

Root Cause Analysis Startup

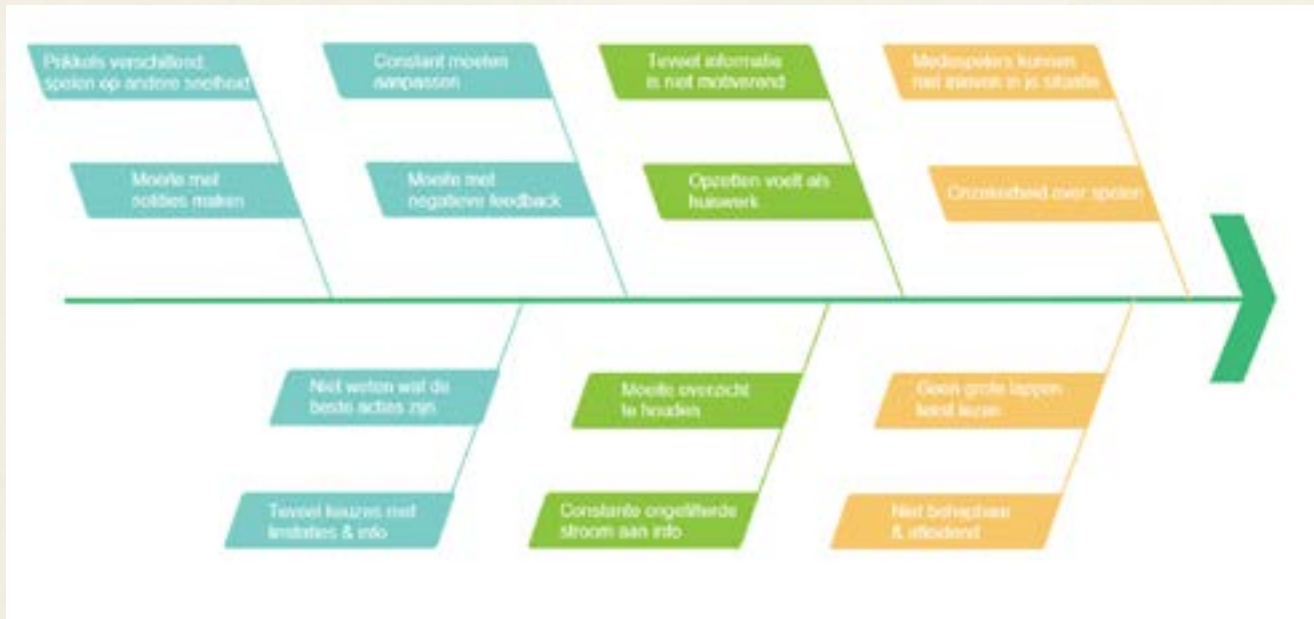
Amber Meijers, Carmen Engelen,
Janneke van Veltom, Julie Olree
ICT & Media Design Semester 6

Table of Contents

Root Cause Analysis.....	3
Pijnpunten.....	5
How-Might-We questions.....	6
How-Might-We questions for brainstorming.....	6

Root Cause Analysis

Hier een kort overzicht, met hieronder hoe we hier gekomen zijn en de pijnpunten volledig uitgeschreven.



Onderwerp 1: onzekerheid over spelen

- Geen begrip voor symptomen/managen van symptomen (te lang doen over je beurt, op je mobiel)
- negatieve feedback (zelf waargenomen dus van andere echt of door de onzekerheid ondersteunt)
- De gedachte dat de andere speler het spel minder leuk vind/minder geïnvesteerd is in het spel
- Ervanuitgaan dat mede spelers de wereld hetzelfde beleven als zichzelf
- Geen brede blik op de ervaring van mensen door bv. niet veel te weten van neurodiversiteit is, geen andere ervaringen horen ect.

Onderwerp 2: grote lappen tekst (boeken) worden zelden gelezen

- Wanneer men zoekt naar één specifiek onderdeel, voelt men zich overspoeld
- Omdat er ontzettend veel informatie in de boeken staat raakt men afgeleid
- Alle informatie hoopt zich op en trekt de aandacht weg van het onderdeel waar naar gezocht werd
- Een gebrek aan dopamine

Onderwerp 3: niet iets willen opzetten voor het spel, want het voelt als huiswerk

- Er is zo veel om rekening mee te houden wat ik bij elkaar moet brengen om te kunnen spelen.
- Omdat er veel regels zijn, een wereld met veel personages, andere spelers om rekening mee te houden, speeltijden en meer wat overweldigend is.
- Omdat het zo veel is en ik er de tijd niet voor heb om dit samen te brengen.
- Omdat het extra tijd kost omdat ik mijn aandacht erbij moet houden, want lange teksten zijn saai en niet motiverend om door te spitten.
- Omdat ik moeite heb mijn aandacht te houden bij dingen die mij niet motiveren of die niet dringend zijn, terwijl ik het spel wel wil spelen.

Onderwerp 4: moeite overzicht te houden

- Er is zo veel dat er gebeurt tijdens het spel dat ik het overzicht verlies.

- Ik kan niet voor elk ding mijn aandacht erbij houden en dit opschrijven of onthouden.
- Ik raak snel afgeleid of overbelast met informatie als er zoveel van binnenkomt.
- Omdat dit allemaal ongefilterd binnenkomt en ik het dan niet kan bijhouden.

