

Mea Hoogervorst (500930816) Narcis

Docent: Maaïke van Cruchten

1

Inhoudsopgave

| | |
|------------------------------------|----|
| Passie plan | 3 |
| Workshop Idee & prototyping | 11 |
| Logo | 12 |
| Makerslab workshop | 13 |
| Waarde | 14 |
| Workshop spel mechanismen | 15 |
| Lo-fi prototype | 17 |
| Expert Robin Stokkel - Bordspellen | 18 |
| Expert Feedback | 19 |
| Oefen expositie | 22 |
| Me-fi Prototype | 23 |
| Werkgroep expositie | 27 |
| Proces Hi-Fi Spelbord | 28 |
| Hi-Fi eindproduct | 29 |
| Promotie video | 32 |
| Taakverdeling | 33 |

Passie plan

Onze passies (wie zijn wij?)

Wij zijn **Team Levenslust**. We hebben dit team gevormd, omdat wij van gezelligheid houden, en een gemeenschappelijke passie hebben voor **muziek**. Wij willen ervoor zorgen dat wij deze 2 onderwerpen uiteindelijk kunnen worden vertaald in ons eindproduct, en dat het niet alleen met passie wordt gemaakt, maar dat het uiteindelijk toegevoegde waarde heeft voor de maatschappij waarin wij gezamenlijk leven.

Keira

Mijn passie is muziek. Ik luister eigenlijk elke dag naar muziek, en het helpt me om me beter te concentreren en geeft me een goed gevoel. Muziek is voor mij een bron van inspiratie en ontspanning. Ik vind het leuk om nieuwe muziekstijlen en nummers te ontdekken, en ik verdiep me graag in de achtergronden en de verhalen achter de muziek.

Daarnaast heb ik ook een passie voor fashion. Ik geniet ervan om verschillende soorten outfits samen te stellen en te experimenteren met verschillende stijlen. Ik volg vaak trends om te zien wat er momenteel in de mode is en probeer deze trends op mijn eigen manier toe te passen. Ik vind het interessant hoe mode een vorm van zelfexpressie kan zijn en hoe een outfit je stemming en persoonlijkheid kan weerspiegelen. Fashion biedt me de mogelijkheid om creatief te zijn en mijn eigen unieke stijl te ontwikkelen.

Mea

Mijn passie in het dagelijkse leven is het luisteren van muziek. Ik luister eigenlijk de hele dag door wel naar muziek. Soms meer als achtergrondgeluid en soms om echt naar te luisteren. Daarnaast heb ik ook een tijdje keyboard proberen te spelen. Ook dat vond ik erg leuk maar daar was ik veel tijd aan kwijt en heb ik dus een beetje laten gaan.

Naast muziek houd ik ook heel erg van koken en bakken. Ik vind het heel leuk om nieuwe dingen uit te proberen en gezonde gerechten te kunnen maken. Hierdoor heb ik even rust in de keuken met hopelijk het resultaat van een heerlijk gezond gerecht. Maar ook vaak tijdens het koken of bakken luister ik naar muziek.

Debrief

Voor deze opdracht maken wij met een team van 2 personen een eindproduct over **onze passie**. Uiteindelijk zal dit uitgewerkt worden tot een werkend prototype zowel fysiek als digitaal. Het product zal door middel van het **Double-Diamond** ontwerpproces tot stand komen en volledig bestaan uit eigen content; wij willen dus per sprint **divergeren** (in de breedte gaan om informatie te kunnen verkennen), en dan na *dat* proces kunnen **convergeren** (samenkomen met ideeën om verder te komen overleggen). Hierbij kunnen we bijvoorbeeld ideeën samensmelten, maar ook discussiëren welke ideeën wel/niet zou moeten worden behouden voor ons eindproduct.

Halverwege het proces wordt ons product getest en beoordeeld door een expert buiten de HvA. Ons hele ontwerpproces wordt bijgehouden in een product biografie. In dit project zullen wij de kennis toepassen van voorgaande vakken en de workshops.

Hieronder staan dus de randvoorwaarden van de opdracht zelf:

- Alle content is **volledig** zelfgemaakt.
- Het product moet een **toegevoegde waarde** hebben (sociaal, moreel, economisch, etc.)
- Het project **moet** gaan over onze gedeelde passie.

Doel en doelgroep:

Wij willen een bordspel over popmuziek trivia maken. Het bordspel bestaat uit verschillende categorieën met vragen en kleine opdrachtjes over muziek, dit doen wij door middel van een app waar je je categorie kan aanklikken waar op je staat die geeft je dan een opdracht die je moet voltooien. Zodra je de opdracht hebt gemaakt, moet je een kaart trekken. Je hebt rode en groene kaarten, een groene trek je als je de opdracht hebt gehaald en een rode als je het niet gehaald hebt. Wie het eerst bij de het einde is heeft gewonnen.

Wij maken dit om mensen dichter bij elkaar te brengen en iets gezelligs te doen. Je kan eerder een band opbouwen met elkaar en het kan grappig zijn om het met elkaar te spelen, ook leer je meer over muziek en elkaar. De **sociale** waarde die wij willen toevoegen is **saamhorigheid**, en om dat te kunnen tonen, doen we dit door mensen samen te brengen met een leuk spel. Wij vinden dat saamhorigheid een belangrijke waarde is die behoort bij het spel, omdat het ervoor zorgt dat het mensen meer naar elkaar toe brengt, en dus meer *gedeelde kennis* (of interesse) over popmuziek trivia naar voren kan worden gebracht.

Wij maken dit voor mensen tussen de 16-30 jaar die van popmuziek houden. Wij maken dit spel voor hen omdat we denken dat het een goede manier is om elkaar samen te brengen en elkaar ook een beetje te leren kennen.

Onderzoek

Waar wij graag nog meer over willen weten is hoe ons product een toegevoegde waarde voor de wereld kan hebben. Daarnaast willen wij nog inspiratie opdoen over de verschillende mogelijkheden voor het spel. De onderzoeksmethodes die wij hiervoor zullen gebruiken zijn onder andere het maken van een mindmap en het programma van eisen.

Tijdens het ontwerpproces willen wij ook feedback vragen aan een expert. Dit is voor ons ook een goede mogelijkheid om vragen te stellen en meer onderzoek te doen naar het uiteindelijke product omdat we dan de kennis van een expert tot onze beschikking hebben.

Prototyping

Bij ons ontwerpproces zullen wij gebruik maken van verschillende iteraties per onderdeel van ons spel. Wij willen naast een **bordspel** ook een app prototype waarmee je dus op basis van welke tegel je landt (een Lyric tegel, Nummer tegel, Trivia tegel, etc.) de app kan gebruiken om verdere activiteiten en taken uit te voeren.

Bordspel (per sprint)

Bij het bordspel willen wij een prototype van Lo-fi naar Me-fi tot aan een Hi-Fi ontwerp, die ook dus heel dichtbij is tot het werkend product.

Voor de **eerst sprint** kijken we eerst naar de **lo-fi**, waar wij dus meer richten op hoe wij denken dat het spel gespeeld moet worden, daarin wordt dus vormgeving niet erg in kaart genomen. Dit prototype wij dus met een digitale tool zoals Figma of Illustrator.

Bij de **tweede sprint** focussen wij dan op de **me-fi**; daar brengen wij iets meer vormgeving in (maar nog steeds zwart-wit). De me-fi komt ook dus heel dichtbij naar de hi-fi. Een overgroot deel van het werk wordt dus gestopt in de me-fi.

Bij de **derde sprint** (en laatste) richten wij dus op de **hi-fi**; die zou je kunnen aannemen dat het een meer aangeklede versie is van de me-fi, met additionele vormgevingselementen om het een fijnere speelervaring te maken voor de toekomstige spelers van dit spel.

App bordspel (per sprint)

De app voor het bordspel is ook een *integraal* element van het spel; hierin krijg je dus random de activiteiten (je **Lyrics**, je **Nummers** die je moet gaan raden, etc). Bij het maken van de app willen wij dus ook ervoor zorgen dat het een **lo-fi** -> **me-fi** -> **hi-fi** patroon aanhoudt.

Alle opvolgende prototypen van de app worden tegelijk met het bordspel gemaakt.

Voor de eerste sprint kijken we naar de **lo-fi**: hier willen wij dus meer richting de logica van de app; wat is de **ideale** manier om de app te gebruiken, en hoe zorgen wij ervoor dat de app ook makkelijk te volgen is? Hier houden wij basale vormgeving aan waarin we gebruik maken van **wireframes** om het basisidee te kunnen presenteren.

Bij de tweede sprint kijken we naar de **me-fi**; dat geeft het iets meer vormgeving (denk meer detail in illustraties, vormgeving tiles, etc), en brengt de vormgeving voor 60-70% op de kaart (exclusief animaties en kleur).

