



Convergeren Brain- storm 7: Notities Startup

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

Contents

Brainstorm divergeren: 7 Notities..... 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: 7 Notities

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. Moeite met notities maken tijdens het spelen, het voelt als een last: Het aantal prikkels die verschillende spelers hebben verschilt dus de snelheid waarmee het spel zich voortbeweegt is niet altijd even fijn voor iedere speler.

Basic - wat zijn je ideeën nu

Amber:

- D&D versie van steno?
- Notitie app / blok met vlakken om in te vullen
- Notities maken middels vragen beantwoorden
- DM kan notities (of onderdelen daarvan) arceren om te delen met spelers, spelers kunnen onderling ook notities doorspelen
- Na afloop sessie "Avonturen Dagboek" schrijven in-karakter. Het weghalen van notities uit de echte wereld door ze 'in-character' te maken kan bijdragen aan het wegstrepen van het "werk" gevoel.
- Kahoot Quiz-achtig idee aan het begin van de volgende sessie

Carmen:

- Habit builder
- Notes maken in spelvorm
- Gezamenlijk notes houden zodat er uberhaupt minder geschreven moet worden
- Een standaard notes vorm> zo npcs, zo plekken , zo lore ect.
- Tekenen en daardoor notes maken/ meer onthouden van de sessie
- Met iconen makkelijker notes hebben/visualisatie minder tijd
- Voice recorden > notes maken NLP
- Het spel langzamer laten verlopen door bv. Meer rp, meer omschrijvingen aan te moedigen zodat de notes niet te groot zijn per sessie
- Pauzes in een game waar notes gemaakt kunnen worden
- Mooier "adventure boek" zodat notes meer deel worden van het spel > die video die Jules had laten zien
- Sessie kaarten met standaard dingen die iemand kan samenvoegen > codeblokken net als bij robots eerste semester

Janneke:

- Al die de sessie opneemt en vanuit hier notes voor je maakt
- Een klankbord waarmee je met snelle toetsen woorden kan maken in plaats van hele zinnen moeten uitschrijven
- Geschreven notities kunnen inscannen die automatisch worden omgezet naar tekst/visuals
- Gezamenlijk note system
- Op je digitaal character sheet / online omgeving / ander iets een tool die je over een map kan zetten met een opacity waar je notities op kan maken, zodat je dingen kan aanwijzen en omcirkelen
- 'Wie is de mol' boekjes - per aflevering / opdracht maak je notities over wat je net hebt gedaan. Daarnaast kun je er per karakter in bijhouden wat die doen, wat je moet onthouden, etc..
- Met 'shortcuts' sneller kunnen meeschrijven
- Een tool die notes gemakkelijk voor je op de chronologische volgorde zet, in timeline plaats, filtert, visualiseert en connecties legt
- Een verzamelplaats voor alle notes zodat je ze niet kwijt kan raken in chaos / op je bureau

Julie:

- Quick notes die direct geïntegreerd worden met een soort groep database. Deze quick notes zijn ook echt kleine blokken die niet het spel volledig bedekken.
- Een soort text to speech die aan je notes verschillende begrippen kan highlighten met extra informatie als je er over hovert of op klikt om door te linken.
- Een systeem dat notes omzet naar afbeeldingen en waar iedereen mee kan kijken.

Kantel je aannames

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

Ideeën:

Amber:

- Voice recorder neemt de sessie op en herkent belangrijke namen van plaatsen, NPCs, etc. Deze worden gegroepeerd en na afloop aan de speler gepresenteerd
- Applicatie die de sessie opneemt. Wanneer spelers zoeken naar kernwoorden (namen, plaatsen, etc.) worden alle clips waarin deze namen gebruikt worden teruggespeeld.
- Unieke manieren van notities maken zoals hun karakter dat zou doen → Kerven op steen, in een trui breien, kookboek schrijven met sessies als recepten

Carmen:

- Op rustigere dagen D&D spelen/eerst tot rust komen voor de sessie om zo genoeg energie te hebben om op notes to focussen
- De DM sessie notes maken? / laten zien
- Alleen aantal belangrijke dingen van sessie opschrijven > alleen sessie recaps aan het einde van het spel
- Automatisch met bv. Combat in een scene npc's en wanneer er gevochten was/wat er gebeurt noteren

- Degene die meer prikkels nodig hebben notes laten maken/ deze prikkels kwijt kunnen met in character activiteiten bv. Je animal trenen, artwork maken andere hobbies
- In de game zelf de mindere note taking verwerken zodat het deel van het spel word: Karakters spelen die niet veel weten/magical items die belangrijke gebeurtenissen herinneren
- Andere spelers belangrijke dingen laten aankaarten

Janneke:

- Prikkel waardoor mensen die dit nodig hebben prikkels krijgen met notes maken en degene die juist de rust nodig hebben deze later kunnen teruglezen
- Tool waarmee je digitale notes kan schrijven, die je handschrift herkent en iedereen in de sessie een eigen kleur geeft. Hiermee kan je bij elkaars notes. Mogelijkheid om dingen op 'alleen ik' of 'delen met x specifieke persoon'
- Tool die je acties waarneemt wanneer je bv op je character sheet aangeeft welke spell je cast in combat + hoe je hebt gerold, die na de sessie automatisch een overzicht voor je maakt. Deze voegt samen met je eigen notities, filtert het dubbele eruit en maakt visuals voor je
- Inventory is in plaatjes waardoor je met plaatjes weet wat er nu precies in zit
- Een tool die aangeeft wie welke notes maakt, zodat degene in sessie die er moeite mee hebben in een oogopslag zien bij wie ze notities kunnen terugkrijgen
- Recap voor begin van de sessie aan de hand van vorige notes (automatisch gegenereerd)

Julie:

- De DM kan steeds een stuk van het character revealen en een AI bepaalt hoe dit overgebracht wordt, het wordt namelijk niet letterlijk weergegeven zoals de DM het heeft geschreven maar in een beknopte versie met alleen belangrijke dingen die tot nu toe bekend zijn.
- Friendship cards. Voor elk karakter kan de DM een leeg kaartje open zetten met daarop alleen de afbeelding van het karakter. Op dit kaartje kun je kort iets typen maar voornamelijk icoontjes toevoegen die iets zeggen over het karakter om zo niet door middel van tekst je dingen kunt onthouden. Schedel = evil, big sword = has a strong weapon/is strong, etc.

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:

- Eierkoek → Kip → Kip of het Ei → Wat kwam eerst? → Van grote lijnen naar kleine details opbouwen van notities
- Kookboek → Recepten → Stap voor stap notities opbouwen
- Stiften → Kleuren → Regenboog → Notities indelen op categorieën
- Muis → Muismat → Zacht → steno fidget toy
- Sessie wordt opgenomen → Wanneer er iets belangrijks aan bod komt druk je op

een van de knoppen van de steno fidget toy en dan wordt een minuut van tevoren en 5 minuten daarna van de opname "gearceerd" met de tag van de steno, bijv. "Locatie", "Persoon", "Herinnering", "Monster", etc.

Carmen:

- Brood: nutrients > energy > energy geven om genoeg notes te kunnen spelen door felle kleuren, prompts? Energy drinks I dunno
- broterham > zelf aanpasbaar > het aantal notes die nodig zijn voor een campaign van tevoren bespreken zodat de commitment die de spelers maken duidelijker is > je bent je bewust van hoeveel werk het kost
- Dobbelsteen > random > notities maken gaat in de groep om de beurt zodat niet iedereen meteen moe is en dubbel werk doet
- gum > weg gummen maar niet helemaal > De informatie van gezichten/praten/ in het programma zelf of bv. Camera op map ofzo die niet niet opgenomen word gebruiken om zo meer informatie te winnen over de sessie
- Telefoon > notificatie > als er iets belangrijks is wat opgeschreven moet worden een visual zodat de belangrijke dingen opgeschreven worden en geen energie verspilt word aan minder belangrijke dingen
- Zakdoek > zacht > het maken van notes comfortabeler maken > beter UI, rewards in game ect.

