



Project Document Startup

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

Contents

Opdracht Omschrijving	3
Huidige situatie	3
Probleemstelling	3
Doelen van de opdracht	3
Analyse van de opdracht	3
Design Challenge.....	4
Deelvragen	4
Scope.....	4
Eisen aan de opdracht.....	5
Aanpak & Planning	6
Project methode	6
Tussen producten	6
Tussenproducten op deelvraag.....	6
Bronnen	10

Opdracht omschrijving

Huidige situatie

Veel TTRPGs (Tabletop Roleplaying Games) berusten op het idee van een fantasie die gedeeld wordt door een groep mensen; een "collaborative storytelling experience". Het maken van fantasie karakters met superkrachten en magie, die niet bang zijn om mensen aan te spreken en te zeggen hoe en wat ze van alles vinden, is in de loop van de jaren veranderd van een activiteit voor nerds was naar iets waar vrijwel iedereen zich in kan vinden.

Deze spellen hebben vaak regels, en sommige hebben hele boekwerken vol. Belangrijk natuurlijk, want om een goed spel te spelen waarin iedereen gelijk is, zijn soms regels nodig. Vervelend, ook, als je moeite hebt met veel lezen en lange pagina's met veel woorden en weinig plaatjes.

Probleemstelling

Omdat wij zelf onderdeel zijn van de TTRPG-community zien wij al jaren dezelfde vraag; om TTRPGs toegankelijker te maken voor mensen met zo een beperking. Vanuit de uitgevers zelf wordt deze vraag niet opgepakt; mogelijk vanwege de kosten die gebonden zijn aan het herschrijven of opnieuw ontwerpen van boeken. Voor derden (kleine bedrijfjes, spelers zelf) is dit geen makkelijk project om op te pakken; zij zijn gebonden aan wat ze wel of niet kunnen en mogen uitgeven, en de meeste mensen zijn geen uitgevers met een groot budget en grafische ontwerpers.

Met het oog op de huidige situatie is de volgende hoofdvraag opgesteld, welke, met het oog op de korte projecttijd, geraffineerd wordt in de scope:

"Hoe kunnen we tabletop games toegankelijker maken voor mensen met een beperking?"

Doelen van de opdracht

Met behulp van de oplossing die aangedragen wordt in dit project hopen wij een meetbaar impact te hebben op de toegankelijkheid van TTRPGs in gebruiksvriendelijkheid en gebruikerstevredenheid.

Analyse van de opdracht

Het vraagstuk zoekt naar een oplossing die mensen met ADHD helpt zich beter te kunnen wanen in het spelen van D&D, zowel offline als online. Hiervoor kan onderzoek gedaan worden naar wat mensen met ADHD helpt om grote stukken informatie makkelijker te verwerken en zich te focussen op het spel. Ook kan er onderzoek gedaan worden naar accessibility van soortgelijke games en online informatie. Ook kunnen er interviews plaats vinden met mensen die ADHD hebben om zo meer inzichten te krijgen. Met deze mensen kan het product later ook getest worden in verschillende fases van het project. Dit alles zal ons helpen onze hoofdvraag te beantwoorden. Aan de hand van de eindresultaten wordt er een eindproduct gemaakt in de vorm die het beste ingericht is en werkt voor onze doelgroep.

Design Challenge

Aan de hand van de bovenstaande analyse hebben we de volgende design challenge opgesteld;

"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."

Deelvragen

Aan de hand van de bovenstaande secties hebben we een aantal deelvragen voor ons project gedefinieerd;

1. Welke kenmerken van ADHD zijn van belang voor ons project?
2. Welke aspecten van het spel zijn makkelijk en moeilijk te begrijpen voor ADHDers?
3. Wat is de beste manier om informatie begrijpelijk te maken voor ADHDers?
4. Welke oplossingen bestaan er al?
5. Hoe kunnen we de huidige character sheets verduidelijken voor ADHDers?
6. Wat zijn andere aspecten van het spel waar ADHDers tegen aan lopen of moeite mee hebben?