Voor de derde sprint hebben we dan een **hi-fi**: dat laat dus uiteindelijk zien hoe het spel voor het grote gedeelte moet worden gespeeld en hoe het er ook uit gaat zien. Technische limitaties kunnen worden gezien (in het geval van randomizen van lyrics, nummers, trivia, etc.), maar voor het grote geval zal het werkzaam zijn zoals wij het *als team* het voor ogen zien.

Gebruik makerslab

Wij willen het Makers Lab voornamelijk gebruiken om de fysieke elementen van het bordspel uit te kunnen brengen. Om het spel te kunnen spelen hebben wij dus zelfgemaakte **pionnen** en een **dobbelsteen nodig** Voor het maken van de pionnen en dobbelstenen willen wij niet voor traditionele figuurtjes gaan; per pion willen wij dus een apart vormgeving geven die te maken heeft met de muziek wereld (denk aan een gitaar, microfoon, radio, etc.). De dobbelsteen moeten wij dus ook zelf kunnen maken volgens de voorwaarden van het project zelf. Daarvoor willen wij dus de 3D-printer inschakelen.

Wij vinden ook dat ons bordspel ook een *duurzame* kant moet hebben. Het bordspel zelf willen wij dus met een duurzaam materiaal, denk aan **karton** of ... ; dit maakt het spel *degelijk* en *licht genoeg* om ermee te kunnen werken, en doordat het ook recyclebaar is, is het ook duurzaam en dus goed voor het milieu.

Expert review

Voor onze expert review denken wij dus een expert in te schakelen die dus een goed verstand heeft van **spelmechanismen**; iemand die weet hoe de regels van bordspellen zo goed mogelijk kunnen worden geordend.

Planning en taakverdeling:

- Hoe ziet jullie planning per sprint eruit?

Sprint 1

Voor de eerste sprint willen wij dus ervoor zorgen dat wij **ideeën** kunnen **genereren** die nuttig zijn voor het spel zelf, in de vorm van spelregels, gebruikte voorwerpen, de vormgeving, en dergelijke.

Dit willen wij niet per sé gelijk mooi maken; dit willen we dus in een **lo-fi bordspel** prototype kunnen uitbrengen, zodat wij nog flexibel met veranderingen, aanpassingen en nog andere ideeën kunnen komen.

Daarnaast maken wij tussendoor continu video's en foto's om ons werk verder te kunnen substantieel met visuele data; dit mag bijvoorbeeld shots zijn van het makerslab, hoe wij te werk gaan zowel in de makerslab als de media lounge, thuis, etc. Dit wordt dan de opzet van onze **eindvideo** waarin wij verder in detail gaan hoe ons bordspel dus toegevoegde waarde heeft aan de samenleving.

Tussendoor krijgen wij feedback over het uiteindelijk idee voor ons eindproduct, en kunnen wij op basis daarvan verder induiken in wat wij kunnen veranderen. Dit mag zo basaal zijn als veranderingen aan het Passieplan zelf, maar ook in iets meer detail zoals bijvoorbeeld verandering in hoe het spel zelf te werk gaat.

Waar wij naar streven is dat wij met een goed uitgewerkt plan een **Go** kunnen krijgen van onze coach, en daardoor dus verder kunnen gaan.

Sprint 2

Vervolgens krijgen wij verdere **feedback** op onze lo-fi prototype die wij hebben gemaakt. Dat geeft ons dus de bouwstenen om een verdere me-fi prototype uit te kunnen brengen.

Wij willen ook doorloop van deze sprint een **expert** inschakelen die al een goed idee heeft van ????. Hiermee kunnen wij dus hulpvolle informatie verkrijgen en dit dus verder inzetten in ons project.

Wanneer dat allemaal gedaan is, willen wij dus verder met het maken van onze me-fi, waar wij dus in grote lijnen kijken naar hoe wij verder ons bord vorm kunnen geven, om meer aan de visuele kant te leunen.

Door de loop van deze sprint maken wij nog altijd foto's en video's om ervoor te zorgen dat wij nog op een chronologische wijze ons proces kunnen laten zien.

Sprint 3

Wie gaat wat doen?

- Digitalisering bordspel (lo-fi me-fi hi-fi opzet in figma of illustrator) - Keira en Jasprem
- Vormgeving (plaatjes, illustratie) - Seth
- Regels bordspel - Mea
- Kaarten maken - Keira en Seth
- Pionnen maken - Keira, jasprem en Mea
- Digitale aspecten - Jasprem, Keira en Seth
- Eindvideo - Jasprem
- Fysieke bordspel Mea

De digitale aspecten van het spel worden gemaakt door 2 mensen van het team. De digitale aspecten bestaan uit de app en de geluiden die in het bordspel voorkomen. Jasprem houdt hij de voortgang van de **eindvideo** bij; alle clips gaan dus zijn kant op, en is hij dus ook verantwoordelijk voor de montage én de uitkomst van de eindvideo.

- **Hoe gaan jullie optimaal en gelijkwaardig samenwerken?**

Ten eerste vinden wij dat wij aan de regels moeten kunnen houden die wij (hieronder) hebben geschreven. Daarnaast houden wij allemaal **communicatie** sterk op prijs; wij willen ervoor zorgen dat het allemaal duidelijk is wat wij zowel in het product biografie zetten als in de communicatie die wij aan elkaar geven. Daarom vinden wij het heel belangrijk als mensen zo veel mogelijk op 1 lijn blijven met elkaar, zodat er niet continu wordt gestreden onderling elkaar over wat wel of niet moet. Er bestaan geen domme vragen binnen deze groep, en we proberen om de logische kant van elk idee/inbreng te kunnen bekijken (of het wel of niet zou passen in ons bordspel).

- **Zijn er regels of afspraken als het minder soepel loopt?**

Onze algemene regels zijn:

1. ***Behandel elkaar met respect***
2. ***Geef iedereen de ruimte om zich te kunnen uiten (zowel inhoudelijk als met ideeën en gevoelens)***
3. ***Als iets de mist ingaat, praat het met elkaar uit***

Indien onze samenwerking minder soepel verloopt, gaan wij het met elkaar uitpraten en discussiëren wat het **probleem** is, onze **standpunten** zijn, en **uitleggen** waarom wij achter deze standpunten staan. Vervolgens gaan wij er gezamenlijk naar kijken hoe wij zo veel mogelijk **met** elkaar kunnen samenwerken op basis van deze

standpunten, zodat er altijd gelijkwaardig profijt van alle kanten kan worden ervaren, en dat er niet een blijvende tegenstand tussen partijen blijft.

- Wanneer en waar spreken jullie af?

Wij spreken zo vaak als mogelijk af op de campus, meestal bij de lokalen waarin wij workshops hebben. Als iemand niet erbij kan zijn, dan probeert diegene zo veel mogelijk **digitaal bereikbaar** te zijn, zodat er alsnog heen en weer kan worden gecommuniceerd. Indien dat niet mogelijk is, proberen wij dan digitaal af te kunnen spreken wat er moet gedaan worden. Na elke werkgroep plannen wij met elkaar af (op de campus, na school of digitaal via de app) hoe wij verder gaan met onze onderwerpen.

- Wat zijn belangrijke inlevermomenten en presentaties?

| Deliverables Presentaties Momenten | Inlevermoment |
|--|----------------------------|
| Eerste deadline (Passieplan) | WO 12/06 17:00 |
| Eerste deadline (Prototype lo-fi) | VR 14/06 17:00 |
| Tweede deadline (Prototype & Reflectie) | WO 19/06 17:00 |
| Eind Deadline (Eindvideo en PB) | DO 27/06 17:00 |
| Eindpresentatie Medialounge | VR 28/06 9:30-14:20 |
| Eind Deadline (Prototype en Reflectie) | VR 28/06 17:00 |

Feedback

Van groepje: Made of Steel Voor groepje: Team Levenslust

In hoeverre zijn de individuele passies en skills zichtbaar gemaakt? De individuele passies van elk teamlid zijn duidelijk en uitgebreid beschreven.

Ze hebben allemaal een liefde voor muziek en verschillende manieren waarop zij hiermee bezig zijn, zoals luisteren, spelen, en produceren.

Is het duidelijk wat het groepje gaat maken, voor wie en waarom? Ja, het is duidelijk dat het groepje een bordspel over popmuziek trivia wil gaan maken, gericht op mensen tussen de 16-30 jaar die van popmuziek houden. Het doel is om mensen dichter bij elkaar te brengen en iets leuks en leerzaam te bieden. De sociale waarde van samenhorigheid wordt hiervoor benadrukt.

In hoeverre zijn de gekozen waarden helder beschreven? Draagt dit bij aan een betere wereld?

De gekozen waarde van samenhang is helder beschreven. Het doel is om mensen samen te brengen en een band op te bouwen door middel van een leuk en educatief spel. Hoewel het project niet direct wereldwijd verbeterend is, draagt het wel bij aan sociale cohesie.

