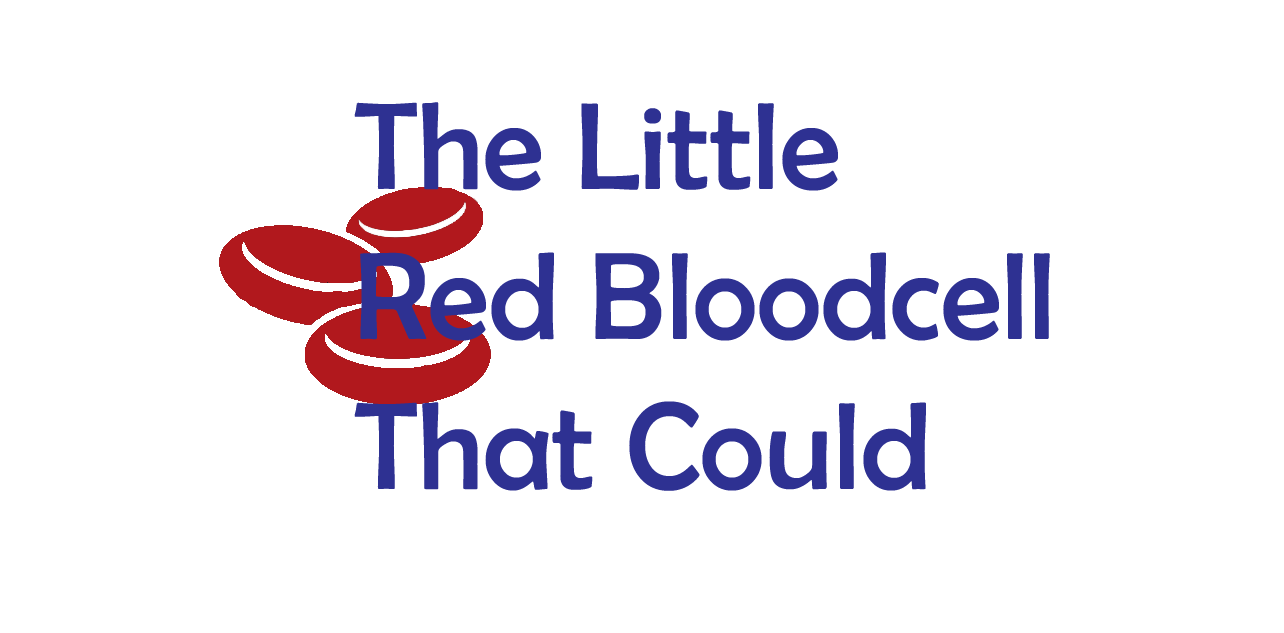
Hugo Leenen, Kitty v.d. Ploeg, Bas Corpelijn, Joey Nieuwkoop, Ruud Hagens

Fontys health 2

Proces verslag

Fontys health 2



# Inleiding

In dit document wordt het proces van onze proftaak beschreven. We kijken hier terug op iedere sprint die we hebben gehad binnen deze proftaak. We zullen ook per sprint aangeven wat er allemaal in de planning is gebeurd. Vervolgens zal er voor een reflectie worden beschreven over het gehele proces. Ook zullen er notulen aanwezig zijn van de gesprekken die we met de opdrachtgever en tutoren gehad hebben. Verder zal er ook nog wat promotie en informatie van onze game zijn voor fontysmade. Tot slot zullen we nog reflecteren op de werkhouding doormiddel van de peerreviews en zullen de user tests aan bod komen.

