



# Convergeren Brain- storm 4: Overzicht Startup

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



Contents

Brainstorm divergeren: 4 moeite overzicht houden ..... 3

How it's done..... 3

Belangrijke informatie..... 3

Basic..... 3

Kantel je aannames ..... 5

Woorden associatie..... 6

Directe analogie ..... 7

Superheld: iron man. .... 8

Brainstorm divergeren: 4 moeite overzicht houden

How it's done

**Geen idee is verkeerd**, bij het convergeren kunnen we ideeën afstrepen. Iedere oefening heeft zo'n 5 minuten nodig waarin je **niets anders doet** dan brainstormen, zit niet op je mobiel, ga niet naar het toilet niets anders dan deze brainstorm sessie (ga dus voordat je begint met brainstormen naar het toilet/zeg dat je ff een uurtje bezig bent)

Belangrijke informatie

**Design challenge:** Ontwerp een prototype webapplicatie die mensen met ADHD in staat stellen om D&D (online) makkelijker te kunnen begrijpen en spelen, om zo hun aandacht bij het spel te kunnen houden en informatie beter te kunnen begrijpen en te behouden.

**Pijnpunt:** moeite met overzicht houden

**4. 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.

Basic - wat zijn je ideeën nu

Carmen:

- Informatie streamlinen -> kortere character sheets
- regels korter maken door een hulper erbij te halen
- de snelheid van het spel verminderen -> sociale regeling
- kleinere verwachtingen scheppen van spelers
- informatie filteren in een sessie, dan hoor je het gesprek harder dan weer niet
- korte omschrijving hebben van alle npc's / gebeurtenissen in het spel (terug val als er iets word gemist)
- combat suggesties geven > je loopt iemand door combat net als karakters maken doorgelopen word stap voor stap bij D&D beyond
- standaard regels, acties, dingen om te zeggen voor een karakter voorbereiden zodat je hierop kan terug vallen > bard: speelt graag muziek in zijn/haar vrije tijd of praat graag over de brij hobby/huisdieren ofzo en wil altijd mensen helpen
- visualisaties van de gebeurtenissen in het spel om voor genoeg prikkeling te zorgen/in een oog opslag te weten wat er aan de hand was > combat, met hoe erg het is en hoeveel monsters er nu nog vechten bv.

Janneke:

- Makkelijker manier van informatie aanleveren (minder tekst, meer visuals)
- Duidelijke early game (als je net start)
- Een app met alle informatie > notes, charactersheet, timelines, schematische weergaves, spells opzoeken > gemakkelijk bij elkaar
- Notities meer ordenen en samen houden
- Legenda om grote informatie te verkleinen
- Combats makkelijker maken zodat mensen makkelijk spells of acties kunnen vinden en voorbereiden, zodat er minder wachttijd is voor de rest



- Notities automatisch visualiseren / in een schema zetten (bv bij stamboom of hoe/ waar je karakters hebt leren kennen, die je kan openklappen zodat je snel meer informatie van de persoon ziet)
- Overzichtelijker character sheet, in te delen naar eigen smaak
- Prikkels genereren binnen de game zodat concentratie makkelijker wordt
- Manier om de sessie op te nemen en om te zetten in visuals

Julie:

- Een soort opname systeem dat wat gezegd wordt omzet in tekst.
- Digitale notes worden door een systeem gescand en verduidelijkt aan de hand van informatie van de groep en dingen als spells, regels, characters, etc.
- Click & drag onderdelen om zo snel dingen van een karakter uit te "schetsen" in notities.
- Iets binnen een digitale character sheet waar je al afleiding in kan vinden.
- Notities die omgezet kunnen worden in afbeeldingen.

### Kantel je aannames

Kijk nog een keer kritisch naar je aannames in de design challenge/how might we vraag.

Ideeën:

Carmen:

- Geen notities maken maar van andere notities over nemen
- Makkelijker notities maken door basis blokken/zinnen/visualisaties te gebruiken
- Stem herkenning die notities maakt
- Een campaign ontwikkelen die niet gaat over notities maken maar juist om lol te hebben zonder zulke dingen
- Een mechanic in het spel te zetten die belangrijke informatie weer terug haalt: sprekende zwaard die de spelers graag wil laten weten hoe slim hij is
- Een visual die laat weten wanneer jou beurt bijna is met standaard acties voor je karakter/de meeste karakters
- Overzichtelijke battle maps die aangeven wanneer een vijand net is aangevallen, wie van de medespelers net zijn aangevallen en wie er al dood/bloedig is
- Opties geven qua acties (net als bij de sims basically) ik wil iets zeggen/ aanvallen? Zeggen: iets liefs, gemeens, uitdagend, geruststellend ect. Om zo iemand door het process the loodsen

Janneke:

- Moeten ze informatie beter onthouden, of kan een duidelijker overzicht dit beter maken
- Informatie makkelijker aanleveren met visuals
- Sessies waarbij afleiding mogelijk is / er prikkels in-game worden gegenereerd voor hen die moeite hebben met concentreren
- Mogelijkheid om niks bij te moeten houden en zonder kennis te kunnen starten bij een campaign
- De huidige informatie opdelen naar andere kleinere stukjes/blokken zodat het overzichtelijker en duidelijker wordt
- Visuals tijdens/na een sessie om de sessie 'opnieuw' te bekijken/beluisteren

- 'Podcast' met recaps
- De 'verwachte' action/quest in delen geven (start vraag 1 > voltooid > door naar onderdeel/vraag 2)

Julie:

- De DM geeft steeds korte stukjes vrij over een karakter als de groep meer ontdekt op een digitaal overzicht van het karakter.