Is er een gedegen onderzoeksplan gemaakt met ontwerpmethodes, experts/instanties en locaties?

Het onderzoeksplan maakt gebruik van ontwerpmethoden, zoals mindmaps en het programma van eisen. En er wordt uitgelegd dat het groepje een expert voor feedback wilt verkrijgen. Wel had er meer kunnen worden ingepland voor het vinden van iemand met expertise in spelmechanismen.

Is er nagedacht over verschillende prototypes? En hoe wordt het Makerslab hierin meegenomen?

Ja, er is goed nagedacht over verschillende prototypes, zowel voor het bordspel als de bijbehorende app. Het proces van lo-fi naar me-fi naar hi-fi is duidelijk beschreven. Het Makerslab wordt gebruikt voor het maken van fysieke elementen zoals pionnen en dobbelstenen, waarbij duurzaamheid een belangrijke rol speelt.

Blijkt uit de planning dat dit een fulltime project is van 3 weken? Zo nee, wat mist er dan nog?

De planning per sprint is goed uitgewerkt, alleen meer specifieke activiteiten en werkuren per dag zouden meer duidelijkheid geven. Het is wel erg duidelijk wie in het groepje wat gaat doen!

In hoeverre is de taakverdeling realistisch en zichtbaar gemaakt? De taakverdeling lijkt realistisch. Elke teamlid heeft specifieke verantwoordelijkheden, wat zorgt voor een gestructureerde aanpak.

Zijn er afspraken gemaakt in de samenwerking?

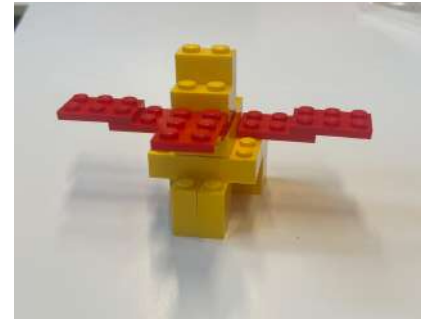
Ja, er zijn duidelijke afspraken gemaakt over respect, ruimte voor uitingen, en het bespreken van problemen. Er zijn ook regels opgesteld voor de samenwerking, wat bijdraagt aan een positief verloop van het project.

In hoeverre is het (voorlopige) idee kansrijk en uitgebreid genoeg voor een (fulltime) project van 3 weken?

Het idee is kansrijk en uitgebreid genoeg voor een fulltime project van drie weken. De combinatie van een fysiek bordspel met een digitale app, samen met de iteratieve prototyping en de inzet van het Makerslab, biedt meer dan genoeg werk voor de aankomende drie weken.

Workshop Idee & prototyping

Bij deze workshop moesten we eerst verschillende figuren maken met lego. Daarbij kon je zien dat iedereen dezelfde instructie kreeg maar toch verschillende resultaten eruit kwamen.



We moesten ideeën bedenken en daarbij een schets maken voor je passieproject. De ideeën gingen we bespreken en moesten we uiteindelijk een nieuwe schets maken met het uiteindelijke idee. Daarbij moesten we een waarde toevoegen, wij hebben gekozen voor een sociale waarde namelijk **gemeenschappelijkheid**. Vervolgens ging ons idee rond de klas en kregen we feedback erop. Wij hadden 2 papieren maar dat was niet even duidelijk voor iedereen waardoor mensen een gedeelte van de informatie miste tijdens het feedback geven.



Logo

Ons thema is pop-art, daarom wilden we een logo ontwerpen dat een pop-art uitstraling heeft. We hebben eerst onderzoek gedaan naar de kenmerken van pop-art en wat we mooi vinden binnen dit genre. Dit onderzoek gaf ons een beter begrip van pop-art en hoe het in elkaar zit, waardoor we meer inspiratie kregen voor ons logo. We zijn begonnen met het ontwerpen van het logo online. We wilden iets opvallends dat meteen de aandacht trekt. Vervolgens hebben we het logo in het Makers Lab geprint met behulp van een lasersnijder.



Makerslab workshop

Tijdens deze workshop werd uitgelegd wat je allemaal kunt maken in het Makerslab. We kregen een rondleiding en uitleg over alle machines die daar aanwezig zijn. Deze rondleiding bood ons de mogelijkheid om inspiratie op te doen en te bedenken hoe wij de verschillende apparaten konden gebruiken voor ons project. Ons project is een bordspel, en het Makerslab biedt veel mogelijkheden om verschillende elementen voor een bordspel te creëren. De beschikbare machines in het Makerslab zijn onder andere:

- Lasersnijder
- Riso printer
- 3D printer
- Sticker Printer
- Vacuumzuiger
- Schuimsnijder
- Naaimachine
- Stickersnijder



Veel van deze machines kunnen wij goed gebruiken voor ons project. Tijdens de workshop moesten we alvast een machine gebruiken om ervaring op te doen. Wij hebben gekozen om de lasersnijder te gebruiken voor het maken van ons logo. Het was best een uitdaging om uit te zoeken hoe de machine precies werkt, maar gelukkig kregen we hulp van een docent. De docent gaf ook tips die we goed konden gebruiken voor het maken van ons logo met de lasersnijder.



We hadden nog wat tijd over na het maken van het logo en begonnen meteen met het ontwerpen van onze pionnen. We wilden verschillende elementen die met muziek te maken hebben als pionnen gebruiken. Ons werd de app Tinkercad aangeraden om 3D-elementen te ontwerpen. Het was even puzzelen om te begrijpen hoe de app werkt, maar uiteindelijk lukte het ons om de ontwerpen te maken. Daarna moesten we de pionnen uitprinten met de 3D printer. Het kostte wat tijd om uit te zoeken hoe alles precies werkte, maar met een beetje hulp van de docent ging het uiteindelijk erg goed.



Waarde

Openheid

De waarde die wij aan ons bordspel hebben gegeven is openheid. Dit willen wij toepassen omdat wij denken dat het erg belangrijk is om je goed te voelen bij elkaar en open te zijn met elkaar. Hoe wij deze waarde goed willen toepassen in ons bordspel is door een openhartigheids vakje toe te voegen in ons spel. Dat houdt in wanneer je op dat vakje staat je een persoonlijke vraag moet beantwoorden. Deze kunnen variëren met best wel algemene persoonlijke vragen tot best wel diepe persoonlijke vragen. Hierdoor proberen wij mensen een beetje meer verbonden te voelen met elkaar, zo creëer je een betere band. Dit onderscheidt ons ook van andere muziekspellen. Je hebt op de markt nog niet een spel die zich bezighoudt met het verbinden van de personen die het met elkaar spelen.

Samenhang

Ons bordspel heeft ook als doel om een gezellige en ontspannen sfeer te creëren voor alle spelers. We willen er ook voor zorgen dat het spel niet alleen vermakelijk is, maar ook bijdraagt aan een plezierige avond vol lachen en goede herinneringen. Door middel van interactieve en uitdagende elementen hopen we dat iedereen betrokken raakt en geniet van de spelervaring. Het spel is ontworpen met het idee om mensen samen te brengen, waarbij de focus ligt op het delen van leuke momenten en het maken van nieuwe herinneringen.

Workshop spel mechanismen

We volgden samen de workshop spelmechanisme. Met deze workshop ging je kijken wat de eigenschappen van een spel zijn en hoe ik ervoor kan zorgen dat mijn spel aantrekkelijk wordt voor de mensen die het gaan spelen.

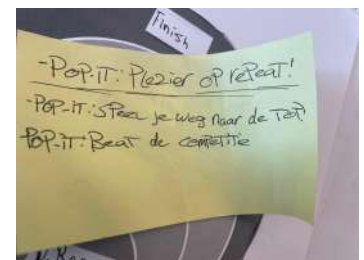
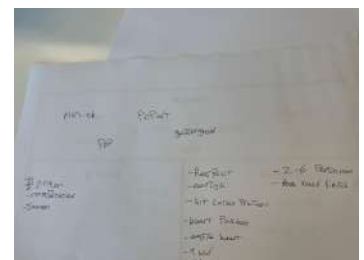
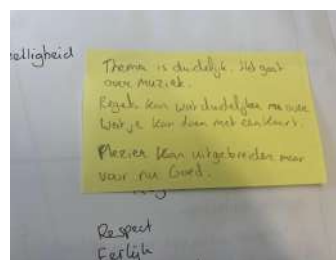
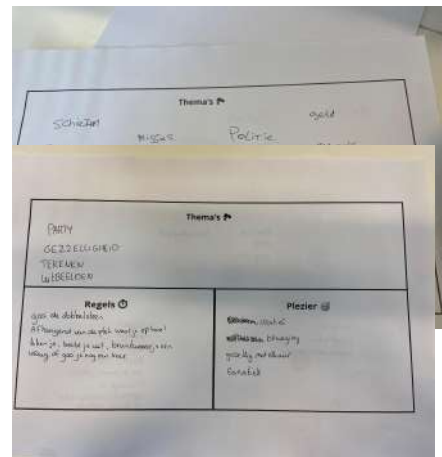
Eigenschappen spellen

We moesten verschillende eigenschappen herkennen van een spel.