Inhoud

[Inleiding 1](#_Toc441740493)

[Sprint 1 retrospective 3](#_Toc441740494)

[Sprint 2 retrospective 4](#_Toc441740495)

[Sprint 3 retrospective 5](#_Toc441740496)

[Backlogs 6](#_Toc441740497)

[Reflectie totale project 8](#_Toc441740498)

[Verslagen over afspraak momenten 9](#_Toc441740499)

[Peerreviews 10](#_Toc441740500)

[Kitty van der Ploeg 10](#_Toc441740501)

[Hugo Leenen 11](#_Toc441740502)

[Ruud Hagens 13](#_Toc441740503)

[Bas Corpelijn 15](#_Toc441740504)

[Joey Nieuwkoop 16](#_Toc441740505)

[Usertest Fontys Mens & Gezondheid 19-01-2016 17](#_Toc441740506)

[Testgroep: Deeltijd studenten 17](#_Toc441740507)

# Sprint 1 retrospective

In de eerste sprint was het doel om tot een concept voor de game te komen. We leerden hier kennismaken met onze opdrachtgever en het idee wat hij had over hoe de game eruit zou moeten zien. De opdrachtgever wilde graag dat wij een game maakte voor de google cardboard waarin je een rode bloedcel was die reist door een anatomisch correct lichaam. De opdrachtgever had echter meer een simulatie in zijn hoofd en wij vonden dat hier het game aspect niet in terug kwam.

Vervolgens zijn wij gaan brainstormen over hoe wij deze game elementen erin konden brengen. Hier zaten wel enkele problemen bij omdat we met de google cardboard maar weinig input hadden om iets interessants mee te kunnen doen. Uiteindelijk hadden we bedacht dat het belangrijkste doel van een rode bloedcel was om zuurstof op te nemen en af te geven aan de organen. Maar alleen op en neer gaan was een beetje saai. Wat wij toen hadden bedacht was dat je in een race tegen de klok alle vitale organen tijdig moest gaan voorzien van zuurstof. Dit betekend dat je een soort balans moet houden van het zuurstof gehalte in het lichaam en dat je zelf moet nadenken over waar je heen gaat.

# Sprint 2 retrospective

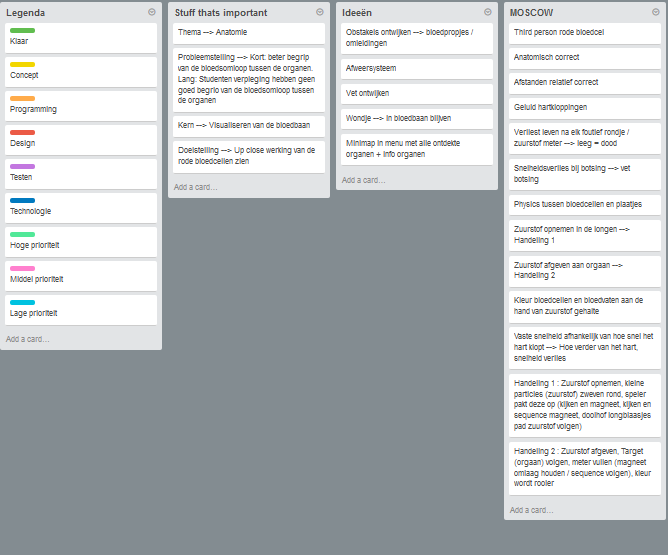
In sprint 2 zijn we begonnen aan het implementeren van de game. We hebben afspraken gemaakt met de opdrachtgever over wat onze first playable zou bevatten. Het navigeren in het spel was voor ons belangrijk omdat we nog niet eerder gewerkt hadden met vr en we graag wouden testen hoe dit zou aanvoelen bij de doelgroep. Verder wouden we het lichaam al implementeren voor een gedeelte omdat dit erg veel werk zou zijn en we vermoeden dat er speciale technieken voor nodig waren.

