het begin van het maken van een game ondanks dat het basiskennis is ben ik allang blij dat ik dit heb geleerd vandaag.

Les 5: maken blender vandaag Mushroom + spikes + blopje



Op speaker klikken dan hoor je het gekozen geluid

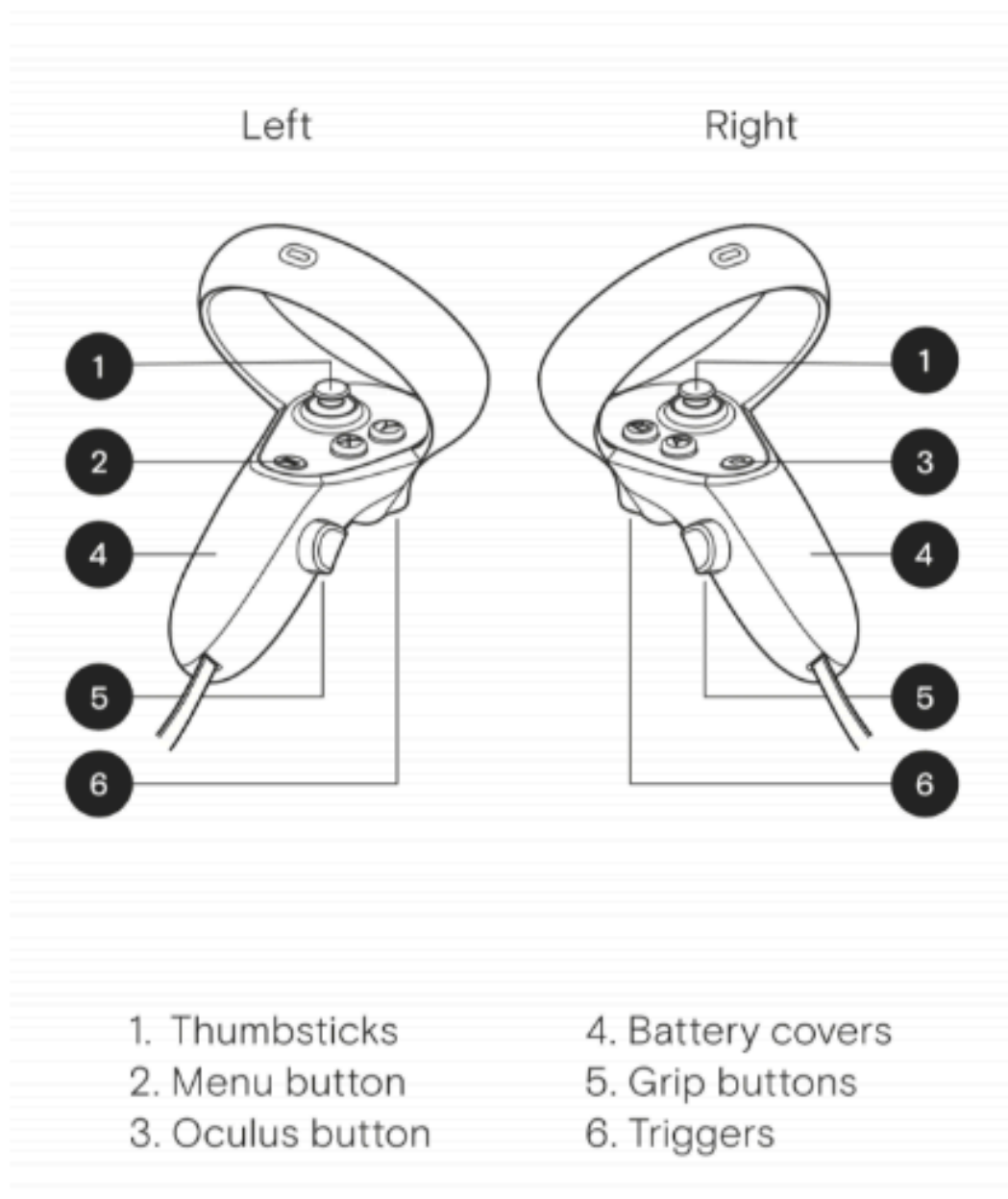


Op speaker klikken hoor je de gekozen voetstappen

In totaal 25 tracks voor de muziek geluisterd en in
totaal 175 voetstappen geluisterd

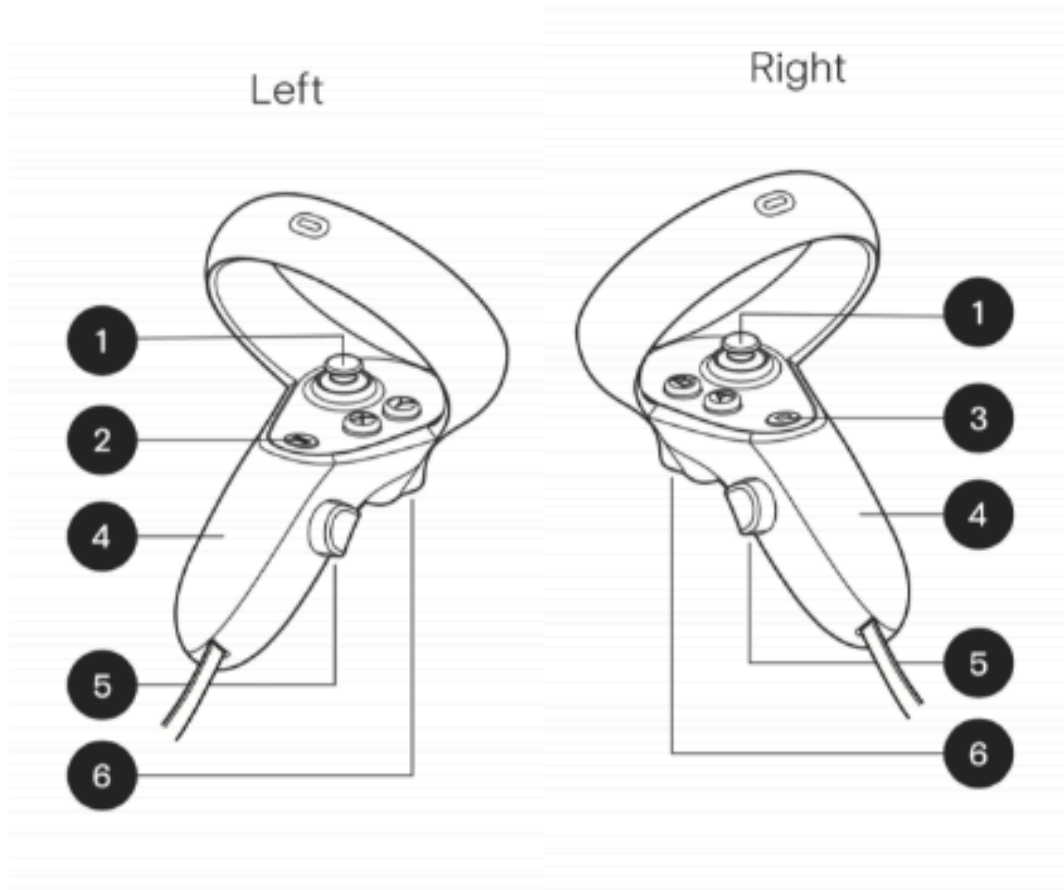


Gebruiksaanwijzingen voor het gebruik van de VR bril



Hierboven op de afbeelding zie je de omschrijving van de handvaten van de VR bril. Je hebt maar 3 van deze knoppen nodig. De joystick van de linkerhand, de joystick van de rechterhand en A om iets aan te klikken.