De eigenschappen:

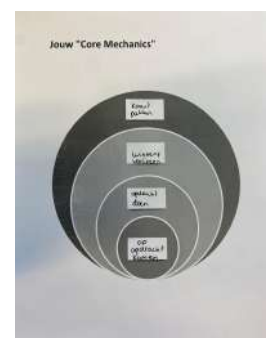
1. Thema's
2. Regels
3. Plezier

Je verdeelt je spel in die 3 eigenschappen. Door dat te doen krijg je een goed beeld van je spel. Eerst moesten we een spel verdelen die we het laatst hebben gespeeld met de 3 eigenschappen. De ander moest dan raden welk spel het is. Vaak was dit best snel en makkelijk te raden. Daarna moesten wij ons eigen spel met deze 3 eigenschappen verdelen. Nadat we dat gedaan hebben ging een andere groep het beoordelen en kijken of ze een idee hadden wat het spel inhield.



Spelmechanismen

Daarna hadden we de opdracht core mechanics. Bij deze opdracht moesten we het doel van het spel bedenken en de weg daarnaartoe. Dit moest je voor meerdere elementen van je spel doen. Bij de eerste elementen hebben we gekozen voor het hoofddoel van onze de race. Het is namelijk de bedoeling dat je van start naar finish gaat op te winnen. Daar tussen in heb je dobbelen en opdrachten want dat is de manier hoe je naar de finish komt.



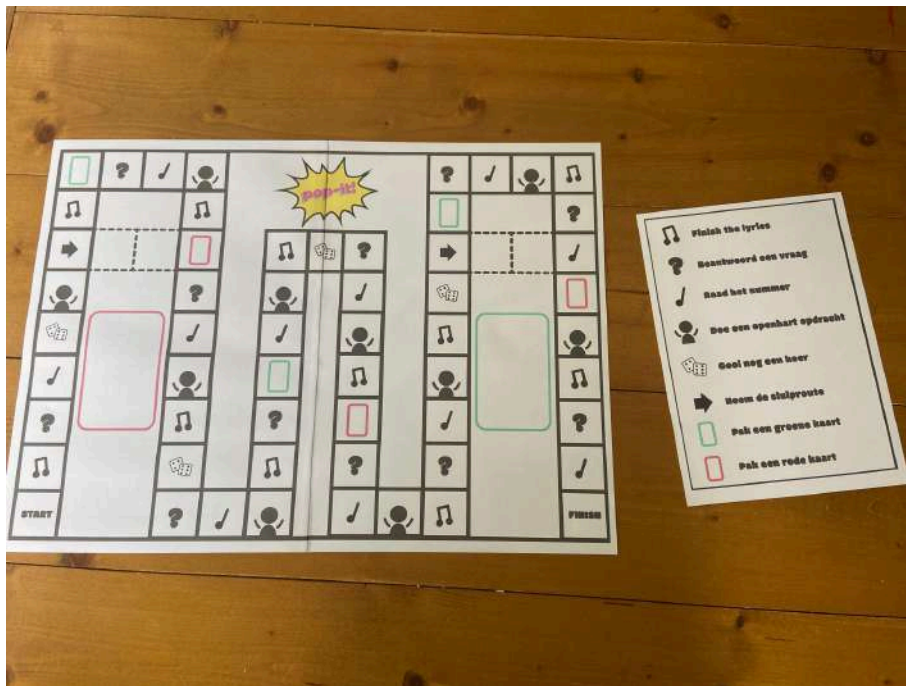
We moesten ook nog een goede slogan bedenken. We gingen goed nadenken en waren op 3 slogans uitgekomen. We hebben samen besloten dat we de slogan **POP-IT!: plezier op repeat!** Het leukst vinden en het beste bij ons spel past.

Ook hebben wij bekeken welke spelmechanismen allemaal voorkomen in ons spel. We hebben deze allemaal aangevinkt in de lijst. Daarna hebben we bekeken welke mechanismen we eventueel nog kunnen toevoegen om het spel nog interessanter te maken. Uiteindelijk hebben we de command cards toegevoegd, als beloning of straf als je een opdracht goed of fout hebt.

| | |
|--------------------------------------|-----------------------------|
| Action | Action Drafting |
| Action Points | Action Queue |
| Action Potential | Action Timer |
| Action/Event | Advantage Token |
| Alliances | Area Majority / Influence |
| Area Movement | Area Impulse |
| Auction: Consensus | Auction/Bidding |
| Auction: Dexterity | Auction: Dutch |
| Auction: Dutch Priority | Auction: English |
| Auction: Fixed Placement | Auction: Multiple Lot |
| Auction: Once Around | Auction: Sealed Bid |
| Auction: Turn Order Unit Pass | Automatic Resource Growth |
| Bidding and Bluffing | Bliss |
| Bliss As Wagers | Bingo |
| Blitzkrieg | Campaign / Battle Card Deck |
| Card Play Conflict Resolution | Catch the Leader |
| Chaining | Chit-Pit System |
| Closed Drafting | Closet Economy Auction |
| Command Cards | Commodity Speculation |
| Communication Limits | Connections |
| Constrained Bidding | Contracts |
| Cooperative Game | Coyote Ball System |
| Critical Hits and Failures | Cube Tower |
| Deck Construction | Dark Bag and Pool Building |
| Deduction | Delayed Purchase |
| Die Rolling | Die Icon Resolution |
| Different Time Movement | Dueling |
| Delayed Risk Time Ending | Embouze |
| End Game Bonuses | Events |
| Finite Ending | Flicking |
| Follower | Force Commitment |
| Grid Coverage | Grid Movement |
| Hand Management | Heaven and Hell |
| Hidden Movement | Hidden Roles |
| Hidden Victory Points | High/Low/Lost Scoring |
| Hot Potato | I Cut, You Choose |
| Impulse Movement | Income |
| Increase Value of Unchosen Resources | Induction |
| Interrupts | Investment |
| Kill Steal | King of the Hill |
| Lockdown Clinging | Laying |
| Legacy Game | Line Drawing |
| Line of Sight | Limits |
| Loss a Turn | Mancala |
| Map Addition | Map Orientation |
| Map Reduction | Market |
| Matching | Measurement Movement |
| Minting and Spiking | Memory |
| Minimap Resolution | Modular Board |

| | |
|------------------------------------|--|
| Mines Through Deck | Movement Points |
| Movement Template | Moving Multiple Units |
| Multi-Use Cards | Multiple Maps |
| Narrative Choice / Paragraph | Negotiation |
| Neighbor Scope | Network and Route Building |
| Once-Per-Game Abilities | Open Drafting |
| Order Creation | Ordering |
| Oversight | Paper and Pencil |
| Passed Action Token | Pattern Building |
| Pattern Movement | Pattern Recognition |
| Physical Random | Pick-up and Deliver |
| Points on Map | Player Elimination |
| Player Judge | Point to Point Movement |
| Pushdown Bid | Preventer's Dilemma |
| Programmed Movement | Push Your Luck |
| Questions and Answers | Race |
| Random Production | Risk / Control Points Table |
| Rebuilding and Locking | Road Time |
| Rebuke Movement | Reconquer Quota |
| Resources to Move | Rock-Paper-Scissors |
| Role Playing | Score with Asymmetric Information |
| Roll - Open and Close | Score |
| Score / Monitor / Campaign Game | Score and Reveal Game |
| Secret Unit Deployment | Selection Order Bid |
| Secret Cooperative Game | Set Collection |
| Simulation | Simultaneous Action Selection |
| Smoking | Single-Loser Game |
| StackPush | Solo / Solitaire Game |
| Speed Matching | Spore Cell |
| Stacking and Balancing | Spot Check Resolution |
| Stack Capture | Stock Trading |
| Storytelling | Switch Game Ending |
| Tags | Take That |
| Targeted Clues | Team-Based Game |
| Task Trees / Task Tracks | Three Dimensional Movement |
| The Placement | Track Movement |
| Trading | Trivial Game |
| Track Making | Trap of War |
| Turn Order: Auction | Turn Order: Chain Action |
| Turn Order: Pass Order | Turn Order: Progressive |
| Turn Order: Random | Turn Order: Rule Order |
| Turn Order: Set-Based | Turn Order: Time Track |
| Variable Phase Order | Variable Player Powers |
| Variable Set-Up | Victory Points as a Resource |
| Voting | Worker Placement |
| Worker Placement with Dice Workers | Worker Placement, Different Worker Types |
| Zone of Control | |

Lo-fi prototype



Concept

Voor ons Lo-Fi prototype hebben wij ons heel erg gericht op het opstellen van het concept van het spel en de regels en speelwijze kloppend maken. We hadden eerst besloten dat degene die als eerste bij de finish is wint. Maar hoe zorg je dat als iemand goed speelt dat deze verder vooruit gaat? Dit hebben wij opgelost door het maken van groene kaarten en rode kaarten. Wanneer jij een opdracht of vraag goed hebt, mag je een groene kaart pakken. Op deze kaart staat iets wat voor jou goed uitpakt waardoor jij eerder bij de finish bent. Mocht je de opdracht of vraag fout hebben, dan pak je een rode kaart. Deze zal jou belemmeren in de weg naar de finish. Onderdelen waar wij in deze versie tegen aan liepen waren de sluiproutes, mag je in één keer naar de overkant of moet je gewoon over de vakjes heen?

