

Flamingo IxD 1 Project

Flocks

A journey into the group mind

IxD

Vak : Interaction Design
Titel opdracht : Postmorten Flamingo
Ontwerp student : Machiel Kapiteijn

Inleiding

Flock is een groepsspel wat inzicht geeft over dat er **overeenstemming** binnen een groep ontstaat doormiddel van ervaring

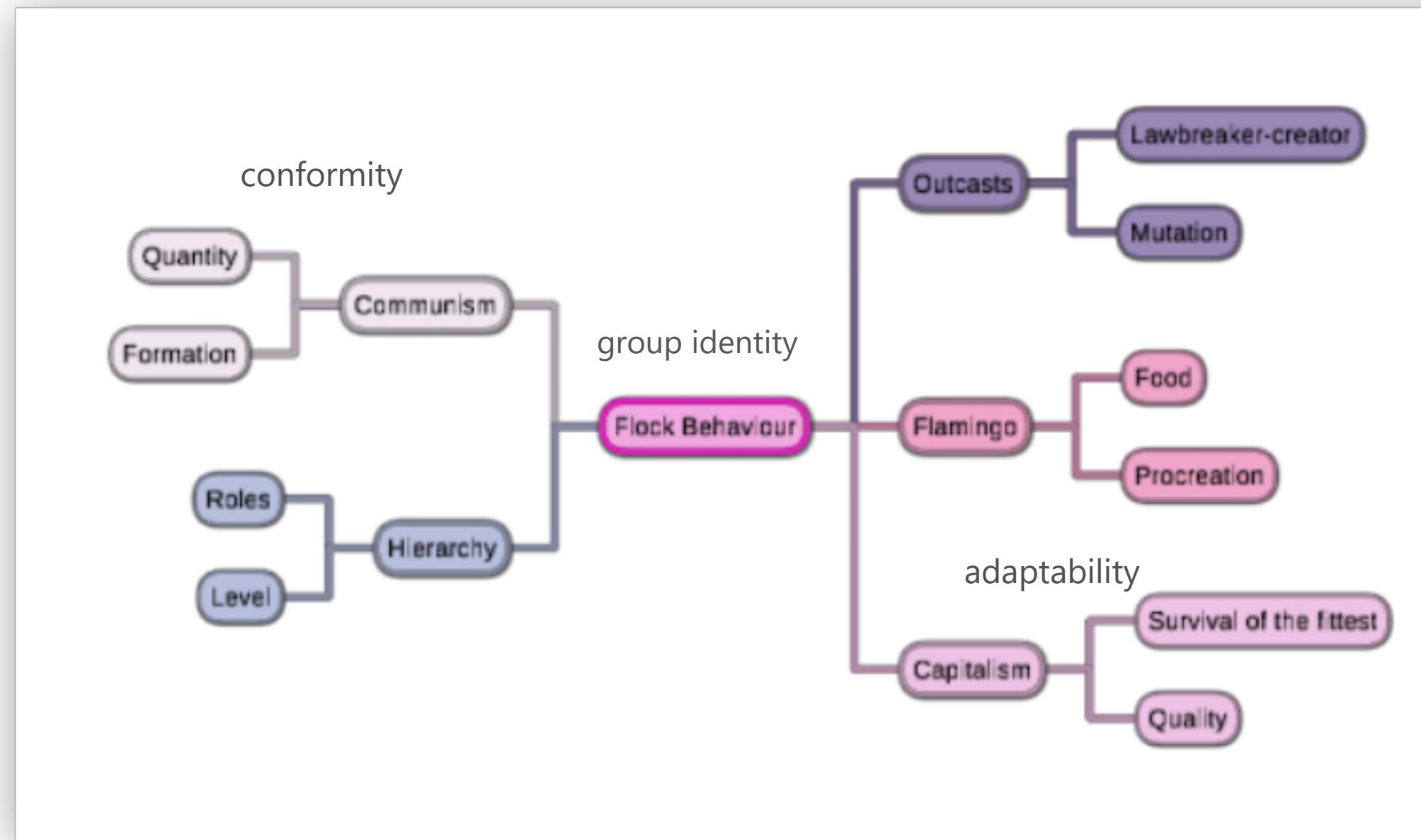
Om maximaal van die luchtwervelingen te kunnen profiteren, moet een vogel precies op de juiste afstand achter z'n voorganger vliegen. Omdat de vleugelslag op en neer gaat, moet de vogel ook zélf precies op het goede moment met zijn vleugels slaan. Wat het goede moment is, hangt weer af van de afstand tussen de vogels. De perfecte afstand en timing luisteren daarom nogal nauw. Dus, ook al ziet het er zo simpel uit, het vliegen in een V-formatie is een aardig complexe bedoening.

Aanleiding

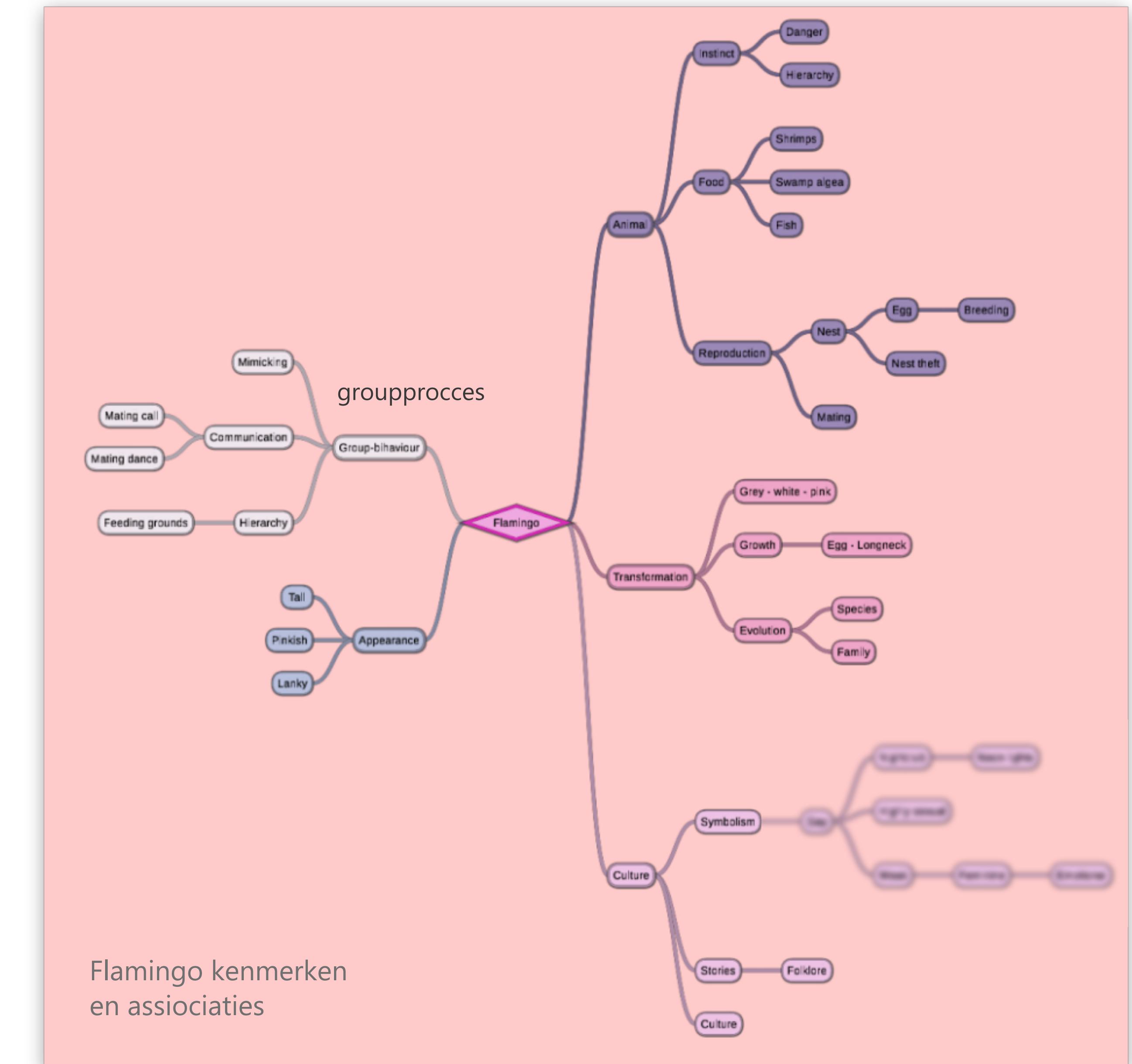
'Flamingo' is het woord wat de inspiratie moest zijn voor dit project. Na veel feiten en video materiaal opgezocht te hebben van de flamingo was er een element wat ik graag wou behandelen, namelijk **groepsdenken**. Dit kwam omdat er veel beelden te vinden waren van grote **clusters** flamingo's die als hechte groepjes over een vlakte met voedselrijk water lopen. De vorming van groepen en het ontstaan van **overeenstemming** binnen een samenleving wou ik gaan onderzoeken. Ook omdat er vandaag de dag zo veel mogelijkheden zijn om onderdeel te zijn van kleine communities via het internet die allemaal in hun eigen bubbels vormen leek dit onderwerp mij interessant.



