



# **Best, good and bad practices Startup**

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

# Contents

<b>Introductie .....</b>	<b>3</b>
<b>Best .....</b>	<b>4</b>
<b>Good .....</b>	<b>6</b>
<b>Bad .....</b>	<b>8</b>
<b>Conclusie .....</b>	<b>10</b>
<b>Bronnen .....</b>	<b>11</b>

# Introductie

Dungeons & Dragons (D&D) is een populair rollenspel waar veel spelers plezier van hebben. Echter kan het ingewikkeld zijn voor neurodiverse spelers om ten volle te genieten van het spel. Uit ons literatuuronderzoek blijkt dat neurodiverse spelers moeite hebben om de grote hoeveelheid regels en informatie van het spel overzichtelijk te houden.

Een character sheet is het fundament waarop het spel gebouwd is voor de speler; hierop staat alle informatie over zijn of haar karakter.

Een slecht ontworpen character sheet kan de algemene ervaring verminderen door verwarring, frustratie en zelfs een vermindering van zelfverzekerdheid te brengen in het vermogen van de speler om het spel te spelen. Dit project dient om TTRPG's toegankelijk te maken voor neurodiverse spelers.



## Best

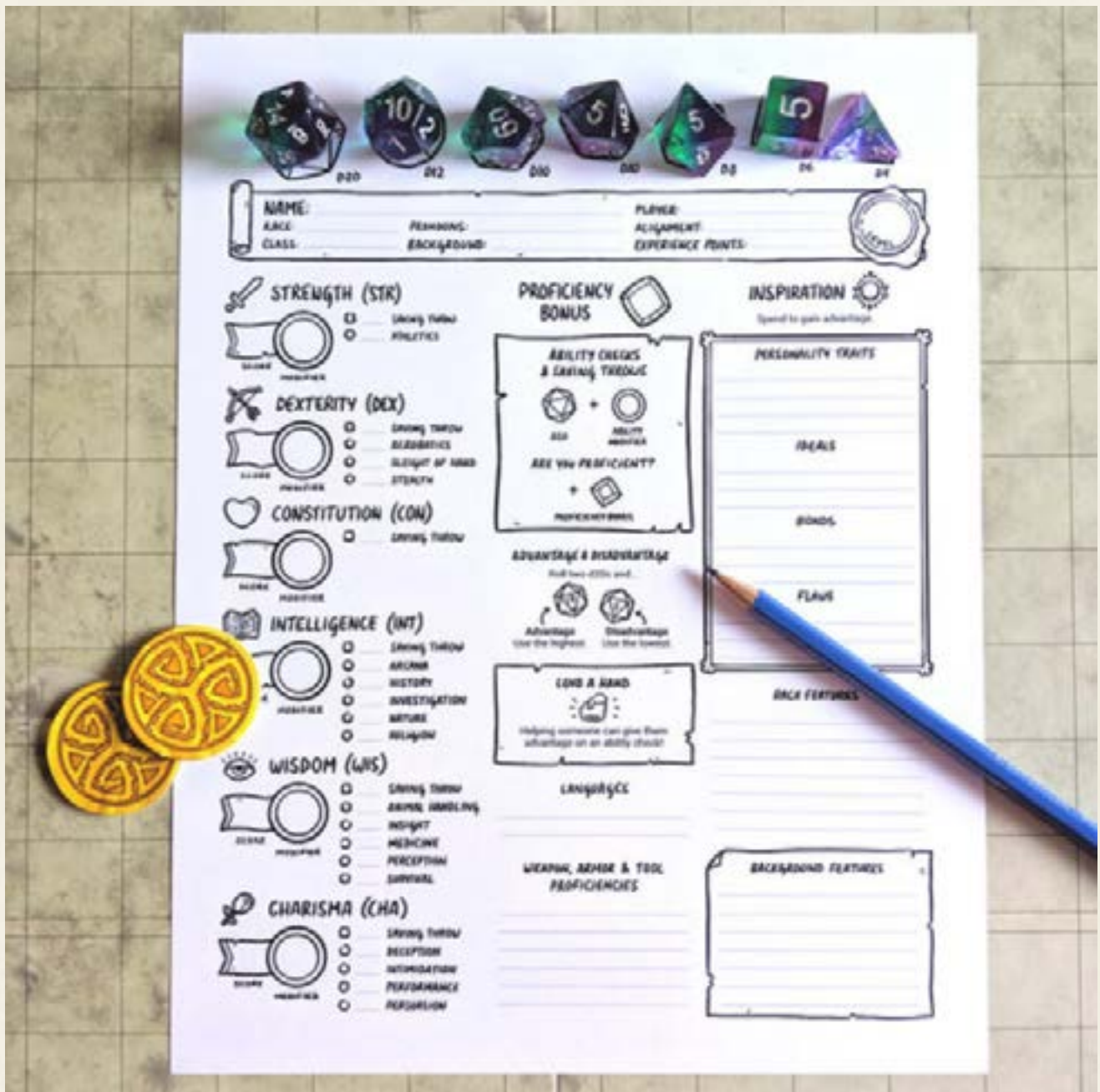
Tasks						
New • Actions • Settings •			View: By Status			
KPI Task Status	Title	Assigned To	Priority	KPI Priority	% Complete	KPI % Complete
Status : Completed (3)						
✓	Item #4	Yura Stetsuk	(1) High	◆	100%	✓
✓	Item #5		(2) Normal	▲	100%	✓
✓	Item #10	Yura Stetsuk	(3) Low	●	100%	✓
Status : Deferred (2)						
✗	Item #8		(2) Normal	▲	50%	!
✗	Item #9		(2) Normal	▲	0%	✗
Status : In Progress (2)						
!	Item #3	Yura Stetsuk	(2) Normal	▲	10%	!
!	Item #7		(2) Normal	▲	0%	✗
Status : Not Started (3)						
!	Item #1	Yura Stetsuk	(2) Normal	▲	0%	✗
!	Item #2	Yura Stetsuk	(3) Low	●	0%	✗
!	Item #6	Yura Stetsuk	(1) High	◆	0%	✗