Daarnaast was het ook niet duidelijk of je precies op de finish moest eindigen of als je over de finish heen bent je dan hebt gewonnen. En uiteindelijk miste we nog het verrassende effect. Hoe zorg je ervoor dat ook al weet iemand niet zoveel van muziek, deze toch nog een kans maakt.

Vormgeving

Voor de vormgeving hebben we besloten om alles in een pop art thema te maken. Dit sluit mooi aan bij het Pop muziek genre. We zijn begonnen met het maken van pionnen in de 3D printer. Elke pion zal een instrument zijn in een andere kleur. Daarnaast hebben we besloten om in de speelvakjes illustraties te zetten en een kleine lijst met de betekenis hiervan te maken. En op het bord vakje te maken om de kaartjes in te leggen.



Expert Robin Stokkel - Bordspellen

Wij hebben de Expert les van Robin Stokkel gevolgd. Hij is bedenker van het spel Monsters of Loch Lomond. We konden helaas niet bij de hele les zijn omdat we ook onze presentatie hadden. Maar we hebben toch nuttige informatie uit deze les kunnen halen. Het belangrijkste dat we hebben geleerd is dat er verschillende soorten spel gebruikers zijn. Je kan ze onderverdelen op ervaring maar ook op het doel dat ze hebben bij het spelen van een spel en uiteraard op wat ze leuk vinden om te doen. Als eerst hebben wij ons spel verdeel op ervaring. Wij denken dat ons spel geschikt is voor een beginner. Om ons spel te spelen heb je geen ervaring nodig en het is voor iedereen makkelijk te gebruiken. Er zitten geen moeilijke denkwijzen en tactieken achter, het is een spel om gezellig met elkaar te spelen.

Dit brengt ons op het volgende punt. Wat is het doel wat de speler wil bereiken tijdens het spelen van het spel. Wij hebben bedacht dat ons spel geschikt is voor de socializer. Tijdens het spel is er veel interactie met elkaar waardoor je samen een leuke tijd kan hebben en het dus een perfect spel is om te spelen met je vrienden of familie. Het belangrijkste gevoel dat wij bij de speler willen opbrengen tijdens het spelen is verbondenheid. Door middel van de openhart kaarten leer je elkaar beter kennen, en kom je achter dingen die je anders misschien nooit zou weten. Door open met elkaar te zijn en persoonlijke dingen met elkaar te delen creëer je een verbonden gevoel met elkaar terwijl je ook nog een leuk spel aan het spelen bent.

Expert Feedback

Expert: Gamekeeper Amsterdam

Voor onze feedback van een expert zijn wij naar Gamekeeper in Amsterdam geweest. Wij hebben eerst een paar vragen gesteld aan Micheal, over hoe een goed spel in elkaar zit en daarna hebben we ons eigen prototype laten zien en hier zijn mening over gevraagd. Hieronder hebben wij het gesprek uitgetypt.



Welke soort spellen gaan over het algemeen het best?

In de wereld van gezelschapsspellen zijn er enkele genres die erg goed gaan. Actie- en avontuurspellen, zoals Ticket to Ride, weten aandacht te trekken door spelers op avontuur te sturen, waar ze ook nog strategisch moeten denken. Ook Role-Playing Games zoals Dungeons & Dragons gaan erg goed omdat ze een diepe verhaallijn bieden met karakterontwikkeling, waardoor spelers hun fantasie kunnen laten gaan en zich kunnen verliezen in fantasiewerelden. Daarnaast ook nog casual games zoals Uno en Party en co enorm populair omdat ze gemakkelijk te spelen zijn en een breed publiek aanspreken, ongeacht hun spelervaring.

Wat moet er echt niet in een goed spel zitten?

Wat ik merk dat de spelers ervaring het meest belemmerd is een slechte besturing. Stel je voor dat je Monopoly speelt, maar elke keer dat je een kaart pakt, valt deze uit elkaar, dat zou ontzettend frustrerend zijn en het spelplezier bederven. Een ander probleem is een slecht uitgewerkt spel, stel je voor dat je een fantasy spel met een hele nieuwe wereld speelt, maar dan met slecht geprinte kaarten en matige kunst, dat zou de spelers ervaring verslechteren.



Wat moet er juist wel in een goed spel zitten?

Een goed spel weet spelers te boeien en vast te houden met een combinatie van elementen. Denk aan de boeiende gameplay van Codenames, waar spelers voortdurend betrokken blijven door de uitdagende en steeds veranderende dynamiek van het spel. Een goed geschreven verhaallijn kan een spel naar een hoger niveau tillen. Pandemic Legacy biedt bijvoorbeeld een verhaal dat zich over meerdere spellen uitstrekt, wat zorgt voor een diepe en meeslepende ervaring. Aantrekkelijke graphics en geluid zijn ook essentieel, de prachtige illustraties in Dixit trekken spelers direct in het spel en maken het een visueel genot. Een gebalanceerde moeilijkheidsgraad is cruciaal.

Wat is uw eerste indruk van POP IT!?

Zo te zien is het een leuk bedacht familiespel. Het spel combineert enkele van de meest geliefde elementen van popmuziek met interactieve en sociale spelelementen, wat een unieke en aantrekkelijke ervaring biedt voor spelers. De combinatie van trivia, muzikale uitdagingen en openhartige vragen zorgt ervoor dat het spel zowel leuk als leerzaam is. Het pop art-thema geeft het spel een visueel aantrekkelijke en eigentijdse uitstraling, wat het nog aantrekkelijker maakt voor het doelpubliek.

Wat zijn de sterke punten van POP IT!?

Het spel heeft veel sterke punten. Het thema van popmuziek is zeer relevant en aanspreekbaar voor een breed publiek. Popmuziek is een genre dat veel mensen aanspreekt, en het gebruik van populaire nummers en artiesten zorgt voor herkenbaarheid en betrokkenheid. De variatie in spelmechanismen, zoals "finish the lyrics," "raad het nummer," muziekvragen, en openhartige vragen, houdt het spel spannend en onvoorspelbaar. Dit zorgt ervoor dat spelers nooit weten wat ze kunnen verwachten, wat de spanning en het plezier verhoogt. De openhartige vragen stimuleren persoonlijke gesprekken en verbinding tussen spelers, wat de sociale waarde van het spel verhoogt. Het systeem van groene en rode kaarten voegt een extra laag spanning toe, waarbij spelers worden gemotiveerd om hun best te doen om beloningen te verdienen en straffen te vermijden.

Wat zijn de minder goede punten van POP IT!?

Er zijn enkele gebieden waar POP IT! verbeterd kan worden. Een balans in moeilijkheid is essentieel, sommige spelers hebben een diepe kennis van popmuziek, terwijl anderen meer casual fans zijn. Het kan nuttig zijn om ook wat onverwachte elementen in de vragen en opdrachten op te nemen zodat geluk ook meespeelt en iedereen een kans maakt om te winnen. Herhaalbaarheid is ook belangrijk, zorg ervoor dat er voldoende variatie in de vragen en opdrachten is, zodat het spel niet snel repetitief wordt. Dit kan betekenen dat er genoeg vragen zijn om het spel fris en uitdagend te houden, je kan eventueel nieuwe kaartensets beschikbaar maken. Inclusiviteit is ook belangrijk, zorg ervoor dat de vragen en opdrachten een breed scala aan popmuziek uit verschillende decennia en culturen omvatten, zodat iedereen zich betrokken voelt, ongeacht hun specifieke muzieksmaak.

Zijn er nog onderdelen die missen of juist weg moeten?

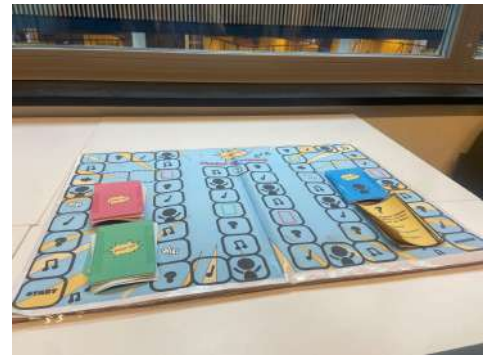
Er zijn enkele mogelijke toevoegingen en aanpassingen die POP IT! nog beter kunnen maken. Het toevoegen van nieuwe kaartensets, kan de ervaring leuk houden doordat je de vragen snel zal onthouden.. Ook is het belangrijk om de spelregels eenvoudig en duidelijk te houden, want te veel complexe regels kunnen de toegankelijkheid van het spel verminderen, vooral voor casual spelers.