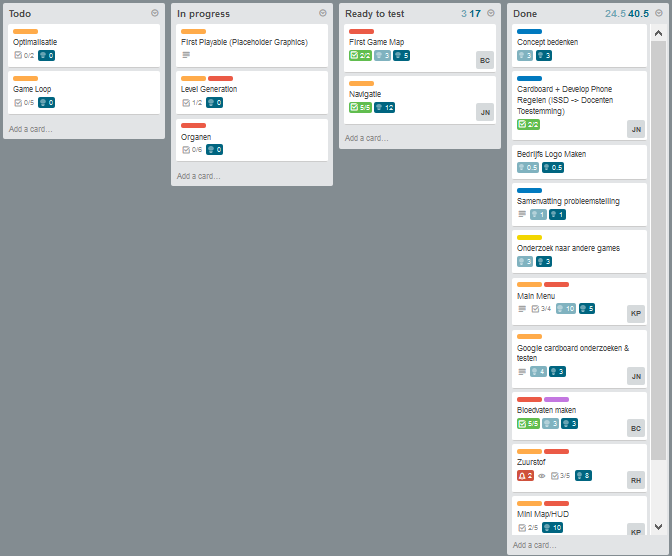
We hebben daarna de taken verdeeld en zijn een onderzoek begonnen naar hoe we een project konden maken voor de cardboard. Nadat we een paar weken aan testen hebben gewerkt kwamen we erachter hoe we de cardboard moesten gebruiken en Bas had een prototype gemaakt die het level bouwden. Later bleek dat de testen die we hadden gemaakt toch niet relevant waren voor ons project en we kwamen wat in de knoei met de besturing waardoor onze first playable niet helemaal was zoals we wilden.

# Sprint 3 retrospective

In sprint 3 ging het erom dat we onze game konden maken tot een eindprduct. Hier waren wij begonnen met het oplossen van de problemen die wij in de first playable hadden. We hadden hier wel een oplossing gevonden voor de besturing, maar deze oplossing hadden we te laat voor de user tests. Hierdoor hebben wij de user tests niet uit kunnen voeren. Als oplossing hadden we de tests uitgevoerd op onze doelgroep. De uitslag hiervan zal later aan bod komen in dit document. Verder was alles in de derde sprint goed bij elkaar gekomen en hadden we uiteindelijk de game in grote delen zoals we hadden bedacht in sprint 1.

# Backlogs





De bovenstaande afbeeldingen zijn van onze planning die we gemaakt hebben in trello. Wij hebben niet per itteratie een andere planning gemaakt, maar wij hebben er voor gekozen om in de zelfde Trello te werken. Hierbij hebben wij gewerkt met de voortgang van ons project waarbij we met kleuren deden aangeven waar het voor was en hoe ver we er mee waren. Ook hebben we belangrijke afspraken hier vastgelegd en onze ideeën opgeschreven.

In de eerste sprint werd de Trello vooral gebruikt om onze ideeën en afspraken vast te leggen omdat wij toen nog geen product hadden om aan te werken. De Trello is ook in deze sprint op gezet op de manier zoals we het hele project zouden gebruiken.

In de tweede sprint begonnen wij met het uitwerken van onze ideeën. Hier werd Trello vooral gebruikt om teken te verdelen zodat iedereen kon zien wie waar mee bezig was en wat de voortgang hiervan was. Dit heeft on goed geholpen omdat we hierdoor een goed overzicht hadden van hoe ver we waren in het project.

In de derde sprint werd de Trello op dezelfde manier gebruikt als in de tweede sprint. Maar hier kwamen de taken wel iets dichter bij elkaar omdat we heel vel losse onderdelen in elkaar moesten gaan zetten tot een geheel. Dit zorgde ervoor dat meerdere mensen aan een taak bezig waren in plaats van dat iedereen een eigen taak had.

Uiteindelijk heeft de planning ons goed geholpen en we hebben het gehele traject een goed overzicht gehad op onze voortgang.

# Reflectie totale project

Tijdens dit project hebben we allemaal veel geleerd over de proftaak. We hebben geleerd hoe we moeten werken met de google cardboard waar eerder nog niemand van ons ooit mee had gewerkt. Ook hebben we met een opdrachtgever moeten werken die van buiten af komt. Alle keuzes in het proces hebben we met de opdrachtgever besproken en we hebben zijn taak met respect behandeld. Dit willen wij ook mee nemen naar latere proftaken omdat het altijd belangrijk is dat je goed correspondeert met je opdrachtgever. We weten ook dat het niet verkeerd is om genoeg en tijdig feedback te vragen als je ergens mee vast zit. We vinden dat het project goed verlopen is en we zijn tevreden met ons eindproduct.

