



# **Convergeren Brain- storm 3: huiswerk Startup**

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

# Contents

<b>Brainstorm divergeren: 3 Huiswerk .....</b>	<b>3</b>
<b>How it's done.....</b>	<b>3</b>
<b>Belangrijke informatie.....</b>	<b>3</b>
<b>Basic.....</b>	<b>3</b>
<b>Kantel je aannames .....</b>	<b>5</b>
<b>Woorden associatie.....</b>	<b>6</b>
<b>Directe analogie .....</b>	<b>7</b>
<b>Superheld: iron man. ....</b>	<b>8</b>

# Brainstorm divergeren: 3 Huiswerk

## 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:** Hoe kunnen we de voorbereiding voor het spel niet als huiswerk laten voelen?

**1. Niet iets willen opzetten voor het spel, want het voelt als huiswerk:** Het kost neurodiverse mensen extra tijd om door de gigantische blokken tekst heen te komen wat aandacht nodig heeft als het saai of niet motiverend is. Er zijn nu eenmaal dingen in D&D wat moet gebeuren.

Onderwerp 3: niet iets willen opzetten voor het spel, want het voelt als huiswerk

- Er is zo veel om rekening mee te houden wat ik bij elkaar moet brengen om te kunnen spelen.
- Omdat er veel regels zijn, een wereld met veel personages, andere spelers om rekening mee te houden, speeltijden en meer wat overweldigend is.
- Omdat het zo veel is en ik er de tijd niet voor heb om dit samen te brengen.
- Omdat het extra tijd kost omdat ik mijn aandacht erbij moet houden, want lange teksten zijn saai en niet motiverend om door te spitten.
- Omdat ik moeite heb mijn aandacht te houden bij dingen die mij niet motiveren of die niet dringend zijn, terwijl ik het spel wel wil spelen.

## Basic - wat zijn je ideeën nu

Amber:

- Een systeem dat simpele vragen stelt om te beantwoorden voor een sessie > Het werk wordt opgedeeld in hapklare stukken en vormt dus geen enorme berg meer waar men tegenop moet klimmen.
- Daarop aansluitend een checklist die beloond voor elke taak die afgerond is > meer gamification van prep > Minder saai / werk gevoel
- Een tool waarmee je spelenderwijs door de sessie kunt lopen en dingen toe kunt voegen alsof je zelf een speler bent. Welke keuzes zou je maken? Waar zou je oog op vallen?
- Improvisatie Tools > Minder prep > minder werk gevoel, meer genieten
- Drag-en-drop tool om snel elementen bij elkaar te verzamelen op een visuele manier.



Carmen:

- Tools aanreiken om session prep makkelijker te maken zoals ai generators
- Database van monsters die goed zijn om de party te laten bevechten
- Session prep guide
- Meer homebrew games in een community laten zodat andere dm's iets hebben om vanaf te werken
- Bouwblokken van een scene/character background hebben vanwaaraf de speler kan schrijven
- In een spel > je typt wat in de ai genereert een prompt> character background maken door dit te spelen
- Automatische character background genereren
- Meer tables om karakters/monsters/scenes te bedenken
- Automatisch een todo list voor volgende sessie laten schrijven voor je spelers en zo gericht kunnen voorbereiden
- Focus muziek/versie van software zodat een aantal prikkels weggehaald worden tijdens het schrijven
- Per thema dms muziek,scenes, characters, maps laten uitwisselen > opzoekbaar in een database / feed

Janneke:

- Een drag-drop system om maps te bouwen
- Een overzicht met alle kwaliteiten van karakters zodat een DM makkelijker kan preppen op basis van de kwaliteiten
- Een sessie builder waarin je kan aangeven wat je wilt tijdens een sessie, die ook tijdens de sessie deels informatie van bijvoorbeeld tegenstanders vrijgeeft aan de party
- Character development minder als huiswerk aankleden en met een tool leuker en makkelijker maken, geeft alleen informatie voor dat karakter, tips en tricks hoe je beter met het karakter kan spelen, tips over role playing
- Een tool die je notes van de vorige sessie schematisch / visueel maakt, waardoor je voor de volgende sessie geen losse recap hoeft te maken en kan voorbereiden op basis van de voor je gemaakte recap
- Een sound recorder die de sessie opneemt / uitwerkt zodat je na de sessie makkelijk erop terug kan vallen en je vervolgseries krijgt aangeboden
- Een online maps met information boxes. De DM krijgt toegang en kan bepalen wat de party ziet op hun map zodat die de controle behoudt, maar de party makkelijk kan zien waar ze zijn en welke informatie ze al hebben

Julie:

- Een bot die met je kan praten over alle rules en dergelijke in de wereld en vervolgens wat je verteld op papier zet en aanvult.
- Een tool die een verhaal/scenario voor je bedenkt aan de hand van wat tekst. Vervolgens wordt er op dit verhaal een wereld gegenereerd.
- Een creation tool waar als je je verhaal in begint te schrijven hij cards aan de zijkant laat zien met de gerelateerde rules en dergelijke. Ook een ingebouwde monster randomiser en dergelijke.
- Video's van elke class met een overview dat wordt weergegeven op een basis character sheet waarop je voort kunt bouwen.