Doe de linker controller om de linkerhand en zorg ervoor dat het veiligheid koord goed vastzit. Doe daarna de rechter controller om de rechterhand en zorg ook hiervoor dat het veiligheid koord goed vastzit.

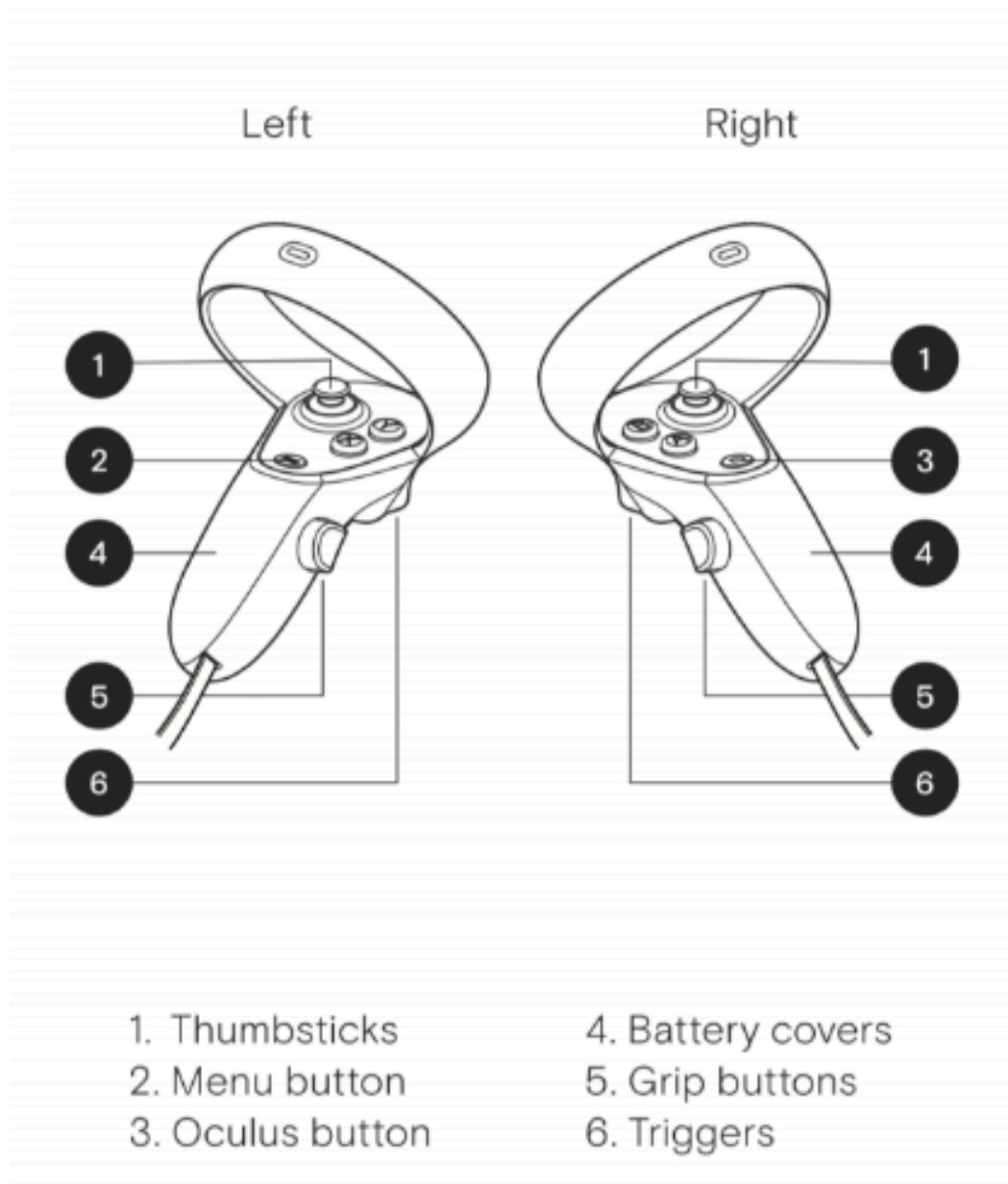


1. Vooruit Lopen

1. Ronddraaien
A. Klikken

Onzeker, de rest van mijn groep zo ervaren en ik niet. Heb het gevoel dat ik mezelf constant moet verdedigen dat ik wel wat toevoeg aan de groep. Drang om mezelf te bewijzen en geen vrede neem met het leerproces zelf

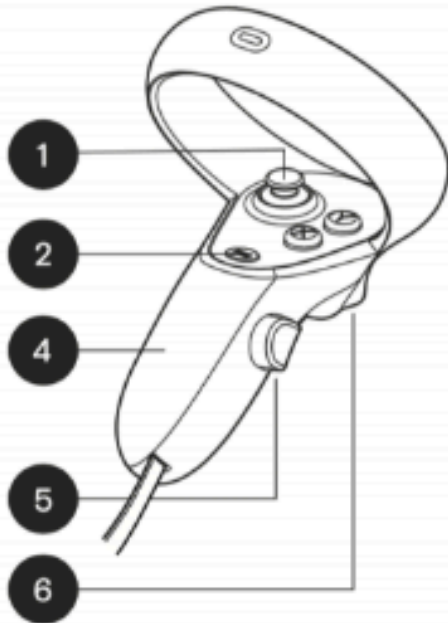
English version
Instructions for using the VR glasses



Above in the image you can see the description of the handles of the VR glasses. You only need 3 of these buttons. The joystick of the left hand, the joystick of the right hand and A to click something.