# Verslagen over afspraak momenten

Vergadering 27-11-2015

In de eerste afspraak die we met onze opdrachtgever hadden is er gesproken over het eerste concept dat we hadden bedacht. Hierin kwamen veel dingen naar boven die we in de uit eindelijke versie ook gebruikt hebben. Een daarvan is de minimap die we toen hadden bedacht die door de opdrachtgever goed ontvangen werd. Ook vond de opdrachtgever goed dat we dingen aan de bloedvaten deden toevoegen zolang het maar goed anatomisch correct bleef.

Vergadering 11-12-2015

In deze afspraak hadden we met onze opdrachtgever het uit eindelijke concept besproken. Eerst was het idee om een level systeem in te bouwen bijvoorbeeld ga van het hart naar de maag. Maar nu hadden wij het idee voorgedragen om er een management systeem van te maken waarbij je het zuurstof gehalte van alle vitale organen hoog moest houden. Onze op drachtgever vond dit een geweldig idee en vervolgens gingen wij aan de slag om een eerste speelbare versie van het spel.

Vergadering 08-01-2016

Hier lieten wij onze eerste speelbare versie van het spel zien aan de opdrachtgever en de docenten. Dit ging niet helemaal vlekkeloos omdat er toen nog verschillende problemen waren met de Google cardboard. De camera ging niet helemaal goed en de besturing werkte ook niet 100%. Maar wat we wel goed hadden was het lichaam waar je als speler in zit. De docenten vroegen of dit wel goed kwam, maar wij hadden hier wel vertrouwen in.

Vergadering 14-01-2016

Hier hadden we met de opdrachtgever besproken of het mogelijk was dat we usertests konden doen op onze doelgroep. De opdrachtgever vond dit een geweldig idee en begon gelijk een datum met ons in te plannen waarop we dit konden uitvoeren. Ook had hij een mede docent laten weten dat wij dit wilde doen en hij was heel erg enthousiast en regelde een klas voor ons waarbij wij dit konden testen.

# Peerreviews

## Kitty van der Ploeg

**IPV-formulier** Project: Bloedsomloop Groep: CardboardAffair Datum: 8-1-2016

|  |
| --- |
| Ingevuld door: |
| Teamleden (inclusief jezelf): | Bas | Hugo | Joey | Ruud | Kitty |
| 1. Kwaliteit van het werk | ++ | ++ | ++ | + | ++ |
| 2. Hoeveelheid verzet werk | ++ | + | ++ | + | + |
| 3. Opereren als lid van het team | ++ | ++ | ++ | ++ | ++ |
| 4. Motivatie | ++ | ++ | ++ | ++ | ++ |
| 5. Communicatie | ++ | + | ++ | ++ | ++ |

**Toelichting**

Kwaliteit van het werk

Over het algemeen is het geleverde werk van goede kwaliteit. Bij Ruud was het net wat minder omdat hij nog meer één semester gamedesign heeft gedaan tegenover de twee van de rest van de groep.

Hoeveelheid verzet werk

Iedereen heeft netjes zijn taken gedaan. Wel was er verschil in de uitvoering van de taken. Sommige taken spraken erg voor zich en waren snel gedaan, terwijl andere taken meer onderzoek en uittesten vereisten. Hierin zit dan ook het grootste verschil bij de hoeveelheid verzet werk.

Opereren als lid van het team

Iedereen heeft goed meegedraaid in de groep. De sfeer was altijd goed en als iemand problemen had, kon hij altijd bij iemand aankloppen voor hulp. Ook werd er regelmatig gevraagd of een of meerdere mensen bij een onderdeel even konden meekijken. Op deze manier was de hele groep met elkaar betrokken.

Motivatie

De gehele groep is erg enthousiast over het project en dit is terug te zien in de werkhouding. Iedereen heeft een goede werkhouding en doet zonder moeilijk te doen zijn werk. Ook de kwaliteit van het werk geeft in zekere zin weer dat iedereen goede motivatie voor het project heeft.