## Kantel je aannames

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

### Ideeën:

Amber:

- Het opdelen van het spel in blokken (Locaties, karakters, NPCs, Monsters) en deze blokken uiteindelijk verbinden maakt dat het voorbereiden van een sessie minder als 'veel' ervaren wordt.
- Digitale buddy die een checklist bijhoudt met alles dat in de sessie moet. Zo hoeft je je daar zelf geen zorgen over te maken.
- Prep visueel maken > I.p.v. tekst veel plaatjes die je kunt beschrijven.

Carmen:

- Een tool die scene's / ideeën automatisch checkt voor de regels
- AI scene generator : je doet bepaalde keywords en vandaaruit komt iets
- Kan ook voor npcs
- Prep korter overall maken door iedere dag een kleine goal te maken voor session prep en niet een groot ding
- Reminders van wat nog gebeurt moet worden/wanneer
- Visualisatie van regels/delen van je wereld > word map op basis van player/dm notes waarin je kan blijven doorklikken/inzoomen en vanuit die delen van je wereld iets kan schrijven
- Kortere visualisatie van NPCs in de wereld > ingedeeld per region ofzo en bv. Goed karakter is groen slecht is rood wizard heeft een ronde omlijsting terwijl een rogue een ruitvormige heeft ect. Zodat er in een oog opslag de informatie te zien is
- AI die feiten van de wereld leert en zo ideeën kan checken
- Idea generator> pak inspiratie en een paar keywords en genereert een prompt/idee .

Janneke:

- Een worldbuilder, waarmee je als DM al een groter deel van voorbereiding kan doen, waardoor je 'minder' huiswerk hebt voor een sessie wat het hopelijk leuker houdt. Hierin kan je ook andere worlds / items van andere DM's gebruiken voor in je eigen party maar mogelijk met freestyle aanpassingen
- Opdelen van de verschillende zaken die je moet doen als huiswerk, en delen van het 'huiswerk' uit besteden aan de rest van de campaign, zodat je minder werk hoeft te doen. Iedereen krijgt achievements als ze iets doen van de to do list
- Mogelijkheid om verschillende scenario's te kiezen zonder deze voorbereid te hebben, wanneer de party onverwachte keuzes maakt

Julie:

- Een soort "character creation"-achtig scherm waar je zo de wereld in kunt opbouwen die alle regels en dergelijke al weet en waar makkelijk uitbreidingen aan toe te voegen zijn of je eigen changes in te maken valt.
- Een soort game scherm die alles van de game al bevat, dit is een soort interactieve wikipedia waar je direct in door kunt werken wanneer je iets nodig hebt en

niet eerst nog door lange lijsten hoeft te zoeken.

## 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:

- Plafon > Hoog > Dak > Bescherming > Tool die zorgt dat je niet te diep op prep ingaat, beschermt je tegen teveel voorbereiden. Misschien iets met een tijdslimiet per onderwerp?
- Lucht > Vogels > Vrijheid > Veel ruimte > DMs de ruimte geven om te werken > De wereld langzaam opbouwen via vragen beantwoorden, achievements, checklists en percentiefstaven geven aan hoe ver je bent met ieder onderwerp.
- Doos > Pakket > Modulair > Verschillende pakketjes bij elkaar brengen om het behapbaarder te maken

Carmen:

- Tv: beeld>fel>tijdens de sessie inzichtelijker maken hoe de wereld er uit ziet/scene/voortgang door visualisaties bv. kleuren
- Gras: zacht/fijn gevoel>liggen in gras>wolken kijken> ideeën / scenes/ npcs vanuit andere boeken/games/shows samenvoegen om zo op unieke karakters/scenes ect. te komen -> kan mogelijk ook voor maps als we ze goed opdelen
- Map generator -> moet alleen wel van een bepaalde grootte zijn
  - *Op basis van keywords of misschien op basis van een korte schets van de DM*
- chocomel> papieren beker > de DM een prompt geven iedere week die vele dm's samen kunnen doen zoals inktoper, hierdoor kunnen ze inspiratie van andere dm's scenes halen en hun eigen scene afstemmen op hun wereld > met reward hoe vaker het gedaan wordt?
- Stene blok> zitten> oncomfortabel > tijdens bepaalde procrastination activiteiten juist vaker aangeven dat geschreven moet worden
- Kippen > rangorde> de belangrijkste zaken die moeten worden geschreven netjes ordenen in een to-do lijst ofzo waardoor het belangrijkste werk eerst komt.

