

Onboarding Scavenger Hunt

Sprint 1 Demo | 14-4-2023





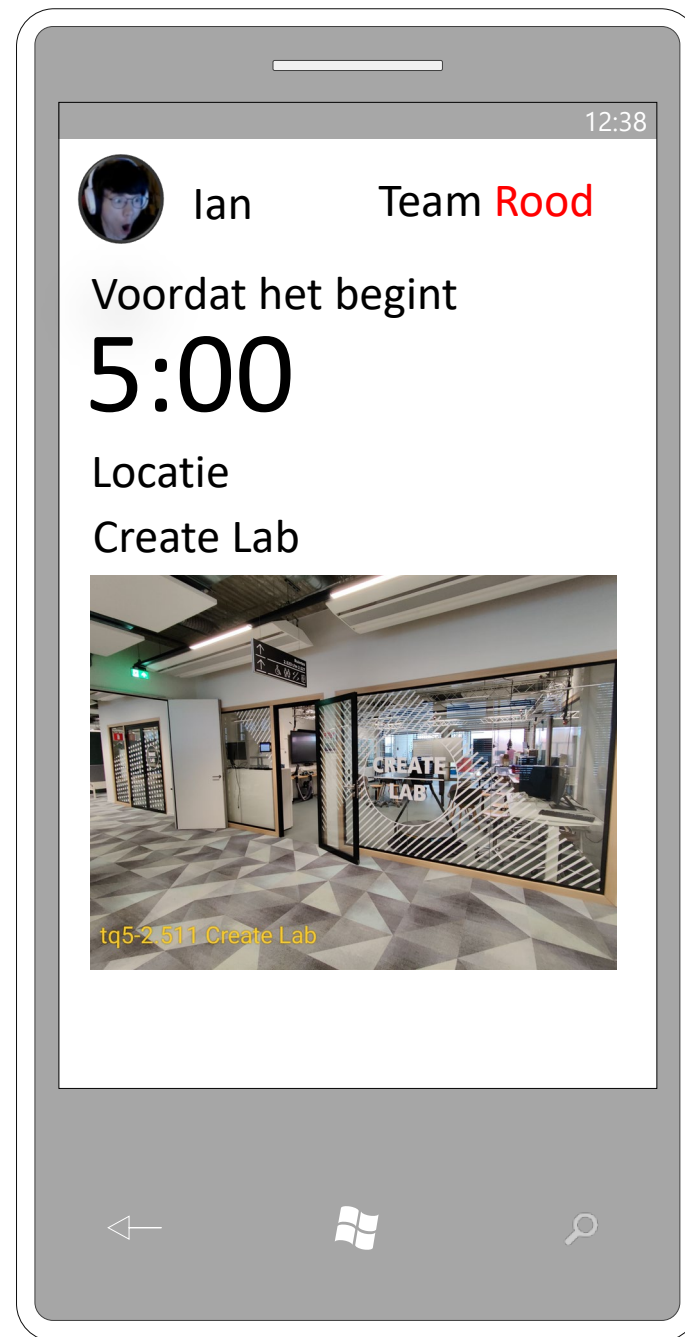
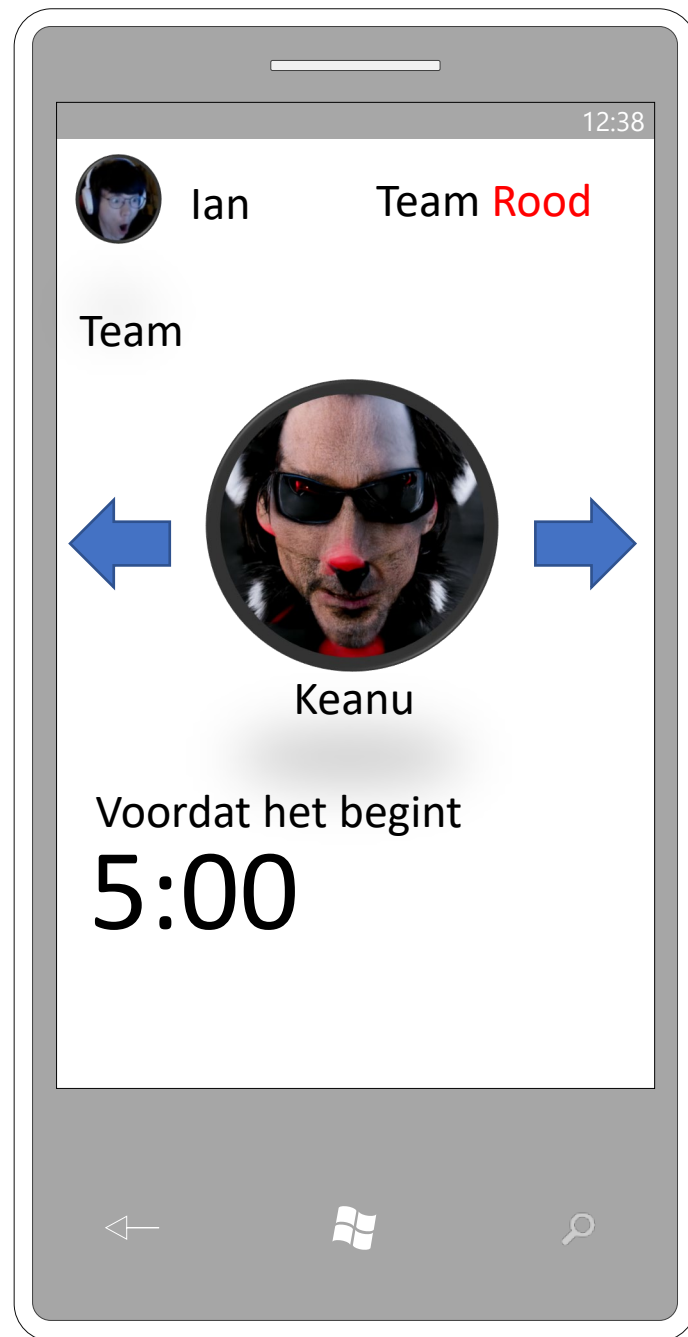