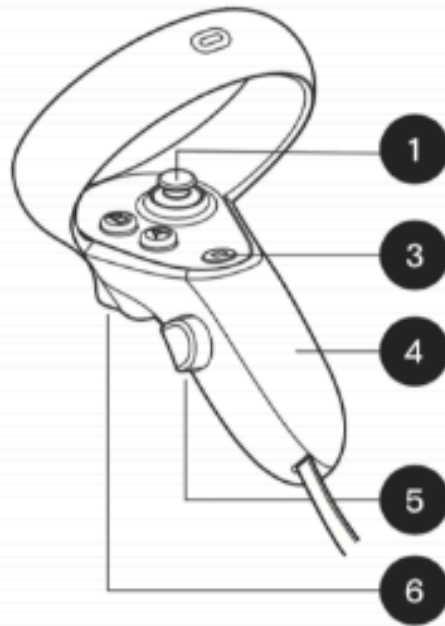
Put the left controller on the left hand and make sure that the safety cord is securely fastened. Then put the right controller around the right hand and make sure that the safety cord is securely fastened.

Left



1. Walking

Right



1. Looking around
A. Click



De muziek geloopt en ge-edit met de voetstappen



Het geloopte muziekje

Zelfreflectie van vandaag:

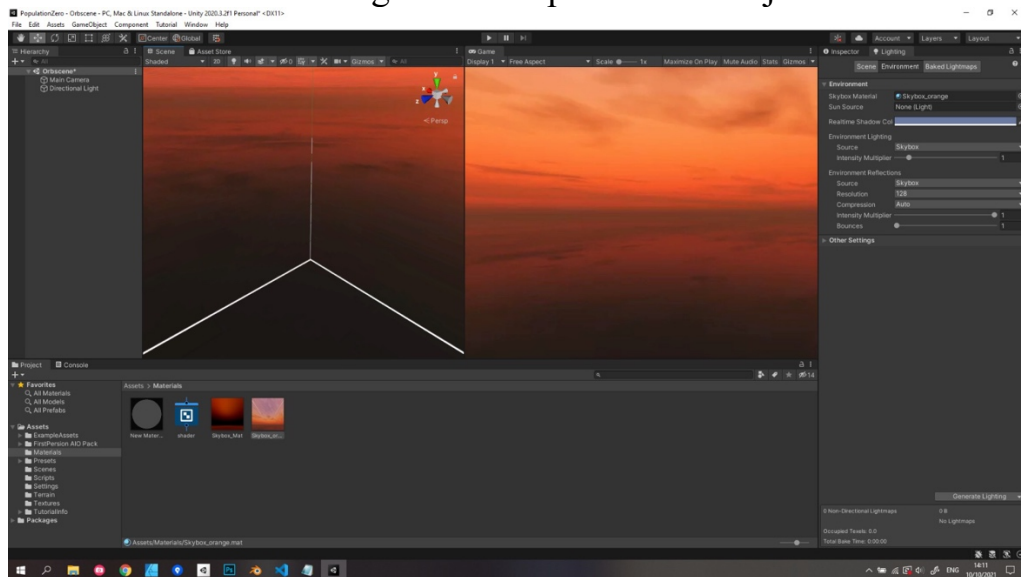
Vandaag heb ik veel gedaan, In de ochtend heb ik de bovenstaande voorwerpen gemaakt. Hier ben ik zelf erg blij mee omdat ik merk dat ik het programma steeds beter onder de knie krijg. In tussentijd hebben we groepsfoto's gemaakt voor op de Instagram pagina van ons cross lab. Nou wat ik klaar was met mijn voorwerpen maken heb ik de muziek uitgekozen die op de achtergrond wordt afgespeeld tijdens het spelen van de game. Ook heb ik een bepaalde soort voetstap en uitgekozen die je hoort zodra het personage gaat lopen. In dit bestand kun je dubbelklikken op de speakers en zo je horen welke muziek ik heb uitgekozen. Ik merk dat ik grote stappen maak in mijn ontwikkeling In het maken van digitale kunst/ kennis. Ook merk ik dat ik steeds beter kan meelopen met de rest en heb ik niet echt het gevoel dat ik ver achter hun aan hobbelen. Toch merk ik best wel veel stress en druk vanaf de leidinggevende, maar wij hebben het eindproduct in handen dus ik begrijp de stress wel.



Een eerste poging voor het maken van een Cube box of een skybox. Dit moest ik bewerken in fotoshop. Ik heb zelf geen ervaring met fotoshop maar met behulp van Lisa lukte het wel redelijk!

Nadat ik deze klaar had heeft Lisa hem in unity gezet en zijn we erachter gekomen dat er iets in de afmetingen niet klopt waardoor hij niet helemaal

aansluit.



Ok ik heb een lijstje voor je

- check even in fotoshop of je 300 ppi/dpi hebt ingesteld want de skybox is een beetje lage kwaliteit.

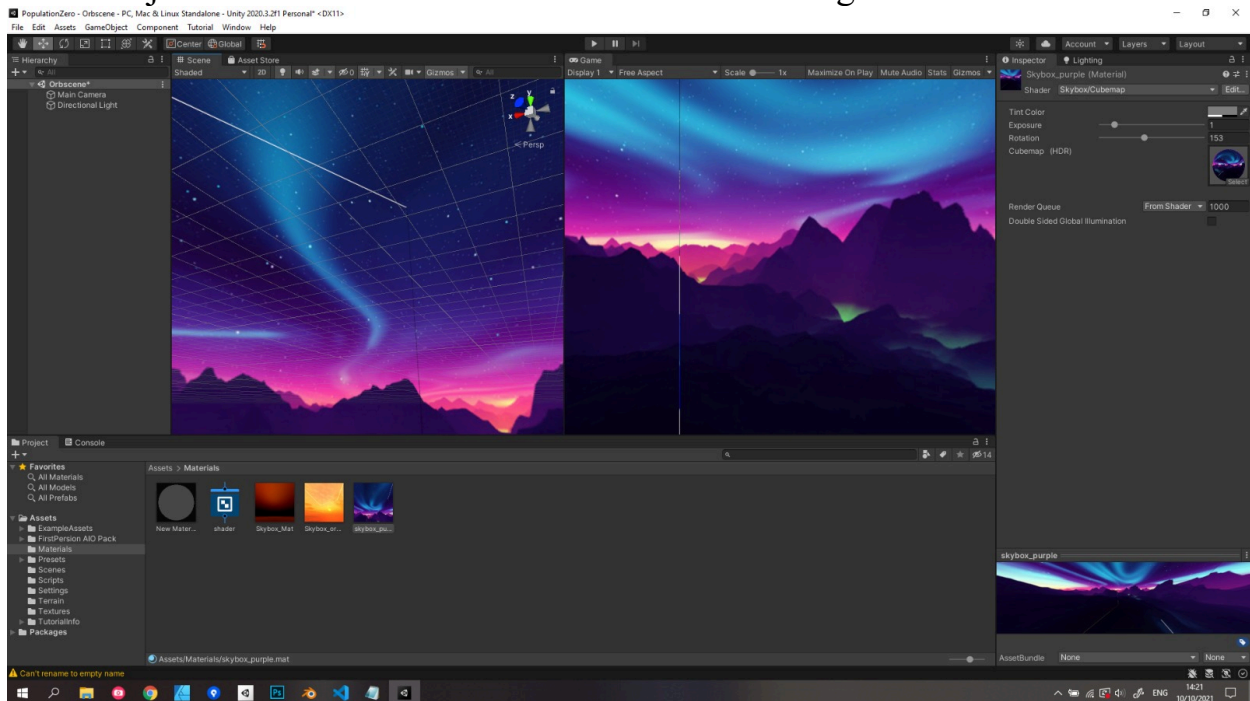
Als dit wel zo is moet je wellicht een hogere resolutie foto zoeken