Janneke:

- Schilderij > geleverd > zelfgemaakt > maken > creatief > een tool waarmee je creativiteit getriggert / aangesterkt wordt waardoor het makkelijker wordt om een sessie voor te bereiden
- Hond > gezelschap > trouw > een buddy waarmee je samen kan werken aan beide jullie werelden
- Kleding > warmte > fijn gevoel > in een comfortabele omgeving / outfit werken die bekend is voor je
- Chocolade > eten > honger > Voorbereidingen doen met eten erbij
- Honger > eten maken > recept volgen > stappenplan / afvinklijst wat je nog moet doen als DM
- Makeup > covering > egaal > clean > een rustige omgeving
- Bier > sixpack > unieke items samengevoegd > een tool die verschillende zaken



die je nodig hebt bij een sessie voorbereiding automatisch bundelen

Julie:

- Lamp > licht > licht in het donker > een soort spelletje waarbij je je wereld kan creëren en je die zo langzaam steeds verder ingevuld ziet worden.
- Toets > nakijken > iemand die je werk kan checken en aanvullen zodat je gewoon aan de slag kunt gaan en je niet zo zeer rekening hoeft te houden met regels. Je krijgt hier dan tips over en kunt hier samen over praten.
- Tafel > platform > een soort online meeting board waar je makkelijk kunt praten over wat er wel en niet werkt in D&D en over het maken van een wereld.
- Boek > boekje > een soort klein simpel boekje waarbij je dingen kunt invullen in gaten in de zin en bijvoorbeeld tekeningen kunt maken en meer om zo de wereld, karakters en meer te creëren die uiteindelijk ook past binnen de regels van het spel.

## 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:

- Film:
  - *Acteurs: Solutie waarbij spelers helpen om de prep in te vullen en de wereld te bouwen > Kies uit x nummer vragen en stuur ze automatisch naar je spelers toe om te beantwoorden > gratis ideeën.*
  - *Filmrol; 50mm > Negatief > Applicatie die prep verwerkt en vragen stelt: "Wat als je spelers nu dit doen?", "Wat als ze dit onverwachte ding zeggen?" om de DM voor te bereiden terwijl ze met andere taken of relaxen bezig zijn.*
  - *Speelduur: Slimme AI leert hoe lang je spelers normaal over een puzzel, dungeon of combat doen en helpt je je tijd beter in te plannen. Nooit meer te veel of te weinig plannen!*
  - *Filmen: Applicatie of apparaat dat geluiden opneemt, zo kan text-to-speech praten en verbindt de applicatie locaties en mensen die hij kent automatisch aan elkaar.*

Carmen:

- Theorieles:
  - *Kleine groep: andere om hulp/inspiratie vragen als er iets vastloopt of ai ofzo*
  - *Lestijd: tijdens bepaalde momenten met een groep van dm's samen sessie voorbereiden/bespreken/moment voor houden*
  - *Voorspelen: bepaalde scene's / ideeën/ karakters meer tot leven laten komen door*

*dit verder uit te werken/ muziek bij te maken/ visual bij te maken*

- Vakantie:
  - *Te veel vrije tijd: hersengolven meten om te zien wanneer iemand niet geprikkeld genoeg is / op welke momenten en op die tijd session prep als activiteit aanbieden*
  - *Terugkijken op fotos: Prep die al gedaan is visualiseren zodat de DM weet wat er al geschreven is en niet daar doorheen moet gaan*
  - *Visualiseren op welke plekken nog geschreven moeten worden in de wereld*
  - *Gamen: gamification van dm prep met unlockables zoals character art/content ect.*
  - *Vrienden kletsen: AI die meeluisterd met een sessie en tips geeft over schrijven gebaseerd op hoe de sessie gaat > deze scene vonden ze heel leuk*

Janneke:

- Geurkaars
  - *Ruikt lekker*
  - *Sfeervol > een community die samen werkt en een database bouwt om te raadplegen*
  - *Kalmerend > een tool die alles kleiner maakt en het in hapklare stukken aanlevert*
  - *Op = op > een timer waardoor je met timemanagement bouwt aan de sessie preparation, eventueel een deel voorbereiden voor eerste sessie met dingen die je zou willen doen en tijdens een preparation kan raadplegen*
- Foto's
  - *Visueel > Een tool die alles meteen visueel / schematisch maakt*
  - *Herinnering > Een AI die de vorige sessie exact weet wat er is gebeurd en op basis hiervan suggesties geeft voor de volgende sessie*
  - *Tastbaar > Zaken als muziek en visuals al tastbaar maken en uitkiezen om in de flow te komen > muziek generator / suggesties op basis van wat je wilt doen*

