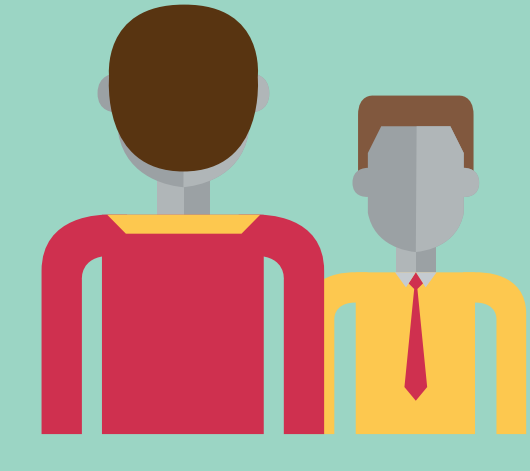


PLANNING

ORIENTATIE
 "PREMISSE: EXPLANIMATION DAT HET VERHAAL VERTELD, OVER WIE EN WAT HET UTRECHT CENTER FOR GAME RESEARCH IS EN DOET."



OVERLEG HELEEN



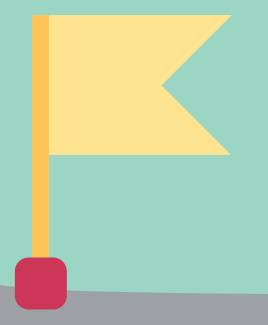
MINDMAP

VOORBEREIDING
 "SYNOPSIS: UTRECHT CENTER OF GAME RESEARCH HOUDT ZICH BEZIG MET HET ONDERZOEKEN EN ONTWIKKELEN VAN SERIOUS GAMES. DIT GEBEURD MULTIDISCIPLINAIR MET +/- 100 ONDERZOEKERS, 7 FACULTEITEN EN VERSCHILLENDE PROJECTEN. DE FOCUS LIGT OP 3 DOMEINEN, GAMES FOR HEALTH, LEARNING EN CHANGE. ZE PROBEREN OP BASIS VAN DEZE GEBIEDEN MAATSCHAPPELIJKE UITDAGINGEN AAN TE GAAN."

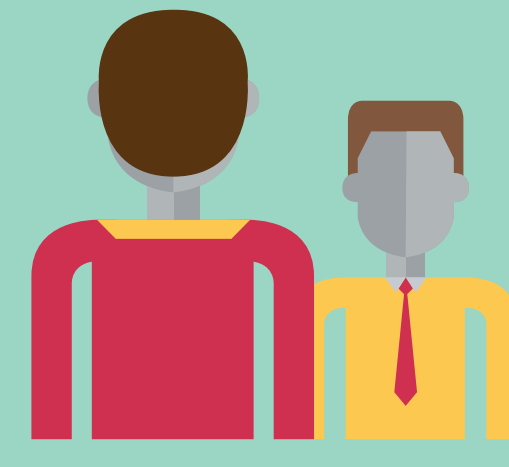


INSPIRATIEBEELDEN

ONTWERP
 "EXPLICATIECONCEPT: UITLEGGEND, BESCHRIJVEND EN HELDER UITLEGGEN."