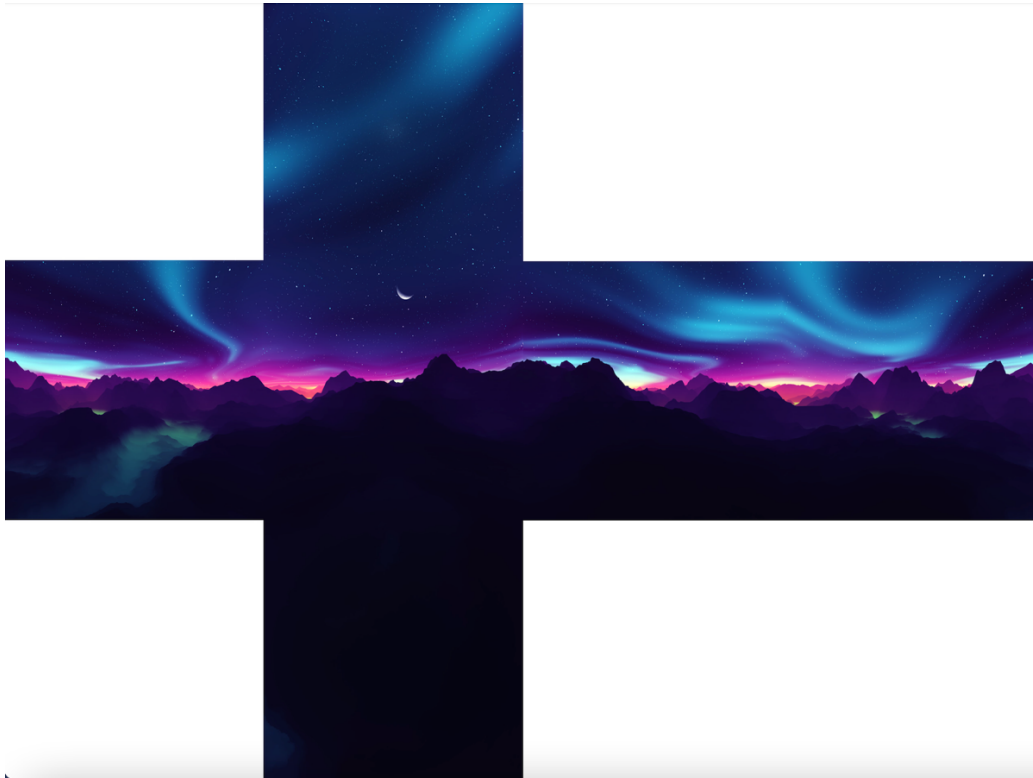
- de vierkanten in je Cube map zijn niet even groot, ik denk voornamelijk bij de onder- en bovenkant, want ze sluiten niet mooi aan

Dit waren de tips van Lisa en daar ben ik gelijk mee verder gegaan toen ik de tweede Cube box ging maken.

Hier een gelijksoortig probleem.

Persoonlijk vind ik al wel dat er een kleinere verbetering in zit.