### Woorden associatie

appel>appeltaart> lekker>je kan een taart winnen voor cybercrime

appel> appeltaart>maken>recept volgen> stappen voor een goed recept naar een goede baan/professionele houding.

Ideeën:

Amber:

- Potlood → Onderstrepen → Markeren → Markeerstift die blokken tekst uit de boeken tijdelijk wegvaagt
- Garnaal → garnalen schoonmaken → vies → werk segmenteren om het behapbaarder te maken en niet-leuke onderwerpen gewoon weggooien
- Bord → eten → snoepgoed → felle kleuren → felle kleuren om non verbaal te communiceren met tafel

Carmen:

- >appel
- >schilderijen / art
- >kussens
- >telefoon
- >keyboard
- poster>mooi in een oog opslag, dieper kijken> één pagina met de informatie die nu nuttig is (data dashboard maar dan voor een sessie bijna)
- poster>dun>opvallend>veel>visuals van hoe ieder karakter doet: blij, een scar, aan het toveren ect.
- art>borders>een character sheet die je zelf kan inkleuren om genoeg prikkelingen te krijgen
- art>borders>D&D notes die mensen helpt door bv. Om de zoveel tijd te vragen hoe je karakter zich nu voelt/om de grootste gebeurtenis van de sessie te tekenen
- kussens> zacht> een discussie sheet die voor meer begrip zorgt van andere maar ook van de adhd'er zelf: je kan misschien het spel iets moeilijker oppakken, dit is niet jou schuld er zijn veel regels laat je hierdoor niet ontmoedigen
- kussens>mooi>comfortabel>rustgevend: Een programma die de speler tot rust kan brengen bv. Met mooie kleuren, tekenen, een kort spelletje -> genoeg prikkels en de hoogte aan emoties weghalen (bv. Als er iets vervelends verteld word of in het spel gebeurt)
- >keyboard> stimuli vanuit je handen die ervoor zorgen dat er genoeg prikkels zijn en je hoofd bij het spel houden.

Janneke:

- Polaroid > fysieke foto's > foto's > herinnering > Visuele herinnering, in 1 oo-



gopslag zie je wat er gebeurd/gebeurd is

- Boeken > verhaal > karakter > emotie > Emotie kunnen uiten als karakter?
- Disney Beeldjes > uniek > belangrijk kleurpatroon > opvallend > aandacht wordt getrokken door de felle kleuren
- Knuffels > knuffelbaar > knuffelen > fijn gevoel > openstelling > hulp bij karakter development
- Lego > makkelijk te bouwen > handleiding > plaatjes > Survivalgids voor als je net start / kan raadplegen als je even vastloopt
- Tas > makkelijk mee te nemen > bagage > wie je ook bent, iedereen heeft zijn eigen bagage, mogelijk de bagage makkelijk visualiseren zodat je weet wat er in je 'tas' zit
- Koffie > cafeïne > stimuleren van concentratie en geheugen > tool waarbij we de concentratie triggeren met bepaalde prikkels

Julie:

- Tafel > tafel met scherm > touch screen > digitaal spelbord > directe informatie op het bord
- Figuurtje > karakter standbeeldje > skylanders > karakter scannen geeft informatie
- Onderzetter > stabiele basis > iedereen dezelfde kennis > een gezamenlijke database waar bepaalde dingen uit je notes zo te delen zijn

### Directe analogie

- laat je inspireren door een onderwerp dat ver van je probleem af staat.
  - beschrijf een aantal kenmerken van dit onderwerp
  - vraag per kenmerk af: Hoe kunnen we <dit kenmerk> inzetten om <startvraag>
- Bv. boot
- > dnd
  - samenwerking
  - creatief: lezen, schrijven, tekenen, acteren
  - scheduling
  - samen afspreken voor een nieuwe sessie

### Ideeën:

Carmen:

Teamsport:

- nadruk op samenwerken -> zorg ervoor dat de groep weet dat ze samen sterker staan
- de performance laten zien -> een visual van de groeps performance geven: waarin kan je je teamleden ondersteunen? -> vaker de bal weggeven = de ander het

woord geven in roleplaying

- Al die vragen over de campaign beantwoord

Muziek:

- oefenen: welke delen van je speler stats kan je verbeteren? visualisatie/waar wil je nog aan werken> dit van jezelf maar ook andere spelers zien om zo duidelijk te zijn waar begrip voor gemaakt moet worden
- music sheets: Grote letters informatie afgezonderd van de rest -> niet meteen het hele boek maar wel opties om dieper in te gaan op onderwerpen
- feedback: een programma die spelers prompt of een compliment en een verbeterpunt te geven maar op een goede manier > altijd een compliment en verbeterpunt en ook hoe je dit verwoord waardoor mogelijke frustraties eerder aangekaart zijn
- pedaal/noten/mooi spelen tegelijkertijd: momenten om te focussen aangeven terwijl rustige stukken even kan relaxen/de focus kan weglaten

Janneke:

- *Muziek*
  - *Geruststellend/rustgevend* > *Met meer rust is er meer ruimte voor ontwikkeling*
  - *Kan je een concentratie boost geven* > *Met meer concentratie kan je het spel beter volgen*
  - *Ritme* > *Door een bepaald ritme / structuur te geven in de tool wordt het makkelijker om er gebruik van te maken*
  - *Toonhoogte* > *verschillende mogelijkheden passend bij persoon*
  - *Melodie* > *meegenomen worden in de flow van andere motiveert je als speler*
  - *Harmonie* > *DnD is gezelschapsspel en daarin wil je een goede harmonie en teamspirit*
  - *Textuur*
- *Corso*
  - *Gezelschap/Samenhorigheid*
  - *Maandenlang bouwen met een team*
  - *Een team een taak* > *groepsgevoel vergroten*
  - *Uniek per buurtschap* > *elke campaign is anders*
  - *Iedere buurt heeft zijn eigen activiteiten* > *Ieder karakter heeft unieke acties, tool waarmee je de acties van jou class/race makkelijk kan vinden*

Julie:

- Muziek:
  - Creatieve expressie > hulp bij het maken van doodles die notities vervangen
  - Emoties in kwijt > korte zinnen waar je zichtbaar een toon en emotie aan kunt hangen (denk Feedpulse smileys)
  - Instrumenten > Een specifiek ding koppelen aan een karakter
  - Geluid > Geluiden combineren met algemene kenmerken of situaties
  - Verzameling > Kaartjes die je samen kunt combineren tot een overzicht van een karakter die je makkelijk kunt opzoeken met steekwoorden



## Superheld: Iron man

(we kiezen zo een superheld die we willen iron man is gewoon mijn favoriet dus van-  
daar dat het in het voorbeeld staat)

Welke eigenschappen heeft iron man?

Hoe zou iron man dit probleem aanpakken?

### Ideeën:

Carmen:

Sherlock holmes:

- een suspect lijst houden: wie zijn de belangrijkste elementen in dit verhaal en wat zijn hun belangrijkste kenmerken
- bij een visualisatie van iets: dier, enemy, persoon een lijstje met informatie ernaast houden
- automatische leggingen zetten: deze npc is dan en dan ook benoemd in het spel/ zijn jullie eerder tegen gekomen

Iron man:

- Een bord maken die iedereen kan zien > visualisaties 3d hologram zeg maar hoeveel damage er is, waar de monsters zijn ect.
- aan jarvis vragen wat er in het spel gebeurde toen hij niet aan het opletten was
- visualisatie van waar je het beste kan staan, aanvallen ect.
- een 3d versie van het spel maken die hyper realistisch is
- notes maken/bedenken welke regels er zijn automatiseren
- vragen aan jarvis of een suggestie kan of niet in het spel
- met de helm alleen de belangrijke informatie binnen laten > hoeveel aandacht heb je en hoeveel van het verhaal krijg je mee bv. Grote visualisatie vs. notes maken.

Janneke:

Thor

- Extreem sterk
- Snel
- Onkwetsbaar
- Leeft lang
- Vliegen
- Macht over het weer
- Kan Mjolnir als een van de weinige vasthouden
- Arrogant
- Zelfverzekerd
- Eervol
- Loyaal

Vecht met alle vijanden om anderen te beschermen. Beschermd zijn volk.

Thor zou het probleem aanpakken door zich er zelf in te mengen en vervolgens hulp aan te bieden waar ie dat kan > een soort 'thor-tool' die je helpt om makkelijk dingen terug te vinden en te onthouden

Loki

- Magische krachten
- Leeft lang
- Vorm Veranderen
- Ijskrachten

Loki verandert zichzelf van vorm als hij niet weet / niet kan helpen in zijn eigen personage en werkt samen met anderen ; een tool waarbij iedereen zijn/haar notes kan toevoegen zodat er uiteindelijk een grote schematische weergave is van alle informatie uit de sessie.

Julie:

Link

- Sterk
- Betrouwbaar
- Praat niet veel
- Heeft voor alles een item
- Lenig en snel
- Vastberaden
- Kennis van magie

Link is vastberaden om te doen wat goed is en wat nodig is. Hij is er voor zijn vrienden en hen die hulp nodig heeft. Anderen helpen is belangrijk en versterkt het team verband. Een soort van overzicht met wie hulp nodig heeft en wanneer je hulp nodig hebt zonder de flow van het spel te doorbreken. Anderen die ook even niets te doen hebben kunnen dan meekijken, helpen en dingen delen zonder dat degene aan de beurt gestoord wordt.