



# **Convergeren Brain- storm 1: onzekerheid Startup**

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



# Contents

<b>Pijnpunt.....</b>	<b>3</b>
----------------------	----------



# Pijnpunt



## Gewone ideeën, (nog) niet realiseerbaar

- Juist geen feedback in het spel aanmoedigen > laat spelers hun gang gaan
- Een tool die voor iedereen toegankelijk is, niet alleen voor neurodiverse mensen. Hij mag hier zeker voor ontwikkeld zijn, maar als het voor iedereen toegankelijk is wordt er waarschijnlijk ook beter op gereageerd om dit te gebruiken als hulptool
- Vertrouwenspersoon voor je onzekerheid/acties mee te bespreken
  - *Een buddy / vertrouwenspersoon*
- Eigen tempo en uitstraling kunnen aangeven in een tool
- Hij zorgt ervoor dat alles goed georganiseerd is zodat je alles rustig door kunt lezen
- Een beetje magie en een verrassing hier en daar horen erbij, maar de regels blijven hetzelfde.
- Hij staat klaar als je hem nodig hebt, maar verder laat hij het je zelf proberen.

## Originele ideeën, (nog) niet realiseerbaar

- Een systeem waarmee non verbaal gecommuniceerd kan worden over het spel. > uitgebreider
- Uitleg van bepaalde acties geven -> een speler op zijn/haar telefoon is niet altijd ongeïnteresseerd maar wil genoeg prikkels hebben om te kunnen luisteren
- ADHDers ontlasten in andere delen van D&D zodat ze meer energie hebben om



zich aan te passen

- Spelers ontlasten en daardoor aanmoedigen om positieve feedback te geven
- Een positieve soundtrack die mensen een wat rustiger gevoel geven terwijl ze napraten over wat goed en fout is gegaan in de sessie
  - *Soundeffects die een bepaalde sfeer kunnen meegeven waardoor er meer zelfvertrouwen te bouwen is*
- Zet samen wat regels rond het gebruik van een instrument en neem er dan een mee om te kunnen gebruiken tijdens de game

### Gewone ideeën realiseerbaar

- Een systeem waarmee non verbaal gecommuniceerd kan worden over het spel. > kortere emoticons
- Spelers aanmoedigen om elkaar positieve feedback te geven middels beloningen (Inspiratie?)
- Bespreekbaar maken wat wel en niet goed gaat > zo communiceer je goed
- Altijd iets positiefs en een verbeterpunt aangeven per sessie (zo voorkom je dat frustraties ophopen)
  - *Het feedpulse systeem waarin je een recap houdt : met smileys over hoe het ging*
  - *Momenten om elkaars feedback ook te raten > hoe opbouwend was de kritiek? Kon je er iets mee? Hoe zou het beter kunnen?*
  - *Door een goed gesprek aan te gaan mensen die je eerder niet goed hebben behandeld vergeven*
  - *Als feedback the harsh is een penalty voor die speler geven*
  - *Een feedback moment voor / na de sessie > minder invloed tijdens je game en geeft je geen onzekerheid door bepaalde feedback*
  - *Voor elke keer dat je een (goede) feedback geeft (dus niet bv je haar zat goed tijdens de combat maar de actie die je deed met die spell bij de combat was erg goed) levert je een goldpiece oid op.*
  - *Een feedback detector die aangeeft hoe jou feedback wordt ontvangen*
  - *tijdens een feedback moment positieve dingen introduceren bv: je hebt feedback ingestuurd leuke/cute gif! Wat negatieve feedback iets behapbaarder maakt*
  - *Feedback sessie achteraf (of tijdens sessie in nood?) inlassen*
  - *Een manier om online bv. Knop te juichen / klappen (bijna net als met bits doneren in stream)*
  - *een aantal rustigere sessies met een sessie waarbij je weer de optie hebt om feedback te geven en te zeggen waar iemand is gegroeid vanaf de vorige sessie.*
  - *tijdens sessie feedback nog even voor je houden*
  - *achievement wedstrijd competition over feedback*
  - *In plaats van veel naar iemand te sturen in een keer kleinere bursts van feedback aan mensen geven*
- Op een profiel/ding je sterke en zwakkere kanten van het spel vantevoren bekend maken
  - *een lijst met informatie die je helpt om medespelers te begrijpen.*
  - *Een tool die volledig aan te passen is naar je wensen, waarin aangegeven wordt waar je plezier in hebt en wat je moeilijker vindt, en of je aan de dingen waar je moeite mee hebt wilt werken.*
  - *een wisseling in de game waarmee je even je basis kan aanpassen / wat kan*