Cube map 2

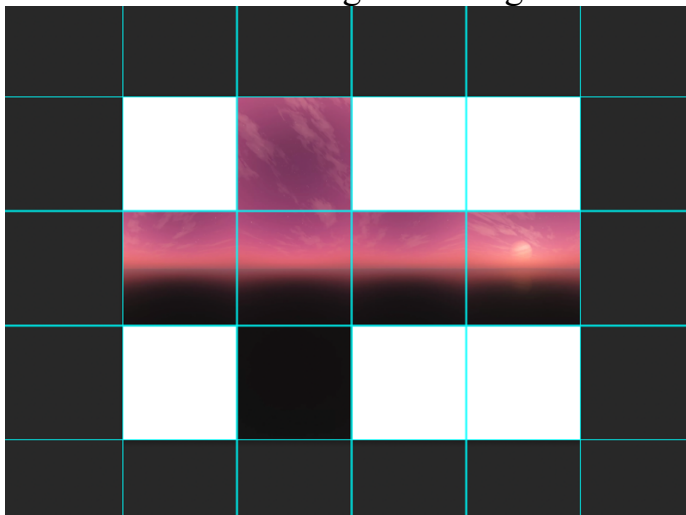


Cube map 3

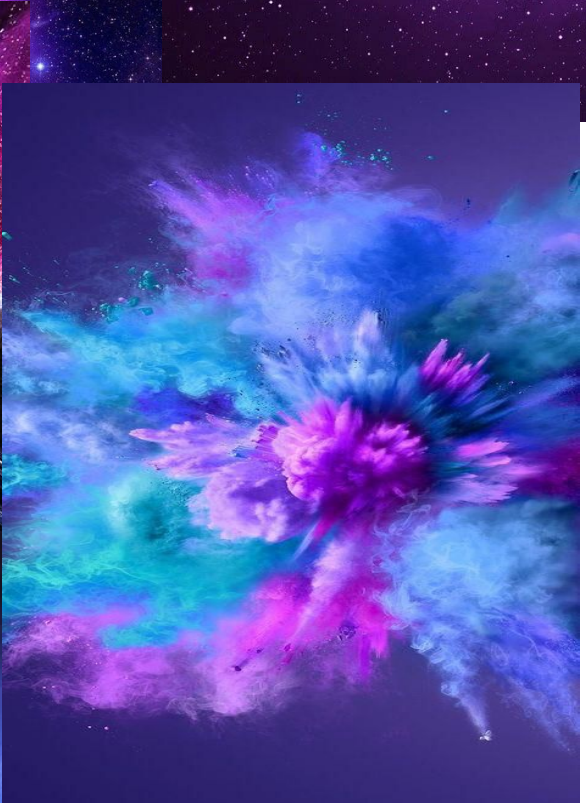


Cube map 4

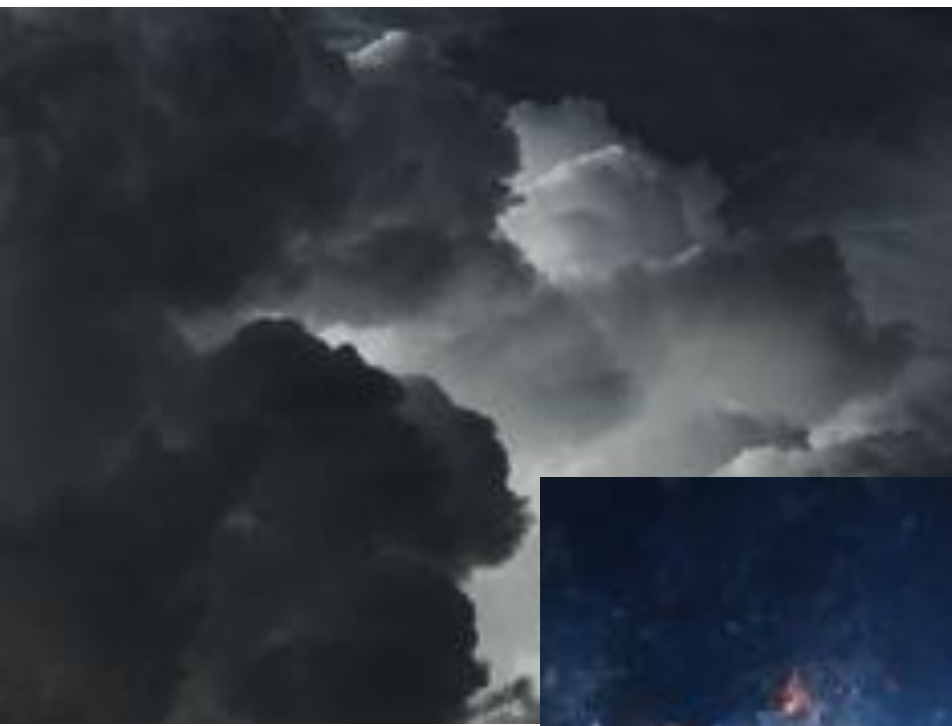
Daarna heeft Lisa een template gemaakt in fotoshop waar ik alle afbeeldingen op kon plaatsen en aan de lijnen kon houden dat ze volledig zouden aansluiten. Deze manier werkte erg fijn, en zo heb ik alle 4 bijgewerkt zodat we daar aankomende donderdag mee bezig kunnen.

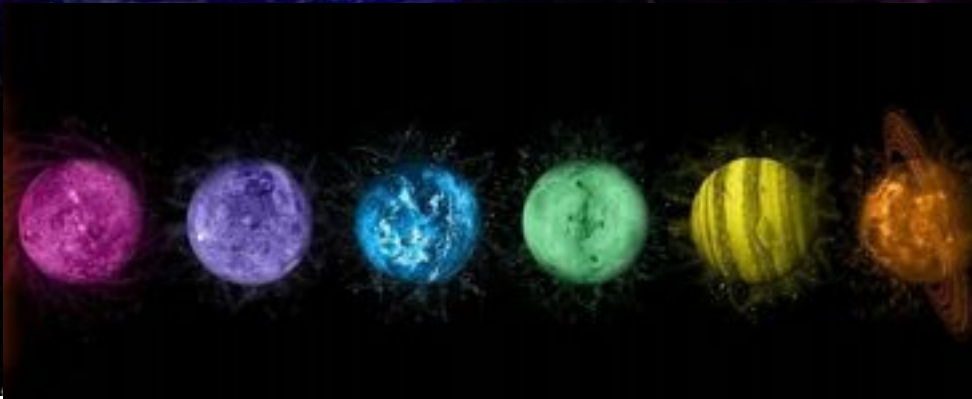


Hieronder zie je de gemaakte collages voor inspiratie voor de skybox.









Zelfreflectie van vandaag:

Het is vandaag zondag En Lisa en ik hebben met zijn tweeën afgesproken om even te facetimen en de skybox in elkaar te zetten Dit is mijn taak die Ik heb gekregen. Toch kwam ik er al snel achter dat het lastig is dan dat Ik had gedacht, ook omdat ik geen kennis heb van Photoshop en de skybox in Photoshop bewerkt moet worden. Weer een spannende uitdaging voor de boeg maar ik sta open voor alle nieuwe kennis die ik hier opdoe. Alles wat ik nu leer is mooi meegenomen ondanks dat ik het gevoel heb dat ik mijn team teleurstel. Ik merk naarmate de weken en hoe dichterbij de deadline komt hoe meer gestreste de groep wordt en hoeveel meer wrijving er tussen de groep ontstaat. Er wordt heel veel feedback gegeven waardoor ik heel onzeker word van mijn zaak. Maar ik ga gewoon rustig door en ik maak er het beste van.

Na 4 uur bezig te zijn geweest zei Lisa dat we Misschien beter een eigen skybox konden maken en dat ik het beste verschillende collages kon maken met inspiratie. Naar mijn mening is het wel goed gelukt, en heb ik me goed aan de kleuren gehouden die van tevoren waren besproken. Ik ben blij dat ik er op zondag nog mee bezig ben geweest en dit laat ook zien hoe gemotiveerd ik ben in dit cross lab.

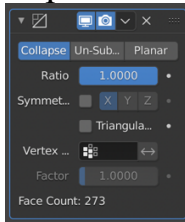
Les 6: maken blender

We kregen gister te horen dat we opnieuw moeten beginnen met de wereld en de assessments moeten aanpassen naar minder polies. Hieronder zie je van welke hoeveelheid polies naar low polies hebt gedaan. Het veranderde weinig aan de vorm en het scheelt uiteindelijk heel veel in de game.

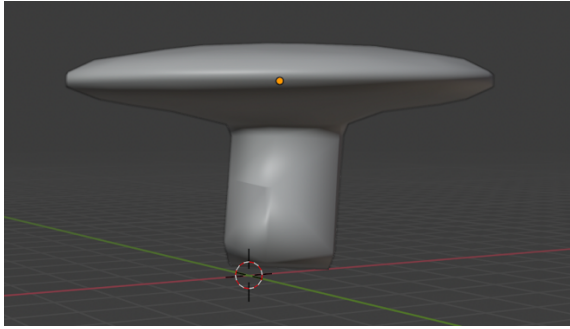
Wat zijn polies of vertices?

Vertices. The most elementary part of a mesh is the vertex (vertices plural) which is a single point or position in 3D space. Vertices are represented in the 3D Viewport in Edit Mode as small dots. The vertices of an object are stored as an array of coordinates.