Communicatie

In de groep wordt goed gecommuniceerd. Als er problemen zijn, wordt dit doorgegeven en zal iemand inspringen om te helpen. Ook het doorgeven wanneer iemand later is, wordt netjes gedaan.

**Actie plan**

Ik wil meer werk verzetten in de komende sprint. Zelf heb ik het idee dat ik meer had kunnen doen. Daarnaast wil ik zeker door gaan met het ondersteunen van mijn groepsgenoten. Verder wil ik er voor zorgen dat de al goede communicatie in de groep nog beter wordt.

## Hugo Leenen

**IPV-formulier** Project: Bloedsomloop Groep: CardBoard Affairs Datum: 8-1-2016

IPV = **I**ndividuele **P**roject **V**aardigheden

|  |
| --- |
| Ingevuld door: |
| Teamleden (inclusief jezelf): | Hugo | Bas | Joey | Ruud | Kitty |
| 1. Kwaliteit van het werk | + | ++ | + | + | ++ |
| Toelichting: | Ik heb mijn producten gemaakt en help anderen. | Goed bezig met vain builder werkt verder in eigen tijd. | Goed bijgedragen aan project draagt zijn steentje bij. | Goed bijgedragen aan project draagt zijn steentje bij. Helpt anderen goed. | Kan erg snel visuele weergave maken. |
| 2. Hoeveelheid verzet werk | + | ++ | ++ | + | ++ |
| Toelichting: | Ik ondersteun vaak anderen heb minder eigen producten gemaakt. | Werkt aan een belangrijk deel duurt wat langer maar helpt het project erg goed. | Behandeld veel nieuwe onderwerpen heeft de vr sdk bekeken en proefjes ermee gedaan. | Maakt goede testjes helpt anderen veel. | Is vaak visueel bezig 2d photoshop helpt anderen vaak. |
| 3. Opereren als lid van het team | ++ | ++ | ++ | ++ | ++ |
| Toelichting: | Ik ben actief in ideeën maken verdeling werk en regel soms de samenwerking | Regelt de technische zaken erg goed kent vaak de oplossing van een probleem. En goede ideeën voor gameplay | Zoekt veel zelf uit. Helpt anderen hakt knopen door. | Helpt anderen neemt initiatief. | Helpt anderen kan goed 2d art maken en over UI nadenken. |
| 4. Motivatie | + | ++ | + | ++ | ++ |
| Toelichting: | Werk graag eraan maar zou meer tijd buiten school eraan besteden. | Werkt soms buiten school verder om product verder te helpen. | Werkt goed mee. Doet zijn ding doet het goed. | Helpt anderen en verzint graag oplossingen. | Ondersteunt anderen vind het erg leuk. |
| 5. Communicatie | ++ | + | + | + | ++ |
| Toelichting: | Ik kan goed overleggen met anderen ben op de hoogte wat anderen aan het doen zijn. | Werkt erg geconcentreerd kan daardoor soms moeilijk worden aangesproken | Bemoeit zich niet snel met anderen. Werkt ook geconcentreerd. | Werkt goed. Zou meer mogen overleggen maar manier nu is prima. | Overlegt goed met anderen weet waar iedereen mee bezig is. |

**Actieplan**

Ik wil mezelf meer focussen op mijn werk meer afleveren en proberen voorruit te denken met waar ik rekening mee moet houden zodat ik het achteraf niet hoef te verbeteren waardoor ik weer meer tijd heb meer werk te leveren. Voor de rest wil ik mijn gedrag vast houden en door gaan hoe het nu gaat.

