



# Convergeren Brain- storm 6: Hoe begin je? Startup

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



Contents

Brainstorm divergeren: 6 Hoe begin je?..... 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 Hoe begin je?

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

**6. 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.

Basic - wat zijn je ideeën nu

Carmen:

- Een dm die mensen helpt hiermee > Al die vragen beantwoord/inspeelt op het verhaal
- Een game die gelijkwaardige regels gebruikt maar iets versimpeld (om erin te komen eerst een paar games die versimpeld zijn en daarna wat ingewikkelder)
- Buddy oudere spelers die de nieuwere speler helpen bv. Door te chatten
- Pratende zwaard verhaal: die volgt het verhaal en vertelt acties
- Momenten in het spel>puzzles waarin creativiteit wordt beloond! > je hebt veel mogelijkheden om het op te lossen en ff de tijd ervoor (digitale puzzles die de groep kan doen bv. Met mooie visuals)
- Een kortere lijst met de favoriete acties/abilites van je karakter
- Een visualisatie van de abilitates van je karakter
- Een visualisatie van wat je karakter bij zich heeft > hover hier op om te zien wat je er mee kan doen.
- Hoe meer regels/acties je kent hoe meer je word beloond? Xp, character art gegeneerd door een ai? inspiration

Janneke:

- Een soort ronde met verschillende acties, met plaatjes, waar je op kan staan voor meer informatie over een spell of actie, die gelijk andere dingen disabled die niet mogelijk zijn (net als bij bv animal crossing je gereedschapsriem)
- 'Hints' die je een tip geven wat je beste vervolgactie is
- Een 'ask ...' systeem die je snel vragen kan stellen en voor je filtert welke informatie je nodig hebt
- Een mini guide waar de basics in staan uitgelegd
- Een tool waarmee je spelenderwijs bekender wordt in het spel en ook buiten sess-



- ies kan oefenen
- Stappenplan waarin je steeds een stukje meer kan met je karakter maar alles in behapbare stukken krijgt

Julie:

- Een soort bot die toegang heeft in je character sheet en vanuit daaruit je allerlei opties kan geven om nu uit te voeren, maar geen onderscheid maakt in wat het allerbeste is, alleen wat mogelijk is.
- Een uitbreiding op een soort initiative-app die je stats bijhoudt voor je op je sheet en direct laat zien welke aanvallen je kunt doen en wat ze precies doen.
- Een soort overzicht van de regels die alleen op jou van toepassing zijn in de vorm van kaarten die je krijgt te zien wanneer je ze nodig hebt, met lijnen naar belangrijke onderdelen.
- Een systeem dat je character sheet tijdelijk verandert om alleen weer te geven welke onderdelen je nu kunt gebruiken om zo nog minder clutter te hebben op je scherm.

### Kantel je aannames

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

Ideeën:

Carmen:

- Regels leren door mee te kijken met D&D games
- Regels duidelijk maken door programma bv: kan ik over een gat van 10m rennen met mijn char? > nee
- Suggesties geven: andere spelers deden in deze module:...
- Op een map zelf een visualisatie maken van hoe ver iemand kan lopen als ze hi-erover hoveren, hoe ver een spell gaat als ze hier over hoveren ect.
- Aangeven welke enemy no1 van gevaar is > de meeste health ect. (dan kunnen ze zelf beslissen of ze de minions eerder weg willen ruimen)
- Spells/vecht technieken langzamerhand introduceren in een game -> je begint als normaal persoon en krijgt stap voor stap iets nieuws erbij (bv. ledere paar games) ipv. Plateau levelen
- Kaarten van je acties/animated spell list
- Beginnen met meer keuze opties en later in het spel dit steeds meer weglaten (zo is er ook nog plek voor de creativiteit in het spel alleen niet in het begin)

Janneke:

- Informatie beter begrijpen / behouden > tool waarmee de gevonden informatie snel inzichtbaar is, en uit te breiden per karakter
- Online journal met alle informatie > charactersheet, notes, maar ook snelle uitleg stukken of spells die je kan casten overzichtelijk met wat ze doen
- Een online map hierbij zodat je kan zien hoe ver je spell kan casten in de battle-map
- Spells minder lang laten duren in combat, door bijvoorbeeld een kader waarin je je actie kan voorbereiden en kan opnoemen tijdens je turn (drag & drop, met een melding / kleurverandering als je het beter kan aanpassen/moet aanpassen door

een actie van een ander karakter)