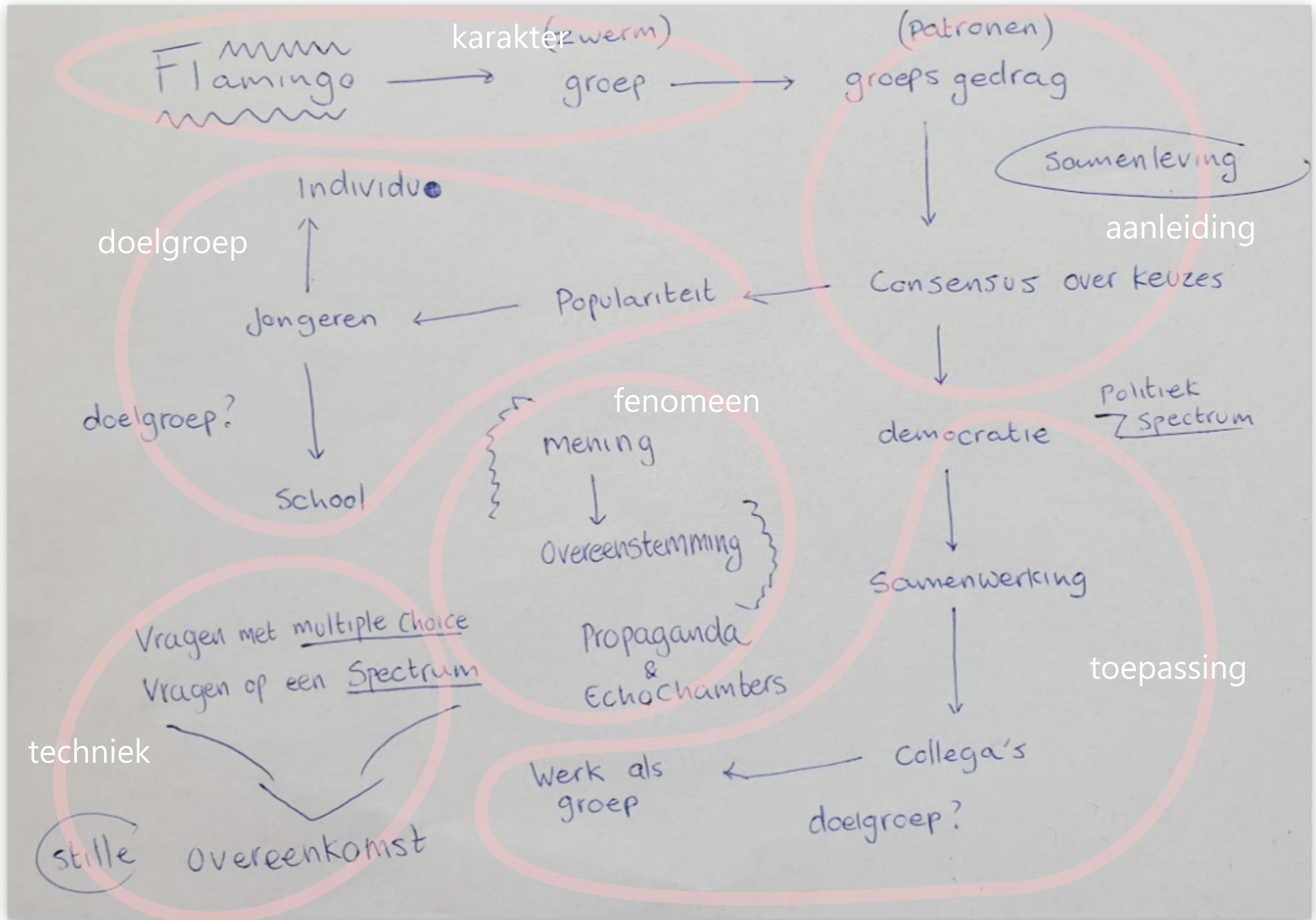
Eerste mindmaps



Gericht op de groep
en maatschappij



Ontstaan van huidig concept



De doelgroep

De doelgroep die ik wil onderzoeken zijn omdat ik denk dat deze groep extra gevoelig is voor groepsdruk en ook graag onderdeel zijn van een groep met groepsidentiteit. Ook omdat deze groep in grote aantallen deelneemt aan waarin nieuwe taal en nieuwe associaties ontstaan waaronder trends, memes en bijvoorbeeld politieke overtuigingen vind ik deze doelgroep relevant.

Aanpak

Ik heb twee methodes gebruikt om onderzoek te doen naar de doelgroep.

Observatie (in the field)

Het gaan naar locatie om observaties te doen van de doelgroep in dit geval scholieren in een populair fastfood restaurant.

Interviews

Het stellen van vragen aan de doelgroep

Persona's

Met behulp van deze informatie ga ik vervolgens personas schrijven die een beter beeld moeten geven over de doelgroep

Etnografisch onderzoek

Ik heb onderzoek gedaan naar jongeren tussen de 14 en 18 jaar door ze te observeren en te interviewen.

De observatieplek is een McDonald's restaurant waar veel jongeren uit school naar toe komen en als ze met vrienden de stad bezoeken

Waar ik naar zocht is het gedrag als groep en het gedrag van het individu binnen de groep (rollen). Verder was ik geïnteresseerd in de taal die gesproken werd en de onderwerpen waarover gesproken werd.

In een interview heb ik vragen gesteld aan mijn doelgroep. Ze hebben op elke vraag kort geantwoord. Er waren overeenkomsten te zien over de onderwerpen die ik interessant vond dus dat was

Mijn observaties 02/12/19 McDonald's

- Als ze in groepjes zijn en ze zitten niet dan gaan ze vaak in een kring of halve kring staan waarbij sommige mensen telkens een ander plekje zoeken in de kring
- Er zijn groepjes waarin veel dezelfde kledingmerken worden gedragen maar ook de stijl van haar en make-up komt erg overeen.
- Er zijn bepaalde woorden en zinnetjes die onderling herhaald worden en waarom word gelachen zoals "sksksk and i oop" en "yaaass babe". (Ik weet toevallig dat deze geluiden en zinnen vanuit internet cultuur komen)
- Ze zijn erg veel met hun mobiel bezig op zichzelf maar ook in groepen kijkt iedereen wel regelmatig op hun mobiel. Ze laten elkaar dingen zien of bellen en chatten met vrienden die niet aanwezig zijn.
- Er wordt veel gepraat, en sommige zijn rustiger en luisteren of lachen mee terwijl een persoon constant nieuwe dingen zegt en de aandacht trekt.
- Er vind mimicking plaats van dingen die gezegd worden tot dingen die gedaan worden. Je zag bijvoorbeeld dat wel 4 van de 6 tegelijkertijd een rietje in hun drinken gingen prikken ookal zaten ze al een paar minuten op hun zitplek. Ook gaan staan en zitten gebeurt tegelijkertijd waarbij een iemand het als eerste doet en de rest volgt.
- Soms kijken ze of er naar ze gekeken wordt door de anderen
- In verschillende groepjes hoor je alsnog hetzelfde taalgebruik en de onderwerpen zijn ook herkenbaar

Interview Fleur

Kan je de volgende vragen beantwoorden met soms een kleine toelichting?

Wat is je leeftijd?

16

Wat is je geslacht?

meisje

Wat zijn je interesses?

Fotografie muziek en vrienden

Ga je naar school?

Ja, de middelbare school 4 HAVO

Doe je aan teamsport?

Nu niet maar ik heb gehockeyd

Hoe word je populair op school?

Ik denk dat het lastig is om het te worden, er zijn groepjes met verschillende mensen en het is soms wel duidelijk is welke mensen met elkaar omgaan door hoe ze doen en er uit zien

Maak je makkelijk vrienden?

Ik ben best sociaal en ken veel mensen maar het zijn niet altijd meteen vrienden

Heb je een vriendengroep en hoe groot is je vriendengroep?

Ja, er zijn 5 vriendinnen waar ik veel mee om ga

Denk je dat leeftijdsgenoten dingen doen om 'erbij' te horen?

Ja, soms zie je dat ze fake zijn en zich bij iedereen anders gedragen

Heb je veel contact via social media?

Ja, elke dag heb ik vrienden waarmee ik app of op insta of snap wat mee deel

Welke sociale platformen gebruik je?

WhatsApp, Facebook, Instagram, Snapchat

Welke entertainment apps gebruik je?

Netflix, YouTube, Spotify, TikTok

Gebruiken veel vrienden dezelfde apps?

Ja, bijna allemaal

Deel je veel via het internet?

Ja, wel eens met vrienden

Denk je dat je deel bent van een internet community?

Nee, niet echt. Ik neem niet deel maar ik volg wel bepaalde dingen

Heb je een sterke eigen mening?

Ik denk van wel, ik probeer altijd zelf na te denken

Geef je wel eens likes, ratings of comments online?

Nee, soms alleen een like op een foto van vrienden of op een youtube video

Kijk je naar likes, ratings en comments online?

Ja, ik lees wel vaak comments

Weet je goed wie of wat er populair is?

Ja, je kan er echt niet aan ontsnappen om dat mee te krijgen welke muziek of welke meme er populair is.

Gebruik je op het internet meer nederlands of een ander taal?

Ik gebruik meer nederlands maar ik kijk ook engelse content

Heb je wel eens wat gekocht of gedaan omdat andere het ook deden?

Ja, kleding maar ook omdat ik het mooi vond

Is er iets wat alleen jij en je vrienden begrijpen?

Ik denk van wel, een inside joke binnen de groep

Volg je het nieuws?

Ja, maar niet heel erg

Waar denk je dat deze vragen over gaan?

Ik denk over mijn online identiteit

Vind je het lastig om jezelf voor te stellen?

Nee, alleen als er veel mensen zijn die je niet kent en waar je niks van weet

Interview Dylan

Kan je de volgende vragen beantwoorden met soms een kleine toelichting?

Wat is je leeftijd?

17

Wat is je geslacht?

man

Wat zijn je interesses?

Gamen en technologie

Ga je naar school?

Ja, naar 5 VWO

Doe je aan teamsport?

Nee, alleen gamen

Hoe word je populair op school?

Door vriendelijk te zijn en zelfverzekerd

Maak je makkelijk vrienden?

Nee maar ik heb een aantal goede vrienden

Heb je een vriendengroep en hoe groot is je vriendengroep?

Ja, op school ga ik om met 2 vrienden en we hebben ook nog gezamelijk vrienden op een andere school

Denk je dat leeftijdsgenoten dingen doen om 'erbij' te horen?

Ja, ik denk dat ze zich anders voordoen dan ze eigenlijk zijn omdat ze eigenlijk onzeker zijn

Heb je veel contact via social media?

Ja, op WhatsApp en Discord

Welke sociale platformen gebruik je?

WhatsApp, Instagram en Discord

Welke entertainment apps gebruik je?

YouTube, Twitch, Reddit en TikTok

Gebruiken veel vrienden dezelfde apps?

Ja, waarschijnlijk

Deel je veel via het internet?

Ja, elke dag krijg ik wel wat gestuurd en stuur ik wat terug

Denk je dat je deel bent van een internet community?

Ja, over games op Discord en Reddit

Heb je een sterke eigen mening?

Ja, ik blijf bij mijn eigen judgement

Geef je wel eens likes, ratings of comments online?

Ja, ik rate vaak producten als ik ze bestel en schrijf wel eens dingen op Reddit. Ook videos geef ik likes of dislikes

Kijk je naar likes, ratings en comments online?

Ja, ik kijk vaak naar de rating en de comments

Weet je goed wie of wat er populair is?

Ik weet wat er populair is online

Gebruik je op het internet meer nederlands of een ander taal?

Ik schrijf alleen maar in het engels en zoek ook bijna alles in het engels op.

Heb je wel eens wat gekocht of gedaan omdat andere het ook deden?

Waarschijnlijk, wel eens dingen in de mode of iets online als ik de comments las

Is er iets wat alleen jij en je vrienden begrijpen?

Ja, op Discord hebben we veel onderling onderwerpen waar we over praten die niet zo duidelijk zullen zijn voor outsiders

Volg je het nieuws?

Ja, via nieuwsapps

Waat denk je dat deze vragen over gaan?

Over communities online

Vind je het lastig om jezelf voor te stellen?