## Ruud Hagens

**IPV-formulier** Project: The little red blood cel that could Groep: Cardboard affaire Datum: 08-01-2016

IPV = **I**ndividuele **P**roject **V**aardigheden

|  |
| --- |
| Ingevuld door: |
| Teamleden (inclusief jezelf): | Bas C. | Kitty P. | Joey N. | Hugo L. | Ruud H. |
| 1. Kwaliteit van het werk | ++ | ++ | ++ | ++ | + |
| 2. Hoeveelheid verzet werk | ++ | ++ | + | + | + |
| 3. Opereren als lid van het team | ++ | ++ | ++ | ++ | ++ |
| 4. Motivatie | ++ | ++ | ++ | + | + |
| 5. Communicatie | ++ | ++ | ++ | ++ | + |

Per punt wordt aangegeven waar je aan kunt denken.

1. De bruikbaarheid van het geleverde werk. Het organiseren van werk. De mate waarin het afgeleverde werk voldoet aan de vooraf gestelde normen. Het nakomen van afspraken.
2. Werktempo, opvangen van pieken, doelgericht gebruikmaken van de beschikbare tijd en de beschikbare middelen.
3. Inbreng in het (werk)overleg**,** tijdens vergaderingen, bijdrage aan de werksfeer, onderhandelingsvaardigheid en in het algemeen invloed op medestudenten en docenten.
4. Werkhouding, betrokkenheid bij het project, nemen van initiatieven.
5. Geef je goede feedback aan anderen. Sta je open voor feedback van anderen. Op welke wijze communiceer je met medestudenten, docenten en medewerkers van de practicumruimtes.

Per punt zijn de volgende beoordelingen mogelijk: ++, +, 0, - en -- .

Gebruik 0 als het werk op een onopvallende manier aan de eis voldoet.

Zeer goed is ++, goed is +, matig is – en slecht is --.

Per punt moet je iedereen een beoordeling geven. Beoordeel ook jezelf.

Naast het invullen van bovenstaande tabel dient nog een korte toelichting per punt gegeven worden en een persoonlijk actieplan voor de komende periode.

|  |  |
| --- | --- |
| Bas C. | Levert goed werk en goede kwaliteit, is wel ons niet tevreden over eigen werk waardoor hij er langer over doet om het ander te implementeren. Maar denkt wel mee over de beste ideeën. |
| Kitty P. | Houd goed overzicht op wat er allemaal gebeurt en staat altijd klaar om anderen te helpen als ze vast lopen. Kan soms wel snel afgeleid worden van het werk waar ze mee bezig is. |
| Joey N. | Denkt goed mee met de groep en zet zich goed in om problemen op te lossen. Heeft soms wel te veel kritiek op anderen maar kan zelf ook goed kritiek verdragen. |
| Hugo L. | Doet goed zijn best om zijn taken met goede kwaliteit af te leveren, maar komt soms vaak demotiverend over als hij bepaalde ideeën afkeurt. |
| Ruud H. | Probeert zijn taken op tijd af te krijgen maar loopt vaak vast door te weinig ervaring waardoor hij vaak hulp moet vragen aan anderen. Wordt ook snel afgeleid en is regelmatig met andere dingen bezig dan de proftaak. |

## Bas Corpelijn

**IPV-formulier** Project: Bloedgame 1 Groep: Cardboard affair Datum: 8-1-2016

IPV = **I**ndividuele **P**roject **V**aardigheden

|  |
| --- |
| Ingevuld door: Bas Corpelijn |
| Teamleden (inclusief jezelf): | Hugo | Joey | Kitty | Ruud | Bas | Naam 6 |
| 1. Kwaliteit van het werk | ++ | ++ | ++ | ++ | ++ |  |
| 2. Hoeveelheid verzet werk | ++ | ++ | ++ | ++ | ++ |  |
| 3. Opereren als lid van het team | ++ | ++ | ++ | ++ | ++ |  |
| 4. Motivatie | ++ | ++ | ++ | ++ | ++ |  |
| 5. Communicatie | + | + | + | + | + |  |

Per punt wordt aangegeven waar je aan kunt denken.