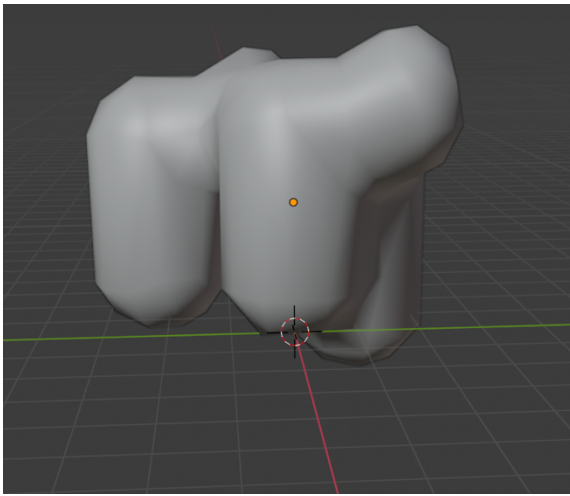
Je past de vertices aan door in het programma blender naar  te gaan.



Dit is dan het keuzeprogramma en kies je voor collapse en pas je de ratio aan en zo gaan de vertices naar beneden. Let wel op dat hoe lager de vertices hoe hoekiger je ontwerp. Het is niet een hele bijzondere verandering maar als dat niet is wat je wilt moet je de hogere vertices houden. Hou er dan wel rekening mee met als je dit vaker in je game gaat gebruiken dat hoe meer je hogere vertices objecten gebruikt hoe zwaarder je game.



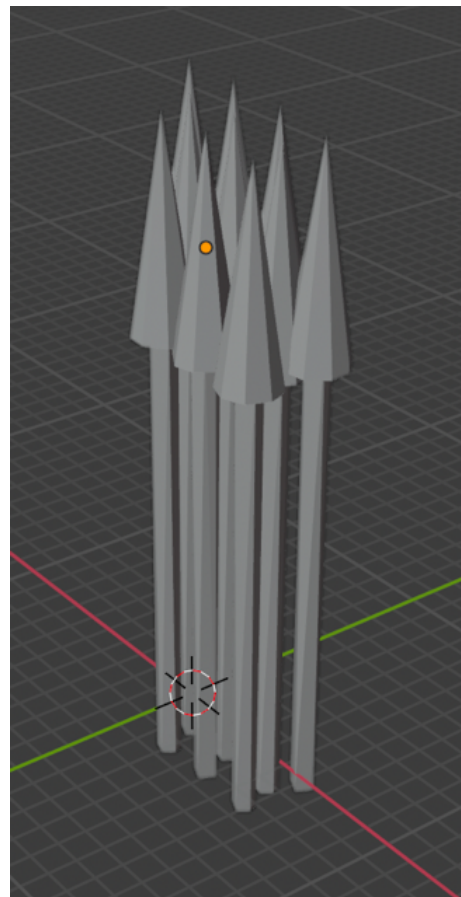
Van 480 naar 120 vertices



naar 178 vertices



Van 885 naar 155 vertices

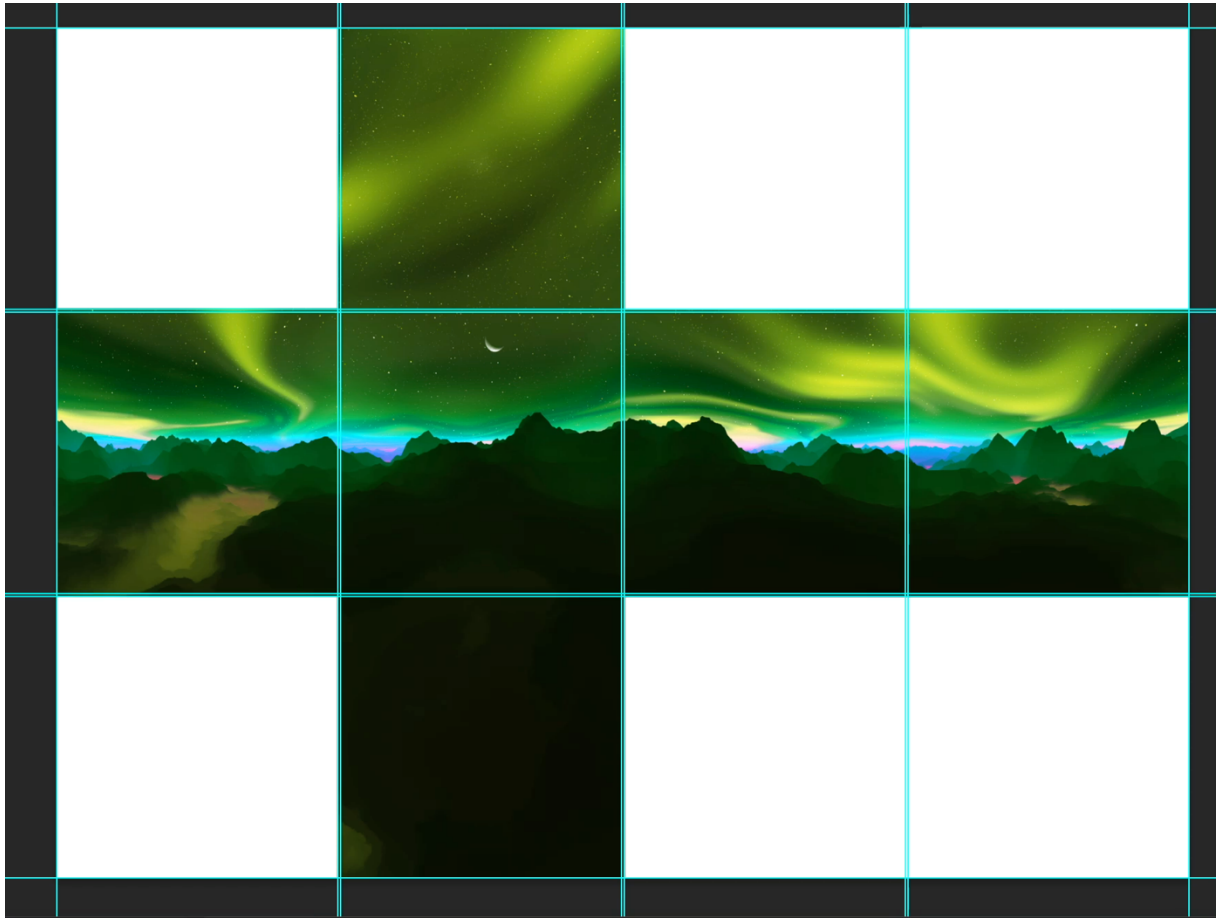


Van
884

Van 976 naar 179 vertices







Hierboven zie je het filmpje dat ik heb gemaakt van de verschillende mogelijkheden van de skybox. Ik heb een speedcursus fotoshop gehad van Lisa en ik heb enorm veel geleerd. Ik had nooit gedacht dat ik zo veel al zo snel zou kunnen in zo'n complex programma. Ik begin het steeds leuker te vinden om nieuwe programma's te leren kennen.