Janneke:

- Mes > scherp > voorzichtig >
- Etui > pennen > Online tool waarbij je met schrijven ook notes kan maken, zonder ze kwijt te raken / een online notebook
- Bakjesla IKEA (geen idee hoe dit uit te leggen) > tekenspullen > geordend > een tool die automatisch je notes ordent op basis van informatie / kleur
- Visitekaartjes > verzameling van contactgegevens > Op meerdere manieren mogelijk op notes te maken die bij elkaar worden verzameld en gefilterd na elke sessie
- Medicatie > timer > alarm > een time management die ervoor zorgt dat je elke zoveel minuten notes kan maken
- Tas > meenemen van spullen > drager > verantwoordelijkheid > iedere sessie is er iemand verantwoordelijk voor de notities
- Dobbelstenen > online dobbelstenen > tool die online acties / simpele acties bijhoudt of al invult en deze automatisch met verhaallijn van DM samenvoegen
- Moviejournal > bijhouden van gekeken films > bijhouden van gebeurde informatie > een cheatsheet waarmee je makkelijk en sneller visual notes kan maken

Julie:

- Telefoon > altijd bij de hand > een soort quick select van verschillende onderwerpen die je wilt onthouden en die je op chronologische volgorde kunt zetten.
- Doos > verzamelbak > je kunt samen dingen blijven toevoegen aan deze bak, maar je ziet de andere notes pas op het einde. Notes die over hetzelfde onderwerp gaan worden gecombineerd.

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: School

- Vakken → Notities indelen op onderwerp. Misschien ben je geïnteresseerd in monsters of mensen en houdt je het liefste alleen notities bij van een bepaald onderwerp.
- Huiswerk → Notities buiten de sessie verwerken wanneer je niet te veel prikkels ervaart.
- Klasgenoten → D&D is een teamspel. Je kunt samenwerken met andere spelers om notities bij elkaar te voegen. Misschien kiest iedereen zijn favoriete "Vakken" en voegt gedetailleerde informatie daarover toe aan de gezamenlijke notities
- Leraren → De DM heeft (vaak, looking at you Mark) goede notities over de dingen waar je iets over wil schrijven. Zij kunnen bijdragen door kleine stukjes van hun notities te delen.

Carmen:

- Ziekenhuis: behulpzaam: mensen die beter zijn in notes laten uitleggen hoe iemand het beste notes kan maken
- Ziekenhuis: langer wachten in de wachtkamer: in dode momenten van de sessie mensen de plek geven om notities te maken en andere om alvast bv. De sessie te overleggen of een puzzel op te lossen
- Ziekenhuis: doctors geven aan wat er aan de hand is: gezamenlijk notes maken, een programma/persoon omschrijft wat er nou echt is gebeurt > sessie recap
- Papierwerk naderhand: aan het einde van een sessie alleen een kleine samenvatting schrijven gezamenlijk ipv tijdens de sessie meer op te schrijven
- Park: spelen: in spelvorm notities opschrijven na de sessie zodat het leuker is
- Park: frisbee gooien: twee spelers van die sessie notes laten maken > zij hebben dan de verantwoordelijkheid om die dingen te weten

Janneke:

- Mok
- Koffie/Thee: lekker/geruststellend: een bot die je helpt met notes maken door middel van het invullen van vragen
- Comfort: zie hierboven
- Warmte vasthoudend: Helpt je met kleine reminders waarin staat dat het weer tijd is voor nieuwe notes
- Uniek: iedereen heeft een eigen style, ook in notes maken. Tool waarin je kan aangeven wat voor soort notes je wilt maken (diverse mogelijkheden zodat je ook nieuwe dingen kan proberen)

Julie:

- Muziek
- Creatieve expressie > Laat mensen makkelijk notes tekenen, typen en stickers gebruiken tegelijk in een digitale tool.
- Emoties in kwijt > Een systeem om bij elke note een emotie te kunnen toevoegen.
- Instrumenten > Combineer elke note met een eigen icon als een soort shorthand die hovert in de corner en kunt punnen, als een soort messenger bubble.
- Geluid > Geef elke session/gedeelte van een session een mood door middel van muziek.
- Verzameling > De notes worden aan het einde van de game door een AI samen gebundeld in een digitaal boekje. Dit boekje begint met een samenvatting van de belangrijkste dingen. Vervolgens gaat de rest van het boekje over de rest van de notes.