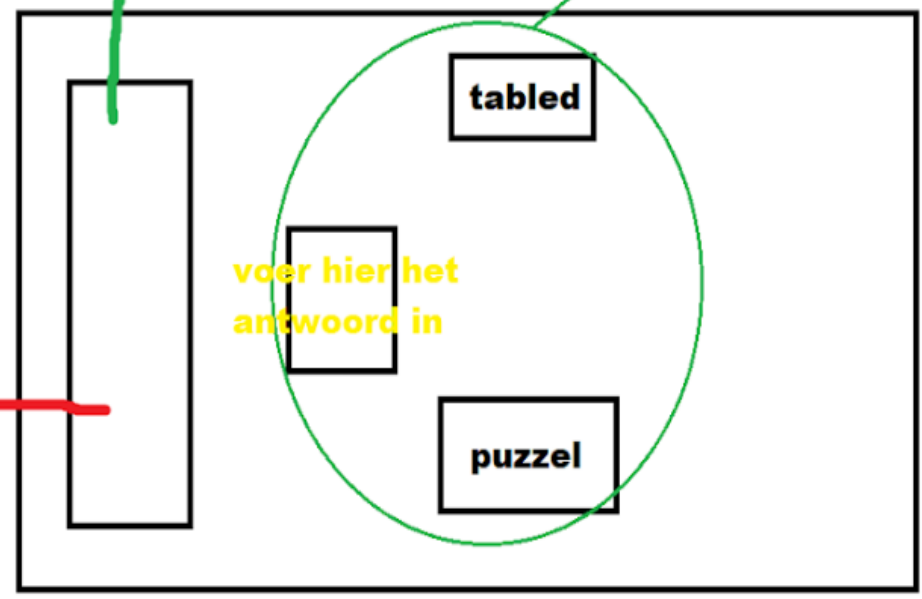






ook wordt
progressie van
puzzel getoont

puzzels dat te maken heeft
met de locatie zelf. naam
komt er in terug en visuele
identiteit



