

Testplan Doelgroep Enthousiasme

Inleiding

Binnen het brainstormen is er achterhaald dat het probleem ligt bij het feit dat studenten vanaf het begin van Strijp TQ de locaties binnen het gebouw niet kennen. Om dit probleem op te lossen is het idee van een scavenger hunt bedacht, om zo de studenten aan het begin van het traject binnen Fontys Strijp TQ het gebouw te leren kennen. Dit testplan is bedoeld om te conformeren dat de doelgroep problemen heeft met navigeren, dat een scavenger hunt dit probleem potentieel oplost en van welke vorm van scavenger hunt de doelgroep enthousiast van wordt. De conclusies van dit testplan laat weten of dit concept verder uitgewerkt moet worden en in welke vorm dat misschien zou moeten. De conclusie van dit testplan laat zien of studenten Strijp TQ kunnen leren kennen met behulp van een scavenger hunt. Ook zal het de vorm en thema van de scavenger hunt bepalen, gebaseerd op waar de studenten een voorkeur op hebben.

Doel van de test

Het doel van de test is om de volgende vragen te beantwoorden:

- Hoe leert de doelgroep een locatie kennen?
- Kunnen studenten binnen Strijp TQ navigeren?
- In welke vorm van media kunnen studenten Strijp TQ het beste leren kennen?
- Welk game thema vindt de doelgroep het meest passen bij Fontys Strijp TQ?

Met deze stellingen kan er worden vastgesteld of deze vorm van locatie leren kennen het probleem oplost voor de doelgroep.

Onderzoeksvragen

Hoofdvraag:

Hoe gaat een scavenger hunt helpen om studenten te leren over de locaties binnen Strijp TQ?

Aantal deelnemers

Voor dit onderzoek wordt er gestreefd om minimaal 50 antwoorden te krijgen op de enquête. De deelnemers zijn studenten van Fontys ICT en zitten op Strijp TQ.

Wat wordt er gemeten?

1. In welke vorm leert een student het beste een locatie kennen.
2. Of studenten de weg kennen binnen Strijp TQ
3. Welke vorm van locaties leren de studenten het meest enthousiast van worden
4. Welk game thema ze vinden passen voor een potentiële scavenger hunt binnen Strijp TQ.

Hypothese

Hoofdvraag:

Hoe gaat een scavenger hunt helpen om studenten te leren over de locaties binnen Strijp TQ?

Studenten worden geholpen door een scavenger hunt omdat ze kamers leren door fysiek daar te zijn. Ze hebben op het moment moeite met het navigeren binnen Strijp TQ en door ze te bezoeken kennen ze de locatie al. Studenten willen graag een scavenger hunt en dat willen ze graag in verschillende ICT gerelateerde thema's.

Deelvragen

Hoe leert de doelgroep een locatie kennen?

- Door fysiek de ruimte te bestuderen

Kunnen studenten binnen Strijp TQ navigeren?

- Wel in latere semesters. Eerste semesters minder.

Welke vorm van Strijp TQ leren wordt de doelgroep het meest enthousiast van?

- Wanneer Strijp TQ in een grote escape room veranderd (puzzels door het hele gebouw om 1 grote puzzel op te lossen kan ook gezien worden als een scavenger hunt)

Welk game thema vindt de doelgroep het meest passen bij Fontys Strijp TQ?

- De doelgroep moet een keuze maken uit 5 thema's. De hypothese is niet te maken omdat er persoonlijke voorkeuren zijn binnen de thema's.

Getting to know Strijp TQ

Welcome to this survey! This survey is designed to gain insight into your experiences and opinions about improving Strijp TQ. The survey will only take a few minutes to complete and your responses will be anonymous. Thank you for your participation.

First, some questions up front:

In what semester are you in?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

How many years have you been on Strijp TQ?

- <1 jaar
- 1-2 jaar
- 3-4 jaar
- 4+ jaar

What floor are you on the most within Strijp TQ (multiple answers are possible)

- TQ4.1
- TQ4.2
- TQ5
- No Idea

Preferences of observing

For the following statements, indicate your preference when observing and memorizing a space:

You need to memorize all the details of this living room. Do you study the room digitally through various photos or do you visit it physically to study it on location?