Department Tasks						
Use the Tasks list to keep track of work that you or your team needs to complete.						
New • Actions • Settings •			View: All Tasks			
Title	Assigned To	Priority	Status	Due Date	Start Date	% Complete
Tech Discussion	cathy	■	Not Started	4/2/2009	3/28/2009	0%
Write case	ivy	■	In Progress; Deferred	3/31/2009	3/26/2009	50%
Tech support	henry	■	Completed	3/26/2009	3/24/2009	100%
Product demo	hans	■	Waiting on someone else	4/2/2009	3/30/2009	0%
Product launch	mike	■	Deferred	4/3/2009	3/31/2009	0%

De iconen en kleuren die gebruikt worden zijn overzichtelijker dan in traditionele character sheets. De kleuren die gebruikt worden verschillen genoeg van elkaar; dit is belangrijk voor gebruikers die kleurenblind zijn. Een gebruiker die goed zicht kan naar de iconen kijken terwijl een gebruiker die moeite heeft met zien naar de tekst kan kijken. Er is een duidelijke hiërarchie de taken die compleet zijn staan bovenaan terwijl de taken die nog niet begonnen zijn onderaan staan. Bovendien is er kleur/ een voortgangsbalk toegevoegd om in een blik duidelijker te communiceren hoe ver een taak al is voltooid.





Dit ontwerp is erg duidelijk; de informatie is zowel door iconen als tekst uitgelegd zodat er in een oogopslag gezien kan worden wat het onderwerp is. De structuur van dit ontwerp volgt dezelfde indeling als originele D&D character sheet waardoor gebruikers die gewend zijn om met de originele character sheets te spelen niet opnieuw een volgorde hoeven te leren. Dit bespaard onnodige moeite. Overigens is de informatie erg duidelijk opgedeeld waardoor een gebruiker gemakkelijker informatie kan vinden.

Good

This is a detailed Dungeons & Dragons character sheet template. It features a header with the D&D logo and fields for character name, level/class, background, player name, race, alignment, and other. The main body is organized into several sections: a left sidebar with icons for ability scores (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, Charisma), a top row with icons for Disposition, Proficiency Bonus, Armor Class, Initiative, Speed, and Hit Die; a central area with icons for Maximum HP, Temporary HP, Current HP, Hit Die, and Death Saves; a table for attacks with columns for name, attack bonus, and damage type; and a bottom section with icons for equipment, features & traits, and other proficiencies & languages. The use of icons and color-coding (e.g., red for Strength, blue for Intelligence) makes the information more accessible and visually appealing.

Dit character sheet voegt iconen toe zodat de informatie overzichtelijker is. Onder de iconen staat een tekst die de betekenis van de informatie nog een keer uitlegt. Het gebruik van iconen maakt de informatie duidelijker voor spelers die moeite hebben met het concentreren op tekst.

Er zijn kleuren toegevoegd om de verbinding tussen verschillende blokken informatie beter weer te geven; spelers die moeite hebben met leren kunnen hier bijvoorbeeld veel aan hebben. De kleuren hebben genoeg contrast zodat spelers met kleurenblindheid geen verwarring hebben. Bovendien zijn de kleuren alleen een hulpmiddel en zou het ontwerp ook zonder kleuren duidelijk zijn.