voer hier het
antwoord in

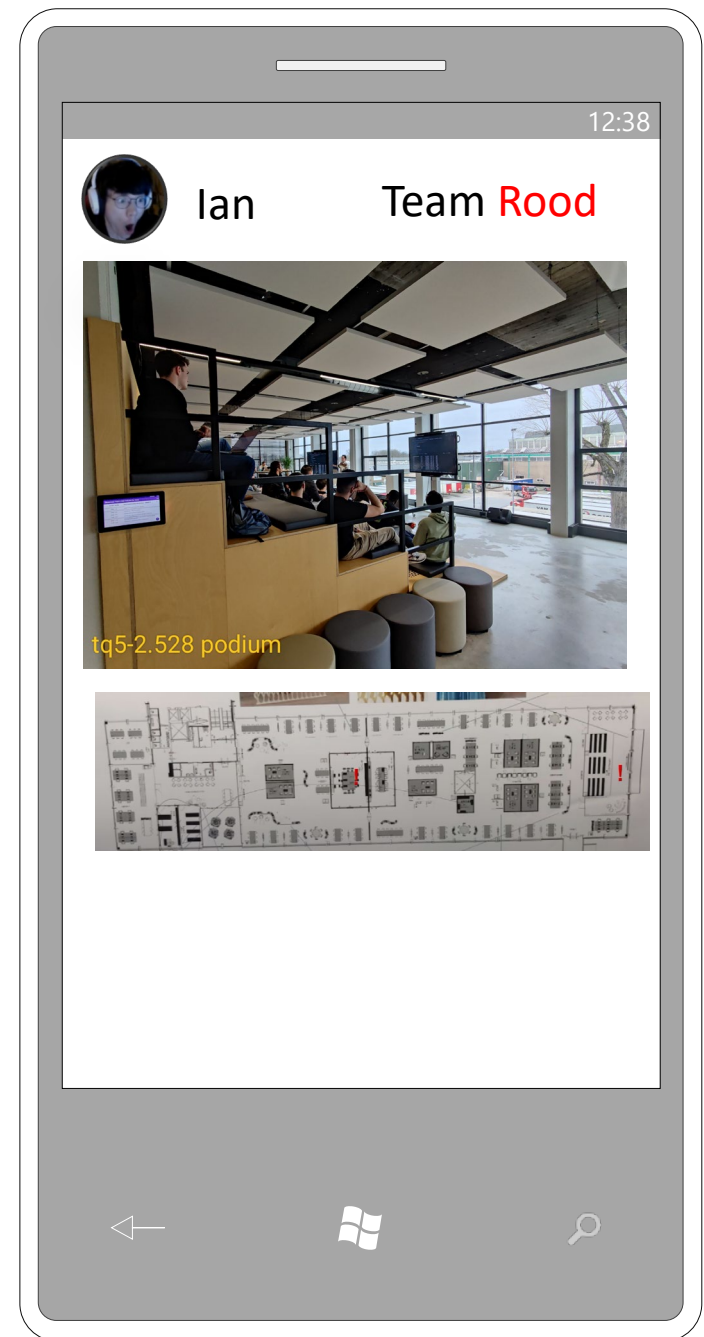