Ja soms, maar vroeger meer dan nu

(17)
Marcel Bos



Doelen

- Nummer 1 worden met het game team
- Werken bij een innovatieve tech start-up
- Psychologie gaan studeren

Interesses

- Gamen
- Streams kijken
- Films kijken
- Technologie
- Politiek

Een dag in het leven

Marcel is VWO leerling op een middelbare school in klas 5. Hij speelt veel online games met klasgenoten. Hij is ook onderdeel van een online gamer community die via een discord groeps chat contact onderhoud. Er worden hierop veel video's en nieuwstjes gedeeld en ook foto's van eigen gameplay worden gedeeld. Vandaag moet Marcel naar school en hij is netjes op tijd. Tijdens de les luisterd hij naar muziek op Spotify en praat hij met een vriend die naast hem zit. Marcel gaat in de pauze om met een groepje vrienden en ze praten over nieuwe game updates en over de laatste voorbereidingen op een biologie toets van straks. Marcel krijgt op zijn mobiel een notificatie dat er een nieuwe stream is gestart van zijn favoriete game en neemt een moment om een deel te volgen. Hij gaat daarna met zijn vrienden naar de les en de dag gaat opzich snel voorbij. Aan het eind van de dag fietst hij naar huis en is het al best wel laat dus is er meteen avondeten. Hij drinkt daarna een kop thee met zijn ouders terwijl ze kleine interessante weetjes uitwisselen en daarna gaat hij naar zijn kamer en start zijn PC op. Hij heeft contact met een paar jongens uit de VS en ze spelen een paar potjes van hun game. Omdat Marcel niet te laat naar bed wil doet hij na 2 uur zijn computer uit en maakt zich klaar om te gaan slapen.

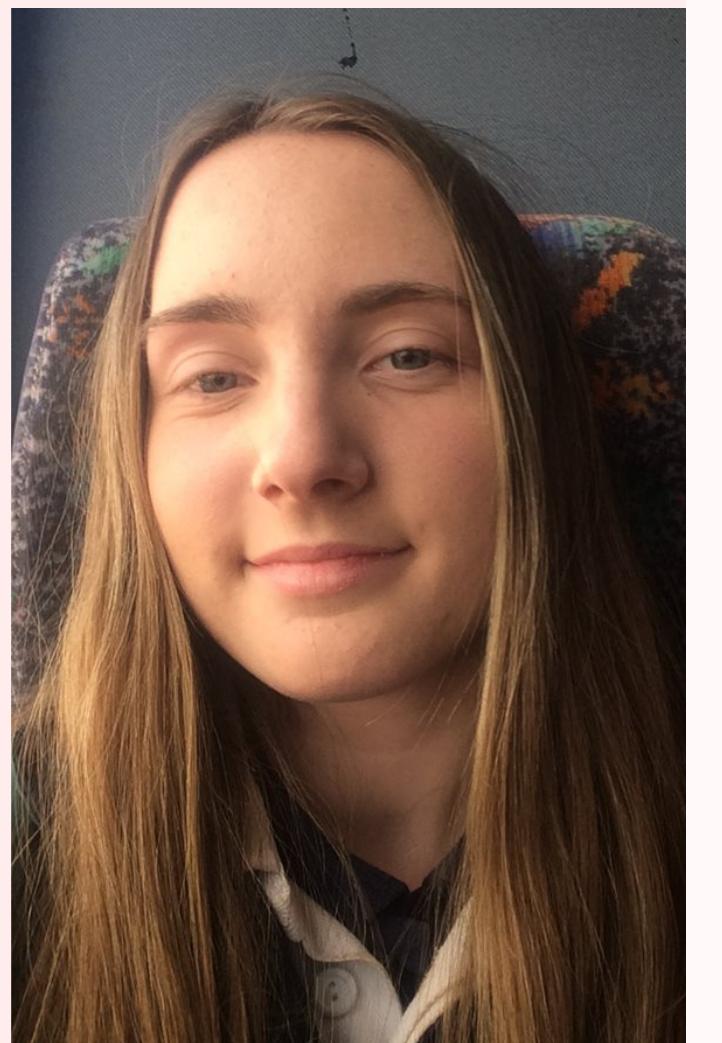
Frustraties

- Heeft wel eens last met het maken van vrienden en contacten op nieuwe plekken.
- Vermijd soms drukke plekken omdat er veel impulsen op hem afkomen
- Kan niet altijd even goed over de onderwerpen praten die hij zou willen omdat er niet zo veel mensen zijn die er interesse in hebben

"Het is tegenwoordig makkelijk om meningen en ervaringen te delen met mensen over de hele wereld"

- Marcel Bos

(15)
Lisa Jonk



Doelen

- Veel vrienden hebben en daarmee omgaan
- Werken voor een goede studie en uiteindelijk een baan
- Veel leuke momenten beleven in sociale settingen
- De wereld zien

Een dag in het leven

Lisa is HAVO leerling op een middelbare school in klas 3. Ze zit een klas met 22 anderen en gaat 5 dagen per week naar school. Er zijn 8 andere klassen in haar jaar en ze kent veel van deze leerlingen als vrienden of vrienden van vrienden. Ze zit dan ook in een heel aantal groepschats met mensen die ze goed en minder goed kent en de hele dag zijn er berichtjes die verstuurt worden. Er zijn dingen waar over geroddeld wordt en meningen die gedeelt worden over diverse onderwerpen zoals actualiteiten die spelen in het nieuws, nieuwe aankopen, grappige internet nieuws artikelen en de laatste huiswerkopdrachten. Dinsdag staat ze om 7:30 op en is om 8:30 aanwezig bij haar eerste les maatschappij leer. Tijdens de les worden veel grappige foto's gedeelt in de groepschat door een paar van haar vriendinnen en ze besluit om een foto te sturen in de chat van haar nieuwe schoenen die ze in het weekend bestelt had en die gister zijn aangekomen. Ze krijgt een aantal leuke reacties en besluit ook een gekke foto van haar gezicht te sturen. De hele dag worden er gedachtes en meningen gedeelt en sommige mensen krijgen meer aandacht dan anderen. Aan het eind van de dag komt ze thuis en gaat ze nog heerlijk genieten van wat YouTube en voor het avond eten besluit ze aan wat schoolwerk te werken terwijl ze luisterd naar haar Spotify playlist.

Interesses

- Er mooi uit zien
- Fotografie (Instagram)
- Een aantal YouTube creators
- Op reis gaan
- Feestjes (vrienden)

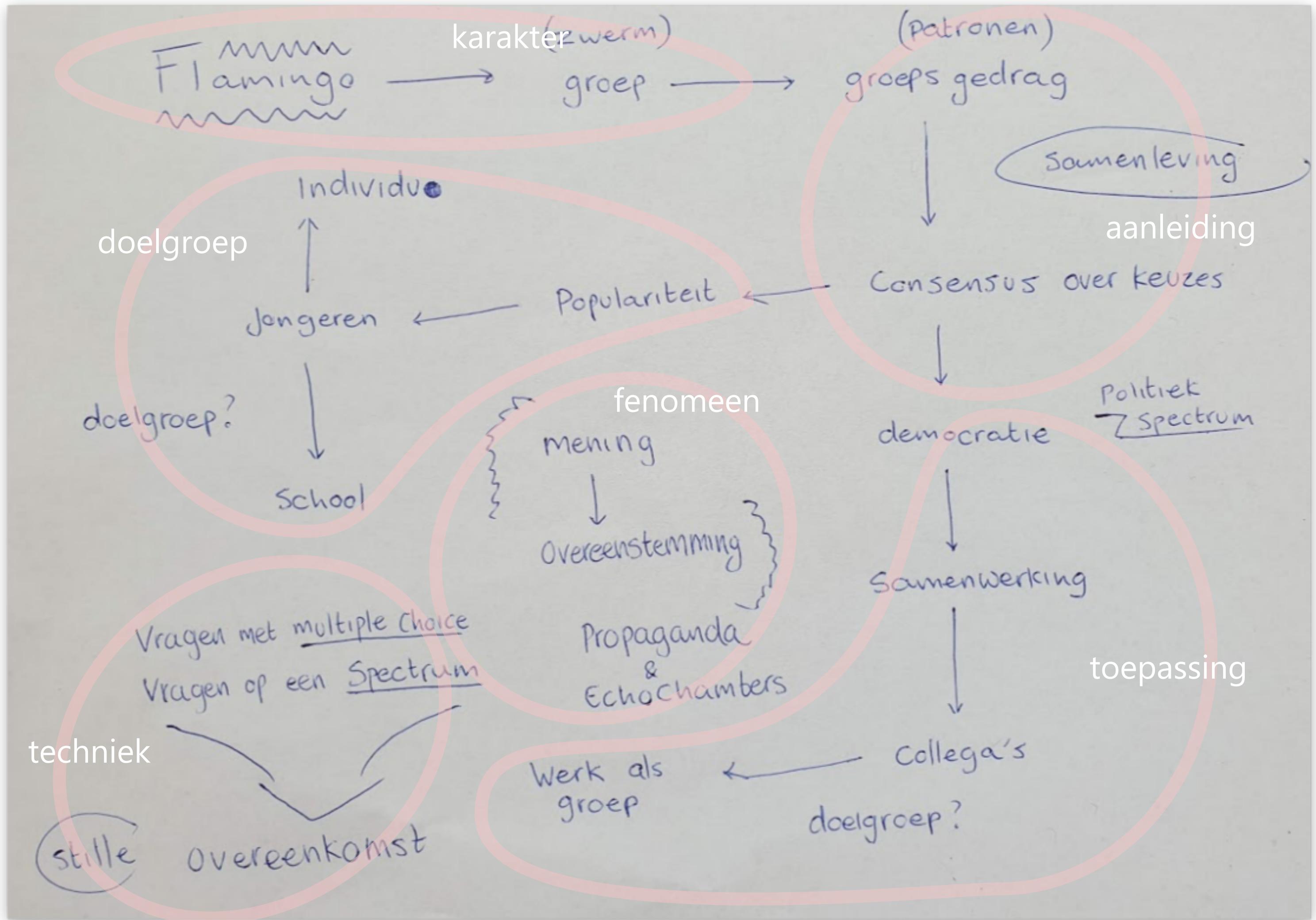
Frustraties

- Ze laat zich wel eens afleiden van school door haar mobiel waardoor ze in tijdsnood komt en school lastig is.
- Veel van de mooie spullen die populair zijn op school kosten veel geld en ze niet al haar geld uitgeven maar ook niet teveel aan haar ouders vragen.
- Ze is wel eens bang om vrienden uit te nodigen bij haar thuis omdat het 'niet zo bijzonder' is.
- Ze denkt soms de hele dag na over wat ze met de groepschat kan delen om leuk gevonden te worden