Julie:

- Muziek
  - *Creatieve expressie: Een soort simpele pdf of hulp-overzicht die je door het maken van alle benodigde dingen helpt met de nadruk op creativiteit, de core van het spel. Hierbij focus je voornamelijk op het maken van dingen en het avontuur en kun je dit vervolgens aan de hand van het korte stappen plan omzetten naar iets dat werkt binnen de game's rules.*
  - *Emoties in kwijt: Iets waarmee je structureel begint bij een bepaalde emotie en hieruit door werkt.*
  - *Instrumenten: Een soort tool die constant ideeën maakt gebaseerd op wat je tot zover al hebt ingetypt met realistische stats & dergelijke.*
  - *Geluid: Een soort soundbox die bij een nummer een verhaal en wereld bedenkt.*
  - *Verzameling: Kaartjes met thema's die je eigenlijk stiekem door alle regels laat lopen zonder de boeken te hoeven lezen. Aan de hand van deze kaartjes ben je steeds maar met een onderwerp tegelijk bezig. Ook zeggen ze het als je een ander kaartje eerst afmaken, zodat je waar je dan ook een kaartje uit de doos pakt je overal kunt beginnen.*



## 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:

Jade:

- Sassy as fuck
- Kind of scary
- Grew up in a bad family situation
- Did try murder Tori once
- But also still a good friend

How would Jade fix this problem?

- Jade would be harsh on us, but only for our own good. She would push us to be our best selves but stop us from going over the edge. Her solution is to tell us its time to stop.
- Get inspiration from music > Playlists
- Cat > Cat is her best friend and she's a little ditzy. Cat is, however, full of crazy ideas. It would be a great idea to get ideas from our ditzy friends "like players"
- Beck > There are few people Jade can feel vulnerable with as she does with Beck. We should turn to people we trust, such as experienced dungeon masters and players, to see if they have been through this situation before: We needn't invent the wheel if cars already exist.

Carmen:

Tori:

- Backup dancers: Andere vragen om ideeën te schrijven/ ideeën met ze te bespreken > wat vind je van dit stuk dan review ik jou stuk
- Make it about her: persoonlijke ervaringen in het spel terug laten komen > diary related > ideeën vanuit het dagelijks leven om te zetten in bv. Monsters npcs ect > met prompts?
- Get in jades car: sessie zonder prep uitproberen om zo te zien hoe het echt nodig is om sessies voor te bereiden

Cat:

- Silly: random ideeën en gedachte makkelijk opschrijven bv. Net als apples sketch-book tool
- Crazy brother: de momenten die niet geweldig zijn in het leven verwerken door dit in de huidige situatie te brengen > te laat opgestaan > de stad heeft te lang de dreigementen van een draak genegeerd
- Creatief: letterlijk brainstorm technieken toepassen zoals we hier doen
- Is kei goed in zingen: met andere dm's die ook sterke en zwakke kanten hebben elkaar ondersteunen

Janneke:

Fred van Leer

- Open persoonlijkheid
- Eigenwijs > Een tool waarmee je een database hebt van andere mensen hun ideeën maar die je kan aanpassen naar je eigen unieke omgeving
- Glitters > Gooi er glitters overheen en het is done
- Fred zou er glitters overheen gooien en dan komt het goed, en zijn eigen unieke twist geven aan wat hem wordt aangereikt. Wanneer het af is, is het af en hoef je er niet meer naar om te kijken

Winnie-The-Pooh

- Draagt een veel te kort shirt als crop top maar geen broek
- Winnie zou een pot honing pakken of honing zoeken, en in een hoekje eten om vervolgens door te gaan met het leven. Daarna zou hij langs zijn vrienden gaan voor inspiratie of hulp. Of hij zou het proberen on the spot met de informatie die hij wel heeft en de rest freestylen op wat er gebeurt. Deze informatie neemt hij de volgende keer weer mee in zijn voorbereidingen.

Julie:

Link

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

Link heeft geen uitgebreide tutorials nodig. De tutorial is verwerkt in de wereld. Door gewoon te doen met subtiele hints kun je beter bekend raken met een actie. Door gewoon te beginnen met het maken van je wereld kom je vanzelf dingen tegen. Maar als je iets niet weet of ergens een vraag over hebt of een specifieke regel nodig hebt, moet je dit ergens kunnen vinden. Link heeft hiervoor een hulp bij of weet waar hij duidelijke informatie kan vinden zonder te lang te hoeven zoeken. Een centrale plek waar je gewoon kunt invullen wat je nodig hebt en er wordt daar niet alleen antwoord op gegeven, maar ook verder voor je gedacht, voorbeelden gegeven en meer.