

# DesignThat!

## Jouw persoonlijke kompas

Studentnaam: Sander de Snaijer  
Studentnummer: 0773354  
Begeleidende docent: Saskia Best

### 1. Jouw ambities

Welke ambities wil je waarmaken tijdens dit programma. Typografie? Interaction design? Compositie? Concepten voor een specifieke doelgroep? De grenzen van techniek opzoeken?

Gebruik DesignThis! om nou eens eindelijk te werken aan die ene opdracht die je altijd al voor ogen had, maar waar je helaas nooit aan toe bent gekomen.

Beschrijf in 5 zinnen je ambities

Ik wil de mensen geestelijk raken en een ervaring bieden met nieuwe technologie. Augmented Reality is een vrij nieuwe technologie die ontzettend veel toepassingen kan krijgen maar nog niet zijn. Voord dat dit concept is uitgemolken is dit het moment vernieuwende toepassingen ervoor te verzinnen. En het realiseerbaar maken is mijn droom. Design This wil ik gebruiken om mezelf te overtreffen in het implementeren van techniek en mensen een ervaring bieden en emoties opwekt.

### 2. Jouw inspiratiebronnen

Welke inspiratiebronnen horen bij jou ambities. Is dat een bepaald boek? Een bepaald blog? Een bepaalde songtekst? Een bepaalde geur? Een bepaalde software applicatie. Noem 5 inspiratiebronnen:

Eyetoy, Eye Of Judgement, Augmented Reality, Minority Report, Papervision 3d

### 3. Jouw opdracht

Welke opdracht ga je uitvoeren? Geef hieronder je opdracht aan en geef in 5 zinnen aan hoe je de opdracht gaat aanpakken.

Ik wil een nieuw concept verzinnen dat werkt met Augmented Reality. Als uiteindelijk doel wil ik een zo uitgebreid mogelijk werkend prototype bouwen. Om dit interessant te maken moet zal er gewerkt worden met 3d, en dat is een kans voor mij om dit te leren. Samen met Kris Werrij zal ik goed onderzoeken wat mogelijk is, wat bestaat en vooral wat er niet is, om zo tot een top idee te komen en deze uit te werken.

### 4. Jouw minicollege

Beschrijf het onderwerp van jouw minicollege en beargumenteer je keuze in 5 zinnen.

Augmented Reality. Wat is het, wat kun je ermee, en in hoeverre krijgen wij als consument er mee te maken? Dit en meer gaan we onderzoeken en bespreken. Zo krijgen we een beter beeld van het onderwerp, en kunnen we mensen er mee in aanraking krijgen. Het zal leuk zijn als we voor die tijd al een werkend prototype hebben, en mits mogelijk, hiermee interactie kunnen creëren met het publiek.

### 5. Workshop suggesties.

Welke onderwerpen zou jij in de workshops terug willen zien?  
Storytelling, game development in AS3, Augmented Reality, 3d.