Onderwerp 5: De speler kan niet goed tegen negatieve feedback

- Vaak feedback gekregen te hebben voor dingen waar ze bv. niets aan kunnen doen in het verleden
- je voldoet niet aan de verwachting en als je dat wel doet kost het veel moeite
- werk/school neemt prioriteit qua masking energy > Je hebt niet altijd de energie om aan die verwachting te voldoen, dit moet in andere vlakken zoals op school ook al dus om dit ook streng te doen terwijl je een hobby doet waarin je lol wilt hebben kan niet altijd
- Bij andere plekken dan in je vriendengroep wordt er verwacht dat je minder op je gedrag wordt afgestraft dan op werk
- Je verwacht meer begrip/tolerantie van je vrienden / wat ze kunnen doen is minder erg dan wat je baas doet

Onderwerp 6: Het is moeilijk om te weten wat de beste acties zijn om te nemen voor beginnende spelers

- niet alle regels en opties zijn even duidelijk / bekend voor deze spelers.
- Er zijn heel veel regels/opties in D&D.
- In D&D hoor je alles te kunnen doen wat je wilt doen maar dit heeft allemaal regels.
- Zodat je alles zou kunnen doen wat je wilt doen, anders zijn de dingen die je kunt doen te gelimiteerd.
- Omdat er weinig limitaties zitten, maar die er wel zijn, zijn er te veel keuzes om te nemen, waarvan je niet weet of het wel of niet mogelijk is.

Onderwerp 7: Moeite met notities maken tijdens het spelen, het voelt als een last.

- Notities maken neemt te veel aandacht weg, focussen is moeilijk, want snelle afleiding haalt de aandacht weg.
- Er is te veel om op te focussen, op een dag maar ook in het spel.
- Omdat het spel doorgaat en wacht niet op je notes / als je een keer afgeleid bent.
- Het spel moet voor iedereen leuk blijven terwijl het niet altijd even duidelijk is wanneer iemand moeite heeft met note taking.
- Het is minder leuk als het te langzaam verloopt en er is een bepaalde snelheid die mensen gewend zijn/verwachten.
- Er moeten genoeg prikkels blijven in het spel voor iedereen, je bent er om D&D te spelen niet om te wachten. (aantal prikkels loopt niet gelijk voor iedere speler/persoon)

Pijnpunten

- Onzekerheid over spelen: De medespelers aan tafel hebben allemaal andere ervaringen en kunnen zich niet direct inleven of weten hoe neurodiverse mensen zich voelen. Dit leidt tot feedback of reacties aan tafel die men onzekerder maakt, aan beide kanten.
- Grote lappen tekst (zoals de boeken) worden zelden gelezen: Er zijn zo veel regels en lappen tekst aan informatie, dat dit voor neurodiverse mensen zich opstapelt en niet meer behapbaar is. Door al deze informatie ziet men het bos niet meer en wordt men afgeleid door andere stukken tekst.
- Niet iets willen opzetten voor het spel, want het voelt als huiswerk: Het kost neurodiverse mensen extra tijd om door de gigantische blokken tekst heen te komen wat aandacht nodig heeft als het saai of niet motiverend is. Er zijn nu eenmaal dingen in D&D wat moet gebeuren.
- Moeite overzicht te houden: Omdat alle informatie aan tafel constant ongefilterd binnenkomt en neurodiverse mensen dat niet makkelijk bij kunnen houden. Als er iets van afleiding komt dan mis je ook dingen en dat probeer je te voorkomen.
- De speler kan niet goed tegen negatieve feedback: Neurodiverse spelers moeten zich al aanpassen op de buiten wereld, dit kost veel energie en dit kan dus niet altijd volgehouden worden. Er wordt verwacht dat vrienden/medespelers meer begrip en tolerantie hebben dan anderen.
- Het is moeilijk om te weten wat de beste acties zijn om te nemen voor beginnende spelers: Er zijn te veel keuzes om te nemen maar tegelijkertijd ook limitaties, het is moeilijk om snel te zien wat een mogelijke keuze is en welke keuze het beste is.
- Moeite met notities maken tijdens het spelen, het voelt als een last: Het aantal prikkels die verschillende spelers hebben verschilt dus de snelheid waarmee het spel zich voortbeweegt is niet altijd even fijn voor iedere speler.

How-might-we questions

1. Hoe kunnen we onzekerheid wegnemen tijdens het spelen van D&D?
2. Hoe kunnen we benodigde informatie op een makkelijke manier overbrengen zonder lange boeken te hoeven lezen?
3. Hoe kunnen we de voorbereiding voor het spel niet als huiswerk laten voelen?
4. Hoe kunnen we spelers helpen overzicht te houden tijdens het spel?
5. Hoe kunnen we empathie creëren voor neurodiverse spelers tussen groepsgenoten?
6. Hoe kunnen we spelers makkelijk laten weten wat hun opties zijn tijdens de verschillende fases van het spel?
7. Hoe kunnen we notities bijhouden tijdens het spelen makkelijker en leuk maken?

How-might-we questions for brainstorming

1. Hoe kunnen we onzekerheid wegnemen tijdens het spelen van D&D? & Hoe kunnen we empathie creëren voor neurodiverse spelers tussen groepsgenoten?
2. Hoe kunnen we benodigde informatie op een makkelijke manier overbrengen zonder lange boeken te hoeven lezen?
3. Hoe kunnen we de voorbereiding voor het spel niet als huiswerk laten voelen?
4. Hoe kunnen we notities bijhouden tijdens het spelen makkelijker en leuk maken?