

Wat moet er in het adviesdocument

Design Challenge

Ontwerp een interactieve onboarding-ervaring voor nieuwe minor studenten op Strijp TQ, die door hun PLOU kan worden gebruikt om hen bekend en vertrouwd te maken met het gebouw, zodat ze snel en efficiënt naar de verschillende locaties kunnen navigeren

Het concept

Studenten hebben moeite met het vinden van verschillende lokalen binnen Strijp TQ. Vaak ontstaat er aan het begin van het semester frustratie omdat hen de weg niet goed kunnen vinden naar een podia of een lab. Met deze onboarding game leren studenten aan het begin van het semester op een leuke en interactieve manier het gebouw kennen door verschillende opdrachten uit te voeren in de belangrijkste lecture locaties. Dit spel werkt als een teambuilding game voor de studenten, waar de team dynamiek en samenwerken naar boven komt.

Wat bestaat er al?

Alle opleveringen kun je in de GIT omgeving vinden

<https://projects.fhict.nl/ixd/building-attention/onboarding-event>

Een game uitleg document met daarin een concept document en high fidelity prototype.

- Game uitleg document
Korte uitleg hoe de game moet opgezet worden en wat het doel van de game is
- Concept document
Een document met daarbij de game regels, de locatie spellen met daarbij elke voorbereiding en een link naar het prototype
- High Fidelity Prototype
Een website dat de onboarding game ondersteund. Op het moment speelt het op een Node server af.

Wat moet aan de applicatie veranderd worden?

Applicatie

1. De countdown moet gefixt worden
 - a. De countdown logica moet op de server
 - b. De countdown moet 'Start time' als reference hebben zodat iedereen
2. De tekst is te lang
 - a. Maak de opdrachten naar video uitleg
3. De kleuren kunnen anders
 - a. Experimenteren met verschillende UI's
4. Alles op op een echte website en server
 - a. Nu werkt alles via een NodeJS server, straks moet dat niet het geval zijn.
5. Een .config scherm voor docenten, die hun eigen regels kunnen toepassen voor hun persoonlijke scavenger hunt. Ideaal gezien kan elke docent van elke richting zijn eigen scavenger hunt maken, en dan dat er automatisch elk lokaal direct gereserveerd is.

Voorbereidingen

1. Een bak met alle benodigdheden voor de scavenger hunt bij de ISSD.