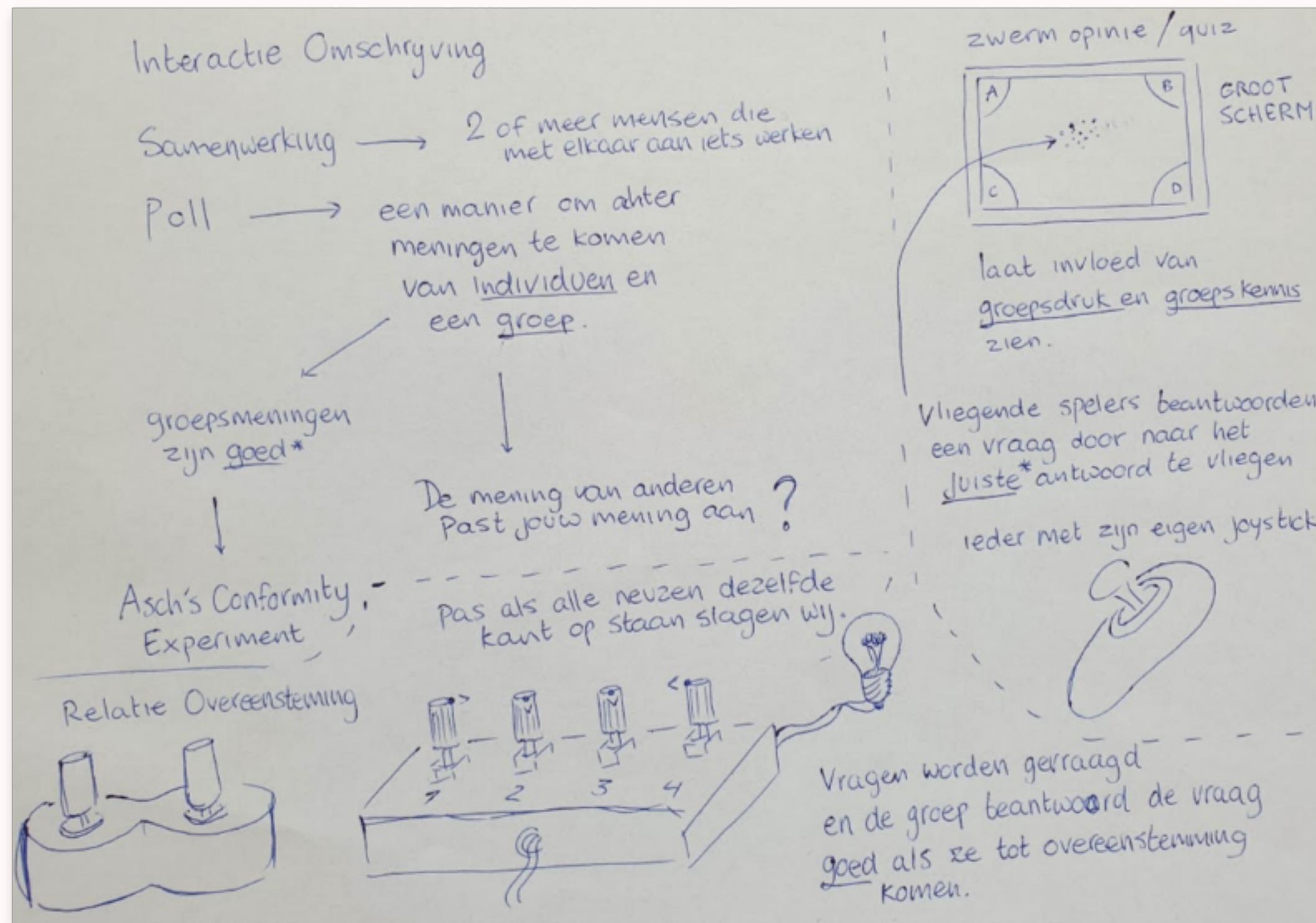
"Ik vind het belangrijk om veel van de diverse wereld te ontdekken."

- Lisa Jonk

Ontstaan van huidig concept

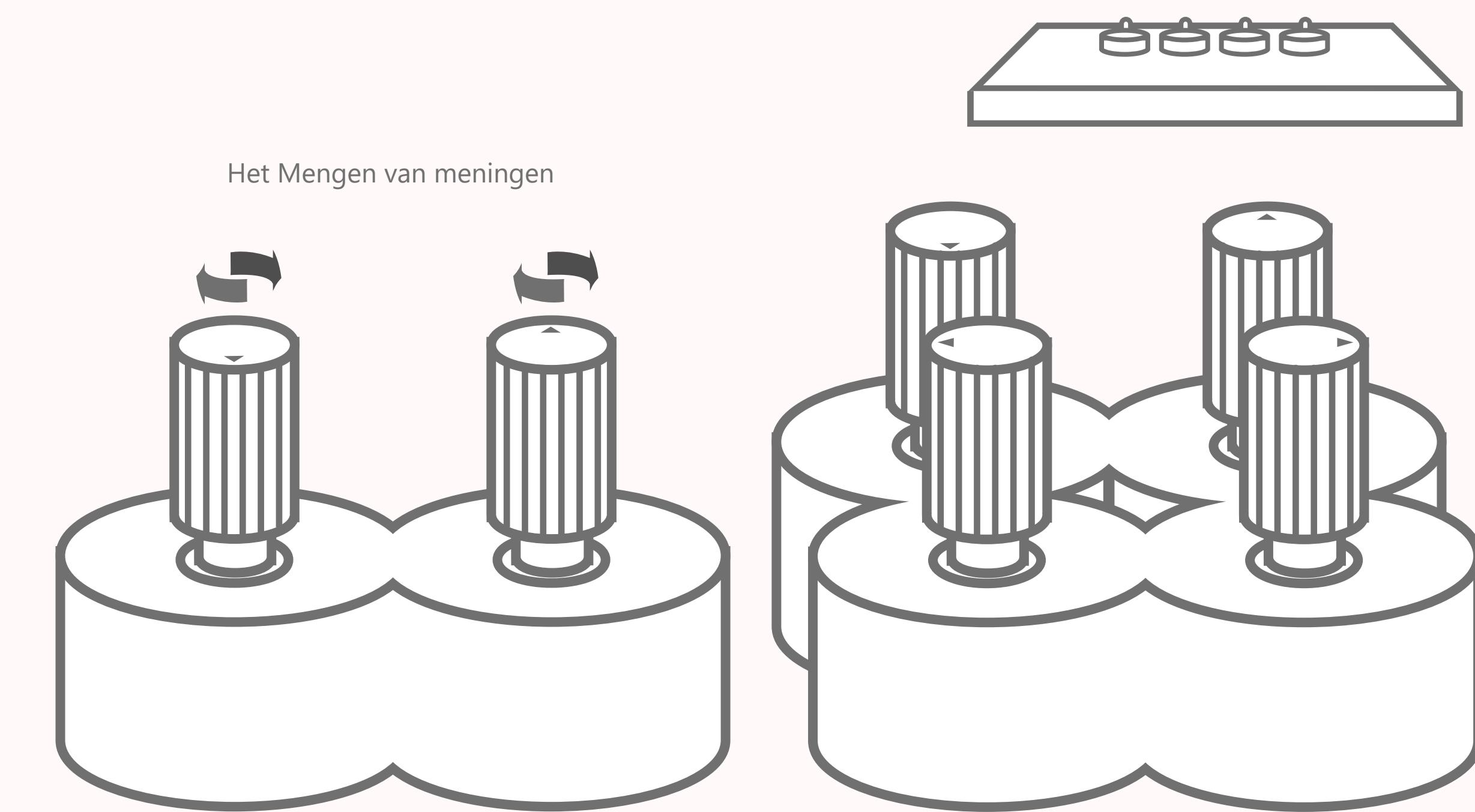


Ontstaan van idee prototype



group process

group identity gezamelijke keuze
leider en volgers groep gemiddeld
conformity samenspel mening adaptability
verbondenheid hierarchie groeps cultuur



Richting van concept

Groepsgedachtes en echochambers worden steeds makkelijker gevormd via het internet
er ontstaan in loop van tijd eigen termen en onderliggende betekenissen binnen groepen.

Doelgroep: middelbare scholieren die internet gebruiken
(internet) cultuur als samenbrenger
in eigen kringen ontstaan mini culturen
en internet breed ontstaan er miniculturen
ontwerp moet laten zien dat door omgang met elkaar al heel snel onuitgesproken
afspraken en gedachtes ontstaan.

Highschoolers mijn doelgroep?

Reden: Nog niet al te serieus en wel gevoelig voor 'fitting in'
vooral geïnteresseerd in het internetgebruik van de doelgroep en
de micro communities die daar ontstaan. (taal, memes en populairheden)

Doelstelling: Groepen (haast cultureel) verbinden door een groepsprocess

Waarom vind ik dit concept interessant?

De waarheid van een groep is niet altijd 'juist' maar heeft grote gevolgen voor hoe we de wereld om ons heen beleven

Hieronder staat kort wat over twee onderzoeken/fenomenen die ik interessant vond tijdens het bedenken van mijn concept

Asch conformity experiments

De overeenstemmingsexperimenten van Asch zijn een serie van experimenten in het kader van normatieve sociale beïnvloeding, binnen de sociale psychologie waarin werd aangetoond in hoeverre de mening van mensen bepaald wordt door de meerderheid in een groep (conformisme). De experimenten zijn in de jaren vijftig van de vorige eeuw uitgevoerd door de Amerikaanse psycholoog Solomon Asch.

Groepsdenken

Groepsdenken (Engels: Groupthink) is een psychosociaal fenomeen, waarbij een groep - van op zich zeer bekwame personen - zodanig wordt beïnvloed door groepsprocessen, dat de kwaliteit van groepsbesluiten vermindert. Het ontstaat als groepsleden primair letten op het behoud van overeenstemming en eensgezindheid bij een beslissingsproces in plaats van een kritische overweging van de feiten

Paper prototype

Ik heb een simple spel bedacht waarbij een team gelijkgestemd moet zijn om succesvol te zijn. De testpersonen kende elkaar niet allemaal dus het was ook interessant om te zien of er verbinding zou ontstaan.