Denk je dat het spel een waarde met zich meebrengt?

POP IT! brengt zeker waarde met zich mee. Het biedt niet alleen vermaak, maar spoort ook aan om sociale interactie en openheid tussen spelers te hebben. Het spel kan mensen samenbrengen door gedeelde interesses in muziek, en de verschillende spelelementen zorgen ervoor dat het spel zowel leerzaam als leuk is. Bovendien kan het spelen van POP IT! bijdragen aan het versterken van kennis over popmuziek en het stimuleren van gesprekken en verhalen delen.

Oefen expositie

Tijdens de oefenexpositie kregen wij de kans om ons bordspel aan onze medeklasgenoten te presenteren. Dit gaf ons de kans om goede feedback te ontvangen en hielp ons om te zien of er aspecten van het spel waren die nog niet helemaal duidelijk waren. We konden ook de producten van onze klasgenoten bekijken en hen van feedback voorzien. De oefenexpositie was bedoeld als een testmoment, zodat iedereen hun product kon verbeteren voor de echte expo. We kregen ook waardevolle feedback van de docenten.



Onze oefenexpositie verliep erg goed. We kregen veel nuttige feedback, aangezien niet alles meteen duidelijk was voor iedereen. We hebben het spel twee keer kunnen testen tijdens de expo. Een paar dingen die ons opvielen waren:

- Het was onduidelijk wanneer je een opdracht had voltooid en naar een andere plek ging of je dan ook de nieuwe opdracht moest doen.
- Het was onduidelijk of je precies op de finish moest belanden, of dat je met elk getal de finish kon bereiken en winnen.
- Er was meer tijd nodig voor sommige opdrachten, omdat anders het spel te lang duurde.
- We testten een kortere variant van het spel waarbij één pion al een stuk vooruit stond voordat het spel begon. We ontdekten dat er zeker mogelijkheden waren om die pion in te halen.
- Als je een dubbele worp mocht gooien, moest je dan ook de opdracht voltooien?
- De 'Openhartig' kaarten waren erg leuk voor de spelers.
- Iedereen had een leuke tijd en het spel zorgde voor een gezellige sfeer.

Deze feedback was zeer waardevol, omdat het ons hielp te begrijpen welke aspecten van het spel nog verbetering nodig hadden. We hebben de nodige aanpassingen gemaakt om ervoor te zorgen dat het spel duidelijker en leuker werd voor de spelers. Het belangrijkste doel van ons bordspel is om voor veel gezelligheid te zorgen. Een gezellige avond is cruciaal wanneer je een bordspel speelt. We willen dat iedereen kan lachen en een leuke avond heeft, en dankzij de feedback van de oefenexpo kunnen we dat doel beter bereiken. Wij hebben voor onszelf een duidelijk beeld kunnen creëren hoe het spel eraan toe zou kunnen gaan en wat wij nog kunnen verbeteren.

Feedback Oefen-Expo

Feedback voor: Tekken & S

Mijn naam: Makkebaard

De essentie van het project in 1 zin is volgens mij:
Om mensen beter te leren kennen en meer mensen met openhartigheid te zijn naar elkaar

| Tips Concept | Tips Concept |
|---|---|
| <u>Simpele en duidelijke vragen stellen</u> | <u>- Werk meer leuk op het bord</u> <u>- Misschien wat meer challenges die je alleen samen kunt doen</u> |

| Tips Prototype | Tips Prototype |
|----------------------------------|----------------|
| <u>- Verwijzing is duidelijk</u> | <u>Oh</u> |

Welke waarde(n) kun je herkennen?
openheid, sociale vaardigheden

Voor wie is dit van toegevoegde waarde? En waarom?
Voor een goed doelgroep

Feedback Oefen-Expo

Feedback voor: Mace & Kaven

Mijn naam: Milo

De essentie van het project in 1 zin is volgens mij:
Ben spel met als thema maven waar je met elkaar over muziek praat & vragen beantwoord

| Tips Concept | Tips Concept |
|---|--|
| <u>het is goed dat je spel met vragen, maar vragen zijn maar ook met opdrachten</u> | <u>meer leuke vragen & vragen met leuke antwoorden</u> |

| Tips Prototype | Tips Prototype |
|---------------------------------------|---|
| <u>Leuke figuren, duidelijke bord</u> | <u>je kan de kaartjes beter maken met kaarten</u> |

Welke waarde(n) kun je herkennen?
Samenwerking, openstaan voor elkaar

Voor wie is dit van toegevoegde waarde? En waarom?
Formules vinden die ging met alle mensen met een simpele & algemene muziek thema vragen

Me-fi Prototype



Voor ons Me-Fi prototype hebben wij ons concept verbeterd en de vormgeving toegevoegd. We hebben besloten dat je bij de sluiproute gewoon over de vakjes heen moet gaan bij de volgende gooi beurt, omdat je anders wel heel veel vakjes overslaat. Ook hebben we besloten dat je niet precies op de finish hoeft te eindigen maar als je meer gooit en dus over de finish gaat, heb je gewonnen. Dit zullen we allemaal toelichten in de regels van ons spel. Ook hebben we in de kaartjes het geluk element meer toegepast door bijvoorbeeld bij een groen kaartje 'blijf op je plek staan' toe te voegen. Dit geldt ook voor de rode kaartjes. Ook kan je geluk hebben door het landen op de sluiproute tegen of de nog een keer gooien tegel.

Ook hebben we vormgeving toegevoegd aan het bord en aan de kaartjes. We hebben veel en felle kleuren gebruikt om pop art naar voren te brengen. Daarnaast hebben we onze quote toegevoegd 'plezier op repeat!' en een achtergrond toegevoegd. Waar we nog tegenaan liepen is dat de spel tegels niet heel goed te onderscheiden zijn van de achtergrond omdat ze transparant zijn. De kaarten hebben we allemaal een andere kleur gegeven om ze goed te onderscheiden en kleur naar voren te brengen. We hebben veel meer kaarten gemaakt dan eerst, we liepen vooral bij de vraagkaarten tegen aan dat je ze vrij snel opnieuw kreeg en de antwoorden dan al weet.

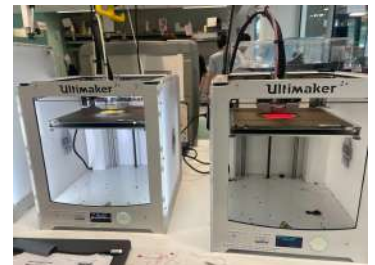
Prototype app



Als laatste zijn we ook begonnen met het prototype van onze app die bij het spel hoort. In deze app kan je kiezen uit finish the lyrics of raad het nummer, en dan krijg je een nummer afgespeeld. Ook deze app is volledig in het pop art thema gemaakt. Dit is nodig voor het spel om de muziek elementen af te spelen van het spel.

Pionnen

Voor ons prototype hebben we pionnen gemaakt die muziek elementen voorstellen, wat naar onze mening perfect past bij ons bordspel. We hebben deze pionnen in verschillende kleuren geprint, wat een leuk en opvallend effect geeft. Dit hebben we gedaan met behulp van de 3D-printers in het makerslab.



Het printen van de pionnen was soms wat lastig. Er was niet altijd voldoende ruimte beschikbaar, en de 3D-printers hadden soms moeite met het nauwkeurig printen van de complexe figuren. Hierdoor kwamen de pionnen niet altijd uit de printer zoals we hadden bedoeld. Ondanks deze uitdagingen zijn we erin geslaagd om pionnen te creëren die goed aansluiten bij het thema van ons bordspel en bijdragen aan de algehele speelervaring.

Desk research

Spellen zijn er in alle soorten en maten, en ze bieden een brede serie aan ervaringen dankzij de verschillende spelmechanismen, soorten spellen en de uiteenlopende voorkeuren van spelers. Om een beter begrip te krijgen van wat spellen boeiend en aantrekkelijk maakt, zijn er drie onderdelen.

Spelmechanismen

Spelmechanismen zijn de regels en procedures die bepalen hoe spelers met het spel en met elkaar interacteren. Ze vormen de kern van elk spel. Een veelgebruikt mechanisme is worker placement, waarbij spelers hun 'workers' op verschillende locaties plaatsen om acties uit te voeren of middelen te verzamelen. Dit mechanisme, te vinden in spellen zoals "Agricola," vereist strategische planning en concurrentie om de beste posities.

