



Divergeren Brainstorm

1: onzekerheid

Startup

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

Contents

Brainstorm divergeren: 1 Onzekerheid.....	3
How it's done.....	3
Belangrijke informatie.....	3
Basic.....	4
Kantel je aannames	4
Woorden associatie.....	6
Directe analogie	7
Superheld: iron man.	8

Brainstorm divergeren: 1 Onzekerheid

How it's done

Geen idee is verkeert, 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: Hoe kunnen we onzekerheid wegnemen tijdens het spelen van D&D? & Hoe kunnen we empathie creëren voor neurodiverse spelers tussen groepsgenoten?

1. 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.

5. 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.

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 vindt/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 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

Basic - wat zijn je ideeën nu

Amber:

- Een systeem waarmee non verbaal gecommuniceerd kan worden over het spel.
- Spelers aanmoedigen om elkaar positieve feedback te geven middels beloningen (Inspiratie?)
-

Carmen:

- 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)
- Op een profiel/ding je sterke en zwakkere kanten van het spel vantevoren bekend maken
- Uitleg van bepaalde acties geven -> een speler op zijn/haar telefoon is niet altijd ongeïnteresseerd maar wil genoeg prikkels hebben om te kunnen luisteren
- 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
- Spelers in notes hun leukste/beste moment in de sessie laten bijhouden > me-despelers kiezen welk moment ze van die speler juist het beste vonden.
- Noneverbale feedback detector > bedoeld iemand iets niet zo gemeen als het klinkt?

Janneke:

- 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
- Tips & tops naar de eerste paar sessies
- "How to give feedback" - workshop/training/iets waarmee gewerkt kan worden of waarin staat hoe je er rekening mee kan houden
- Het feedpulse systeem waarin je een recap houdt : met smileys over hoe het ging
- 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

Julie:

- Een boekje voor de groep om feedback en dergelijke gewoon zo op te schrijven.
- Een soort centrale tool waarbij iedereen informatie kan terugvinden waar ook notes over de groep zelf gemaakt kan worden.
- Kunnen spreken met een 3D versie van je karakter in plaats van direct.
- Een soort overzicht guide met dingen die je kunt doen voor neurotypische groepsgenoten en andersom om zo dingen te kunnen leren die iedereen kan gebruiken.

Kantel je aannames

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

Ideeën:

Amber:

- 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
- Oefening voor elke sessie waarbij we (fysiek) zorgen aan de deur laten en gewoon plezier proberen te hebben als groep.
- Start / Stop systeem waarbij aangegeven kan worden: 'doorgaan', 'langzamer aub', 'stop de scene', etc.

Carmen:

- Juist geen feedback in het spel aanmoedigen > laat spelers hun gang gaan
- ADHD'ers 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 band creëren tussen spelers > soort ijsbrekers? Zodat ze elkaars zwakkere kanten leren kennen waarom en empathie met elkaar opbouwen
- 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?
- 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
- Momenten om elkaars feedback ook te raten > hoe opbouwend was de critiek? Kon je er iets mee? Hoe zou het beter kunnen?

Janneke:

- 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 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 hulpmiddel
- 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 feedback detector die aangeeft hoe jou feedback wordt ontvangen
- Vertrouwenspersoon voor je onzekerheid/acties mee te bespreken

Julie:

- 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 stoplicht systeem inbrengen dat past in de D&D style.
- Een soort digitale buddy die er voor je is om het probleem waar je mee zit te relativeren.
- Een lijst met verschillende dingen die je voor afleidende stimulatie kunt gebruiken die direct ook in je karakter ingebouwd kunnen worden.
- 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.

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:

- Lamp > Eureka! > Uitroep > Codes / Woorden om iets aan te geven wanneer je je onzeker voelt
- Glanslak > Glans > Glimmeren > >Golden Star> Werken aan zelfvertrouwen middels gouden sterren systeem? Doelen zetten en behalen voor achievements
- Slugcat > Comfy > Knuffel > Knuffel om vast te houden wanneer je dit nodig hebt > Zachte fidget toy > Wanneer je dit speeltje vasthoudt, luistert men naar de behoefte van deze persoon

Carmen:

- Whiteboard: veel ideeën opschrijven maar uitwisbaar> random dingen op schrijven> een pagina met shared notes/session things > de een tekent iets de ander schrijft wat extra details op > de ander schrijft een positieve comment bij iets wat is gebeurt > Koe :D < evidence of this idea working
- Koe :D > houden van muziek > een positieve soundtrack die mensen een wat rustiger gevoel geven terwijl ze napraten over wat goed en fout is gegaan in de sessie
- koe> weiland> zonnig > warm/geluk > tijdens een feedback moment positieve dingen introduceren bv: je hebt feedback ingestuurd leuke/cute gif! Wat negatieve feedback iets behapbaarder maakt
- Stoel > beweegbaar > 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

Janneke:

- Rozen > liefde > rood > fel > met felle kleuren > 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

- Nintendo switch > games > levels > een levelsysteem met XP points, zodat je kan zien waar een speler staat en kan handelen naar zijn/haar kennis en ervaring
- Epoxy > transparante substantie > water > zee > geluid > rust > soundeffects die een bepaalde sfeer kunnen meegeven waardoor er meer zelfvertrouwen te bouwen is
- Spaarpot > opent wanneer je er op klikt en panda jat je geld > > buddy > een buddy / vertrouwenspersoon

Julie:

- Kussen > relaxen/rusten > 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.
- Fles > dingen bijhouden > een soort manier om informatie bij elkaar te houden wat goed gegaan is, een soort complimenten pot.
- Masker > beschermen > zorgen dat iedereen zich op zijn gemak voelt > 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.
- Boek > informatie > een lijst met informatie die je helpt om medespelers te begrijpen.