1. De bruikbaarheid van het geleverde werk. Het organiseren van werk. De mate waarin het afgeleverde werk voldoet aan de vooraf gestelde normen. Het nakomen van afspraken.
2. Werktempo, opvangen van pieken, doelgericht gebruikmaken van de beschikbare tijd en de beschikbare middelen.
3. Inbreng in het (werk)overleg**,** tijdens vergaderingen, bijdrage aan de werksfeer, onderhandelingsvaardigheid en in het algemeen invloed op medestudenten en docenten.
4. Werkhouding, betrokkenheid bij het project, nemen van initiatieven.
5. Geef je goede feedback aan anderen. Sta je open voor feedback van anderen. Op welke wijze communiceer je met medestudenten, docenten en medewerkers van de practicumruimtes.
6. Kwaliteit van het werk  
   De kwaliteit van het opgeleverde werk is voldoen van iedereen en iedereen heeft ook ongeveer een gelijke hoeveelheid werk verricht in het project.
7. Hoeveelheid werk verzet  
   Zoals hiervoor al gezegd heeft ieder project lid een ongeveer gelijke hoeveelheid werk verzet.
8. Iedereen is goed aanwezig als lid van het team. Aan het einde van de dag blijkt ook wel dat de concentratie langzaam afzakt. Iedereen is meestal op tijd aanwezig, echter Hugo wil het vaker voor elkaar krijgen om zich te verslapen. Maar blijft dan wel wat langer geconcentreerd later op de dag.
9. Iedereen heeft een goede motivatie om te werken aan dit project.
10. Tijdens het project is de communicatie soms wat minder. Toch is het tot nu toe goed tot een einde gekomen. De communicatie moet vooral verbeterd worden zodat iedereen weet waar de anderen mee bezig zijn.

## Joey Nieuwkoop

**IPV-formulier** Project: Proftaak GD P3-P4 Groep: TRBTC Datum: 08-01-2016

IPV = **I**ndividuele **P**roject **V**aardigheden

|  |
| --- |
| Ingevuld door: Joey Nieuwkoop |
| Teamleden (inclusief jezelf): | Bas | Kitty | Ruud | Hugo | Joey | N.V.T. |
| 1. Kwaliteit van het werk | ++ | + | 0 | 0 | 0 | x |
| 2. Hoeveelheid verzet werk | + | 0 | ­­­­­­- | ­- | ­- | x |
| 3. Opereren als lid van het team | + | + | 0 | 0 | + | x |
| 4. Motivatie | + | +0 | +0 | +0 | +0 | x |
| 5. Communicatie | + | + | + | + | + | x |

**Toelichting:**

Alle beoordelingen zijn toegepast op het zichtbaar verzette werk van de groepsgenoten. Deze ligt bij een aantal mensen (inclusief mezelf) lager omdat hier het verzette werk wat uiteindelijk te zien is, minder is dan wat afgesproken af moest zijn, waardoor dus ook direct de kwaliteit van het werk omlaag gaat omdat het een mindere versie is van wat eigenlijk gebeurd zou moeten zijn. Deze tijden besteed aan een onderdeel zijn exclusief het onderzoek doen omdat niemand van de groep dit gedocumenteerd heeft en dit dus ook niet, hierbij dus ook niet een goed idee hebben hoeveel tijd mensen daadwerkelijk aan het onderdeel besteed hebben.

Groepsleden opereren wel goed als lid van team, ook al is de beoordeling hier misschien middelmatig, dit is beoordeeld vanuit hoe het in de gehele groep is gebeurd, waarbij de bijdrage in de werksfeer bijvoorbeeld wel gewoon goed ligt, is het invloed op medestudentn en docenten anders dan bij deandere groepsleden. Als voorbeeld gegeven dat een vraag voor assistentie vaker naar bepaalde studenten gaat en minder naar anderen.

Motivatie van mensen is misschien minder goed te zien omdat soms mensen bezig zijn met andere dingen dan hun eigen onderwerp, daarbij het motivatieniveau van gedrag is wel goed daarom dat ik hier ook een “onduidelijkere beoordeling” van +0 heb gegeven.