This is a grayscale version of the same Dungeons & Dragons character sheet template. It maintains the same layout and iconography as the colored version, but without the color-coding. The icons and text are still present, but the visual cues provided by the colors are removed. This version is used to demonstrate that the design remains functional and clear even without the use of color.

**D&D CHARACTER RECORD SHEET**

NAME: \_\_\_\_\_ AGE: \_\_\_\_\_ RACE: \_\_\_\_\_ CLASS: \_\_\_\_\_

STR: \_\_\_\_\_ DEX: \_\_\_\_\_ CON: \_\_\_\_\_ INT: \_\_\_\_\_ WIS: \_\_\_\_\_ CHA: \_\_\_\_\_

HP: \_\_\_\_\_ AC: \_\_\_\_\_

INITIATIVE: \_\_\_\_\_

BASE ATTACK BONUS: \_\_\_\_\_

WEAPONS: \_\_\_\_\_

ATTACK: \_\_\_\_\_

SKILLS: \_\_\_\_\_

FEATS: \_\_\_\_\_

LANGUAGES: \_\_\_\_\_

OTHER POSSESSIONS: \_\_\_\_\_

WEIGHT: \_\_\_\_\_

**FEATS**

**SPILLS**

**SPECIAL ABILITIES**

**LANGUAGES**

**WEIGHT**

**STR** **DEX** **CON** **INT** **WIS** **CHA**

**REFX** **FORT** **WILL**

**COMBAT & DEFENSE**

**FEATS**

**LANGUAGES**

**SPILLS**

**GEAR**

**WEAPONS**

**ARMOR**

**ACCESSORIES**

**FEATS**

**SPILLS**

De belangrijkste informatie staat op deze character sheet waardoor de gebruiker niet te veel informatie op zich af krijgt en vervolgens de informatie beter kan verwerken. Iconen ondersteunen dit ook, in een blik kan een speler zien wat de informatie nu echt betekent. De informatie is goed georganiseerd zodat de gebruiker de volgorde van de informatie begrijpt en pas diepgaande informatie tot zich neemt als dit nodig is. De kleuren die gebruikt worden in dit character sheet hebben niet veel contrast wat moeilijk kan zijn voor iemand die kleurenblind is. Echter is het ontwerp niet afhankelijk van de kleuren en is er genoeg contrast tussen de tekst en achtergrond waardoor de woorden goed te lezen zijn.

