

Bijlage 1: Game
Autorijschool Brooklyn Drive



Algemene omschrijving

Je werkt als software developer voor het bedrijf Software Squad. Dit bedrijf heeft van Autorijschool Brooklyn Drive de opdracht gekregen om een serious game te ontwikkelen waarmee de rijnschool haar dienstverlening wil verbeteren.

De rijnschool is in handen van Richard en Jeremy Brooklyn. Het is hun doelstelling dat iedereen moet kunnen leren autorijden. Ook jongeren met een fysieke beperking vormen de doelgroep.

De rijnschool wil haar dienstverlening verbeteren door een game te realiseren waarmee leerlingen in een gesimuleerde omgeving zich kunnen voorbereiden op de rijlessen.

Probleemstelling

Er is een tekort aan rijinstructeurs waardoor niet alle leerlingen die zich aanmelden direct lessen kunnen volgen en de wachtlijst langer wordt. Daarnaast zijn de kosten voor brandstof en onderhoud aan het wagenpark aanzienlijk. Rijlessen worden dus steeds duurder.

Doel

Door leerlingen in staat te stellen zich goed voor te bereiden op de fysieke rijlessen, wil de rijnschoolhouder het aantal benodigde lessen omlaag brengen. Hierdoor blijven de kosten lager en de wachtlijst korter.

Briefing van de opdrachtgever

De opdrachtgever heeft je team uitgenodigd in het bedrijf. Hieronder vind je een gespreksverslag van het interview.

Jeremy: Welkom in mijn autorijsschool, heel fijn dat je kunt komen!

Ik wil je nog wat meer vertellen over wat ik belangrijk vind binnen mijn bedrijf en voor deze game.

Het probleem is dat we meer leerlingen hebben dan we lessen kunnen aanbieden. Dat komt onder andere doordat goede instructeurs lastig zijn te vinden. Bovendien heeft gemiddeld een cursist veertig rijlessen nodig om te slagen voor het rijexamen.

We zouden graag een game aanbieden waarmee cursisten al kennis en ervaring kunnen opdoen voordat de fysieke rijlessen van start gaan. We hopen dat er daardoor minder rijlessen nodig zijn, en de wachtlijst krimpt.

Ik stel me zo voor dat de speler een auto bestuurt en steeds van de virtuele instructeur wat informatie en instructie krijgt om een bepaalde actie uit te voeren. Gaandeweg de game worden de uit te voeren acties lastiger, en verdwijnt de instructie. Uiteindelijk moet op alle situaties adequaat worden gereageerd.

Software Squad: Wat kan de speler allemaal doen in de game?

Jeremy: De speler kan de auto besturen, dus verschillende kanten op, vooruit en achteruit.

Richtingaanwijzers zijn ook belangrijk! Toeteren is wel leuk, maar hoeft niet hoor.

Software Squad: Hoe moet de game er ongeveer uit gaan zien?

Jeremy: De auto is natuurlijk belangrijk, maar de omgeving is dat ook, vanwege andere weggebruikers, verkeersborden en markeringen op de weg. Ik stel me de game in een stedelijke omgeving voor. En het moet er natuurlijk representatief uitzien. Een beetje realistisch vormgegeven mag, maar ook een meer gestileerde vormgeving kan ik me voorstellen.

Software Squad: Wat moet de speler precies leren?

Jeremy: Uiteindelijk is het mooiste als de leerling alle mogelijke verkeerssituaties al een keer virtueel meemaakt. Voor nu hoeft dat nog niet. Deze eerste versie wil ik graag richten op de voorrangsregels en de bijbehorende verkeersborden.

Het is belangrijk dat de speler informatie krijgt over de handelingen die moeten worden uitgevoerd, zodat de verkeersregels worden geleerd. Ook is het belangrijk dat de speler feedback krijgt op zijn handelingen zodat hij weet wat hij nog kan verbeteren.

Een overzichtje van voorrangsregels en verkeersborden is misschien wel handig trouwens, dan kan de speler zich een beetje inlezen.

Software Squad: En verder?

Jeremy: De speler ziet natuurlijk de omgeving, de scenario's, maar hij wil natuurlijk ook weten hoe ver hij is en gemotiveerd worden het spel te blijven spelen. Het idee dat ik daarvoor heb is dat het uitspelen van de game toegang geeft tot fysieke rijlessen. Een hoge score levert misschien ook wel

een gratis rijles op, of een ander voordeeltje - dat weet ik nog niet precies. In ieder geval moeten Richard en ik dus de voortgang kunnen inzien.

Software Squad: *Kan iedereen de game spelen?*

Jeremy: *Goed dat je het zegt! De game is specifiek bedoelt voor onze cursisten. Wij geven ze dus op een of andere manier toegang tot de game. Het spel hoeft natuurlijk niet in een keer uitgespeeld te worden. De cursist mag er best een paar weken over doen.*

Software Squad: *Op welke devices moet de game gespeeld kunnen worden?*

Jeremy: *In ieder geval gewoon op de laptop of desktop. Op een telefoon of tablet zou ook wel mooi zijn, maar dat hoeft nu nog niet.*

Software Squad: *Wanneer ben je tevreden met de game?*

Jeremy: *Het belangrijkste vind ik in eerste instantie dat de game werkt. Het moet de functies hebben die ik genoemd heb en die we hebben opgeschreven in de overige functionele eisen en wensen. In een later stadium zou ik graag alle andere verkeersregels ook verwerken in de game, maar dat hoeft nu nog niet.*

Software Squad: *Waar kan ik informatie vinden over de scenario's en de verkeersregels?*

Jeremy: *Voor vragen over verkeersregels en het reageren op situaties in het verkeer kun je voor nu deze websites raadplegen: <https://www.anwb.nl/verkeer/veiligheid/verkeersregels/voorrang>, <https://theorie-leren.nl/verkeersregels/voorrang/>. De verkeersborden vind je op https://www.theorieexamen.nl/verkeersborden-overzicht/verkeersborden_b*

Software Squad: *Dank voor de informatie die je mij gegeven hebt. We kunnen er mee aan de slag.*

Jeremy: *Ik ben heel benieuwd naar het resultaat. Tot ziens.*