Ux/ui

beslissingen, resultaat en inzichten

Zelfstandige opdracht, sprint 0.

* ­­De beslissingen die ik in sprint 0 heb genomen zijn dat ik de zelfstandige opdracht wou gaan maken. En dat ik bezig ben geweest met het maken van een game design document. In het game design document heb ik uitgelegd hoe ik mijn level in de game wil gaan maken. Ik heb dus een beschrijving gemaakt van het leven, en hoe je het level uit kan spelen om naar het volgende level te gaan.
* Het resultaat van sprint 0 was dat ik bij deel 6 van de zelfstandige opdracht ben gekomen. En had ik het game design document voor mijn level in de game af. Ook heb ik nog verschillende learning story’s afgerond.
* De inzichten die ik heb gekregen na sprint 0 zijn dat ik in mijn level nog een npc en een item moest toevoegen. Dit heb ik gedaan en bij het game design document toegevoegd. Verder wouden we de planning voor sprint 1 verbeteren, omdat we in sprint 0 na het begin van de sprint later nog user en learning story’s hadden toegevoegd waardoor onze burn down chart niet goed liep. Hierdoor hebben we ook niet alles wat we hadden ingeplant voor sprint 0 ook afgekregen in sprint 0.

Sprint 1.

* De beslissingen van sprint 1 waren dat ik bezig wou gaan met het maken van mijn room en level in de game. Ook heb ik onderzoek gedaan naar de doelgroep voor onze game, hierdoor zijn we tot de conclusie gekomen dat de doelgroep voor onze game 16 plussers met eerdere ervaring met tekst-based adventure games. Maar we proberen onze game zo toegankelijk mogelijk te maken voor mensen die wat minder ervaring hebben met tekst-based games. We hebben nog geen beslissing genomen over de lay-out van onze game omdat we eerst alle levels van iedereen af willen hebben. Hierdoor kunnen we de lay-out en het uiterlijk van de game gezamenlijk maken en beslissen.
* Het resultaat is dat we nu allemaal bezig zijn met onze eigen kamer van de game. We hebben door de inzichten van de vorige sprint allemaal nog npc’s en items toegevoegd aan onze kamers om de speler een leukere speel ervaring te geven. Daardoor is het game design document een beetje uitgebreid.
* Als resultaat ben ik nu bezig met het maken van mijn eigen kamer, dit doe ik met hulp vna de filmpjes die op de knowledge base staan. Omdat we nu nog allemaal druk bezig zijn met het maken van de kamers kunnen we nu nog niet echt een gebruikers test uitvoeren omdat er eigenlijk te weinig is om als een game te laten spelen en testten. Daarom verplaatsen we deze naar waarschijnlijk het begin van de derde sprint. Ook willen we als iedereen zijn kamer heeft gemaakt gezamenlijk de UX van de game maken. Dit doen we pas als we de kamers af hebben zodat we dit gezamenlijk kunnen maken waardoor de game een universeel uiterlijk krijgt, en waardoor het gemakkelijker is voor de gebruiker om de game te spelen.