Een ander populair mechanisme is deck building, waarbij spelers beginnen met een basisset van kaarten en tijdens het spel nieuwe kaarten aan hun deck toevoegen. "Dominion" is een klassiek voorbeeld van een deck-building spel dat strategie en herhaalbaarheid bevordert.

Roll and move is een eenvoudiger mechanisme waarbij spelers dobbelstenen gooien om te bepalen hoeveel stappen hun pionnen vooruitgaan op een bord. Hoewel eenvoudig, kan het strategische elementen bevatten door de keuze van routes en beslissingen onderweg, zoals te zien is in "Monopoly."

Daarnaast is er set collection, waarbij spelers sets van items of kaarten verzamelen die punten opleveren of voordelen bieden. Dit mechanisme moedigt verzameling en soms ruilhandel aan, zoals in "Ticket to Ride." Een ander populair mechanisme is coöperatief spelen, waar spelers samenwerken tegen het spel in plaats van tegen elkaar. Dit bevordert teamwerk en gemeenschappelijke doelstellingen, zoals in "Pandemic."

Soorten Spellen

Er zijn talloze soorten spellen, elk met unieke kenmerken die verschillende spelers aantrekken. Strategische spellen vereisen planning en besluitvorming om te winnen en zijn vaak complex en langdurig. Een bekend voorbeeld is "Catan."

Party spellen zijn ontworpen voor grote groepen en richten zich op plezier en sociale interactie. Ze zijn eenvoudig te leren en te spelen, zoals "Cards Against Humanity." Abstracte spellen, zoals "Chess," hebben geen thema en zijn gebaseerd op pure strategie en logica.

Wargames, zoals "Risk," simuleren gevechten en strategische oorlogsvoering en zijn populair onder spelers die van militaire thema's houden. Themaspellen trekken

spelers aan met een sterk thema of verhaal, zoals "Dungeons & Dragons," en proberen spelers in een andere wereld te trekken.

Soort Spelgebruikers

Spelgebruikers kunnen grofweg in verschillende categorieën worden ingedeeld, afhankelijk van hun voorkeuren en speelstijlen. Casual gamers geven de voorkeur aan eenvoudige, snel te leren spellen die niet veel tijd of inspanning vereisen, zoals "Uno" of "Candy Crush." Ze spelen voornamelijk voor ontspanning en sociale interactie.

Aan de andere kant houden hardcore gamers van complexe, strategische spellen die veel tijd en toewijding vereisen. Ze genieten van uitdaging en diepgaande speelsessies met spellen zoals "Twilight Imperium" of "Magic: The Gathering."

Social gamers spelen vooral voor de sociale interactie en het plezier met vrienden en familie. Ze geven de voorkeur aan spellen die groepsdynamiek en communicatie bevorderen, zoals "Codenames" en "Werewolf." Thematic gamers worden aangetrokken door spellen met een sterk thema of verhaal. Ze genieten van de narratieve ervaring en de immersie in een andere wereld met spellen zoals "Arkham Horror" en "Gloomhaven."

Ten slotte zijn er competitive gamers die gedreven worden door competitie en winnen. Ze geven de voorkeur aan spellen die strategische vaardigheden en tactisch inzicht belonen, zoals "Chess" en "StarCraft."

Bronnen

- BoardGameGeek. (n.d.-a). *Agricola*. Geraadpleegd op <https://boardgamegeek.com/boardgame/31260/agricola>
- BoardGameGeek. (n.d.-b). *Dominion*. Geraadpleegd op <https://boardgamegeek.com/boardgame/36218/dominion>
- BoardGameGeek. (n.d.-c). *Catan*. Geraadpleegd op <https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan>

.

Werkgroep expositie

Tijdens deze werkgroep kregen we waardevolle feedback op ons spel en hulp bij het opzetten van onze expo. Thomas hielp ons hierbij en gaf ons veel goede tips om de expo aantrekkelijk te maken.

Hier zijn enkele van zijn suggesties:

1. Creëer een bordspel sfeer: Zorg ervoor dat de setting aanvoelt zoals wanneer je thuis een bordspel speelt. Dit helpt om de juiste ambiance te creëren en maakt het spelen van het spel leuker voor de bezoekers.
2. Zorg voor goede muziek: Zorg ervoor dat de muziek goed hoorbaar is voor alle spelers. Muziek draagt bij aan de sfeer en kan het spelplezier vergroten.
3. Voorzie snacks: Iets te eten, zoals borrelnoten, kan de ervaring nog gezelliger maken.
4. Prijzen voor de winnaars: Geef een kleine prijs aan de winnaars. Dit kan de competitieve sfeer bevorderen en extra plezier toevoegen aan het spel.

Daarnaast kregen we specifieke feedback op ons bordspel:

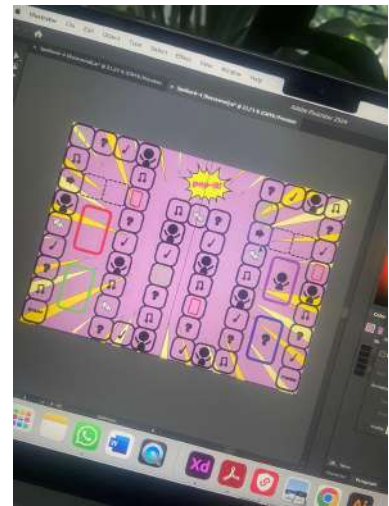
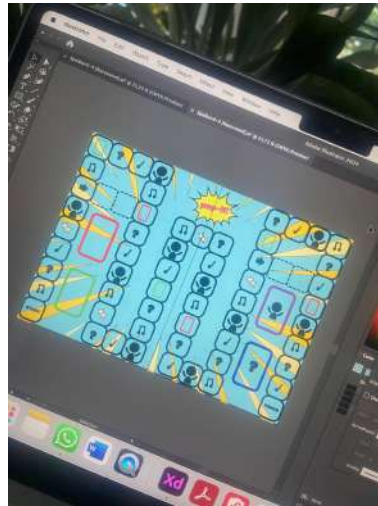
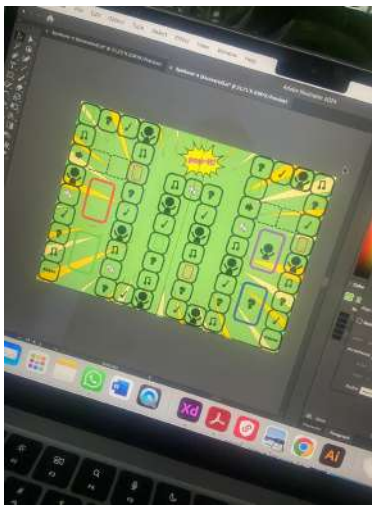
5. Blokjes een kleur geven: Geef de blokjes een kleur zodat het duidelijk is welke vakjes wat betekenen. Dit maakt het spel visueel aantrekkelijker en eenvoudiger te begrijpen.
6. Duidelijk overzicht met spelregels: Zorg voor een duidelijk overzicht van de spelregels. Dit helpt spelers om het spel snel te begrijpen en voorkomt verwarring tijdens het spelen.

Met deze tips en feedback zijn we van plan om onze expo en ons bordspel nog beter te maken. We willen ervoor zorgen dat iedereen een leuke en gezellige tijd heeft tijdens het spelen van ons spel.

