

Waarom meerdere hubs – omdat meerdere categorieën kleding. Per ding dezelfde omgeving.

Doe het als een omgeving en gewoon daarbinnen verdelen.

De basis van elke/de omgeving hetzelfde, maar de sfeer anders, bijvoorbeeld belichting etc

Per hub filters zodat je kan kiezen voor oa jassen etc

Je mag gewoon placeholders gebruiken als je je concept aan het uitwerken bent.

5 en 10 minuten experience, dan werken 6 ruimtes niet

Als inspireren het doel is kan je beter een ruimte met een doel hebben zoals dat je al outfits ziet als inspiratie zodra je binnenkomt.

8 kinds of fun: dit is discovery en exploration

Je moet exploratie aanmoedigen, een motivator toevoegen zodat ze naar de hub gaan

Met Shoebie overleggen over de tijdsduur icm de experience

Wind en zwaartekracht en oppakken moeten de cloth physics aanroepen

Iris aan Frederique normal map tool laten zien

Binnenkant kleding wordt nog niet gerenderd

We moeten meer modelleren

Het is voor ons belangrijk goed na te denken wat exact de experience wordt

De kleinere omgeving is fijner

Nieuw storyboard maken (kan Iris doen)

Lighting aanpassen in Unity (Iris leerdoel)

Uitschrijven wat je wilt bijvoorbeeld wat kunnen ze wel met de kleding en wat niet

Als we meerdere omgevingen doen moeten ze qua ervaring anders genoeg zijn

Als je één omgeving doet dan moet hij dynamischer

Iris gaat vuurvliegjes in de wereld maken samen met Scott

Shoebly:

Met hen overleggen:

- Hand tracking weg
- Hub/spoke
- Tijd vergeleken met hoe de experience is

Even ergens uitleggen waarom we van hand tracking af gaan.

Portal als je ergens staat om ergens heen te beamen is een idee

Shoe-bee zwart wit is cool & fashion

Nog bedenken hoe we het winkelmandje laten werken

Rekening houden met mensen die zeeziek worden van bvb water, maar bij testen had überhaupt niemand dat

Ze snappen hoe klein het nu is en dat de extra spokes het groter maken

Ze vinden het okay als het langer duurt maar ze hebben bvb drukke dagen dat meer mensen willen

Ze willen er maar 1 per winkel

Doordat first time users en überhaupt kunnen mensen niet lang in VR, hoe krijgen we dat ze niet gillend wegrennen

Bvb featured items in de hub dat ze kunnen gebruiken en dat de spokes een uitbreiding zijn

Ze moeten m niet halverwege afzetten, maar de experience af kunnen maken

Water mag rustiger

Avatar moet altijd in beeld zijn

Maak het dummy-proof

Dit is niet een tool waarin de hele collectie komt

Nieuwste collectie/kleurthema per 2 weken/nieuw magazine

7 dingen tegelijk kunnen zien onderzoek

Duidelijk aan Shoebly zeggen als iets niet kan

Inspireren is het belangrijkste en als mensen extra kopen is dat ook fijn

Eigen outfit samenstellen is heel leuk en bekijken van anderen ook

Wat is de userflow, ga je eerst inspiratie kijken en daarna omkleden of andersom

Shoe-bee kan de userflow ook bevorderen

Testen hoe mensen het model aanvoelen qua geslacht

Dingen van te voren invullen en dan op basis daarvan poppetje laden

Volgende week zijn ze afwezig

Nog naar Shoeby zelf toe gaan

Donderdag alles doormailen naar iedereen

Iris zit met blendshapes leerdoel