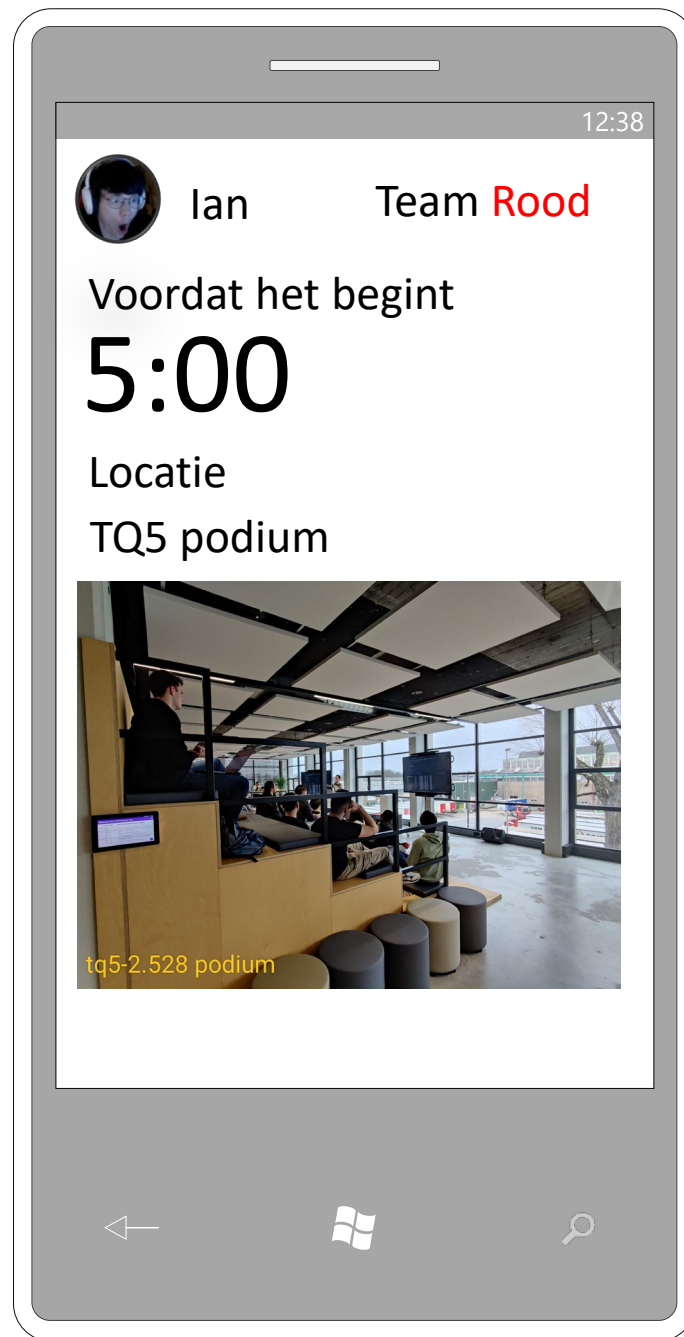
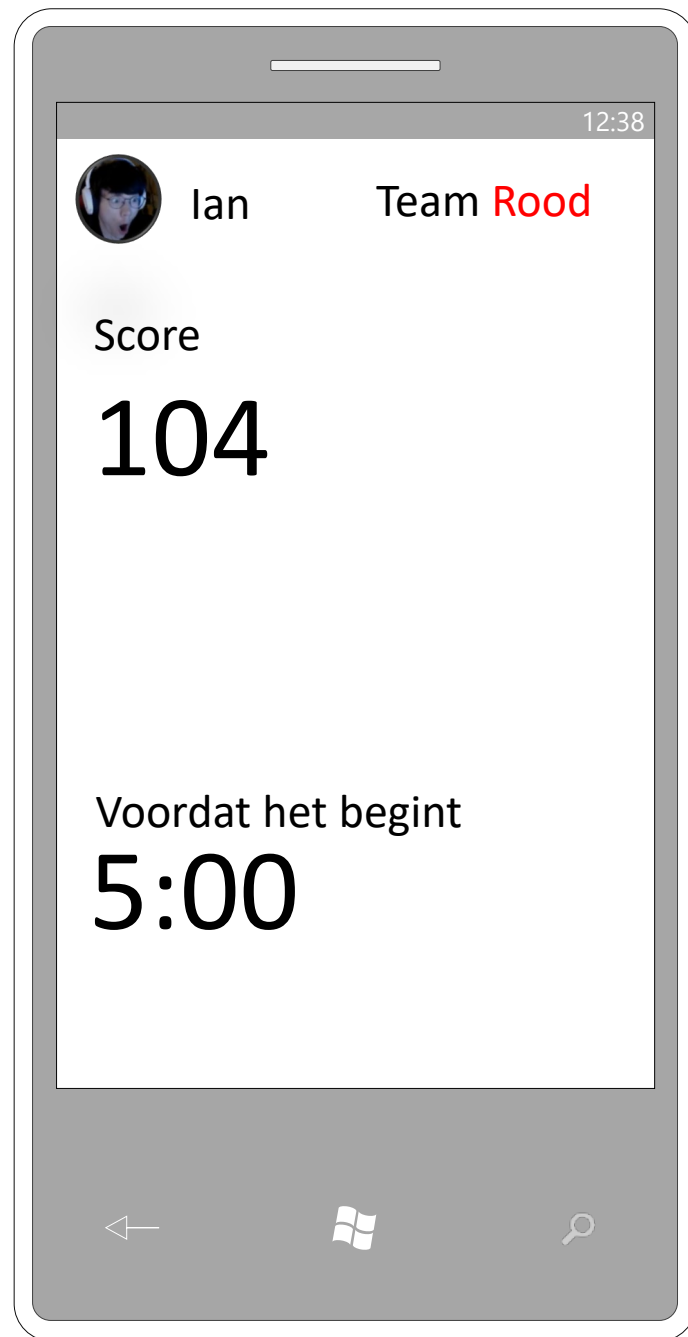
tabled