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:

- Jarlaxle →
- Cocky
- Capable / Skilled
- Neutral Morality
- Fashionable
- Thought-provoking
- How would Jarlaxle handle this problem?
- Cocky / Skilled: Just be 5 steps ahead of the DM and write notes before the session → Help the DM with writing the world. What is your place in this world? Where do you come from? Does this place have any special rituals? → It helps you get more anchored into the world and in turn, grows emotional investment.
- Neutral Morality: Other players write notes. We can 'share' the notes to increase both of our notes. (But mostly ours)
- Skilled: What are we best at and how can we best employ those skills in a variety of situations? Can we stimulate our ADHD brain in a way to make better notes?
- Thought provoking: Our brains don't stand still. While they were taking ages to make a decision on their combat move, we worked on our notes.

Carmen:

Carly:

- Lief: De spelers vaker aan belangrijke dingen herinderen / minder op afrekenen als ze iets niet weten
- Grappig: spelers hun leukste/grappigste moment van de sessie alleen laten opschrijven zodat het leuker is

Sam

- Mean: Spelers die het minst weten over de sessie/het minst opschrijven afstraffen/ andere spelers bewonen
- Acties meer dan gedachte: spelers laten opschrijven wat ze willen doen volgende beurt zodat ze zo automatisch notes zijn

Spencer

- Kunstenaar: spelers creatief laten zijn in hoe ze de sessie op nemen: in character, art, write all the things
- De dm descriptions delen als ze geschreven zijn van te voren
- responsible: de spelers het belang van notes bij laten brengen
- Sudden fire: Random iemand notities laten maken van wat er in de sessie tot toen toe gebeurde/random aan het einde van de sessie en zo kort een recap te krijgen van wat er was
- Creatief: mindmaps maken / in diepere lagen kunnen gaan van notes ipv veel opschrijven

Janneke:

- Draak (Sprookjesbos)
- Stoer
- Woont in een grot
- Bewaakt een schat
- Diva

Draak zou zijn notities bewaken alsof het een schat is, waar hij heel stoer over zou doen dat hij ze wel heeft. Hij is een diva die alleen woont en nog nooit iets heeft hoeven delen, maar als er een drama is of ergens zijn hulp gewenst is, staat Draak vooraan. Hij zou dan ook alleen zijn notes delen met personen waar hij iets van terug krijgt (al is het een simpele bedankt), en een deel voor zichzelf houden afgeschermd.

- Roodkapje
- Vriendelijk
- Behulpzaam
- Een echte vriend

Roodkapje zou notities maken en met iedereen delen. Ze zou bij ieder karakter individueel nagaan hoe ze iets vinden en waarom ze bepaalde acties doen. Ze wilt het liefst alle feiten zo precies als mogelijk opgeschreven hebben. Daarnaast zou ze de notities met iedereen delen om meer vriendschappen te genereren.

Julie:

Link

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

Link heeft een logboek bij met alles wat hij moet doen en heeft gedaan. Hier hoeft hij zelf niets voor te doen, het gebeurt magisch op het achtergrond terwijl hij bezig is met wat hij moet doen. Het is alsof het boek gewoon alles in zich op neemt en er een handige samenvatting van maakt en de juiste dingen afvinken. Hiervoor kan het alles wat Link tegenkomt in zich opnemen en verwerken. Het heeft toegang tot alles wat er gebeurt is. Dit zorgt ervoor dat Link niet de druk voelt om dingen op te schrijven en hoeft er ook niet steeds voor stil te staan.