You need to memorize how to get from the entrance of the school building to this classroom. Do you study the building digitally through various photos or do you visit it physically to study it on location?



You need to memorize how to get from the museum entrance to this room. Do you study the building digitally through various photos or do you visit it physically to study it on location?

In addition, you have to remember all the details of this museum room, will you study the room digitally through various photos or do you visit it physically to study it on location?



Fontys Strijp TQ Scavenger Hunt

Please provide your opinion for the following statements . Please rate the statement on the scale from "totally disagree" to "totally agree."

I had trouble navigating within Fontys Strijp TQ within the first few weeks of being here.
Completely disagree - Completely agree

I can navigate with ease to the ISSD of Strijp TQ
Completely disagree - Completely agree

I can navigate with ease to the lecture stage of TQ4.1
Completely disagree - Completely agree

I can navigate with ease to the lecture stage of TQ5
Completely disagree - Completely agree

I can navigate to the Create Lab with ease
Completely disagree - Completely agree

I can navigate the hybrid classroom with ease
Completely disagree - Completely agree

What space/lecture stage did you have trouble navigating to in the past?

Possible ways to learn about Fontys Strijp TQ

I like the idea of studying a map of Fontys Strijp TQ to get to know all the locations
Completely disagree - Completely agree

I like the idea of studying a video that explains to me where all the important locations are within Fontys Strijp TQ.
Completely disagree - Completely agree

I enjoy the idea of playing a video game of Fontys Strijp TQ where puzzles need to be solved in order to learn about the building.
Completely disagree - Completely agree

I like the idea of getting to know Fontys Strijp TQ in the form of a large escape room, where there are puzzles throughout the building that students must solve together to escape the building.
Completely disagree - Completely agree

I have another idea for getting to know Strijp TQ, namely:

Topics within ICT

A list of different game themes now follows. The themes will be used to determine in what form possible puzzles in a Fontys Innovation Lab escape room can be used Choose the 5 themes that appeal to you.

1. Hacker's Den: The players are part of a cybersecurity team tasked with infiltrating the hideout of a notorious hacker and preventing them from carrying out their next attack.
2. Virus Outbreak: A computer virus has infected the entire network, and the players must find and neutralize the source before it causes irreparable damage.
3. Tech Start-Up: The players are entrepreneurs trying to launch a new tech product but are locked out of their own company's servers by a rival company. They must find a way to regain access before their launch date.
4. Robotics Lab: The players are scientists who have created an advanced robot prototype. The robot malfunctions and becomes a danger, and the players must shut it down before it causes harm.
5. Cryptography Mystery: The players must use their knowledge of cryptography to uncover a hidden message and solve the mystery.
6. Digital Heist: The players are part of a team attempting to steal valuable data from a secure server. They must overcome obstacles and security measures to complete the heist.
7. Alien Invasion: Aliens have taken over the network and are threatening to launch an attack on the planet. The players must find a way to stop them before it's too late.
8. Cyber War: The players are part of a team defending against a cyberattack from a rival nation. They must work together to protect the network and prevent a catastrophic breach.
9. Virtual Reality Challenge: The players must navigate a virtual reality simulation filled with puzzles and challenges to unlock a final secret.
10. Escape the Data Center: The players are trapped in a data center and must find a way to escape before time runs out.
11. Cyber Espionage: The players are secret agents trying to infiltrate a rival country's network to gather intelligence. They must avoid detection and complete their mission before time runs out.
12. The Matrix: The players are trapped in a virtual world and must break out by solving a series of complex challenges and puzzles.
13. Artificial Intelligence Escape: The players are trapped in a room with a rogue AI and must find a way to shut it down before it's too late.
14. Data Breach: The players must track down the perpetrator of a data breach and recover stolen information before it's too late.
15. Digital Forensics Challenge: The players must analyze a crime scene and use digital forensics techniques to solve a complex case.

Why do these ideas appeal to you?

End of Survey