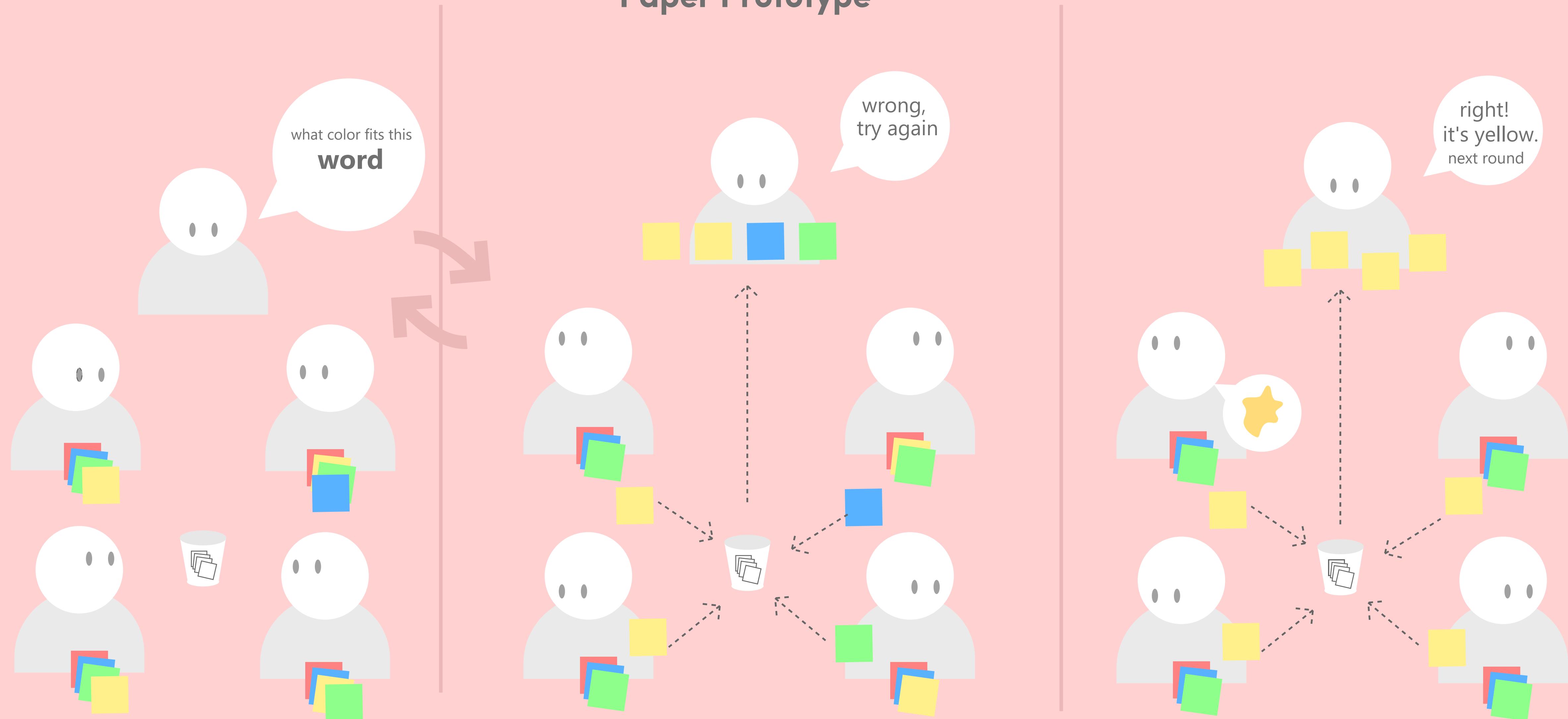
Hier kort hoe het spel in zijn werk ging: We zaten met z'n vijven rond een Tafel en vier van de spelers hadden 4 gekleurde kaartjes: geel, groen, rood en blauw. Elke ronde vertelde ik als scheidsrechter een woord aan de groep met de vraag welke van de 4 kleuren bij het beste bij het woord paste. Er ging dan een mok rond onder de Tafel terwijl iedereen een van zijn kaartjes in de mok deed. Als er niet vier kaartjes van dezelfde kleur in zaten dan gaf ik de kaartjes ongezien terug aan iedere speller en begon dezelfde ronde opnieuw met hetzelfde woord totdat er vier dezelfde kleuren in de mok zaten.

Als er gelijke kleuren in zaten werd bekend gemaakt welke kleur de uitkomst was en was er de mogelijkheid kort wat te zeggen over de gemaakte keuze en probeerde ik snel een notitie te maken van wat er gezegd werd. **De enige regel over communicatie was: Maak geen harde afspraken en tijdens het maken van de kleur keuzes was communicatie niet toegestaan**

Om te beginnen had ik woorden gekozen waar over het algemeen overeenstemming over was zoals objecten met een duidelijke kleur. Na een tijdje maakte ik het echter lastiger met dingen die niet fysiek bestaan.

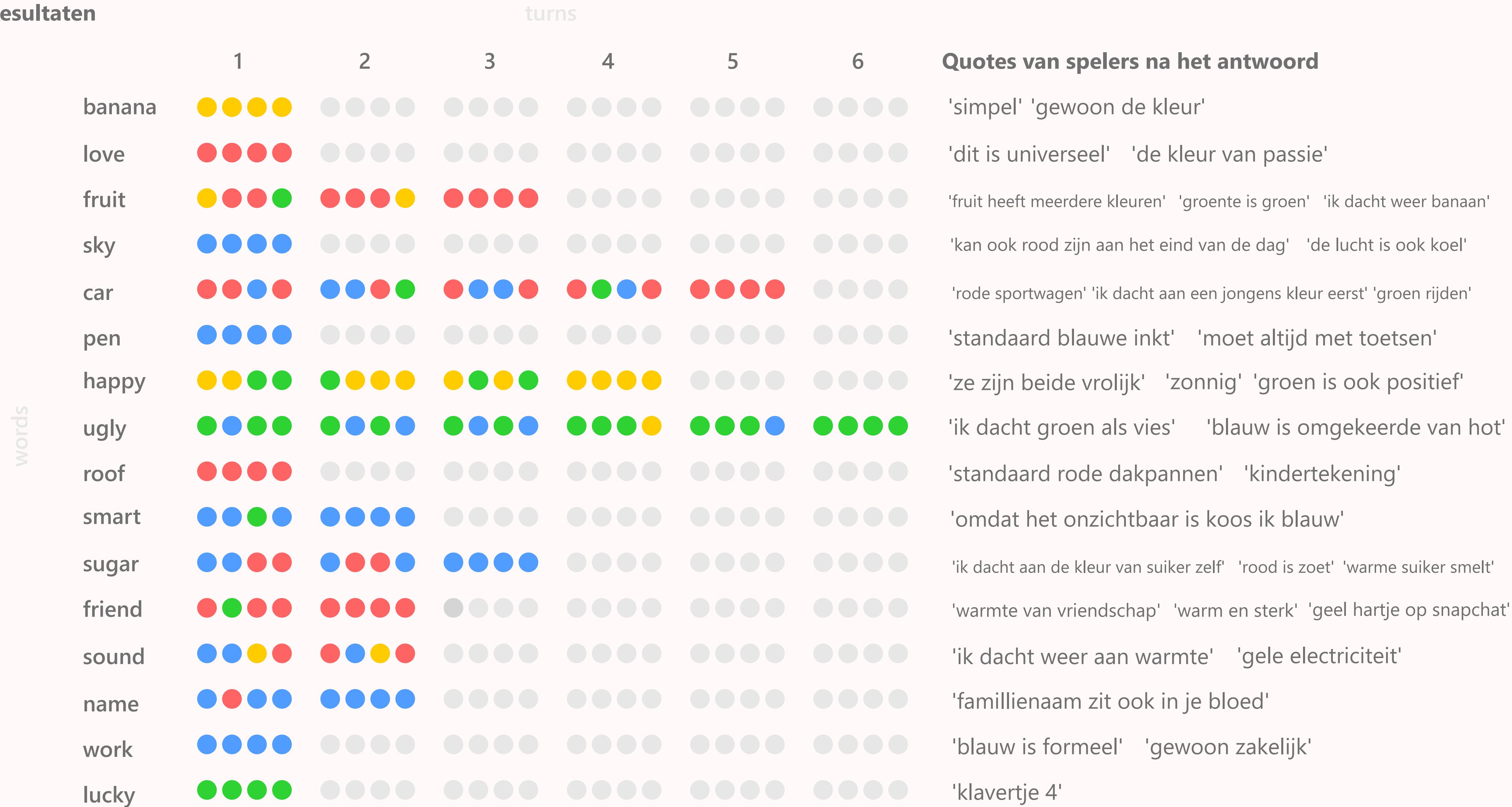


Paper Prototype

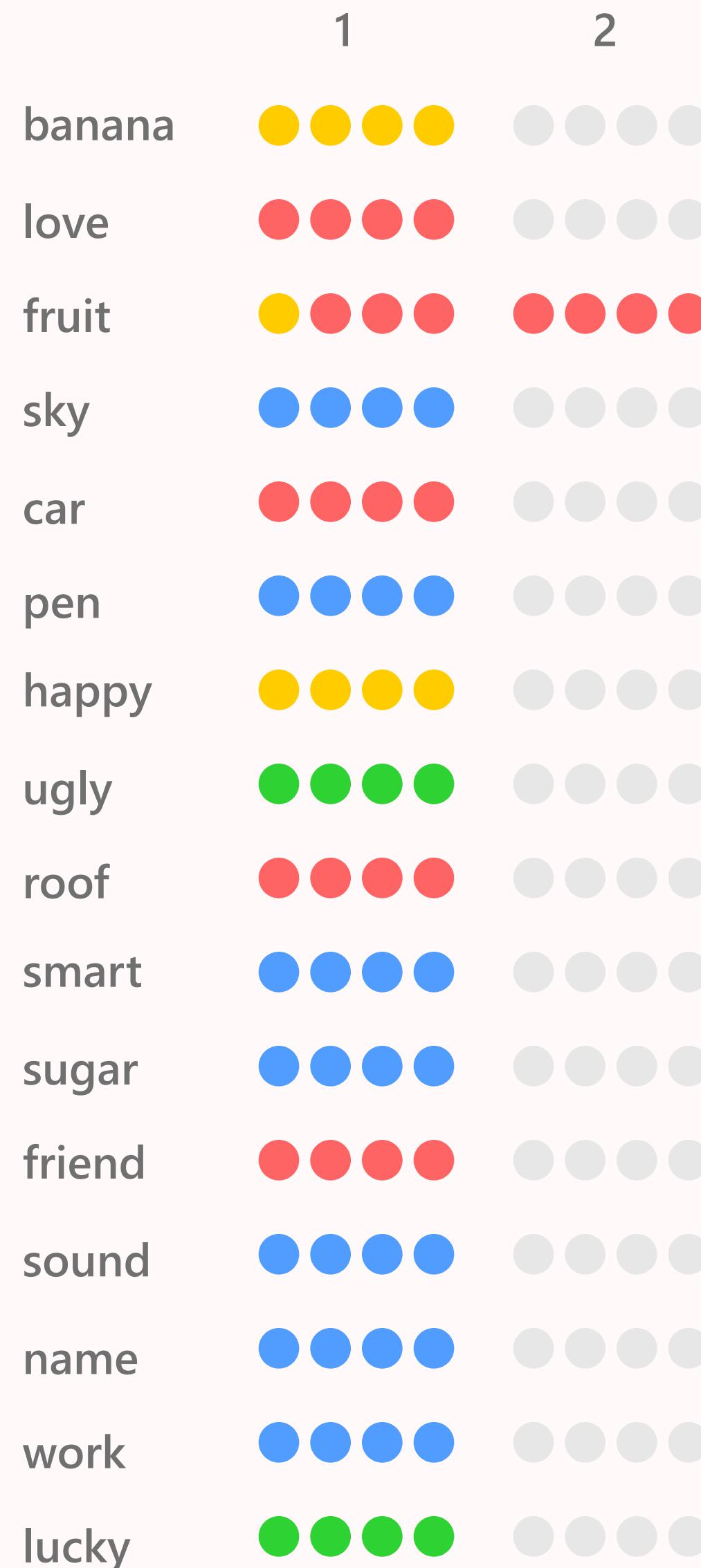


IXD1 | Documentatie

Resultaten



2e ronde (zelfde woorden)



Observaties

Er is soms verdeeldheid over welke keuze gemaakt moet worden, als iemand bij zijn antwoord blijf is er het risico dat de hele groep lang blijft steken en dat er op een gegeven moment spelers langs elkaar heen gaan stemmen omdat ze telkens wisselen.