### *opzoeken wat je mist*

- Een meerkeuze vraag na iedere sessie wat een speler het beste heeft gedaan > bv. Het beste notes, rp, hoogste dice roll, beste combat zodat iedereen makkelijk voor elkaar iets kan uitzoeken > voor iedere speler iets uitzoeken.
  - *om de zoveel sessies iedereen (stats) geven van waar ze uitblinken als speler (je moet sowieso 15 punten geven ofzo zodat het niet te negatief is) en een personal working goal > quest om aan te werken als speler -> met suggesties bv. Wat meer rp'en > alvast in voor combat opschrijven wat manieren zijn waarop je character iemand zou slaan/wat hij/zij zou zeggen*
- Spelers in notes hun leukste/beste moment in de sessie laten bijhouden > medespelers kiezen welk moment ze van die speler juist het beste vonden.
  - *de ander schrijft een positieve comment bij iets wat is gebeurd*
  - *een soort manier om informatie bij elkaar te houden wat goed gegaan is, een soort complimenten pot.*
- Een tool waarin ze kunnen aangeven of ze de feedback op dit moment kunnen/willen ontvangen
  - *Een tool die helpt met het uiten van communicatie/emoties*
- 'How to give feedback' - workshop/training/iets waarmee gewerkt kan worden of waarin staat hoe je er rekening mee kan houden
  - *Een soort overzicht guide met dingen die je kunt doen voor neurotypische groepsleden en andersom om zo dingen te kunnen leren die iedereen kan gebruiken.*
  - *Oefening voor elke sessie waarbij we (fysiek) zorgen aan de deur laten en gewoon plezier proberen te hebben als groep.*
  - *Problemen in een game bespreekbaar maken > zo communiceer je positief > niet grappen/onduidelijkheid maar: als je op je mobiel zit heb ik het gevoel dat je niet geïnteresseerd bent in de sessie is dat ook zo? Kunnen we hier iets aan doen?*
  - *Door in te lezen/ via content stappen vinden hoe iemand beter kan spelen/zijn eigenwaarde/weerbaarheid kan opkrikken*
  - *Bepaalde feedback don'ts bekend maken*
- Een tool/item wat je op tafel kan zetten / kan laten op bliepen als je merkt dat je te weinig prikkels krijgt > minder concentratie, waardoor de rest kan helpen met je aandacht erbij te houden
- 'Quote-channel' waarin grappige quotes, leuke gebeurtenissen van sessies worden bijgehouden, zodat er ook nog plezier kan zijn over de sessie na de sessie
  - *Een soort centrale tool waarbij iedereen informatie kan terugvinden waar ook notes over de groep zelf gemaakt kan worden.*
- Een boekje voor de groep om feedback en dergelijke gewoon zo op te schrijven.
- Ondersteunen van regelmatige feedback sessies. Systeem waarbij om de zoveel weken een nieuw onderwerp wordt aangesneden aan de tafel (middels kaartjes?) en bespreekbaar wordt gemaakt > Wek empathie voor elkaar op > Groei de band tussen spelers > Leer elkaar beter kennen > Het spel loopt beter
- 'What's in the Box?' maar dan voor D&D tafel : minigames to get to know each other better escape room worked with a box and when you finished all the games you got a coupon to do something together
  - *Een band creëren tussen spelers > soort ijsbrekers? Zodat ze elkaars zwakke kanten leren kennen waarom en empathie met elkaar opbouwen*