FEEDBACK MOMENT



OVERLEG RUITER

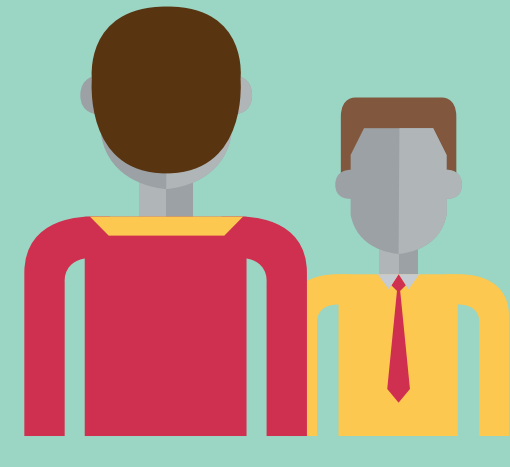


SCRIPT

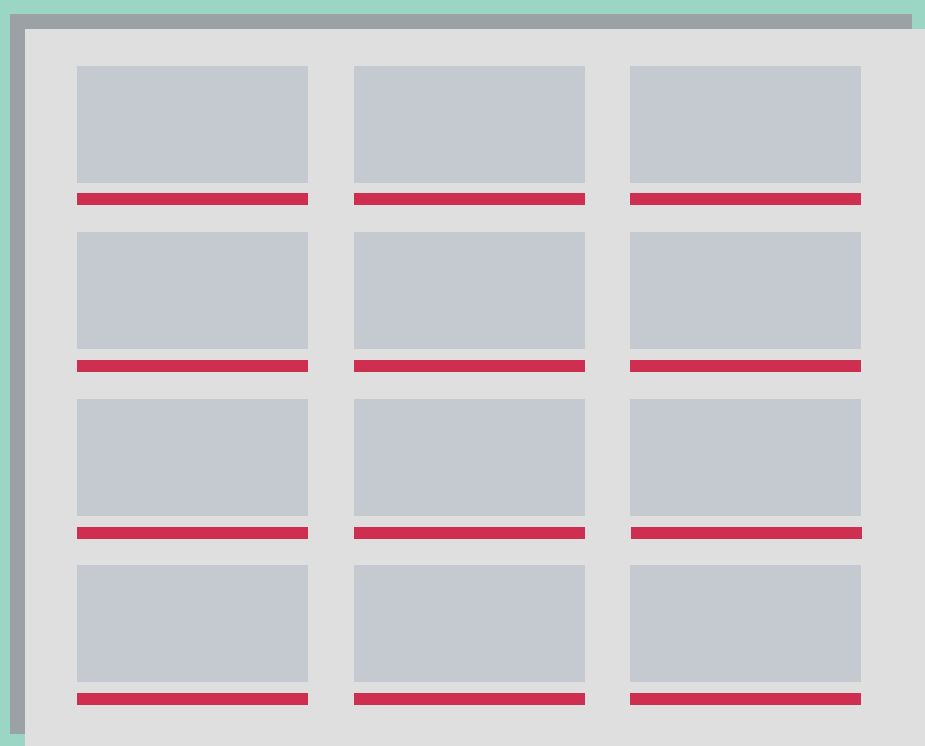
ONTWERP
 "PROBLEMSOLVING: VISUELE CIRKEL WAARBIJ DE MAATSCHAPPELIJKE UITDAGINGEN CENTRAAL STAAN. ALLES WAT ER TUSSENDOOR TE ZIEN IS STAAT IN TEKEN VAN DIT THEMA/CONCEPT."



FEEDBACK MOMENT

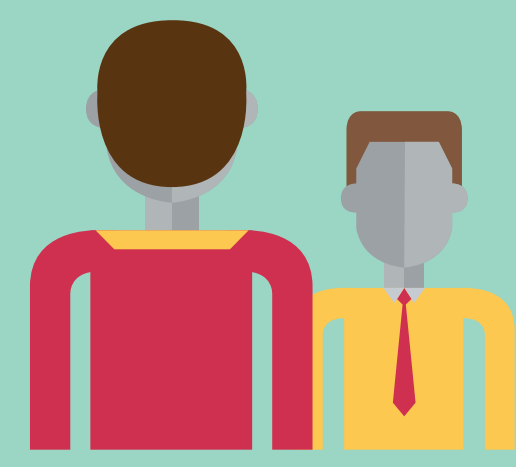


OVERLEG HELEEN EN OVERLEG RUITER

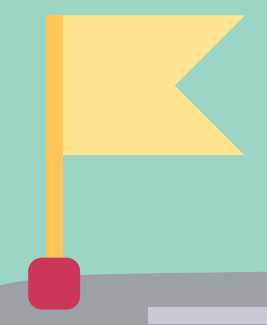


STORYBOARD

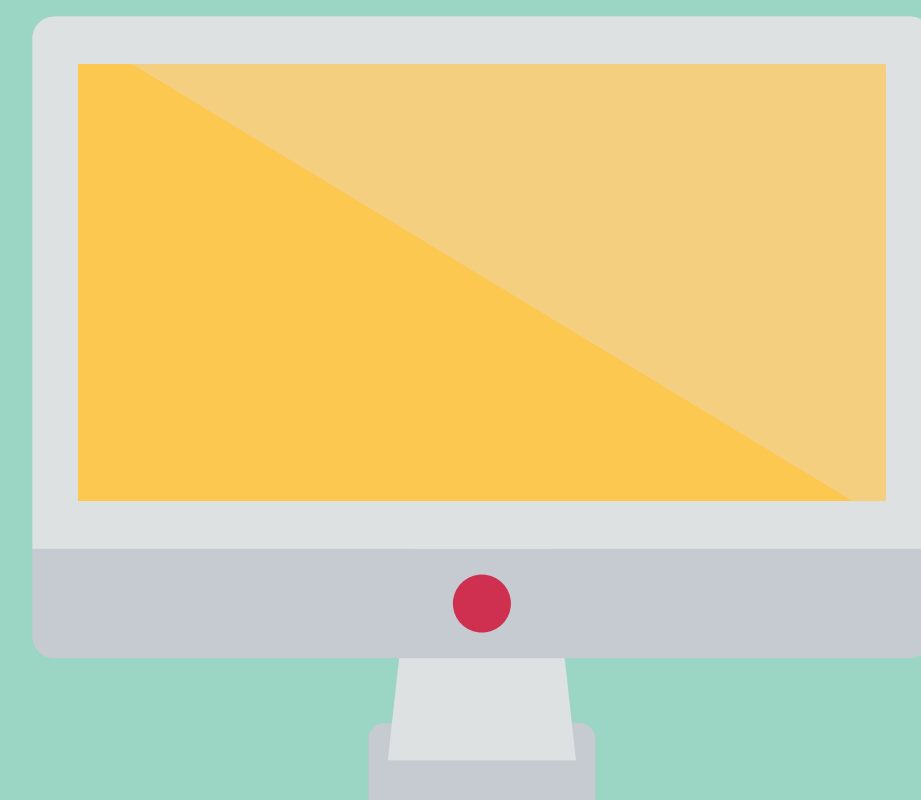
UITWERKING
 - INSPIRATIEBEELDEN
 - MOVING STORYBOARD
 - KLEURENONTWERP
 - GEBRUIKSONDERZOEK