Scope

Het doel van het project is het ontwerpen en ontwikkelen van een (digitale) tool voor het makkelijker maken van een character sheet voor mensen met een beperking.

De focus zal liggen op mensen met ADHD, met de intentie en/of mogelijkheid dit later uit te breiden voor andere beperkingen. We kiezen voor een doelgroep vanwege de grootte van de scope. De keuze voor ADHDers is gevallen omdat ADHD een raakvlak heeft met dyslexie, en vanuit hier makkelijk uit te breiden is naar andere doelgroepen.

Er is de beslissing gemaakt om Dungeons en Dragons (5th edition) als uitgangspunt voor de tabletop game te kiezen; dit is momenteel het meest bekende rollenspel ter wereld. Daarnaast zijn wij allen bekend met dit systeem, waardoor we minder tijd hoeven te steken in het bekend worden met het spel en meer tijd kunnen besteden aan het begrijpen van de doelgroep en het ontwikkelen van een tool. Hierbij hebben we de intentie (indien mogelijk) dit later uit te breiden voor andere tabletop games zoals Warhammer & Pathfinder.

De huidige deliverable van dit project is een werkend prototype, omdat we 6 weken hebben voor dit project. Het implementeren van de tool is een could-have voor het huidige project. Dit omdat we ons willen focussen op het creëren van een tool die zowel tijdens online sessies als fysieke sessies kan worden toegepast.

Mogelijke limitaties en/of risico's die kunnen plaatsvinden gedurende deze opdracht is dat er door covid-19 mogelijk vertraging kan optreden vanwege het niet fysiek

kunnen deelnemen aan meetings en dergelijke te organiseren en plannen, denk hierbij aan contactmomenten die van belang zijn voor de opdracht (zoals feedback momenten), waardoor sommige onderdelen van het proces meer tijd nodig hebben. Daarnaast kan het zijn dat door covid-19 het contact met de doelgroep stroever loopt, vanwege het inplannen van interviews en enquêtes die mogelijk online gaan plaatsvinden.

Eisen aan de opdracht

- Het eindproduct moet echt werkend en nuttig zijn voor mensen met ADHD.
- Het eindproduct moet voor iedereen toegankelijk zijn zonder hardware limitaties.
- Het eindproduct moet een duidelijke visuele stijl hebben die overal terugkomt en overal hetzelfde is.

Aanpak & Planning

Project methodiek

Dungeons & Dragons (D&D) is een populair rollenspel waar veel spelers plezier van hebben. Echter kan het ingewikkeld zijn voor spelers die ADHD hebben om ten volle te genieten van het spel. Speler met ADHD hebben namelijk moeite om de grote hoeveelheid regels en informatie van het spel overzichtelijk te houden. Dit project dient om de character sheets van D&D toegankelijker te maken voor mensen met ADHD. De projectmethode Design Thinking speelt sterk in op de eindgebruiker en ontwikkelt concepten en producten vanuit het oogpunt van de gebruiker. Om tot een goed eindproduct te komen is het belangrijk om empathie te hebben met de doelgroep. ADHDers hebben te maken met een complex probleem, het is essentieel dat de behoefte voor duidelijkheid verder onderzocht word. Daarom werkt de projectgroep met de projectmethode Design Thinking.

Tussenproducten

Empathy	Define	Ideation	Prototype	Test
Literature study Community research Available product analysis Competitive analysis Best, good and bad practises Interview Survey Focus group Fly on the wall Inspiration Wall Empathy map	SWOT analysis Root cause analysis Requirements prioritisation Business case exploration Requirement list Inspiration Wall Task analysis Explore user requirements Problem analysis	Brainstorm Inspiration Wall	Prototyping A/B testing Design Specification Inspiration Wall Peer review	Usability testing Task analysis Test Report Inspiration Wall Pitch

Tussenproducten op deelvraag

Welke kenmerken van ADHD zijn van belang voor ons project?

