



Divergeren Brainstorm 2: veel info overbrengen Startup

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

Contents

Brainstorm divergeren: 2 Veel info overbrengen	3
How it's done.....	3
Belangrijke informatie.....	3
Basic.....	3
Kantel je aannames	4
Woorden associatie.....	5
Directe analogie	7
Superheld: iron man.	8

Brainstorm divergeren: 2 Veel info overbrengen

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: Grote lappen tekst, zoals de boeken, worden zelden gelezen: Er zijn zo veel regels en lappen tekst aan informatie, dat dit voor neurodiverse mensen zich opstapelt en niet meer behapbaar is. Door al deze informatie ziet men het bos niet meer en wordt men afgeleid door andere stukken tekst.

How might we: Hoe kunnen we benodigde informatie op een makkelijke manier overbrengen zonder lange boeken te hoeven lezen?

Basic - wat zijn je ideeën nu

Amber:

- Het opdelen van informatie in blokken: In-combat actions, out of combat actions, bonus actions, condities.
 - *De speler gaat dan naar het blok en ziet welke opties er zijn op dat moment, en de andere opties vallen dan (tijdelijk) weg.*
 - *Alle blokken hebben hun eigen kleuren en pictogrammen om duidelijk te maken waar dingen thuishoren.*
- I.p.v. informatie allemaal bij elkaar te zetten, naar meer informatie linken. Zo kan de gebruiker er alsnog voor kiezen om dieper op het verhaal in te gaan.
- Het stroomlijnen van informatie middels pictogrammen en / of visualisaties.
- AI Dungeon introductie maar dan met losse D&D regels

Carmen:

- Teksten dikgedrukt houden met korte punten
- DM scherm maar dan voor players met de belangrijkste info
- Informatie in een chat bot opbreken -> door een actie geloodst worden maar ook specifieke vragen stellen
- AI die regels kan vertellen/net als een ervaren player andere kunnen helpen met hun acties
- Regels langzamer introduceren, intro modules
- Regels langzamer introduceren via een andere spelvorm dan D&D -> games, table top games, shows, youtube ect.
- Een verhaal maken van de informatie ipv alleen regels zodat het prettiger is om doorheen te komen

- Visuals maken voor de regels -> kaarten/grote map waarop je je character sheet/dice kan neerzetten met regels ernaast
- In loading screens tips geven met wist je dats
- Regels in lore vorm geven -> bv. Hoe ik via podcasts meer leer over bepaalde races doordat ik het cool vind om de wereld van dnd te ontdekken
- In humoristische vorm over regels praten -> fireball wordt te veel gebruikt door wizards is grappig máár wat zijn de mechanics hier achter -> humor + education

Janneke:

- Benodigde informatie opdelen onder tabs
- Een survival guide die je gemakkelijk naar de juiste informatie helpt
- Een bot waarmee je de benodigde informatie spelenderwijs leert door een soort one-shot met bots en basics actions
- Slide-out window met jouw benodigde informatie, waar je eventueel een papier overheen kan trekken voor notes
- Tekst visueel maken
- Instap Video's waarmee je in x aantal stappen kan leren spelen
- Een soort informatie riem waarbij je bij de nodige informatie makkelijk kan klikken
- Zaken als spells met animaties en alleen de nodige uitleg van range, soort actie fire, ice etc & de dices die je nodig hebt
- Een previous battle, zoals je bijvoorbeeld bij pokemon word opgeleid in het begin, Doe nu stap x, gelukt > archievement, doe nu stap Y, gelukt > archievement, doe nu stap Z > faalt > extra uitleg > gelukt > archievement

Julie:

- Lange stukken informatie verdelen in verschillende onderwerpen, en dan elk onderwerp als kaartjes uitwerken.
- Een soort tutorial die je zelf kunt doorspelen om zo bekend te raken met de basisonderdelen van het spel.
- Simpele korte voorbeeld videos en afbeeldingen wanneer over een bepaald onderwerp hovert om zo kort een refresher te krijgen.

Kantel je aannames

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

Ideeën:

Amber:

□Zie vorige stap□ Een AI dungeon die gebruik maakt van de D&D5e regels om mensen bekend te maken met het spelen van het spel. Moedigd de speler aan en geeft suggesties gebaseerd op bestaande regels, op de input die gegeven wordt van de speler.