- Online spell deck waarin je gekozen spells in een kleiner deck makkelijk toegankelijk zijn
- Een one-shot met alle basics voor een D&D sessie, tegen robots, met voorbedachte actions, zodat je de flow van het spel kent voor je in een daadwerkelijke campaign stapt

Julie:

- Een karakter sheet waar al je belangrijkste acties bovenaan staan / een los sheet die je vooraan kan leggen met daarop alles wat je tijdens combat nodig hebt.
- Een prepare-list waarin je tijdens andermans beurt je eigen beurt al kan voorbereiden aan de hand van drag & drop boxen, die je direct kunt updaten als er iets gebeurt wat je nog niet had verwacht.
- Visualisaties van alle acties met meer duidelijke en kortere tekst, geen extra fluff als je dat niet wilt als standaard.

### 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:

- brownie> lekker/zacht> leuk> acties op kleinere manieren inzetten bv: prompt die vraagt: welke actie neem je deze combat/ben je van plan om te doen? Als je die beantwoord krijg je een reward zoals: een spelletje spelen, xp die je kan inwisselen tot reward -> AI character art generator
- lade> veel spullen> informatie web maken, visueel zien welke npc met wat te maken heeft
- telefoon>afleiding>opzoeken van dingen> google suggestion: relevante regels voor situaties laten zien
- Thee kan> gemakkelijker> minder moeite> automatisch dingen van de spelers wegnemen zoals: tables voor backgrounds, random background story generator ect. Zodat de tijd die wel in het spel gestoken word besteed kan worden aan regels leren misschien
- Post its> info zelf invullen maar op een korte plek: de (DM/)oudere spelers algemene regels laten kiezen die de spelers ten alle tijden in het spel kunnen zien (visual boven bv de map) zodat ze gestuurd zijn in wat relevant is.



Janneke:

- Spaarpot > geld sparen > bewaren > informatie bewaren in een box, die opent wanneer jij dat wilt
- Puzzels > creatief nadenken > oplossen > een online game waarin je tegen bots het spel al een keer speelt met de nodige uitleg
- Planten > groeien > zonlicht > verlichting > verlichting geven door niet alles te hoeven onthouden maar een tool aan te rijken met je beste acties voor de volgende turn
- Funko verse strategy game > TTRPG voor minder personen > mogelijkheid om met minder mensen het roleplaying al eens onder de knie te krijgen
- Nintendo switch > games > online met onbekenden > durft meer > een online omgeving/community die uitleg kan bieden aan mensen dmv bijvoorbeeld een forum.

Julie:

- Tafel > overzicht van alles > AR overlay via je camera die direct hints kan geven en informatie kan laten zien vanuit de groepsinformatie in de online portal, alsof je game UI naar de echte wereld haalt.
- Vuurwerk > feest > spektakel > laat voor elke spel en attack een soort visualisatie zien van wat het doet voordat je de move ook gebruikt in je beurt.
- Kopje > dingen bijhouden > een soort bakje met daarin al je opties en waar steeds 3 valide willekeurige opties uit krijgt om zo verschillende dingen uit te proberen maar wel op de momenten dat het ook echt werkt. Je kunt natuurlijk gewoon opnieuw rollen.

### 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:

- Game risk of rain: speler een aantal keer op een wat makkelijkere difficulty laten oefenen bv. De enemy is niet super gemeen of the npc praat zelf iets meer door
- Risk of rain 2: Als iemand niet weet wat hij/zij moet doen automatisch acties kunnen ondernemen: bv. Ik doe altijd eldritch blast in combat als warlock als ik ff niet meer weet wat ik anders kan doen
- Overleg met teamleden aanwakkeren: speler 3 wil de volgende actie: fireball doen, de andere spelers kunnen dan suggesties maken bv. Richt het niet te veel op je medenspelers maar hier ipv hier
- Open character sheets voor andere > weten wat hun abilities zijn en als iemand hulp nodig heeft suggesties maken (denk hier wel aan: niet wat is het beste om te

doen maar wat zou het karakter doen, mogelijke valkuil)