Zelfreflectie voor vandaag:

Vandaag is de allerlaatste maak dag met veel tegenslagen achter de boeg moeten we vandaag keihard werken om het voor de deadline af te hebben. Maar eigenlijk wil ik hier even mijn hart luchten van een ander ding wat is voorgevallen vandaag. Vandaag hebben we een gesprek gehad met Iedereen die in ons groepje zit en alle leidinggevenden. Doordat er heel veel spanning was tussen ons groepje moest er werd besproken met de leidinggevende. Ik voelde me enorm persoonlijk aangevallen omdat ik keihard mijn best heb gedaan voor de dingen die Ik heb gemaakt. En alles blijkt elke keer niet goed te zijn en alles wat ik maak wordt niet gebruikt In de game. Hier ben ik best wel van geschrokken omdat ik hier veel tijd in heb gestoken en ook echt mijn best voor heb gedaan. En alsnog lijkt het alsof ik niet goed genoeg ben voor dit groepje en dat doet me best wel pijn. Ik ben bijna elk weekend bezig geweest met dit cross lab om aan de wensen te voldoen van mijn groep hier. Maar zodra ik dingen af heb of heb Laten zien krijg ik te horen dat het niet wordt gebruikt of wel klaar is. Ik voel me niet gewaardeerd en aan de kant geschoven wat ik een heel lastig gevoel vind omdat ik naar mijn mening gewoon heel hard moet vechten voor mijn plek in deze groep. Hoe hard ik ook mijn best doe het lijkt nooit goed genoeg. Maar na het gesprek met alle leidinggevende erbij heb ik nog een kort gesprekje gehad met Anne Sofie en die heeft mij Laten beseffen dat Het gaat om mijn eigen proces én dat alles wat ik doe goed genoeg is omdat ik er zelf wat van leer. Ondanks dat het vandaag erg lastig en emotioneel was ben ik blij dat ik me emotioneel heb opengesteld voor deze groep en denk ik dat ik een grotere persoonlijke groei hebt doorgemaakt dan dat Ik heb geleerd hoe ik blender en Photoshop en een game moet maken. Het was erg lastig voor mij om mijn emotioneel open te stellen, maar nadat ik dat had gedaan merkte ik een betere band met mijn groepje en dat vind ik meer waard dan alles. De Mensen met wie ik het afgelopen cross lab heb gewerkt zijn supertof en Ik ben heel blij dat ik deze Mensen heb mogen leren kennen. Maar ik ben vooral blij dat ik Mezelf beter heb leren kennen via dit cross lab. En Ik ben daar meer dan dankbaar voor.

Les 7: puntjes op de i en testronde

Daar hebben we de laatste dag gehad, en moeten we de game en de experience gaan testen. Na een paar uur kwamen we erachter dat onze game niet kan runnen op de Oculus. Dit bracht weer heel veel stress mee Iedereen van ons team heeft keihard gewerkt om het draaiende te krijgen jammer genoeg is dit niet gelukt. We hebben besproken wat we gingen doen en uiteindelijk hebben we het voor nu even Laten zitten en hebben een gezellige spelletjesmiddag gehad. Naar mijn mening had de spelletjesmiddag eerder mogen plaatsvinden omdat je dan uit alle stress van het cross lab gaat en de andere studenten op een andere manier leert kennen. Voor mij een mooie manier om de laatste werkdag af te sluiten, een soort van teambuilding voor de beoordeling Ik denk dat we daar ook wel aan toe waren na alle stress van de afgelopen tijd.

De spelletjesmiddag was echt super veel snacks en veel gezelligheid.

Algemene Zelfreflectie.

Dit cross lab hebben we samengewerkt in groepen, een nieuwe uitdaging vergeleken met de vorige periode.

Mijn groep bestaat uit Renske, Gyan en Rolly.

Er zijn veel nare situaties voorgekomen dit cross lab jammer genoeg. De communicatie was niet optimaal, het stresslevel lag erg hoog het gehele cross lab door. Jammer genoeg heeft dit heel veel impact gehad op de sfeer van de groep. In de laatste weken is Rolly uit ons team gestapt dus bestond ons team uit 3 Mensen. Doordat er zoveel druk op werd gelegd leek het alsof niets wat ik deed goed genoeg was. Waardoor ik erg onzeker ben geweest het gehele cross lab door. Ik twijfelde aan mijn eigen kennen en kunnen, alles wat ik liet zien was niet goed. Ik ben daardoor niet alleen gaan twijfelen aan mijn eigen kennen en kunnen maar ook aan mij als persoon zijnde. Er zijn bepaalde persoonlijke dingen gezegd die me best wel pijn hebben gedaan. Ik heb het hele cross lab keihard mijn best gedaan net als de rest van de studenten, en naar mijn mening was het nooit goed genoeg. Ik heb best wel veel gedaan dit cross lab, en alsnog wordt er gezegd door de leidinggevende dat ik niets uitvoer. Dit is best wel lastig omdat ik wel hard mijn best doe. Ik ben niet gespecialiseerd in digitale programma's, ook heb ik nog nooit een van deze programma's gebruikt toch wordt er van mij verwacht dat ik deze binnen een week onder de knie heb. Zo zit ik jammer genoeg niet in elkaar. Ik werd hier wel elke week mee geconfronteerd, op deze manier was het moeilijk voor mij om positief te blijven over het cross lab. Maar wat me nog het meeste pijn doet is dat de leidinggevende achter mijn rug om tegen mede medestudenten heeft gepraat over mijn acties. De leidinggevende zegt dat ik niets uitvoer en dat ik jank terwijl dat maar één keer is voorgekomen. Ik heb mijn emoties laten zien dit cross lab wat al best wel lastig voor mij is en dit wordt verspreid naar medestudenten die niks te maken hebben met het cross lab. Ik vind het jammer dat het zo heeft moeten lopen, want ik heb gewoon mijn best gedaan en meer kon ik niet doen. Ik ben er persoonlijk trots op wat ik heb bereikt met dit cross lab, ik heb met programma's gewerkt waar ik nog nooit eerder mee heb gewerkt. Dat is hetgeen waar ik het meeste van heb geleerd.