Literature study. Het uitvoeren van een literatuurstudie geeft een inzicht in harde cijfers en feiten; hoeveel procent van de bevolking is neurodiverse, wat zijn de meest voorkomende kenmerken, etc. Daarnaast geeft het een basis om vragen op te stellen voor de interviews met de doelgroep.

Interview. Tijdens het interview krijgen de statistieken een gezicht en een stem; waar heeft onze doelgroep nu precies moeite mee? Waar en wanneer gaat het fout?

Empathy map. Het behulp van de literatuurstudie, interviews en Fly on the Wall technieken kan een empathy map opgesteld worden; omdat niet iedereen in de groep (op dezelfde manier) neurodiverse is, geeft een empathy map de mogelijk om een waardevolle, gestructureerde manier inzichten te krijgen over onze doelgroep.

Survey. Omdat het moeilijk is om een overlap te vinden in datasets tussen neurodiversiteit en tabletop spelers, biedt het uitvoeren van een survey een oplossing. Een survey geeft een overzicht van veelvoorkomende kenmerken van ADHD m.b.t. tot ons onderwerp op een grote schaal.

Welke aspecten van het spel zijn makkelijk en moeilijk te begrijpen voor ADHDers?

Interview. Tijdens het interview krijgen de statistieken een gezicht en een stem; waar heeft onze doelgroep nu precies moeite mee? Waar en wanneer gaat het fout?

Survey. Omdat het moeilijk is om een overlap te vinden in datasets tussen neurodiversiteit en tabletop spelers, biedt het uitvoeren van een survey een oplossing. Een survey geeft een overzicht van veelvoorkomende kenmerken van ADHD m.b.t. tot ons onderwerp op een grote schaal.

SWOT analyse. Wanneer we data en inzichten hebben in wat ADHDers kan helpen, kunnen we kijken over alle aspecten van D&D waar kansen en problemen voor ideeën liggen.

Root cause analysis. Wanneer alle problemen en inzichten ontdekt zijn uit ons onderzoek, kunnen we ze gaan samen linken om zo tot de grondoorzaak te komen. Dit is het belangrijkste probleem wat we moeten aanpakken en veroorzaakt andere problemen down the line.

Requirement list. We moeten vervolgens aan de hand van onze research een lijst maken met alle requirements die benodigd zijn om het product te gaan maken op een manier dat ADHDers ook echt helpt.

Wat is de beste manier om informatie begrijpelijk te maken voor ADHDers?

Literature study. Het uitvoeren van een literatuurstudie kan ons inzicht geven op welke specifieke dingen we moeten letten wanneer het komt tot informatie overbrengen aan mensen met ADHD. Hierdoor weten we op wat voor manier we informatie moeten schrijven, hoe we deze informatie moeten presenteren, en op welke punten we wat voor veranderingen kunnen aanbrengen.

Requirement list. We moeten vervolgens aan de hand van onze research een lijst maken met alle requirements die benodigd zijn om het product te gaan maken op een manier dat ADHDers ook echt helpt.

Requirements prioritisation. Vervolgens moeten we gaan prioriteren wat het meest belangrijkst is om als eerste aan te werken door middel van de MoSCoW-methode.

Inspiration Wall. Wanneer de prioriteiten op een rij staan kunnen we beginnen met het bedenken van ideeën rondom de dingen die we uit ons onderzoek gevonden hebben. Dit hangen we op aan de inspiration wall. We blijven toevoegen totdat alles duidelijk is voor de belangrijkste requirements.

Welke oplossingen bestaan er al?

Available product analysis. In een available product analysis worden bestaande pro-

ducten die een raakvlak hebben met het project onderzocht. Om zo te leren van de producten en mogelijk aspecten te recreëren voor onze use case.