D&D regel-kwartet met kleuren om regels bij elkaar te groeperen. Misschien kaarten in verschillende vormen en texturen die de spelers zelf kunnen indelen zoals ze dat prettig vinden.

Carmen:

- Een stappenplan voor een eerste sessie -> zo neem je een beurt □net als een tuto-

- rial in een game de acties moeten afleggen
- Informatie laten voorlezen -> podcasts, audiobooks ect.
- Tutorials/how to's maken, zoals je ziet bij bv. programmeren
- De verwachting dat iemand snel de regels moet kennen aanpassen -> aanmoedigen dat mensen nieuwe spelers mee bij de hand nemen
- Boeken met grote letters, pictogrammen ect. -> volgens de best, good and bad practices
- Via een game spelers het spel laten oefenen -> paper hero's? Is bijna zo, een gelimiteerde automatische versie van het spel die wat simpeler is zodat spelers zelf kennis kunnen maken met de basis regels en met hun vrienden hun fantasie kunnen gebruiken
- Cards met basis acties die altijd handig zijn voor het karakter
- De regels makkelijker opdelen -> kan opzoeken op zoekterms, basis start, opgedeeld in plekken waar je het nodig zou kunnen hebben ; combat, puzzel, praten ect. net als basically google/twitter zoeken.

Janneke:

- Een buddy die je in het begin aan je hand mee neemt en uitlegt wat je moet doen / handig is / tips en tricks
- Overzicht met informatie die je pas later nodig hebt disabled zodat je dit pas later ziet
- Audio uitleg
- Een arduino/raspberry PI systeem met verschillende buttons, die informatie voorleest wanneer je op de bijbehorende button klikt
- Early game edition van het al bestaande spel
- Een tool waarin je alles samen hebt, dus naast uitleg ook je notes en character-sheet, zodat je kan refereren naar andere onderdelen of uitleg vanuit de guide en zo dus makkelijk kan doorklikken
- Een visual met stappenplan die je kan drag & droppen zodat je hem ook kan aansluiten in een later spel, gezien je na 1 game niet wel ineens alle informatie onthoud hoe ze dit ook aanleveren

Julie:

- Een soort introductie serie die je begeleid door de verschillende stappen van het spel.
- Verschillende manieren maken van het uitschrijven van dezelfde informatie op een manier die voor verschillende mensen toch wel spannend/exciting is, de een is zoals nu, de ander is geschreven als een roman, etc.
- Een modulair character sheet met een kort overzicht van de stappen in een beurt, die alleen de modules laat zien die je op dit moment nodig hebt of kunt gebruiken.
- Alle stappen tot kaartjes maken, elke regel en onderdeel, en deze ordenen per thema zodat je D&D kunt spelen met deze kaarten in de hand
- Een soort creative wereld waar men gewoon in kan rondspelen binnen de regels van D&D om het zo uit te proberen.

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:

- Protoss Pylon > 1 pylon per x units > het werk in stukken verdelen > Stapsgewijs leren i.p.v. alles in een keer proberen te begrijpen
- Anatomie skelet > Stevigheid > Een steuntje in de rug > Het opbouwen en ondersteunen van een prettige omgeving > 'basic' regels waar je op terug kunt vallen
- Cactus > Stekels > Prikkelig > Emoties aangeven > Een systeem om emotionele staat door te communiceren
- Froge > Rond en groen > Lief > Een soort buddy die helpt met prikkels
- Pak Rijst > Rijst > Absorbeert Water > kennis absorberen > EMDR D&D? >

Carmen:

- Kussens: zacht> comfortabel>stof> leren van de regels mooier maken, nu is het tekst op een papier maar visuals, muziek ect. Verbeteren
- discord>vrienden kletsen in vele channels> het mogelijk maken om vragen makkelijker te stellen aan een bot of medespelers
- agenda>handige info> informatie modular maken, iets wat een speler vaak vergeet/waar iemand weet dat een regel vaak van toepassing is (bv. Movement speed tijdens combat) op een plek zetten zodat er snel terug kan gerefereerd worden naar die regels
- Ipad>tekenen>inkleuren> het maken van regels combineren met creativiteit, inkleuren/character art/story generator unlocken/gebruiken voor het leren van regels bv. Character generator voor hoe een elf er uit ziet
- potlood>natuurkunde>technisch>notes voor die lessen> samenvattingen maken voor regels, iemand kan dieper ingaan op de regels indien nodig en wordt herinnerd aan alle de regels door de kortere samenvatting
- waterfles>water>zomer>watergevecht>in spel vorm vs elkaar regels kennen bv. Quiz