Ik begrijp nu hoe blender werkt, Natuurlijk nog niet helemaal maar wel al veel meer dan in het begin. Daarnaast durf ik eerlijk te zeggen dat ik Photoshop steeds meer begin te begrijpen en er steeds meer handigheid in krijg. Ik heb ongeveer 15 verschillende skyboxen moeten maken en dat kan ik nu binnen een paar minuten doen ook daar ben ik erg trots op. Ik heb geleerd hoe ik digitaal kan vormgeven en dat is een totale nieuwe stap voor mijn kennis. Ik heb ook geleerd dat werken in een groep niet vanzelfsprekend gaat en dat je afhankelijk bent van elkaars werk dit vind ik nog erg lastig maar dat is een verbeterpunt voor de toekomst. Zonder dit cross lab was ik daar niet achter gekomen.

Het grootste groei moment voor mijzelf als persoon was dat ik nadat ik mijn gevoelens heb uitgesproken en even heb gehuild en eerlijk ben geweest tegenover mijn team dat ik erachter ben gekomen dat huilen mag. Het is niet erg om je emoties te tonen, zolang je ze maar toont bij mensen die je vertrouwt en waarvan je zeker weet dat ze niet achter je rug om gaan roddelen. Ik vind het jammer dat dat niet kon bij mijn groep. Stel ik zou het van de één medestudent horen zou ik minder verdrietig zijn dan van het aantal waar ik het van heb gehoord. Ik ben erachter gekomen ondanks dat we allemaal volwassen zijn er nog steeds kinderachtig achter iemands rug om gepraat moet worden in plaats van dat we het kunnen uitspreken als volwassenen. Dit is een grote les voor mezelf geweest om goed te kijken naar hoe iemand is en op basis daarvan de informatie en gevoelens te delen die ik heb.

Het grootste groei moment van mij als maker zijn de verschillende digitale programma's waarmee ik kennis heb gemaakt. Mijn kennis is nog niet zodanig dat ik kan zeggen dat ik het beheers maar ik ben in ieder geval een stap dichterbij. Hoe meer ik leer van digitale programma's hoe meer interesse ik krijg in het maken van digitaal werk. Ik weet nog niet hoe ik dit ga doorvoeren maar het is een mogelijkheid die ik open hou.

Grootste groei moment voor als docent

Het grootste groei moment voor mij als docent het zijn allemaal kleine momenten. De gesprekken met de leidinggevende, de gesprekken met de docent en de gesprekken met de gastdocenten. De verschillende visies van de verschillende leidinggevende vond ik erg interessant om te zien en te horen. De manier van omgaan met de studenten was ook erg anders. Door deze verschillende manieren bij elkaar te voegen denk ik dat ik een goede leidinggevende kan zijn. Er zijn dingen gebeurd die ik wel fijn vind als student zijnde en dingen die ik niet zijn vind als student zijnde, op deze ervaringen baseer ik de manier hoe ik didactisch omgaan met mijn eigen studenten. De woorden die mij pijn doen zal ik niet zelf gaan gebruiken, de woorden en motivatie die me wel goed hebben gedaan zal ik zeker zelf toe passen in mijn eigen lessen.

Dankzei de twee gast docenten Lisa en Neander voelde ik me erg op mijn plek. Door hun motivatie was de mogelijkheid van opgeven niet aanwezig, dankzei de positiviteit en het geloof in mij hield ik mijn motivatie om door te gaan met dit cross lab. Dankzei Anne-Sophie, Lisa en Neander voelde ik me veilig en wist ik als ik er echt niet door mee kon gaan dat ik mijn hart kon luchten, dit heb ik dan ook op de beoordeling dag gedaan. Door deze 3 positieve en lieve mensen heb ik mijn hoofd hooggehouden en ben ik ondanks de moeilijke situaties blijven geloven in mijzelf als persoon zijnde. Ik ben ze hier meer dan dankbaar voor en dat kan ik niet onder woorden brengen. Het enige wat ik er nog over kan zeggen,

zonder jullie was ik waarschijnlijk gestopt met dit cross lab en misschien nog erger met de opleiding. Maar dankzij jullie bleef ik geloven en neem ik dat mee in de aankomende jaren en zal ik deze woorden van jullie nooit vergeten.



Presentatie dag

Vandaag is de presentatie dag, heel veel spanning maar ook veel gezonde spanning. Ik ben vooral benieuwd hoe het gehele eindproduct eruit komt te zien. Ik ben vooral benieuwd of de game volledig kan runnen op de oculus en dat de hele presentatie soepel verloopt.

Na de test presentatie te hebben gedaan heb ik er volle vertrouwen in dat de opdrachtgever het ook net zo tof vindt als dat ik het zelf vind. Hier en daar wat dingen die soepeler hadden mogen gebeuren alleen dat gaat helemaal goed komen tijdens de echte presentatie.

Groepsreflectie

We merkten al heel snel dat het erg lastig om met z'n 3en te werken aan 1 landschap, dus we hebben al snel besloten om de verschillende taken onder te verdelen binnen ons groepje. Zo zijn we zelfstandig bezig gegaan om uiteindelijk onze delen samen te voegen en tot een goed eindproduct te komen. Ook merkten we al gelijk dat de voorkennis erg uiteenlopend was waardoor het lastig was om makkelijk met elkaar te kunnen communiceren.

Naar mate de communicatie en de assessments en de wereld steeds meer vorm kregen liepen we tegen technische problemen aan. In één van de laatste weken kwamen we erachter dat de wereld te groot is met alle assessments erin waardoor de game niet goed kunnen runnen. Dit betekende dat we alles wat we hadden gedaan opnieuw moest. We hebben hier met z'n alle heel hard aan gewerkt om dit voor de test dag te regelen. Dit is uiteindelijk gelukt door hard door te werken. Helaas was er op de testdag een technisch probleem met de oculus en kregen we onze game niet draaiende op de oculus. De laatste week voor de presentatie was dus ook nog even stressen en hard werken maar ook dit is gelukt.

We hebben met z'n alle veel geleerd over wat er allemaal komt kijken bij het creëren van een game en dat alle tegenslagen die op je weg komen alleen maar een les zijn en die je helpen met handelingen sneller toe te kunnen passen. Zo heeft ieder in ons groepje een groei door gemaakt door de gebruikte programma's en is ieder zo zijn eigen proces ondergaan.

Als alle problemen op onze weg zich niet hadden voorgedaan hadden we lang niet zo veel geweten, en hadden we niet zo oplossend kunnen denken. Maar dankzij ons harde werk onder begeleiding van Lisa en Neander hebben we toch een supermooi en stabiel eindproduct neer kunnen zetten en mogen we zeggen dat we trots zijn op wat we hebben gecreëerd als groep.



Dit ben ik en dit is mijn werk en dat is goed genoeg! Ik ben goed genoeg!