- Achievements: tijdens het spelen door meer te leren over het spel/lang genoeg te spelen voordelen krijgen (bv. Een schattig huisdier die je character kan knuffelen maar niet in het spel iets kan betekenen, mooiere character sheet)
- Opbouwende skills: net als een skilltree opties die een karakter kan doen meer unlocken

Janneke:

- Cliche > tool ziet er al deels uit als het verwachtte
- Storytelling > een soort Peter de Panda die je wegwijs maakt in het spel door middel van verhalenderwijs iets leren maar houdt het simpel
- Theorie > de theorie visueel maken, iedereen weet de opbouw van een film na het meerdere malen gezien te hebben met visuals
- Kern van verhaal > Zorgen dat je weet wat voor invloed jouw stap heeft op de rest
- Identificeren met een karakter > hoe dichterbij jij bij je karakter staat hoe meer jij je kan vinden in de acties

Julie:

- Muziek:
  - Creatieve expressie > Geef opties vooraf met een kort verhaaltje om zo meer interest en verbinding te maken met een wapen of spell of belangrijk item
  - Emoties in kwijt > Geef aan de hand met emoticons aan wat je karakter nu wel en niet leuk zou vinden te gebruiken, aan de hand van backstory, interesses, mood, etc.
  - Instrumenten > Koppel elke actie aan een object, en laat dit object zijn kenmerken en een korte tekst aangeven wat iets doet. Hoorn spuwt vuur, etc.
  - Geluid > Geef bepaalde geluidjes als het je beurt is, als er iets belangrijks gebeurt, als er iemand een bepaalde aanval gebruikt, als iemand loopt, etc. Helpt ook met de immersie
  - Verzameling > Attack & Spell cards maar dan gekoppeld aan je karakter sheet, die automatisch en compact updaten als er iets gebeurt, bijvoorbeeld advantage, shields, damage, required items, etc.

### Superheld: Iron man

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

Welke eigenschappen heeft iron man?

Hoe zou iron man dit probleem aanpakken?

### Ideeën:

Carmen:

Spider man:

- Dingen niet vertellen voor andermans veiligheid: andere aanmoedigen om nieuwe speler de ruimte te geven om te leren
- Niet alles vertellen: Moeilijke class options later introduceren bv. Niet meteen een wizard kiezen omdat dat nog ingewikkeld is
- Gebruik maken van natuurlijke talenten en deze versterken: bepaalde mensen nemen notes in de campaign de ander kan wat meer op combat letten ect.



Deku:

- Een strategie "boekje" wat zijn de abilities van de vijand die je hebt gezien? Hoe kunnen we hier het beste tegen counteren, wat zijn mijn medespelers ability? Kunnen we hier een combo van maken?
- Door hard te trainen meer te leren: veel spelen en veel op je bek gaan maar dit ook goed vinden, een guide/app/moment in het spel die spelers laat weten dat niet de optimale beslissing maken goed is en hoort bij het leren van het spel

Janneke:

- Klaas Vaak
- Wilt dat iedereen met elkaar kan opschieten
- Behulpzaam
- Vriendelijk
- Allemansvriend
- Non-verbale communicatie

Een manier waardoor je samen als nieuwe spelers de regels en dergelijke kan leren, leren van elkaars acties en eventueel samen character development doen.

Klaas Vaak kan je koppelen aan een andere speler (maakt niet uit wie of wat het is), door middel van samenwerken kan iemand die al langer speelt opgefrist worden met hoe het spel werkt en de nieuweling leert samen de regels, spells en handige weetjes aan.

Klaas Vaak heeft een uil (oehoe Houdoe) die hem helpt om te reizen en alles in de gaten te houden. Nadat je een 'beginners traject' hebt gevolgd, houdt oehoe Houdoe je in de gaten en kun je hem raadplegen je te begeleiden als je vast loopt of de informatie die je mist aan te reiken.

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. Link zou je helpen als een soort buddy om over het probleem te komen. Hij zegt misschien niet veel, maar hij kan wel dingen aanwijzen en verduidelijken met afbeeldingen. Hij wil niet uit handen nemen wat je al kunt doen. Hij zal je helpen naar het beste resultaat te komen.