Janneke:

- Tv > films > netflix > Black Mirror interactive film > Interactieve film op basis van een bestaande sessie waarin dat je zelf keuzes maakt en die op verschillende manieren kan aflopen met de informatie uit het boek
- Boeken > plaatjesboeken > opdelen in pagina's met veel visuals in plaats van tekst
- Funko Pops > karakter poppetjes > karakter builder waarbij je bij elke keuze een behapbare uitleg krijgt
- Mokken verzameling > verzameling van hetzelfde met andere opdruk > structurele uitleg die altijd hetzelfde is opgesteld maar met een andere visualisatie / onderdeel
- Lego > stappenplan om iets te bouwen > handleiding die met je mee build

Julie:

- Masker > beschermen > een soort saving angel die je helpt bij het maken van keuzes wanneer je iets niet meer weet.
- Fles > drankjes > potions die ieder een ander deel van de rules bij zich draagt en

het kort kan uitbeelden gebaseerd op je class enzo

- Potloden > tekenen > afbeeldingen en korte notes waar je bij kan schrijven alsof de regels zelf notes zijn in een klein pocketboekje met ook je character notes en dergelijke.
- Stopcontact > elektriciteit > verschillende stromen die je als een soort skill tree elk onderdeel laten doorlopen voordat je bij het volgende onderdeel komt.
- Share > samen delen > een soort hub voor de hele game waar allerlei informatie staat die iedereen bij houdt waar je voor elk begrip automatisch dingen gehigh-light krijgt die kort iets laten zien over dit specifieke begrip. Een soort hover link.

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:

- Het Leger
 - *Structuur ; Het herstructureren van informatie op een manier die logisch is voor spelen, niet alleen voor lezen.*
 - *Rangorde ; Online versie met verschillende niveau's van spelen, waarbij minder uitleg gegeven wordt aan iemand die al beter bekend is met de stof (skip tutorial)*
 - *Discipline ; Van tevoren opstellen welke regels belangrijk zijn en deze naleven, op maat maken van het spel*
 - *Samenwerken ; Het belonen van teamwork / helpen van anderen die meer moeite hebben middels achievements / inspiratie / etc.*
 - *Flexibiliteit ; Geheel modulair maken van het systeem > Het buigen van regels*

Carmen:

Films: Iemand meenemen in regels/lore door eromheen mooi verhaal, muziek, visuals te halen

Films: acteurs: verschillende mensen verschillende kennis (scripts :brain:) in de groep laten leren zodat ze dit deel van de info sowieso onthouden en elkaar kunnen aanvullen -> dan word er ook minder op aangekeken als iemand iets niet weet en de dm weet de regels sowieso

Films: scripts: line reading: regels blijven herhalen in het spel (none obtrusive tho) bv. Ik ga nu 15 van mijn 30 movement speed gebruiken of ik sprint dus ik verlies mijn actie maar kan 60ft bewegen ect.

Director: een persoon/bot/website die verteld hoe je karakter zich waarschijnlijk voelt/wat er kan gebeuren -> je bent moe je hebt veel gerend > 2 con checks gefaild> wil je nog verder rennen? > nog een con check, Je verbergen > stealth check +.. of heb jij een ander idee?

- *Script notes: -> alvast voor je beurt een keuze kunnen maken/aangemoedigd om alvast een keuze te maken en daarna niet te focussen op het spel*

Janneke:

- Films
 - *Verhaallijn/storytelling > Door middel van een film of verhaal uitleggen, met veel visuals*
 - *Verschillende hoofdpersonen > Meerdere personen willen het leren, mogelijk een platform met tool waarin je het samen kan leren / spelen*
 - *Genres > Verschillende uitwerkingen van de regels*
 - *Bijpersonen > Helpers die je als buddy meenemen*
 - *Timeline > Een logische volgorde van uitleg van gebeurtenissen / acties, waarbij je op basis van je levels steeds een stukje meer uitleg krijgt*
 - *Eigen guide maken aan de hand van bestaande guides zodat je kan instellen welke informatie je wilt bewaren*

Julie:

- Muziek
 - *Creatieve expressie: Laat men eigen notes maken aan de hand van korte rules bovenop deze rules-kaartjes.*
 - *Emoties in kwijt: Rate met emoties hoe belangrijk of onbelangrijk bepaalde regel-kaartjes voor jou zijn, zodat degene die het belangrijkste zijn bovenaan komen te staan.*
 - *Instrumenten: Maak een soort device die alles weet over D&D en je er alles over kunt vertellen.*
 - *Geluid: Heb korte introductie video's die een voorbeeld geeft van een regel toegepast in een voorbeeld setting. Hierbij staat gesproken woord op het voorgrond.*
 - *Verzameling: Laat kaartjes digitaal verzamelbaar zijn. Op het moment dat je een bepaalde regel tegenkomt dan krijg je het kaartje als onderdeel van je verzameling. Het kaartje heeft de regels op een simpele en snel checkbare manier weergegeven, en elk heeft een thema/groep om ze zo makkelijk te sorteren. Kaartjes zijn makkelijk te vinden en te verdienen wanneer je iets doet wat je nog niet eerder hebt gebruikt.*

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:

Spiderman

- *Bovennatuurlijk sterk en slim*
- *Spidey senses*
- *Veel stamina*
- *Kan op de muur en het plafond lopen*

Hoe zou Spiderman dit probleem aanpakken?

"With Great Power Comes Great Responsibility" > Peter Parker zou zich verantwoordelijk voelen als speler of DM om het spel goed te laten verlopen. Hij is niet bang om zijn menselijk kant te laten zien en aan te geven dat hij fouten maakt. Peter zou een roleplayer zijn die ook daadwerkelijk alle acties in het spel uitvoert en zo anderen stimuleert om meer vertrouwen te krijgen in hun eigen kennen en kunnen - hij schaamt zich er immers niet voor om wild om zich heen te hakken en te slaan naar onzichtbare vijanden, dus waarom zou jij dat wel moeten doen? Daarnaast kijkt hij op tegen figuren met grote kennis en probeert graag nieuwe oplossingen uit.

Carmen:

Mazati:

- Vriendelijk: met een zachte hand de regels tijdens het spel vertellen ,maar ook niet te vriendelijk xD nooit iets gemeens maar een grap kan er wel doorheen
- Op grappige manier regels vertellen/entertaining manier -> liedjes onthou je vaker dan gewoon platte tekst
- Net als met kaarten een kleine penalty voor regels onthouden/vergeten hebben: degene die de meeste regels vergeet doet de recap volgende sessie
- Mensen hun fouten laten maken: iemand op wegsturen om informatie te vinden maar niet boos worden als ze dit niet doen of het toch een keer vergeten -> dit kan je op deze pagina/op deze website etc vinden
- Onzichtbaar worden en dan ineens verschijnen indien nodig: Regel pagina die luistert naar de sessie/ziet welke acties worden ondernomen en relevante regels laat zien -> kan passen bij eerder idee van volgende acties al met de groep delen

Janneke:

Groot & Rocket

- Eigenwijs
- Trekken hun eigen plan > Mogelijkheid om eigen pad te kiezen voor uitleg van de regels
- Doen alleen wat hun aantrekt > keuze welke informatie je krijgt
- Hebben een eigen wil > een overzicht per race / class met belangrijke zaken

Hermoine

- Behulpzaam > Een buddy die je helpt al vaker genoemd
- Betrouwbaar > Een soort betrouwbare hints waarmee je kan werken en die je kan raadplegen bij twijfel
- Betweter > Een bot die je een reminder geeft wanneer je een actie beter niet had kunnen doen
-

Julie:

Link

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

- Kennis van magie

Link heeft zelf ook op stapsgewijze manier zijn skills geleerd zonder expliciet tekst te hebben gelezen. Hij heeft het zijn skills geleerd door gewoon te doen. Hierbij werkte het voor hem niet als hij teveel aan de hand gehouden werd, maar ook niet als hij compleet niet wist wat er moest gebeuren. Hij krijgt items alleen als hij die vanaf nu nodig gaat hebben. Dit gebruikt hij dan eerst in een redelijk veilige omgeving voordat hij het moet kunnen toepassen in de echte wereld. Door het gewoon te doen werd het voor hem meer echt, werd het een gewoonte. Natuurlijk moet Link ook altijd nog dingen terugvinden of checken, hij kan ook niet alles weten. Hiervoor heeft hij altijd een plek waar hij die informatie kan vinden of een helper die hem de benodigde informatie kan vertellen.