



Impact/Effort Matrix Startup

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

Contents

Introductie	3
SWOT group	3
Strength	3
Weakness	3
Opportunities	3
Threats	3
SWOT product	4
Strength	4
Weakness	4
Opportunities	4
Threats	4

Impact effort matrix

Introductie

In een eerdere Impact Effort Matrix heeft de projectgroep ondervonden dat de how-might-we vragen 2 (Hoe kunnen we benodigde informatie op een makkelijke manier overbrengen zonder lange boeken te hoeven lezen?) & 4(Hoe kunnen we spelers helpen overzicht te houden tijdens het spel?) de doelgroep het meeste raken en het beste op te lossen zijn. De projectgroep heeft de COCD boxen van pijnpunten 2 & 4 nog een keer geanalyseerd in de vorm van een impact effort matrix. Hiervoor zijn de assen van de eerste foto van de Impact Effort Matrix gebruikt en de kleuren van de tweede foto.

Impact/Effort Matrix



	Urgent	Not Urgent
Important	Do now	Do soon
Not Important	Do later	Buy a cup of coffee instead

Do now - Important, Urgent

DM scherm maar dan voor players met de belangrijkste info

Slide-out window met jouw benodigde informatie (waar je eventueel een papier overheen kan trekken voor notes)

Een soort informatie riem waarbij je bij de nodige informatie makkelijk kan klikken

Een tool waarin je alles samen hebt, dus naast uitleg ook je notes en charactersheet, 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)

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

Rate met emotes hoe belangrijk of onbelangrijk bepaalde regel-kaartjes voor jou zijn, zodat degene die het belangrijkste zijn bovenaan komen te staan.

Notes, character sheet, timelines, schematische weergaves, spells opzoeken > gemakkelijk bij elkaar

één pagina met de informatie die nu nuttig is (data dashboard maar dan voor een sessie bijna)

Textuur

Overzichtelijke character sheet, in te delen naar eigen smaak (drag-and-drop systeem)

Iets binnen een digitale character sheet waar je al afleiding in kan vinden.

Sessies waarbij afleiding mogelijk is / er prikkels in-game worden gegenereerd voor hen die moeite hebben met concentreren

en character sheet die je zelf kan inkleuren om genoeg prikkelingen te krijgen aandacht wordt getrokken door de felle kleuren

wie je ook bent, iedereen heeft zijn eigen bagage, mogelijk de bagage makkelijk visualiseren zodat je weet wat er in je 'tas' zit

Do soon - Important, Not Urgent

Een buddy die je in het begin aan je hand mee neemt en uitlegt wat je moet doen / handig is / tips en tricks (gerekend als AI)

een soort saving angel die je helpt bij het maken van keuzes wanneer je iets niet meer weet

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

regels korter maken door een hulper erbij te halen

combat suggesties geven > je loopt iemand door combat net als karakters maken doorgelopen word stap voor stap bij D&D beyond

Een mechanic in het spel te zetten die belangrijke informatie weer terug haalt: sprekende zwaard die de spelers graag wil laten weten hoe slim hij is

Opties geven qua acties (net als bij de sims basically) ik wil iets zeggen/ aanvallen?

Zeggen: iets liefs, gemeens, uitdagend, geruststellend ect. Om zo iemand door het process the loodsen

AI die vragen over de campaign beantwoord

AI Dungeon introductie maar dan met losse D&D regels

Een bot waarmee je de benodigde informatie spelenderwijs leert door een soort one-shot met bots en basics actions

(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.

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 basisregels en met hun vrienden hun fantasie kunnen gebruiken

Visualisaties van de gebeurtenissen in het spel om voor genoeg prikkeling te zorgen/in een oogopslag te weten wat er aan de hand was > combat, met hoe erg het is en hoeveel monsters er nu nog vechten bv. > AI art

Manier om de sessie op te nemen en om te zetten in visuals

Notities die omgezet kunnen worden in afbeeldingen.

Visuals tijdens/na een sessie om de sessie 'opnieuw' te bekijken/beluisteren

visuals van hoe ieder karakter doet: blij, een scar, aan het toveren ect.

Visuele herinnering, in 1 oogopslag zie je wat er gebeurd/gebeurd is

hulp bij het maken van doodles die notities vervangen

bij een visualisatie van iets: dier, enemy, persoon een lijstje met informatie eraan houden

Do later - Not important, urgent

Alvast voor je beurt een keuze kunnen maken/aangemoedigd om alvast een keuze te maken en daarna niet te focussen op het spel

Combats makkelijker maken zodat mensen makkelijk spells of acties kunnen vinden en voorbereiden, zodat er minder wachttijd is voor de rest

Een visual die laat weten wanneer jou beurt bijna is met standaard acties voor je karakter/de meeste karakters

Buy a cup of coffee instead - Not Important, Not Urgent

Een soort buddy die helpt met prikkels

Digitale notes worden door een systeem gescand en verduidelijkt aan de hand van informatie van de groep en dingen als spells, regels, characters, etc.