

Daniel Loran – bachelor juli 2008

Het eerste multimedia project van Danoel Loran dateert van maart 2006 en had als onderwerp **Game Development in Direct X**. Daarna zijn nog twee projecten gevolgd, te weten een project met als onderwerp **Programming in Maya**, een onderzoek naar het programmatisch creëren van content in de overbekende 3D content creatie tool Maya, en uiteindelijk het bachelor project wat als titel had **Rich Internet Application Development** waarin tot in detail uitgeplozen is hoe op verantwoorde wijze met behulp van **Flex** en **PHP** interactieve, data-driven web-applicaties gemaakt kunnen worden. Ook staat er nog een project over het **XNA framework** op stapel, maar dat bewaren we voor de master!

Niet alleen in de keuze van projecten, maar ook in zijn werkwijze heeft Daniel zich uitermate zelfstandig betoond, en zijn projecten werden stevast afgerond met uiterst degelijke documentatie en goed werkende voorbeelden. Daniel's werkwijze noodzaakt vanzelfsprekend tot een zeer persoonlijke begeleiding, en bracht regelmatige contacten met zich mee, die vaak uitmonden in een uitvoerige discussie over tal van zaken, waaronder de positie van multimedia in de opleiding alsook de door Daniel ervaren noodzaak om **meer aan game development te doen**.

Ook in andere **multimedia vakken** heeft Daniel zich met overtuiging ingezet en werk van uitstekende kwaliteit geleverd. Zo ook in het vak **visual design** waarin hij ook liet zien dat hij over een sterke humor beschikt.

Afsluitend, gefeliciteerd, en er is alle reden om de toekomst met vertrouwen tegemoet te zien.

A. Eliëns, 2/7/08