Best, good and bad practises. Best, good and bad practices geeft inzicht in de juiste en verkeerde ontwerpkeuzes van de producten die nu al bestaan. Wat helpt onze doelgroep en wat houdt ze juist tegen? De ontwerpkeuzes van bestaande producten worden achterhaald en informeert het ontwerp van ons product.

Competitive Analysis. Zijn er concurrenten? Wat bieden zijn precies? Als wij kijken naar het aanbod versus de resultaten van ons onderzoek, waar schort het aanbod dan nog aan? Hier kunnen wij ons niche vinden.

Community Research. Online forums voor tabletop games zoals Reddit, communities op Discord en derde partij uitgevers als DMsguild geven een inzicht in de huidige stand van zaken op het gebied van inclusiviteit in de wereld van tabletop rollenspellen.

Hoe kunnen we de huidige character sheets verduidelijken voor ADHDers?

Business case exploration. We gaan onderzoeken hoe de startup in elkaar gaat steken zodat we dingen zoals de character sheets kunnen gaan maken en verkopen.

Brainstorm. Waaruit bestaan de huidige character sheets, wat kunnen we hiervan gebruiken en wat kunnen we verbeteren.

Prototyping. Door verschillende prototypes te maken, kunnen we kijken welke het meest geschikt is.

A/B testing. Door deze test kunnen we kijken naar de wensen en voorkeuren van de (eind)gebruikers.

Requirement list. Aan de hand van de verkregen informatie is het belangrijk om een overzicht te maken met alle requirements die benodigd zijn om het product te maken.

Design specifications. Door een design specification te maken beschrijven we de kenmerken voor het product, om zo de ontwerpers en ontwikkelaars te informeren hoe we de modellen van de het product zien met argumentatie voor de gemaakte ontwerpkeuzes.

Usability testing. Door op de huidige sheets een usability test te doen, kunnen we erachter komen waar de problemen liggen bij het design. Wanneer we op de nieuwe tool een usability test doen, kunnen we erachter komen of er nog bugs/problemen zijn die we moeten verhelpen voor de livegang van het product.

Test report. Vanuit de andere testen worden testresultaten gegenereerd. Deze resultaten beschrijven we in een testrapport met een analyse hierop en eventuele aanbevelingen.

Pitch. Door onze vernieuwde character sheets te pitchen, kunnen we erachter komen

waar we een USP hebben, maar ook waar eventuele aanpassingen benodigd zijn om het juiste product te maken.

Wat zijn andere aspecten van het spel waar ADHD'ers tegen aan lopen of moeite mee hebben?

Fly on the wall. Door een sessie van het spel bij te wonen waarbij een of meerdere ADHD'ers deelnemen, kunnen we zien of er zaken zijn waar zij tegen aan lopen of moeite mee hebben gedurende een sessie.

Root cause analysis. Wanneer eventuele nieuwe problemen en inzichten zich voordoen tijdens research, kunnen we ze linken om zo tot een grondoorzaak te komen. Dit is het belangrijkste probleem wat we moeten aanpakken en veroorzaakt andere problemen down the line.

Requirement list. Aan de hand van de verkregen informatie is het belangrijk om een overzicht te maken met alle requirements die benodigd zijn om het product te maken.

Interview. Tijdens het interview krijgen de statistieken een gezicht en een stem; waar heeft onze doelgroep nu precies moeite mee? Waar en wanneer gaat het fout?

Bronnen

Wieland, R. (2021, 19 mei). 2020 Was The Best Year Ever For Dungeons & Dragons. Forbes. Geraadpleegd op 8 februari 2022, van <https://www.forbes.com/sites/robwieland/2021/05/19/2020-was-the-best-year-ever-for-dungeons--dragons/?sh=31f779014f37>

Whitten, S. (2021, 13 maart). Dungeons & Dragons had its biggest year ever as Covid forced the game off tables and onto the web. CNBC. Geraadpleegd op 8 februari 2022, van <https://www.cnbc.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>