puzzel

scherm die aangeeft hoelang je hebt
en wat de opdracht is

UX, DEMO en
CREATE LAB







**ONE HOUR
LATER...**



Team rood 675
Team Blauw 605
Team Geel 573



Informatie

Max spelers: 70 man tegelijk

Kickoff lengte: ongeveer 2,5 uur

Benodigheden: Open de website op de puzzel locaties, tafel met wat tablets of uitgeprinten papieren.



The End

Feedback

Feedback:

Concept is goed, ga er mee verder

- 1. Misschien geen scoreboard**
- 2. Opdracht zou iets moeten printen**
- 3. Oplossing gelijk voor teambuilding, dingen van strijp tq leren kennen.**
- 4. Per lab in verwerken wat daar te doen is.**
- 5. Wanneer welke specialisatie iets moet doen**

Voor volgende keer

1. **Prototype per lab in verwerken wat daar te doen is.**
2. **Wanneer welke specialisatie iets moet doen**
3. **Ga challenge bedenken, wat moet het opleveren, wat vinden PLOU ervan, locatie manager, wat vinden ze belangrijk dat studenten ervan oppikken.**
4. **Interview: Suzanne van Kuijk (wat wil zij graag zien?)**
5. **Vertical slice maken van een van de Labs.**
6. **naast labs: wat zijn nog meer belangrijke POI's (points of interest) die studenten zouden moeten leren kennen?**
7. **handig om te weten: er zijn al wat video's over de labs.**
8. **hoe gaat de vergaarde "informatie" bij elkaar komen? lost het een puzzel op? komt er een woord uit?**
9. **ALLES ENGELS (documentatie hoeft niet)**
10. **De video was leuk, vooral dat het alleen 'een situatie was' is grappig. Hou het op iets grappigs en niet iets kinderachtigs thema. Wel iets met druk**
11. **VOLGENDE SPRINT DEMO, MOET EXPERIENCE WORDEN DOORLOPEN WORDEN MET 1 LAB ALS LEVEL.**