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:

Amber:

- Kunst:
 - *Vorm > 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.*
 - *Kleur > Palet aan kleuren met emoties om te zien of iedereen op dezelfde lijn zit.*
 - *Gevoel > Het bespreekbaar maken van gevoelens > Het is belangrijk dat zowel positieve als negatieve gevoelens een plaats hebben aan de tafel > Feedback sessie achteraf > of tijdens sessie in nood? > inlassen*
 - *Emoties > 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.*

Carmen:

- School:

- Supermarkt:
- Muziekles:
 - *Niet geforceerd: mensen meer leren door bv. Video met VR met meerkeuze hoe het voelt om negatieve feedback te krijgen zodat ze liever zijn met hun feedback (zoiets is bv. Ook gebruikt om meer empathie te creëren voor date rape victims)*
 - *Gevoel in muziek kwijt kunnen: Een plek geven om negatieve feedback eruit te laten maar hierna de positieve/betere verwoording eruit te halen > NLP)data-science programma)*
 - *Meteen feedback toepassen: tijdens een sessie tijdens feedback geven/een verbeter punt geven, als de speler dit toepast tijdens de sessie krijgt hij/zij een beloning*
 - *Samenspel: als partners een verbeterpunt aanpakken > als bv. 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*
 - *Applaus na een concert: Een manier om online bv. Knop te juichen / klappen (bijna net als met bits doneren in stream)*
 - *Concert: 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.*

Janneke:

- Formule 1
 - *Snelheid > Eigen tempo en uitstraling kunnen aangeven in een tool*
 - *Inhalen > Een beloningsysteem, hoe beter je het doet hoe verder je mag in je levels als speler*
 - *Racen > tijdens sessie feedback nog even voor je houden*
 - *Beste van de beste > achievement wedstrijd competition over feedback*
 - *Podiumplaatsen > iedereen heeft een eigen song aan het einde die wordt afgespeeld voor degene die het meeste heeft gedaan die sessie*
 - *Pitstop > een wisseling in de game waarmee je even je basis kan aanpassen / wat kan opzoeken wat je mist*

Julie:

- Muziek:
 - *Creatieve expressie > 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.*
 - *Emoties in kwijt > 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.*
 - *Instrumenten > Zet samen wat regels rond het gebruik van een instrument en neem er dan een mee om te kunnen gebruiken tijdens de game*
 - *Geluid > Een soort bot die meeluistert en probeert te interpreteren wat er nu eigenlijk gezegd wordt.*
 - *Verzameling > 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.*

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:

Amber:

Dr. Strange

- Intelligent
- Self-made
- Extravert
- Intuitief
- Houdt van orde en voorspelbaarheid
- Hoe zou Dr. Strange dit aanpakken?
- Hij heeft de toekomst al gezien, en weet dus hoe je door het proces van meer zelfvertrouwen opbouwen heen komt > Hij zorgt ervoor dat alles goed georganiseerd is zodat je alles rustig door kunt lezen.
- Geen grote, sterke veranderingen. Een beetje magie en een verrassing hier en daar horen erbij, maar de regels blijven hetzelfde.
- Zelf je eigen fouten laten maken > Hij staat klaar als je hem nodig hebt, maar verder laat hij het je zelf proberen.

Carmen:

Todoroki:

- In plaats van veel naar iemand te sturen in een keer kleinere bursts van feedback aan mensen geven > niet veel ijs want dan zie je je enemy niet meer
- Door een goed gesprek aan te gaan mensen die je eerder niet goed hebben behandeld vergeven

Jafar van de musical twisted > specifically

- De gouden regel volgen en niet te luisteren naar feedback > eigenwaarde is belangrijker dan wat iemand anders van je vindt
- Zelf een compliment geven aan jezelf iedere sessie of het nu dezelfde is of niet
- slim/boeken: Door in te lezen/ via content stappen vinden hoe iemand beter kan spelen/zijn eigenwaarde/weerbaarheid kan opkrikken
- Anne of green gables:
- Als feedback the harsh is een penalty voor die speler geven
- Bepaalde feedback don'ts bekend maken
- Noneverbale feedback verbaal maken

Janneke:

The Mandalorian

- Bounty Hunter > krijgt opdracht voor geld > een soort in game puzzles waarmee je je zekerheid kan trainen en hiervoor krijg je een achievement bv goldpieces
- Zorgzaam > Een buddy die je aanstuurt en helpt wanneer je je onzeker voelt, en met je de sessie evalueert
- Zelfstandig > Een buddy die inspringt wanneer je hem nodig hebt

- Weinig verbale communicatie > een non-verbale tool die hulp bied aan te geven wat je nodig hebt

Julie:

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

Link zegt zelf niet veel. Hij kan hier dus andere aan het twijfel brengen. Daarom zorgt hij er voor dat hij altijd goede acties verricht en probeert de andere persoon zich op z'n gemak te laten voelen. Hiervoor kan hij wel een steuntje gebruiken. Dit kan hij ergens lezen of door iemand verteld krijgen. Hij wilt graag laten zien dat hij het beste voor iedereen bedoelt en wil graag meer manieren om dit te kunnen doen.