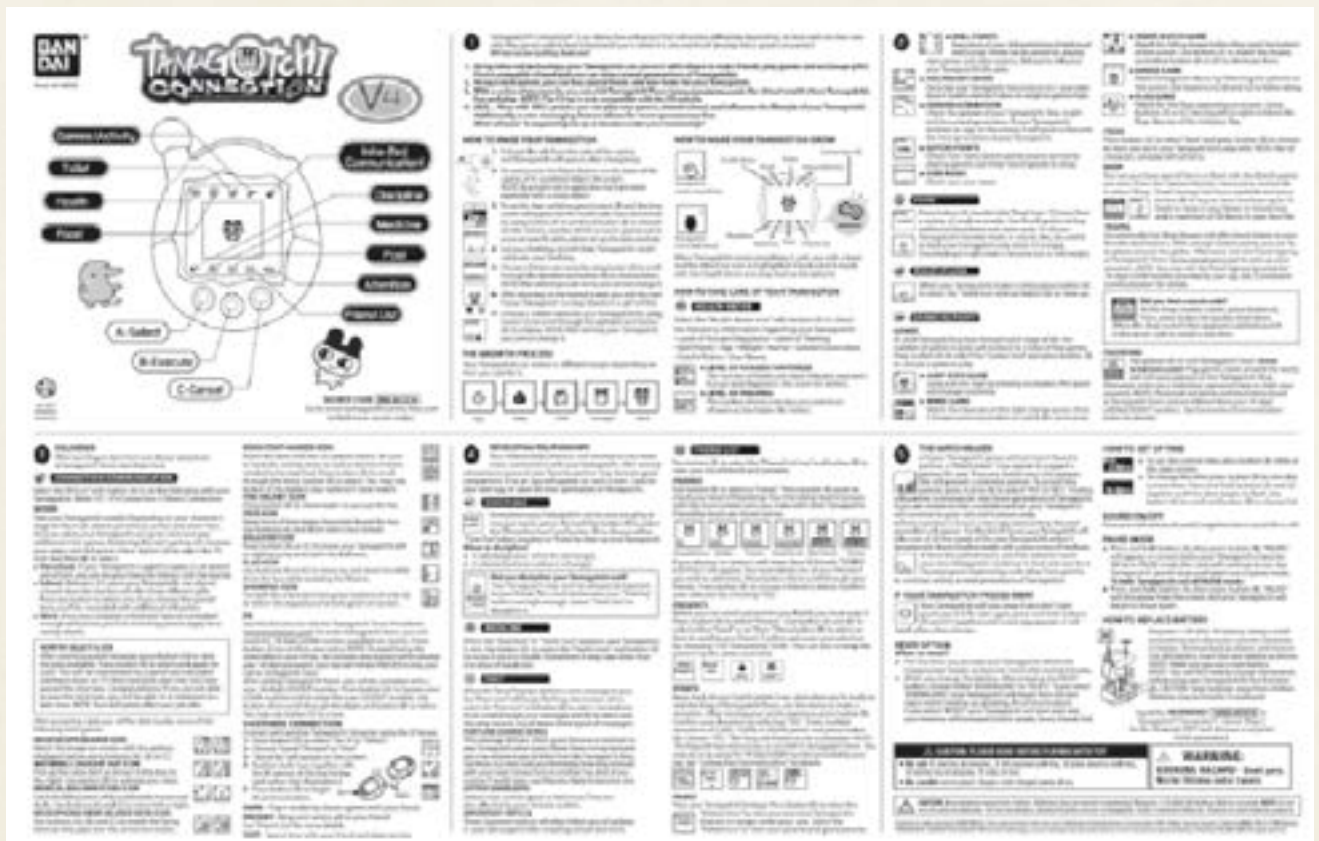


## Bad

[illegible]

Dit ontwerp is chaotisch, het is niet uitnodigend vooral niet voor neurodiverse spelers. Het gebrek aan witte ruimte zorgt ervoor dat een gebruiker overweldigd wordt door de grote hoeveelheid informatie. Daarnaast is de structuur van de pagina moeilijker te volgen waardoor gebruikers niet makkelijk zien waar bepaalde informatie te vinden is.





In dit ontwerp staat te veel informatie op een pagina. Onze hersenen hebben moeite met de grote hoeveelheid visuele informatie die op deze pagina staat. Er is niet genoeg witte ruimte die de grote blokken met tekst scheidt. Daarnaast is het moeilijk om de grote stukken tekst vluchtig te lezen waardoor het meer moeite kost om tijdens het spel snel informatie op te zoeken.

## Conclusie

Het is essentieel om informatie duidelijk te organiseren en visualiseren. Een ontwerp valt of staat op basis van het gemak waarmee informatie op te nemen is. Daarom is het belangrijk om te zien welke informatie de speler daadwerkelijk nodig heeft. Door de gestalt principes in het achterhoofd te houden kan informatie overzichtelijker ingedeeld worden.

Daarnaast is het belangrijk om extra aandacht te besteden aan kleurgebruik; het gebruik van kleur, kleurcontrast en witruimte helpt om patronen te vinden en zo informatie te groeperen.

De ontwerpen die besproken zijn in dit document benadrukken testen met de doelgroep. Testen is waardevol omdat het belangrijk is om feedback te krijgen en daarvoor het ontwerp te verbeteren. Tijdens het testen zullen kleinere fouten die initieel misschien niet duidelijk zijn naar voren komen. Zo wordt het ontwerp beter en kan de informatie op een toegankelijke manier gepresenteerd worden.

## Bronnen

Designing Better Character Sheets - Part 1: How We Process Information. (2019, 14 september). Rocketorca Design. Geraadpleegd op 10 februari 2022, van <https://www.rocketorca.com/post/designing-better-character-sheets-part-1>

Designing Better Character Sheets - Part 2: Organizing Information Effectively. (2019, 14 september). Rocketorca Design. Geraadpleegd op 10 februari 2022, van <https://www.rocketorca.com/post/designing-better-character-sheets-part-2-organizing-information-effectively>

Designing Better Character Sheets - Part 3: Making Good Visual Design Choices. (2019, 14 september). Rocketorca Design. Geraadpleegd op 10 februari 2022, van <https://www.rocketorca.com/post/designing-better-character-sheets-part-3-making-good-visual-design-choices>

Brown, E. (z.d.). How to design visual learning resources for neurodiverse students | DesignMantic. Full Fabric. Geraadpleegd op 10 februari 2022, van <https://www.fullfabric.com/articles/how-to-design-visual-learning-resources-for-neurodiverse-students>

Geier, C. (2017, 4 januari). Inclusive Design Tips: Presenting Information in Multiple Ways. Deque. Geraadpleegd op 10 februari 2022, van <https://www.deque.com/blog/inclusive-design-tips-presenting-information-multiple-ways/>

Engineering, P. (2019, 16 augustus). Seven best practices for inclusive product design - Pinterest Engineering Blog. Medium. Geraadpleegd op 9 februari 2022, van <https://medium.com/pinterest-engineering/seven-best-practices-for-inclusive-product-design-9476c61f1e17>