Ποια εργαλεία και ποιες μεθοδολογίες χρησιμοποιούνται σε παραγωγές με τεχνολογίες εμβύθισης;

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Χαρτογράφηση της διαδρομής του χρήστη (User Journey Mapping)

Έρευνα αναγκών χρηστών και σχεδιασμός UX/UI.

Agile, Waterfall

Μέθοδοι διαχείρισης έργων με επαναληπτικές και ευέλικτες προσεγγίσεις που επιτρέπουν προσαρμογές και βελτιώσεις.

Καταιγισμός ιδεών και νοητικοί χάρτες.

Δημιουργικές και αναλυτικές μέθοδοι για τη γέννηση και οργάνωση καινοτόμων ιδεών.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Αισθητήρες και συσκευές εντοπισμού κινήσεων.

Γνώσεις και δεξιότητες εμβυθιστικών/διαδραστικών τεχνολογιών για την καταγραφή της κίνησης και των αλληλεπιδράσεων σε πραγματικό χρόνο.

Προβολείς, οθόνες

Γνώση εμβυθιστικού/διαδραστικού υλικού για την προβολή οπτικού περιεχομένου σε μεγάλες επιφάνειες.

ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Cinema 4D, blender, maya

Σχεδιασμός και απεικόνιση τρισδιάστατων οπτικών εφέ για μοντελοποίηση.

MadMapper

Απεικόνιση περιεχομένου (video) σε επιφάνειες για τη δημιουργία εμβυθιστικών οπτικών εμπειριών.

Γραφιστικά προγράμματα (Unreal, Unity, Angular...)

Σχεδιασμός & απεικόνιση διαδραστικού τρισδιάστατου περιβάλλοντος.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

immer-cv