Overdrachtsdocument

User tests en concept

Door de aanwezige pandemie hebben we helaas geen gebruikers testen kunnen uitvoeren om te testen of het gewenste effect wordt gecreëerd om de design challenge aan te tonen. Het ontwerp van de applicatie hebben wij specifiek uitgekozen om ervoor te zorgen dat de gebruikers op een leuke manier beter gaan letten op het energiegebruik van het scherm. Wij hebben de app zo ontworpen dat tijd ook een belangrijke factor is, waardoor de replayability van het spel omhoog gaat. De MVP die we hebben staan zou nog uitgebreid kunnen worden zoals terug te vinden is in het design document (deze is [hier](https://sites.google.com/view/s7-ctouch-aquarium/game-design-document) terug te vinden). We hebben binnen onze MVP voornamelijk gelet op het aquarium zelf en het kopen en verzorgen van vissen. We raden het aan om hier uitbreidingen in te maken zoals het het kopen en plaatsen van decoratie, zodat een goede score nog een belangrijkere factor wordt en er meer reden is om goed op het energiegebruik te letten. Daarnaast hadden we in het concept al een statistieken pagina verwerkt, dit kan werken als een goede inzage in het energiegebruik en ook waar er verbeteringen plaats kunnen vinden.

Lesmateriaal

We hebben tijdens de pitch al een advies gegeven over het niet toevoegen van lesmateriaal binnen deze applicatie. Dit advies gaven wij omdat we het niet binnen de scope van ons project zagen passen - het lesmateriaal zou maatwerk moeten zijn dat goed geïntegreerd wordt in de gameplay, het zou afdoen aan de immersie door het er ‘zomaar’ in te plaatsen. We denken wel dat een integratie van lesmateriaal toe zou voegen aan het concept, en voor een vervolgproject zouden we zeker aanraden daar aandacht aan te besteden, maar dan wel met behulp van expertise in onderwijs.

Companion app

Daarnaast hebben we in ons concept een companion app verwerkt. Dit hebben we vanwege de korte tijd en potentiële privacy redenen binnen basisscholen niet toegevoegd. Wel hebben we aangetoond dat dit een goede toevoeging zal zijn binnen onze applicatie. Zoals in ons [octalysis diagram](https://sites.google.com/view/s7-ctouch-aquarium/game-design-document?authuser=0#h.a0jbtc6w170e) is terug te vinden halen we de motivatie voor onze applicatie voornamelijk uit het eigendom en de sociale invloed. Met de companion app zouden we beiden goed extra kunnen uitbreiden. De vissen kunnen persoonlijker worden verzorgd en bijgehouden en de leerlingen hebben ook meer interactie met deze vissen en kunnen invloed terugkoppelen op het gebruik van het scherm.

Low poly modellen

In eerdere concepten hebben we een design laten zien met low poly modellen, dit zou ook goed passen bij de doelgroep. We zijn voor de MVP aan de slag gegaan met een iets realistischere uitstraling doordat dit voor ons het snelst en gemakkelijkst was om toe te voegen. Andere modellen zijn makkelijk aan te passen binnen de resources folder, zodat de uitstraling veranderd kan worden als dat gewenst is. In deze folder bevinden zich de vis prefabs waar ook op de modellen ook een box collider en een script om de vissen te laten werken. Nieuwe modellen zouden hier ook voorzien van moeten worden, daarnaast is het ook mogelijk om een script te schrijven voor het automatisch toevoegen van deze colliders en scripts op nieuwe vis modellen.

Verrassingselementen

Ook is het mogelijk om een verrassingselement toe te voegen aan de gameplay van het aquarium. Dit zou goed kunnen werken binnen de motivatie zoals is terug te zien in het [octalysis diagram](https://sites.google.com/view/s7-ctouch-aquarium/game-design-document?authuser=0#h.a0jbtc6w170e). Dit zou ervoor kunnen zorgen dat het langer de aandacht van de gebruikers weet vast te houden, doordat er steeds nieuwe dingen kunnen voorkomen. Dit zouden klikbare event kunnen zijn binnen het aquarium of reacties van de vissen op het aantikken van verschillende objecten.

Decoratie

De verrassingselementen vallen ook goed toe te voegen met de eerder genoemde decoraties. De decoraties zouden op dezelfde manier gekocht kunnen worden als de vissen en deze zouden op verschillende plekken geplaatst kunnen worden binnen het aquarium. Dit zorgt ook weer voor de extra uitbreiding van de motivatie gericht op het eigendom waarbij je je aquarium naar gewenst kan decoreren. Daarnaast voegt het toevoegen van decoratie meer replayability toe.

Gedachtes

De gedachtes van de vissen worden op dit moment wel beïnvloed door de omgeving, maar hier zou nog op uitgebreid kunnen worden door ze bijvoorbeeld tips te laten geven hoe men beter om kan gaan met het energiegebruik.

Logservice

De logservice is nu opgebouwd voor Windows en werkt samen met de windows build van het project. Mocht de logservice omgezet worden naar een android build dan kan hiervoor hetzelfde formaat gebruikt worden zoals terug te vinden in de bijlage onderaan dit document. De applicatie zal deze logbestanden in dit formaat uit kunnen lezen. De settings die nodig zijn om de score te bereken zijn hier ook terug te vinden: backlight, backlight\_mute en sleeptime.

# Bijlage

Log Format

{

“timeStamps”:[

{

"timeStamp": "ISO 8601 timestamp",

"settings": {

"backlight": 0-100,

"backlight\_mute": 0-1

}

},

{

"timeStamp": "ISO 8601 timestamp",

"settings": {

"backlight": 0-100,

"backlight\_mute": 0-1

}

}

]

}

Voorbeeld

{"timeStamps":[

{

"timeStamp":"01/01/2021 01:01:08 AM","settings":{"backlight":70,"backlight\_mute":0,"sleepTime":"off"}

},

{

"timeStamp":"01/01/2021 02:02:08 AM","settings":{"backlight":70,"backlight\_mute":0,"sleepTime":"off"}

}

]}