OVERLEG HELEEN

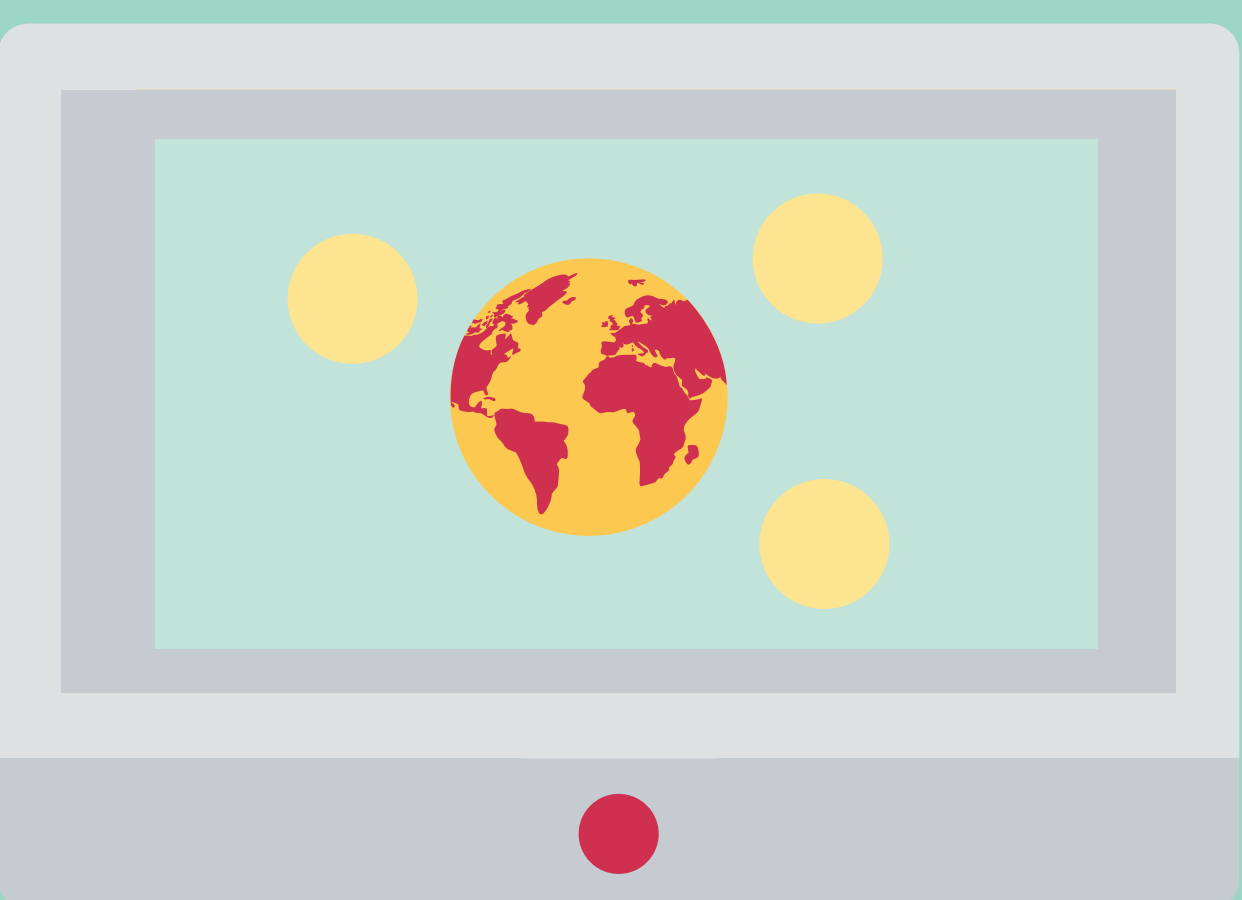


FEEDBACK MOMENT



ILLUSTREREN/ANIMEREN

REALISATIE
 "UITWERKEN VAN DE ANIMATIE WE HEBBEN MEERDERE MOMENTEN GEPRIKT OM DIT TUSSENTIJD MET HELEEN TE BESPREKEN ZODAT WE VANUIT BEIDE KANTEN OP 1 LIJN KWAMEN"



EINDRESULTAAT

NAZORG
 "TUSSENTIJD GETEST BIJ GEBRUIKERS EN OPDRACHTGEVER, HOE IN TE ZETTEN? WAT IS VAN BELANG NADAT HET EINDPRODUCT IS OPGELEVERD?
 (ZIE VERSLAG)."



EVALUEREN

NAZORG
 "WAT HEBBEN WIJ ER ALS MAKERS ER ZELF VAN GELEERD?"
 - MULTIDISCIPLINAIR
 - DOMEIN KENNIS
 - SAMENWERKING
 - DEADLINES EN AFSPRAKEN"