- *een soort in game puzzles waarmee je je zekerheid kan trainen en hiervoor krijg je een achievement bv goldpieces*
- Start / Stop systeem waarbij aangegeven kan worden: 'doorgaan', 'langzamer aub', 'stop de scene', etc.
  - *Een stoplicht systeem inbrengen dat past in de D&D style.*
  - *Codes / Woorden om iets aan te geven wanneer je je onzeker voelt*
  - *Wanneer je dit speeltje vasthoudt, luistert men naar de behoefte van deze persoon*
  - *Een systeem met kleuren die gekoppeld zijn aan handelingen 'wilt even pauze, moet naar toilet' / emoties 'moe, emotioneel, verdrietig' zodat je weet hoe iemand zich voelt en kan handelen naar de situatie*
  - *een bepaalde manier om makkelijk in game even een break aan te vragen dat op een natuurlijke manier past in het spel en ook direct een korte break geeft irl.*
  - *Palet aan kleuren met emoties om te zien of iedereen op dezelfde lijn zit.*
  - *Emoties zijn uit te drukken in vorm, kleur, textuur, etc. Misschien communiceer je liever verbaal of non-verbaal, of via een compleet andere manier. Er moeten genoeg opties zijn om een modulaire versie te maken.*
  - *Noneverbale feedback verbaal maken*
  - *een non-verbale tool die hulp biedt aan te geven wat je nodig hebt*
- ADHD friendly manieren om te relaxen in het spel brengen die iedereen gebruikt
  - > iets om in je handen te hebben zoals een potion/artificers device, inkleuren van monsters die je hebt gevochten
  - *Een fidget die past bij de campaign / huidige set van de game. Hierdoor is er meer concentratie, waardoor er beter kan worden meegedaan wat een bepaalde zekerheid kan geven. Hierdoor ben je er wel bij maar blijft het voor iedereen leuk*
  - *Een lijst met verschillende dingen die je voor afleidende stimulatie kunt gebruiken die direct ook in je karakter ingebouwd kunnen worden.*
- Een soort achievement systeem dat andere soorten dingen buiten de game beloont. Dit kan met reward ingame zijn of buiten de game.
- Een notebook die op elke pagina belangrijke reminds hebben als 'niet iedereen is tegen je' en dergelijke.
  - *Een verzameling aan positieve dingen die gezegd zijn waar je altijd even doorheen kunt bladeren. Het geven van zo'n compliment geeft je een kleine bonus, ingame of irl.*
  - *Zelf een compliment geven aan jezelf iedere sessie of het nu dezelfde is of niet*
- Een levelsysteem met XP points, zodat je kan zien waar een speler staat en kan handelen naar zijn/haar kennis en ervaring
- Een soort box of chat met de DM om zo rustig en zonder expectations en worries (anoniem?) dingen door te geven waar je mee zit.
- Een plek geven om negatieve feedback eruit te laten maar hierna de positieve/ betere verwoording eruit te halen > NLP (datascience programma)
- Duo aan een verbeterpunt werken > misschien kan jij wat omschrijvingen schrijven voor de spells dan bedenk ik wat centrale character morality rules zodat we beter kunnen inleven in onze karakters > aanmoediging van je teamlid
- Een beloningssysteem, hoe beter je het doet hoe verder je mag in je levels als speler



- iedereen heeft een eigen song aan het einde die wordt afgespeeld voor degene die het meeste heeft gedaan die sessie
- Laat men zich op een creatieve manier uiten om even emoties kwijt te kunnen, soort vent art-achtig iets, wanneer het even te hoog zit.
- Een soort positief boekje waar je je emoties en andere dingen in kwijt kan die je vervolgens niet terug hoeft/kunt zien totdat je expliciet dat wil.

### Originele ideeën, realiseerbaar

- Noneverbale feedback detector > bedoeld iemand iets niet zo gemeen als het klinkt?
- Kunnen spreken met een 3D versie van je karakter in plaats van direct.
- Een soort digitale buddy die er voor je is om het probleem waar je mee zit te relativeren.
  - *Een soort bot die meeluistert en probeert te interpreteren wat er nu eigenlijk gezegd wordt.*
  - *Een buddy die je aanstuurt en helpt wanneer je je onzeker voelt, en met je de sessie evalueert*
  - *Een buddy die inspringt wanneer je hem nodig hebt*
- Een voorbeeld geven van een vast ritueel dat je vooraf de game kunt doen om zo in de magic circle te kunnen komen die iedereen kan helpen om zich zo even van de wereld af te kunnen sluiten. Ook op momenten dat er iets gebeurd is en je nu weer wilt doorgaan.
- Video met VR met meerkeuze hoe het voelt om negatieve feedback te krijgen zodat ze liever zijn met hun feedback (zo iets is bv. Ook gebruikt om meer empathie te creëren voor date rape victims)