

Shoebly –

Voten maakt het complex, UI is te plat om te gebruiken in een 3D wereld. Bang voor een gigantische database. Shoebly wilt voting voor het inspireren. Kijk naar haalbaarheid van ons plan.

Aan het einde van de experience models ipv kleding op de bosjes en dan klikken op de bosjes om te voten

Ipv voten kan je aan het einde een screenshot maken die op je eigen email kan krijgen. Deze kan je bvb op instagram zetten

Inspiratie kan alsnog gewoon gedaan worden door uit voorgaande modellen random een aantal op de catwalk te laten lopen

Skybox weerspiegeling zou wrs ook alléén op het water kunnen. Dat je met layers de rest uit kan zetten

Controllers vindt zij ook beter!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Shoenen en haar zelf maken, evt sieraden

25-er

25-35

35-45

45+ ????????

laatste nummers niet zeker, wordt nog gemaild

Ze gaan nu ook meer winkels op andere plekken openen in de hoop dat er dan meer diverse mensen komen

Ookal is de target miss niet divers dan moeten we dat alsnog wel verwerken

Leraren –

Bosjes iets dichterbij

Hoeveel items boven 1 bosje? 5 – 6 het blijft distinguishable

Kijk misschien naar een filter voor de kleding.

1 in je beeld, 2 ernaast wat kleiner, en zo door. Hierdoor doe je veel beroep op het geheugen van je gebruiker. Boom als favoriete-kleding houder gebruiken is handig en fijn.

Knoop doorhakken over de stijl.

Hoe gaan die poppetjes zinken?

Kijk uit dat je niet teveel wilt doen. Kijk naar wat MOET en daarna prioriteiten af gaan.

Kijk naar de bare-minimum en maak dat.

Speler staat nog te hoog in het begin.

Performance issues.

LoD over de kleding gooien.

CLO models in blender gooien en simpeler maken of CLO models als referentie houden om na te maken.

Samenvatting -

Performance

Style (niet perse nodig)

Kleding stukken terug snappen

Speler zweeft

Prioriteiten stellen – keuzes maken.