Het lijkt het er op dat we al erg veel gezamelijke assiociaties hebben waar meestal alleen maar twijfel was tussen twee kleuren of een directe overeenstemming.

Wat goed was om te zien was dat tijdens een tweede ronde met dezelfde woorden bijna alle 'juiste' kleuren meteen bij de woorden gekozen werden wat uitwijst dat de groep de kleuren bij de woorden herinnerde en dus besloten had.

De spelers (achteraf)

"Leuk om te spelen, wel lasting dat je niet wist of je zelf moest wisselen of bij je antwoord moest blijven."

"We hadden opzich al veel dingen de eerste keer goed"

"Ik denk wel dat je beter word naarmate er meer woorden zijn geweest omdat je tussen de vragen door kort kan praten en er dus meer dezelfde denkwijze is"

"Was niet zo goed dat je eigenlijk eindeloos heen en weer kan gaan met je keuze"

Uitkomst

De playtest van het paper prototype

Het spel werd goed ontvangen en zelfs terwijl de testers elkaar niet allemaal kende was het meteen gezellig en voelde je dat er een soort gezamelijke groei was wat ook past bij mijn doelstelling om een groep bijeen te brengen. Het bleek ook uit de reacties achteraf dat het best 'leuk' was om het met elkaar te spelen.

Ook het tempo van het spel voelde goed waar ik eerst mijn twijfels over had. Om het gevoel van groepsprocess te versterken wil ik in het final ontwerp dat de spelers om beurten hun keuze maken zodat er meer aandacht komt voor elkaar en er een soort dorgeef element ontstaat.

Wat minder goed was bleek was dat er totaal geen manier van correctie was als de groep ergens verdeeld over nadacht waardoor ik het ook niet aandurfde om nog complexere woorden te testen.

Wat ik dus bij het uiteindelijke ontwerp inbouw is een correctie die na een aantal beurten plaatsvind waardoor er bijvoorbeeld telkens de optie die het minst gekozen is niet meer beschikbaar is en de kans groter is dat de groep weer dezelfde mening krijgt. Binnen de groep van testers was een grote motivatie om zo snel mogelijk het 'juiste' antwoord te geven en er was zelfs onderlinge speelse beschuldiging als een teamlid 'verkeerde' gedachten had. Ik wil in het ontwerp de teams belonen die het snelst tot overeenstemming komen door ze meer punten te geven zodat er een echte competitie kan ontstaan tussen teams en gemeten kan worden wie een beter 'gelijkgestemder' team is.

Synesthesie

Synesthesie kan zich uiten als het ervaren van kleuren bij letters nummers en dingen.

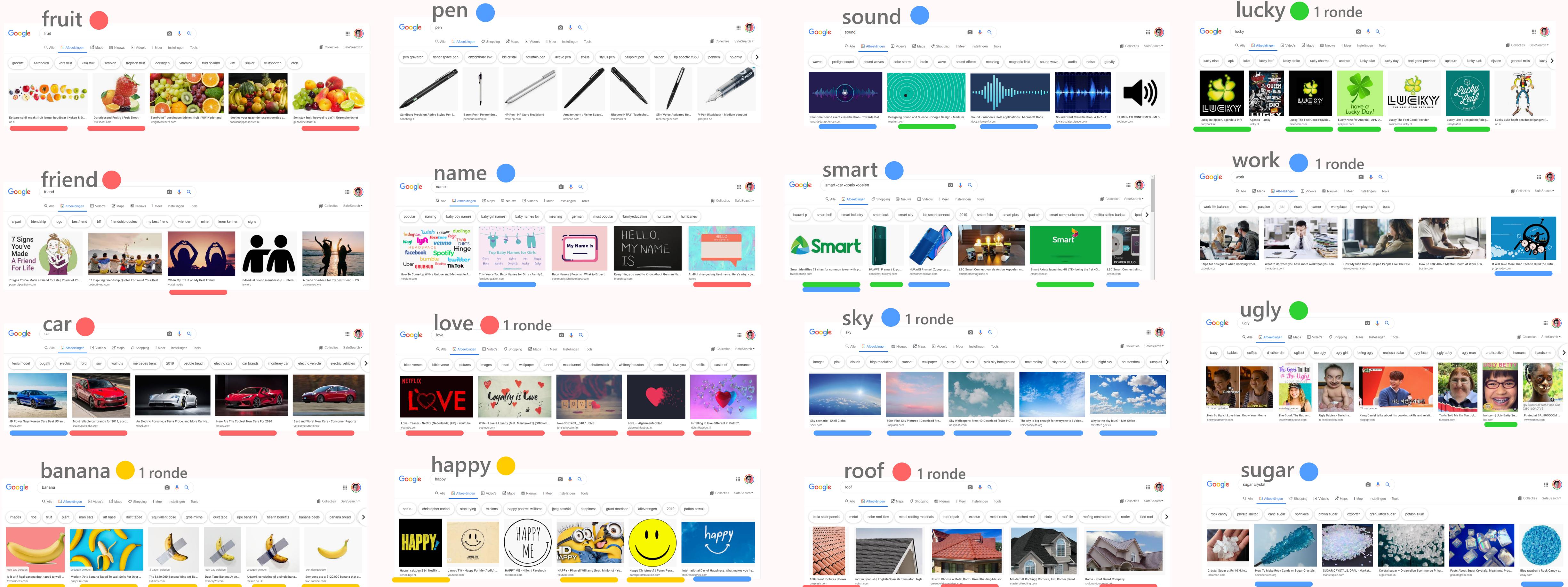
Waarom ik in mijn ontwerp kies voor het gebruiken van kleurassiociaties met woorden is omdat niet iedereen kleur assiociaties heeft bij woorden, waardoor je door het groepsprocess onderling nieuwe onuitgesproken afspraken gaan maken.

Elke ronde voegt wat toe aan de ervaring van de groep en door het gebruik van enkele kleur assiociaties blijft het klein en blijft de verbetering meetbaar.



Kleur assosciaties zijn al heel erg aanwezig in onze maatschappij

Hier zijn de eerste Google image search resultaten te zien van de woorden die de spelers kregen met ernaast welke kleur ze uiteindelijk in overeenstemming waren.



Samen leren

'simpel' 'gewoon de kleur'

'dit is universeel' 'de kleur van passie'

'fruit heeft meerdere kleuren' 'groente is groen' 'ik dacht weer banaan'

'kan ook rood zijn aan het eind van de dag' 'de lucht is ook koel'

'rode sportwagen' 'ik dacht aan een jongens kleur eerst' 'groen rijden'

'standaard blauwe inkt' 'moet altijd met toetsen'

'ze zijn beide vrolijk' 'zonnig' 'groen is ook positief'

'ik dacht groen als vies' 'blauw is wel sad ook en saai'

'standaard rode dakpannen' 'kindertekening'

'omdat het onzichtbaar is koos ik blauw'

'ik dacht aan de kleur van suiker zelf' 'rood is zoet' 'warm suiker smelt'

'warmte van vriendschap' 'warm en sterk' 'geel hartje op snapchat'

'ik dacht weer aan warmte' 'gele electriciteit'

'famillienaam zit ook in je bloed'

'blauw is formeel' 'gewoon zakelijk'

'klavertje 4'

Het doel van de test

Ik wou testen of er na loop van tijd regels gaan ontstaan binnen de groep zonder dat er harde afspraken worden gemaakt. Het moest dus uitwijzen dat na loop van tijd sneller een unanieme keuze gemaakt zou worden door voorgaande woorden en assiaties

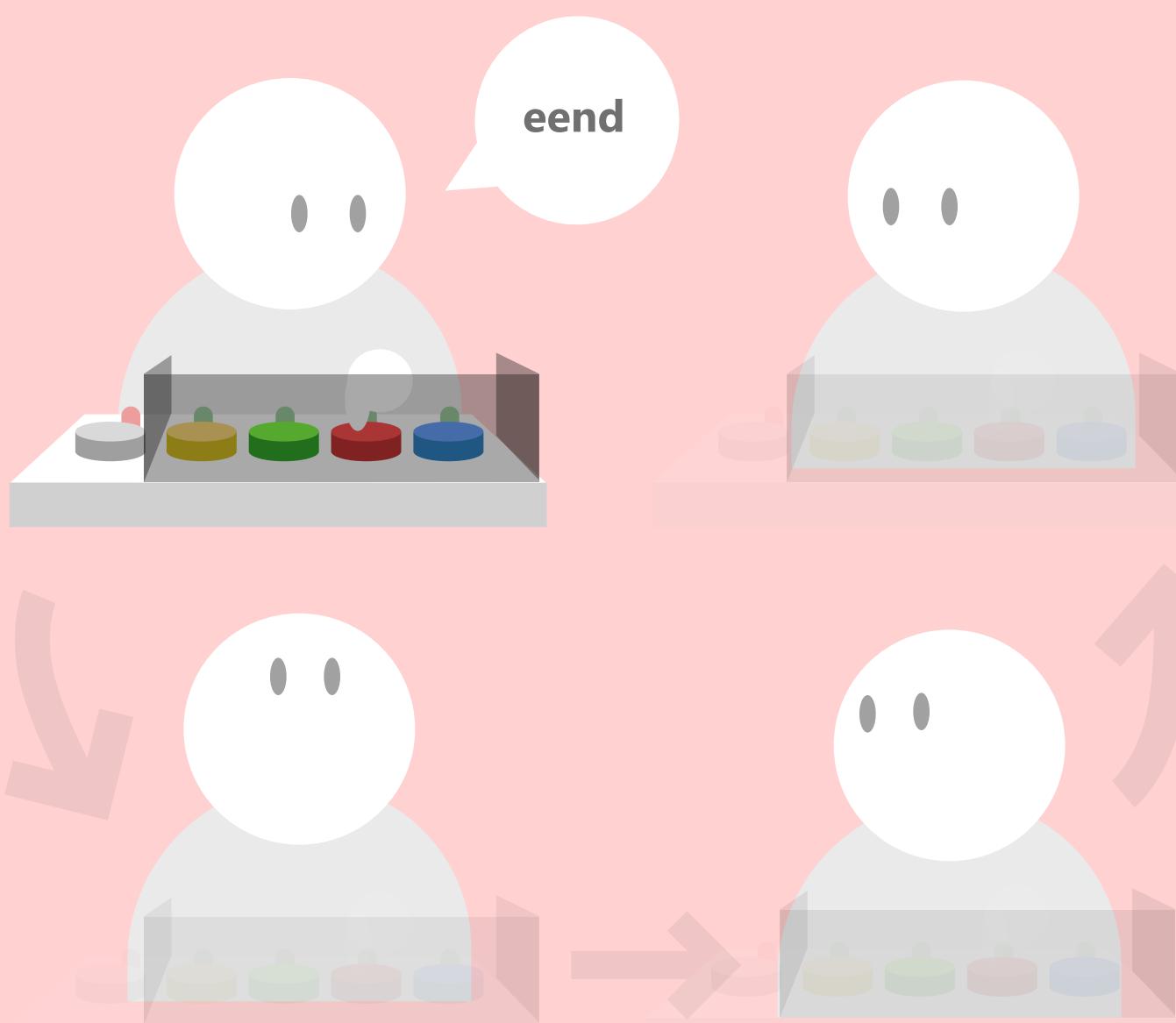
Hiermee wil ik een soort mini cultuur te simuleren waarin het makkelijker is voor een speler om te bedenken wat de hele groep gaat kiezen.

