

Eerste versie

Geachte heer/mevrouw,

Wij zijn Mitch, Maurice, Teun, Lien en Storm en wij zijn studenten aan de Hogeschool Leiden. Voor een schoolopdracht zijn wij geïnteresseerd in het optimaliseren van de escaperoom-ervaring, specifiek gericht op jongvolwassenen. Ik zou graag uw inzichten willen verkrijgen over enkele belangrijke aspecten van het ontwerpen van een escaperoom.

Entertainende opening escaperoom

Als organisatie richten wij ons op een doelgroep van jongvolwassenen. Hoe kunnen wij deze gebruikerservaring optimaliseren? We overwegen om de mythologie te integreren om de spelers direct onder te dompelen in een wereld van goden en fantasie. Wat zou de meest effectieve benadering zijn om jongvolwassenen aan te spreken en te betrekken bij dit concept?

Een goede puzzel

Een escaperoom is afhankelijk van uitdagende en boeiende puzzels. Hoe kunnen we deze puzzels het beste ontwerpen? Welke kenmerken definiëren een goede puzzel die zowel uitdagend als bevredigend is voor de spelers?

Kiezen van een passend ontwerp

Als we verschillende mythologieën overwegen, brengt dit natuurlijk ook de noodzaak van een passend ontwerp voor de escaperoom met zich mee. Kunt u wat inzicht delen in hoe u dit aspect heeft aangepakt bij het kiezen van de mythologieën en het ontwerpen van de escaperoom?

Ik waardeer uw tijd en mogelijke inzichten ten zeerste. Eventuele informatie die u kunt verstrekken, zal van onschatbare waarde zijn voor mijn onderzoek.

Met vriendelijke groet,

Mitch, Maurice, Teun, Lien en Storm

Feedback

Wat moet er verbeterd worden?	Wat is de eis?	Wat is goed/uitstekend?
De kopjes waren niet dikgedrukt en het was geen volledige zin.	Kernboodschappen De belangrijkste boodschappen uit de mail staan in een volledige zin in dikgedrukte kopjes uitgeschreven op maximaal 1 regel	
	Argumenten / Onderbouwing Er is een duidelijke onderbouwing en toelichting in elke alinea die aansluit op de kernboodschappen en de vragen van de lezer beantwoordt	Dit is voldoende.
	Lezersvragen De mail beantwoordt de logische vragen van de lezer met de kernboodschappen en de onderbouwing in de alinea.	Ook dit gebeurt volgens de criteria.
	Aanhef, Inleiding, Slot, <ul style="list-style-type: none"> - Inleiding benoemt relatie, situatie en inhoud mail. -Slot is open geformuleerd - Aanhef en afsluiting sluiten aan bij de rest van de mail (formeel vs informeel) 	Dit onderdeel voldoet ook aan de criteria
	Actief taalgebruik De student schrijft de mail in actieve taal. De mail bevat geen onnodige zinnen met worden, zullen of hebben erin.	Ook dit voldeed aan de criteria.

Beoordeling feedback:

1. Helemaal gelijk, niet goed van ons geschreven.
2. Goed, maar vrij onvolledig.
3. Goed, maar vrij onvolledig.
4. Goed, maar vrij onvolledig.
5. Goed, maar vrij onvolledig.

Eindversie mail

Geachte heer/mevrouw,

Wij zijn Mitch, Maurice, Teun, Lien en Storm en wij zijn studenten aan de Hogeschool Leiden. Voor een schoolopdracht zijn wij geïnteresseerd in het optimaliseren van de escaperoom-ervaring, specifiek gericht op jongvolwassenen. Ik zou graag uw inzichten willen verkrijgen over enkele belangrijke aspecten van het ontwerpen van een escaperoom.

Wat maakt een entertainende opening van een escaperoom

Als organisatie richten wij ons op een doelgroep van jongvolwassenen. Hoe kunnen wij deze gebruikerservaring optimaliseren? We overwegen om de mythologie te integreren om de spelers direct onder te dompelen in een wereld van goden en fantasie. Wat zou de meest effectieve benadering zijn om jongvolwassenen aan te spreken en te betrekken bij dit concept?

Het ontwerpen van een goede puzzel, hoe doe je dit precies

Een escaperoom is afhankelijk van uitdagende en boeiende puzzels. Hoe kunnen we deze puzzels het beste ontwerpen? Welke kenmerken definiëren een goede puzzel die zowel uitdagend als bevredigend is voor de spelers?

Hoe kies je een passend ontwerp

Als we verschillende mythologieën overwegen, brengt dit natuurlijk ook de noodzaak van een passend ontwerp voor de escaperoom met zich mee. Kunt u wat inzicht delen in hoe u dit aspect heeft aangepakt bij het kiezen van de mythologieën en het ontwerpen van de escaperoom?

Ik waardeer uw tijd en mogelijke inzichten ten zeerste. Eventuele informatie die u kunt verstrekken, zal van onschatbare waarde zijn voor mijn onderzoek.

Met vriendelijke groet,

Mitch, Maurice, Teun, Lien en Storm