Communicatie hierdoor lag het ook minder qua tijdig hulp vragen, dit werdt wel gedaan maar naar mijn mening te laat, waardoor er veel tijd ‘verspild’ is aan te lang vastzitten aan een bepaald onderwerp.

**Actieplan volgende sprint:**

Voor de volgende sprint ga ik zelf beter de tijden bijhouden hoelang ik met iets bezig ben, als ik er achterkom dat ik lang vastzit op een bepaald onderwerp waardoor de dreiging komt dat ik over de geplande tijd heen ga, om vervolgens dan al assistentie te vragen. Hierbij ook meer in de gaten houden wat de rest van de groep aan het doen is, misschien toch wel meer een ‘leidende’ rol nemen zodat er niet meer mensen in deze situatie komen. Wij hebben hier namelijk zoals aangegeven in de toelichting, teveel tijd op verloren. Misschien mensen meer aan het werk zetten op het moment dat ze niet weten wat te doen. Voor de sprint dus ook duidelijkere taken maken, meerdere kleine taken maken die makkelijk op te lossen zijn, maar niet nodig zijn voor de core van het spel, zodat in tijden dat mensen even een half uurtje moeten wachten opdat iemand anders klaar is zodat deze persoon hem kan helpen, er iets te doen is voor deze mensen wat het spel beter maakt in aesthetics maar niet zozeer in mechanics.

# Usertest Fontys Mens & Gezondheid 19-01-2016

## Testgroep: Deeltijd studenten

Afgelopen dinsdag zijn we met onze groep ‘Cardboard Affair’ naar de opleiding van Mens en Gezondheid geweest om ons spel te laten testen door een aantal studenten. Deze studenten hebben ons vervolgens feedback op het spel gegeven over hoe ze het ervaren hebben, en daarbij ook onze vraag beantwoord die stond: “Kan de student(e) de weg vinden?”.

Aan het einde van iedere spelsessie van een student(e) hebben wij aan die persoon gevraagd wat hun mening over het spel is en daarbij ook hoe ze het ervaren hebben om te navigeren naar bepaalde organen.

De antwoorden kwamen neer op twee conclusies:

1. Het was duidelijk te zien op de map waar je was, en dus waar je heen moest.
2. Het was onduidelijk te zien wanneer je in het spel een bepaald orgaan hebt bereikt.

Wij hebben zelf meegekeken met het spel omdat we het via UnityRemote in plaats van het gebruiken van een logfile, dit ook als reden dat de build van ons spel niet speelbaar was.

Naast onze doelstelling te beantwoorden hebben wij op het einde van de speelsessie ook extra feedback gekregen. Deze punten waren dat ze alleen maar aan het navigeren waren (Het spel had op dit moment niet het zuurstof afgeven en halen aspect, daarbij ook niet het management spel) en dat de tekst onder de minimap onduidelijk was, de studenten hadden er geen tijd voor om te lezen omdat ze te bezig waren met het navigeren door de aderen heen. Als laatste hadden ze een kleine opmerking dat het niet duidelijk was wat er precies stond waar ze waren (Onder de minimap stonden namen zoals “Heen hersenen”).

Om ervoor te zorgen dat wij het feedback van de studenten zoveel mogelijk gebruiken hebben wij besloten om een tweetal punten te veranderen in onze game. Als eerste hebben wij vanuit de doelstelling gezien, organen toe te voegen in ons lichaam waardoor de speler niet alleen kan zien waar hij is op de minimap of via de tekst. Dit is gedaan door een hersenstelsel in de route te plaatsen. Hierdoor kunnen mensen ook via het navigeren zien waar ze zich bevinden in het lichaam.

Als tweede hebben wij de tekst die normaal onder de minimap staat vergroot, en op een andere positie in het beeld gezet. Ten slotte hebben wij de namen veranderd van de aderen waar de speler zich in bevindt.

De studenten vonden het een leuke ervaring om zich te kunnen navigeren door het lichaam, en hebben meegegeven dat het zeer leerzaam zou kunnen zijn als het goed is uitgewerkt.