Prototype

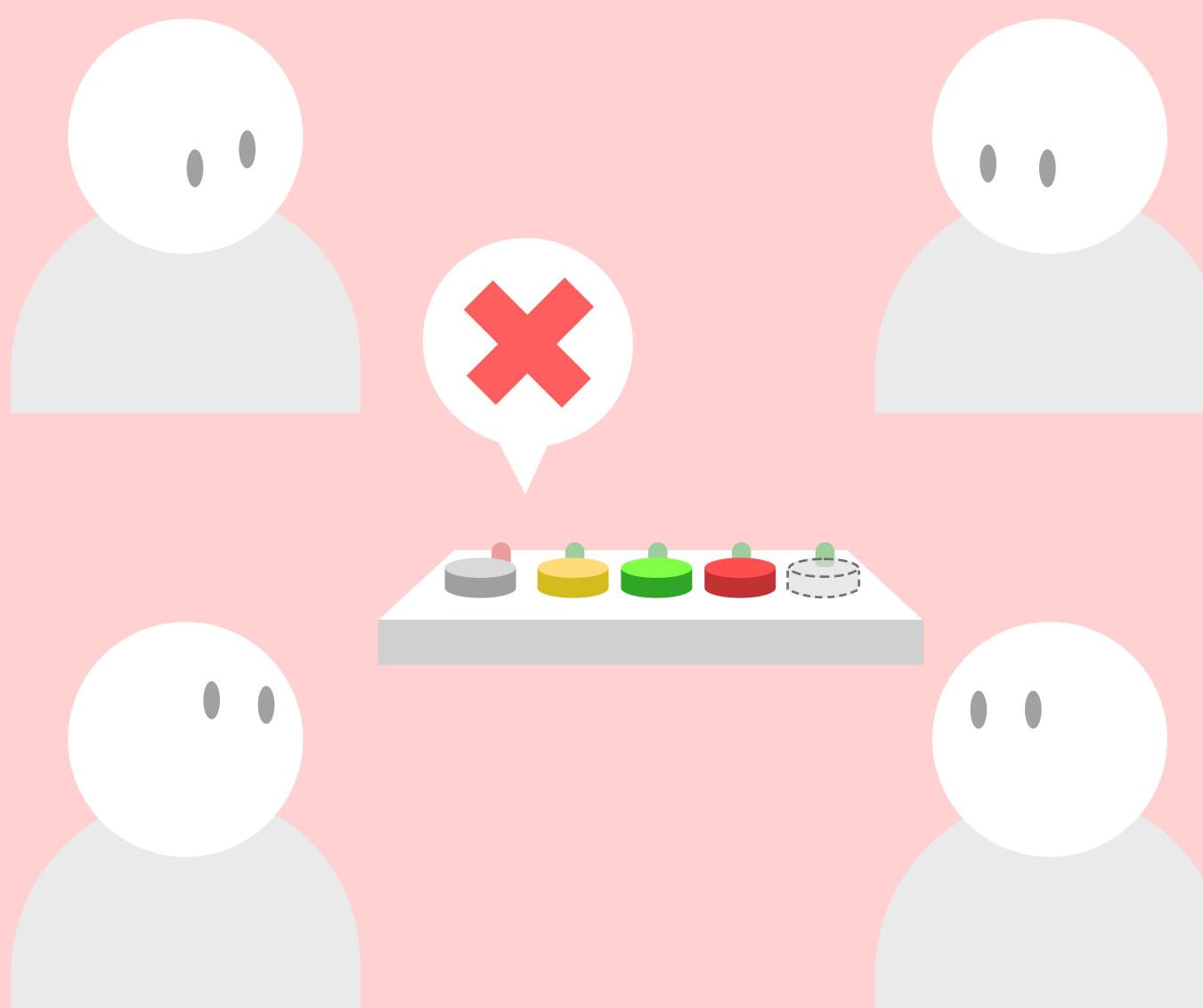
Er zijn 4 spelers



Iedereen maakt zijn keuze
Er moet een een van de vier
kleuren gekozen die het
beste bij dit 'woord' past.
Niemand kan elkaars keuze
zien.



Als er **niet** 4 keer dezelfde keuze
gemaakt word dan moet de ronde
opnieuw. Na elke 3 rondes waar
geen overeenstemming is valt
het antwoord met de minste keuzes
af waardoor er minder opties over
blijven om tussen te kiezen.



Na elke overeenstemming mag
een speler uit het team kort
vertellen waarom hij de kleur koos

Als het antwoord binnen 3
rondes in overeenstemming is
dan verdient het team 3 punten
binnen 6 rondes: 2 punten
binnen 9 rondes: 1 punt
binnen 9+ rondes: geen punten

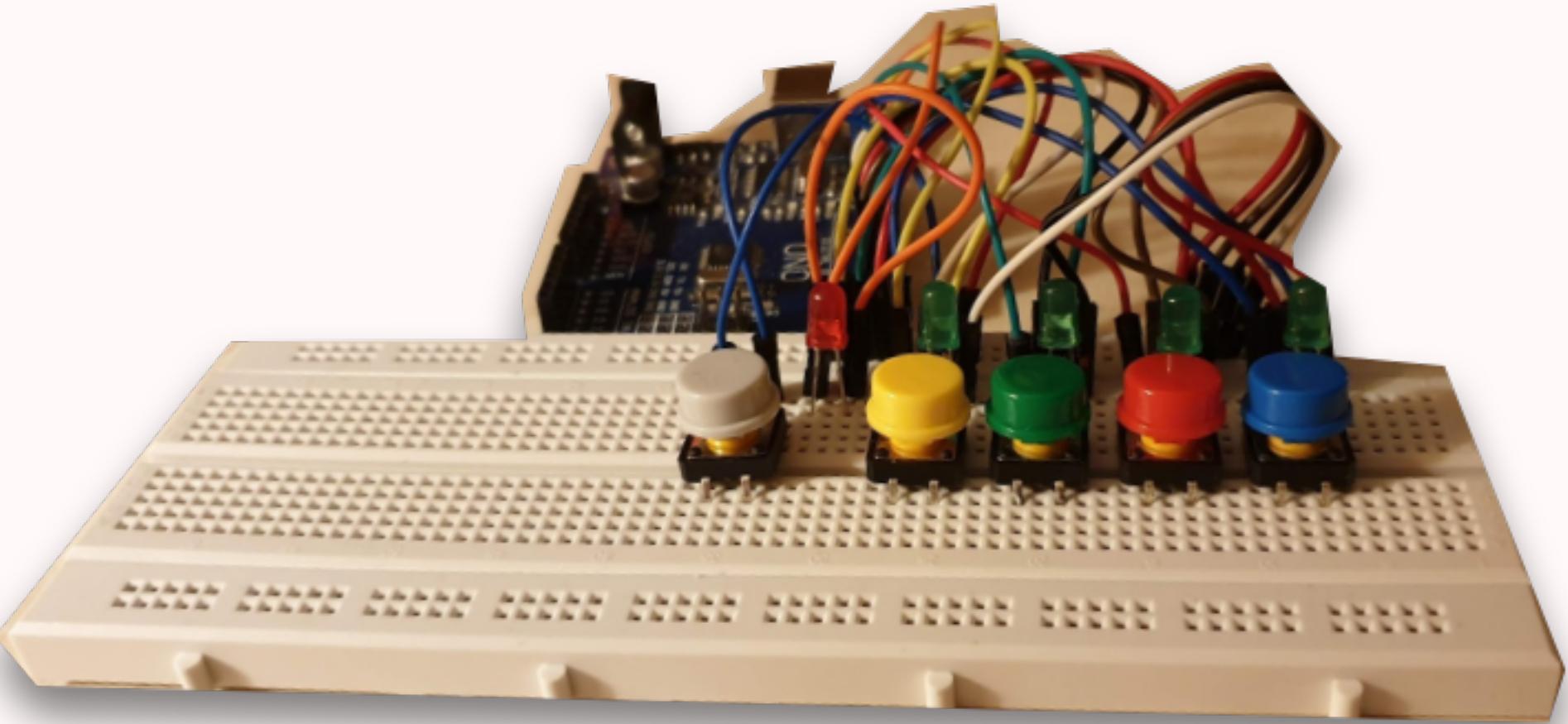
Als je op de witte knop drukt
dan kan je er achter komen
hoeveel punten je als team
hebt.



Affordances & mental models van dit prototype

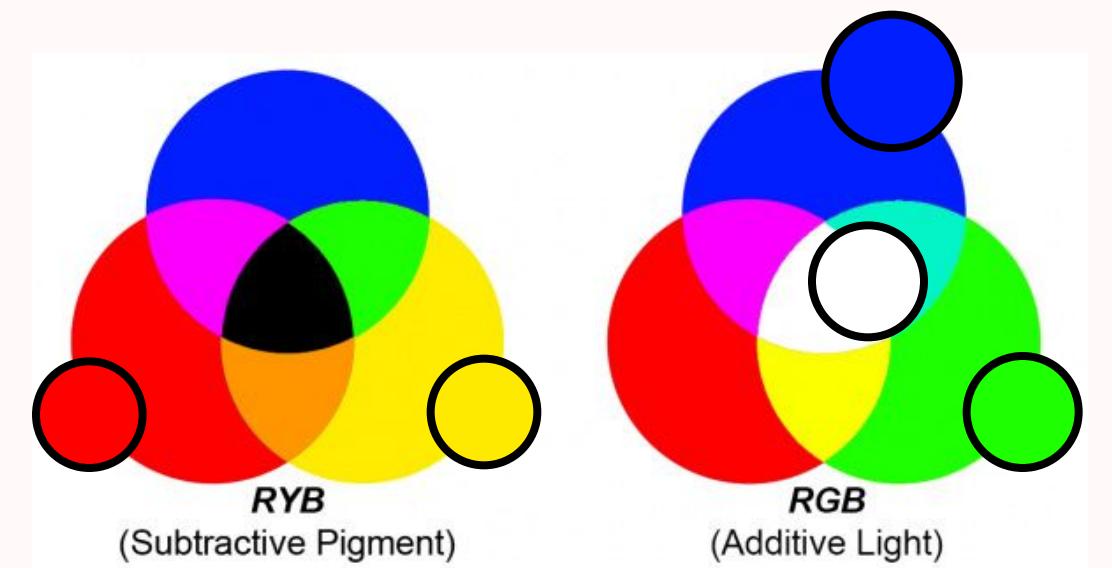
Knoppen

De gekleurde knoppen zijn de primaire kleuren en de een moet er niet meer uitspringen dan de ander. De kleuren wegen even zwaar en de volgorde van kleuren is in mijn ontwerp niet erg van belang. de witte knop moet een neutrale knop zijn en is ook niet op dezelfde afstand in het rijtje van de gekleurde meerkeuze knoppen geplaatst.