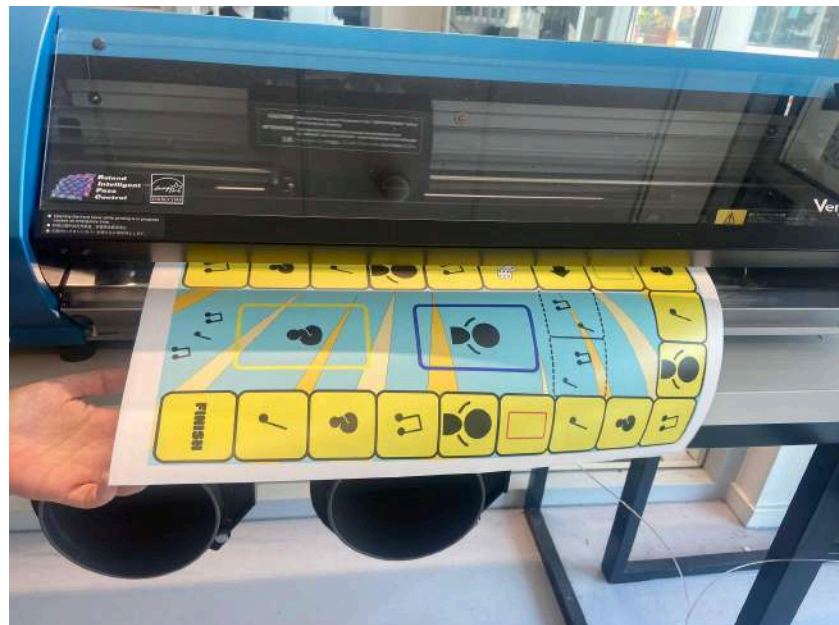
Proces Hi-Fi Spelbord

Kleurkeuze spelbord

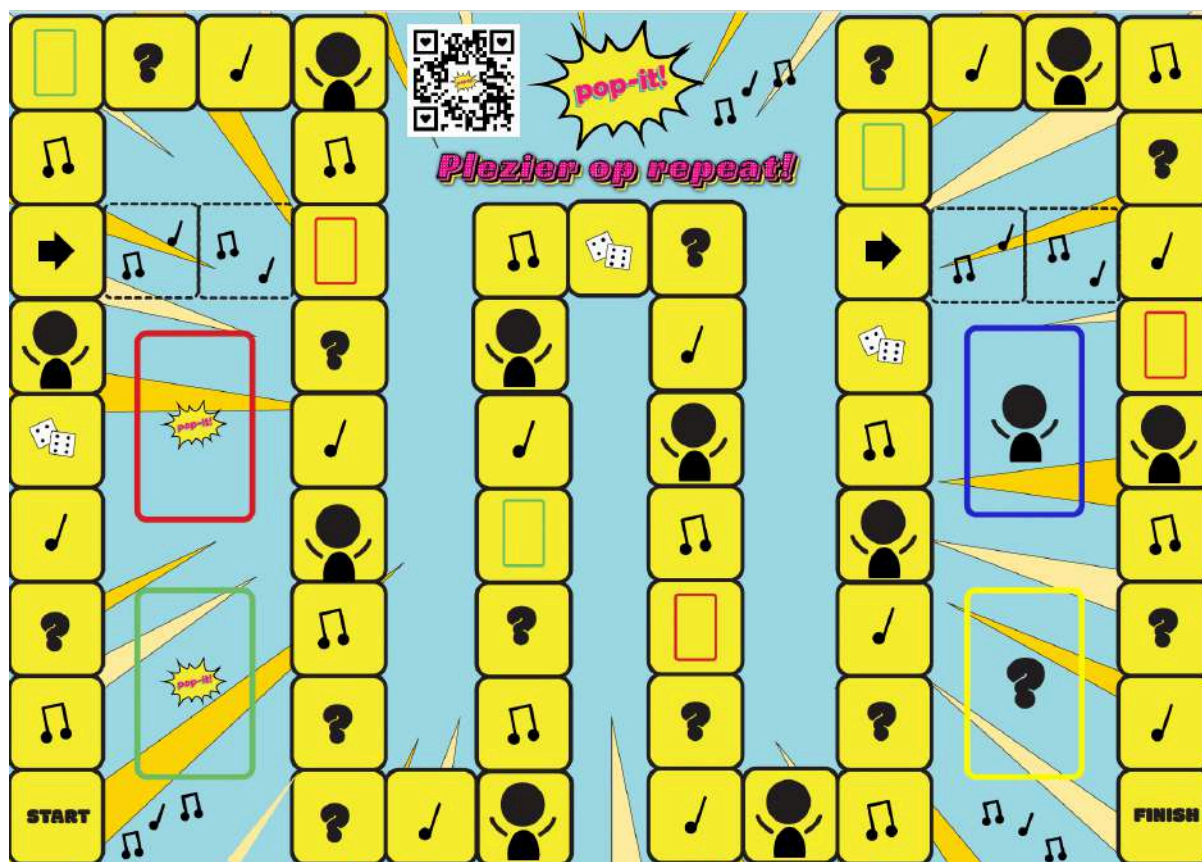
We twijfelden tussen de onderstaande 3 kleuren als onze achtergrond. We vonden ze allemaal Pop art uitstralen en meteen de aandacht trekken. Uiteindelijk hebben we gekozen voor de blauwe achtergrond gekozen omdat deze het speelveld en de vormgeving elementen het beste naar voren lieten komen in tegenstelling tot de andere kleuren waar bepaalde elementen weg vielen in de achtergrond.



We hebben ervoor gekozen om ons spelbord te printen met de stickerprinter en deze op een op maat gesneden kartonnen plaat te plakken. Op deze manier konden we het volledig zelf maken in het makers lab maar ziet het er wel uit als een echt spelbord.



Hi-Fi eindproduct



Voor ons Hi-Fi prototype hebben we het spelbord uitgeprint als een sticker en deze op een kartonnen plaat geplakt. De kaarten hebben wij dubbelzijdig geprint op hard papier en op de achterkant hebben wij een sticker van ons logo geplakt. Onderdelen die wij nog hebben aangepast zijn een paar dingen in de vormgeving zoals onze quote 'Plezier op repeat', meer pop art maken en muzieknoten op het bord toevoegen. Ook hebben we de speltegels een gele kleur gegeven om goed onderscheid te maken tussen het speelveld en de achtergrond. Ook dit gaf een beter contrast en werkte dus ook mee aan de visuele vormgeving. Daarnaast hebben we al onze pionnen met de 3D printer geprint. Zo hebben we een microfoon, een gitaar, een radio, een saxofoon en een drumstel, allemaal in een andere kleur.

Prototype app

We hebben in ons prototype van de app een timerfunctie toegevoegd. We merkten dat het soms best wel lang duurde voordat spelers antwoord gaven en hebben dus een timer van 30 seconden om antwoord te geven. Ook hebben we op het spelbord zelf een QR-code toegevoegd om meteen naar de playlist te gaan mocht je de app niet willen downloaden.



Speelkaarten



Spelregels

Om alle spelregels duidelijk te maken voor de gebruiker hebben we een POP IT huisregels blad gemaakt. Hierop wordt duidelijk gemaakt hoe het spel werkt, maar ook hoe je bij de muziek komt en hoe je met elkaar om moet gaan. Ook hier is het de pop art stijl toegepast.

Scan me voor de playlist van pop-it!

POP-IT HUISREGELS

1. Bij ons spel hebben we altijd respect voor elkaar.
2. Je voert de opdracht uit van het vakje waar je op staat. Als je die goed hebt pak je een groene kaart. Als je het fout hebt pak je een rode kaart.
3. De groene en rode kaarten zijn beloningen en straffen. Als je door een van die kaart naar een ander vak wordt gestuurd hoeft je de opdracht niet te doen.
4. De vraag kaarten opdracht kaarten moet iemand voor de speler die op het vak ik beland pakken. De straf en beloning kaarten mag je zelf pakken.
5. Met de app kan je de opdrachten raad het nummer en finish the lyrics vinden. Zodra je op een van die vakken staat kan je op de app de juiste opdracht aanklikken en dan speelt het van zelf af.
6. Je mag een sluiproute nemen als je op het vak staat. Je moet vervolgens wel de 2 vakken gebruiken om verder te gaan.
7. Als je de sluiproute hebt genomen en je moet achteruit, neem je de normale route achteruit.
8. Het persoon dat als eerst bij de finish is heeft gewonnen.

Daarnaast hebben we ook een blad gemaakt voor bij het spelbord waar alle iconen op het bord duidelijk worden gemaakt. Deze kan je er tijdens het spelen bijhouden zodat je weet wat je moet doen bij de vakjes.



Promotie video

We hebben voor ons bordspel POP IT een video gemaakt waarin de essentie van het spel duidelijk wordt en de waarde naar voren komt. De video overtuigt op een enthousiaste manier om het spel te spelen. Wij proberen hierbij een duidelijk beeld te geven hoe het spel werkt en wat je er mee kan.

Script:

Mea:

“POP-it plezier op repeat”

“Het ultieme bordspel voor muziekliefhebbers”

“Heb je de opdracht goed, dan win je een groene kaart”

“Maar heb je de opdracht fout dan moet je een rode pakken”

“Wees open naar je vrienden en familie door de open hart kaarten en leer elkaar een stukje beter kennen.”

“een bordspel dat de kracht van muziek en vriendschap samenbrengt, speel het nu!”

Mea en Keira:

“POP-IT!”

Wij hebben dit met verschillende beelden in kaart proberen te brengen. Dit hebben wij gedaan door te laten zien hoe mensen het spel spelen en wat je allemaal kan met het spel.

Link naar youtube video: https://youtu.be/it6WMUqRf_8

Taakverdeling

We hebben de meeste onderdelen gezamenlijk gedaan. We zijn elke keer samen in het makers lab geweest en hebben elkaar geholpen bij onze taken.

Bordspel: **Mea**

Kaarten: **Keira**

App: **Keira**

Pionnen: **Keira** en **Mea**

Kaarten knippen: **Mea**

Spelregels: **Keira**

Video filmen: **Keira**

Video editen: **Mea**

Video inspreken: **Mea**

Iconen lijst: **Mea**

Stickers: **Keira**

Sticker op de kaarten plakken: **Mea**

Product Biografie: **Keira** en **Mea**