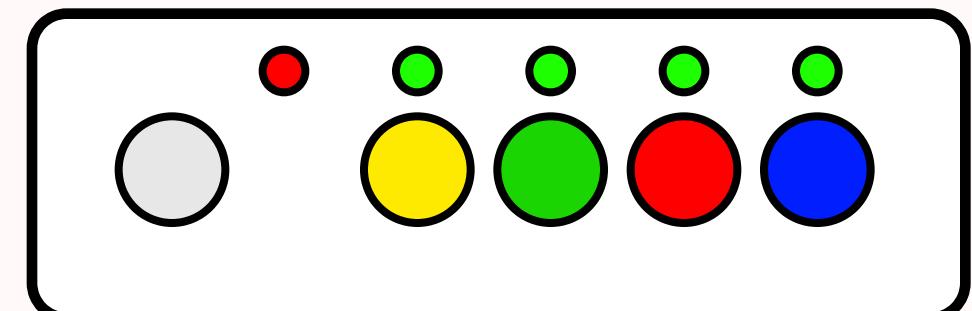
Ledjes

De ledjes zijn er om een indicatie te geven aan de gebruiker over het systeem, de groene ledjes moeten aangeven of een knop geregistreerd heeft dat hij is ingedrukt en omdat alle 4 de gekleurde knoppen hetzelfde moeten aanvoelen hebben ze allemaal hetzelfde gekleurde ledje boven zich, het rode ledje scheid de neutrale knop van de meerkeuze knoppen en moet feedback geven over negatieve gebeurtenissen binnen het systeem bijvoorbeeld als een knop geblokkeerd is of er een onjuiste combinatie is ingevoerd.



Indeling

De gekleurde knoppen zijn vlak naast elkaar geplaatst om aan te geven dat ze een groepje vormen van knoppen met hetzelfde doel. De witte knop dient een ander doel en is ook verder van het rijtje afgeplaatst.



FlamingoFlock als verbinder

Zenuwachtig

Er is vandaag een introductiedag van school. Dit is de eerste keer dat je je nieuwe klasgenoten gaat ontmoeten.

Anticipate

Nieuwschierig

Gebruiker komt klas binnen en iedereen stelt zich voor, er word verteld over de school en alles wat er gaat gebeuren

Het is lastig om de aandacht er bij te houden en hij probeert te kijken met wie ze in contact kan komen

We gaan een spelletje spelen waarbij je een associatie tussen een woord moet verbinden met een kleur. Tussendoor kan je een beurt krijgen om wat binnen je groepje te zeggen over je keuze

Enter

Interesse

Er is een soort afstands bediening met knopjes in de kleuren geel, groen, rood en blauw. Elk team van 4 krijgt en woord te horen en mag dan beginnen. Je kan van de andere niet zien wat ze kiezen en de afstandsbediening word met de klok mee doorgegeven.

Het eerste woord is "vliegtuig" Iedereen kijkt elkaar een beetje verwachtingsvol aan en de afstandsbediening gaat rond. Als de laatste aan de beurt is zegt hij "Het is goed! We hebben voor blauw gekozen" Dan zegt er iemand "deze was simpel, het komt omdat we dachten aan een blauwe lucht" een meisje in het groepje zegt "Maar ik dacht zelf aan de KLM"

Tijdens het spel komen er steeds lastigere woorden langs en het is interessant om de verklaringen van iedereen te horen. Het lijkt ook wel makkelijker te worden omdat je elkaar beter leert kennen en onthouden hebt hoe vorige woorden besloten werden.

Engage

Team-spirit

Na een tijdje heb je iedereen horen praten en heb je op die manier beter kennis gemaakt met iedereen. Er is ook verbondenheid ontstaan doordat je als team een soort geheimtaal hebt ontwikkeld door met elkaar nieuwe assiaties te bedenken.

Na 20 minuten is het spel voorbij en kan ieder team zijn punten tellen.

Het team met de meeste punten is overdreven enthousiast maar het maakt niet uit dat ze gewonnen hebben want iedereen kent elkaar pas net.

Exit

Prettig

De schooldag gaat verder en door het spel in de ochtend lijkt er een minder grote drempel te zijn om wat tegen elkaar te zeggen gedurende de dag.

Ook onderling tussen mensen uit andere teams word nog gesproken over welke kleuren bij welke woorden passen en er zijn leuke discussies.

Reflect

Prototype with Arduino

youtu.be/TV7TiN7cPAc

github.com/JI8/FlamingoFlock

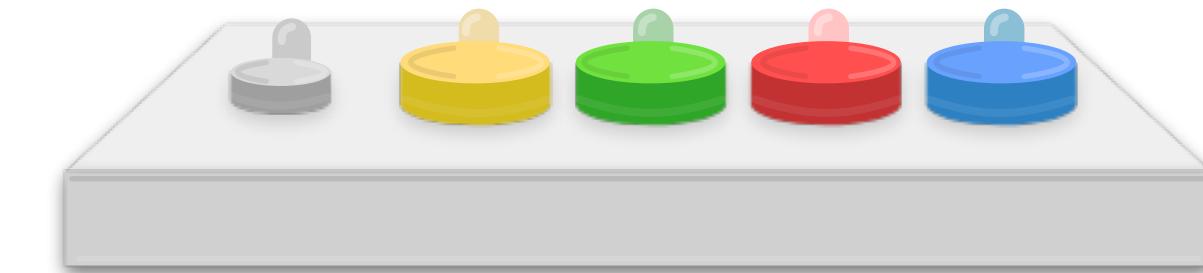
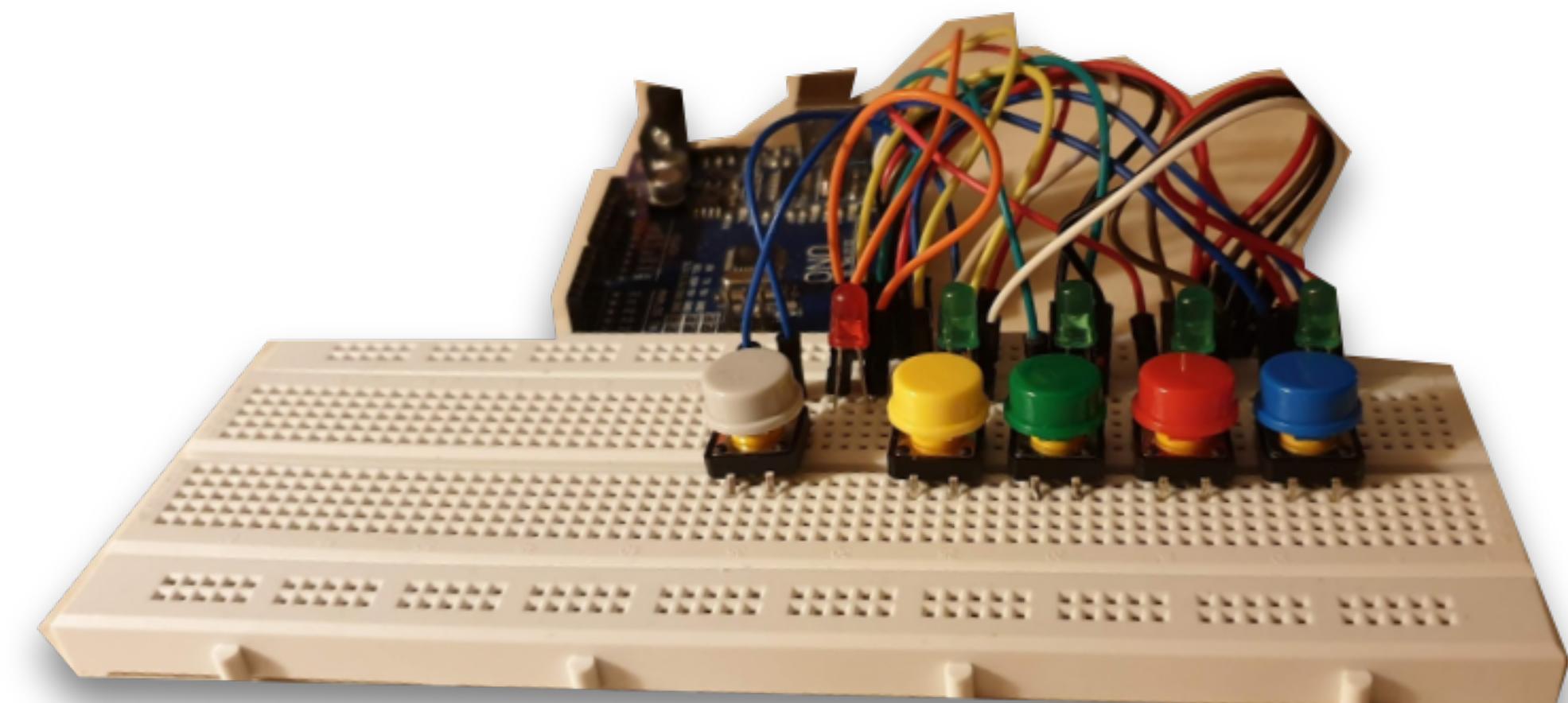


```
//Flock game 'Discover the mind of the group'

// This game is designed with the inspiration of FLAMINGOS that walk or fly in GROUPS and form CLUSTERS

//The game consists of 4 colored buttons Yellow,Green,Red and Blue and 1 White button
//The game has to be played by 4 people
//Each round starts with a WORD like any word (duck, friendship, moonlight, charger)
//After the group knows the WORD each player picks one of the colored buttons they think EVERYONE will pick because of the current WORD
//If everyone picked the same color the team SCORES 3 POINTS and a new ROUND starts with a new WORD
//If there was NO CONSENSUS on what the COLOR should be the ROUND will start again with the same WORD
//After every 3 ROUNDS one of the colored buttons will BLOCK which will decrease the difficulty of the problem at hand
//Every 3 ROUNDS the TEAM will earn 1 less POINT for the HIDDEN AGREEMENT they reach
//After an AGREEMENT one of the team members may share WHY they picked this COLOR with the WORD

//When someone presses the White button it shows the amount of points the team has by blinking as many times as the SCORE
//The purpose of this game is a fun way to get to know each other's ASSOCIATIONS and to encourage TEAMWORK and CONFORMITY
//The underlying purpose is to make everyone in the group think more alike by remembering the previous WORDS and COLORS
//The way this game can be played is in TEAMS competing against each other in a setting where people need to get to know each other
//The amount of POINTS after an amount of time decides which one of the TEAMS is the WINNER
```



code

