

Prototype Onboarding Game

Proces van de game development

Onboarding Paper Prototype V1

De Game Rules

The Rules

Doelgroep

Nieuwe studenten op Strijp TQ

Regels

Max 15 per team

Max 70 per Game

6 Locaties

Op TQ4.1 moet er iets verwerkt zitten dat je naar de receptie moet.

Op TQ5 moet er iets verwerkt zitten dat je naar de ISSD moet.

15min per locatie

5min om van locatie naar locatie te lopen

The Game

Welkom

Welkom de mensen bij de onboarding, vraag of ze nog naar het toilet moeten voordat ze beginnen.

Intro

Laat video zien (Alleen op te lossen in de UX Lab)

Papiertje aan mensen geven met daarop de informatie

- Team
- Groep
- Plattegrond naar UX

Timer op whiteboard: Je hebt 5 minuten om naar locatie te gaan

Ux Lab:

Digiboard laat zelfde timer zien in UX lab:

Op de whiteboard staat:

- Welkom bij de UX LAB: Een plek om de usability te testen en te valideren.
- *Find the answer to complete the challenge. The answer is split between two pieces of paper hidden within the room.*

Leg 2 puzzels neer bij de UX Lab:

- Een is een Notpron puzzel
 - Als ze klaar ermee zijn geef ze een papiertje met de hint
- Puzzel:
 - Kraak het slot door het juiste wachtwoord op te schrijven.
 - Bij de puzzel is er een kluisje, met daarvoor een raadsel
*I'm where new guests go to start,
With a desk and a friendly heart.
Nearby, a place to cook and heat,
Where food and drinks are nice to eat.*

*To find the code you seek, don't stray,
But speak the letters that we say,
In tech, they're used to improve,
What people feel and how they move.*

*Now go forth, brave adventurer,
And to the person at the center,
Say the magic letters without fear,
To unlock what you hold dear.*

- Puzzel bij Receptie om Code te krijgen
*"I am a symbol so mysterious,
written in the air, it's serious,
formed by lines and dots that blend,
for some, my presence is hard to comprehend.*

*My shape is pointed, angular,
my purpose is clear, not circular,
in music, I can be heard,
and in the background of games, I'm often preferred.*

*Speak me aloud, without hesitation,
and I'll illuminate your destination,
out of this tight space, I'll be your guide,
to a world where you can truly thrive.*

What am I?"

- Geef papier met hint als reward

De twee papiertjes hebben iedereen een raadsel dat het wachtwoord is:

- User
*I'm the reason why you're here,
Without me, it would be unclear,
I'm the one who interacts with the machine,
Without me, the interface wouldn't be seen.
What am I?*
- Accessibility
*I'm what makes things easier to use,
I'm what ensures everyone can choose,
I'm what breaks down barriers and walls,
I'm what ensures everyone can access it all.
What am I?*

Vul in 'User Accessibility' en ze krijgen punten. Nu is het wachten tot verdere instructies
Scoren kan worden bijgehouden op papier.

Als de 15 minuten zijn afgelopen krijgen ze te horen dat de challenge voorbij is en moet teruggaan naar het podium.

Afsluiting:

Score kan op whiteboard worden geschreven

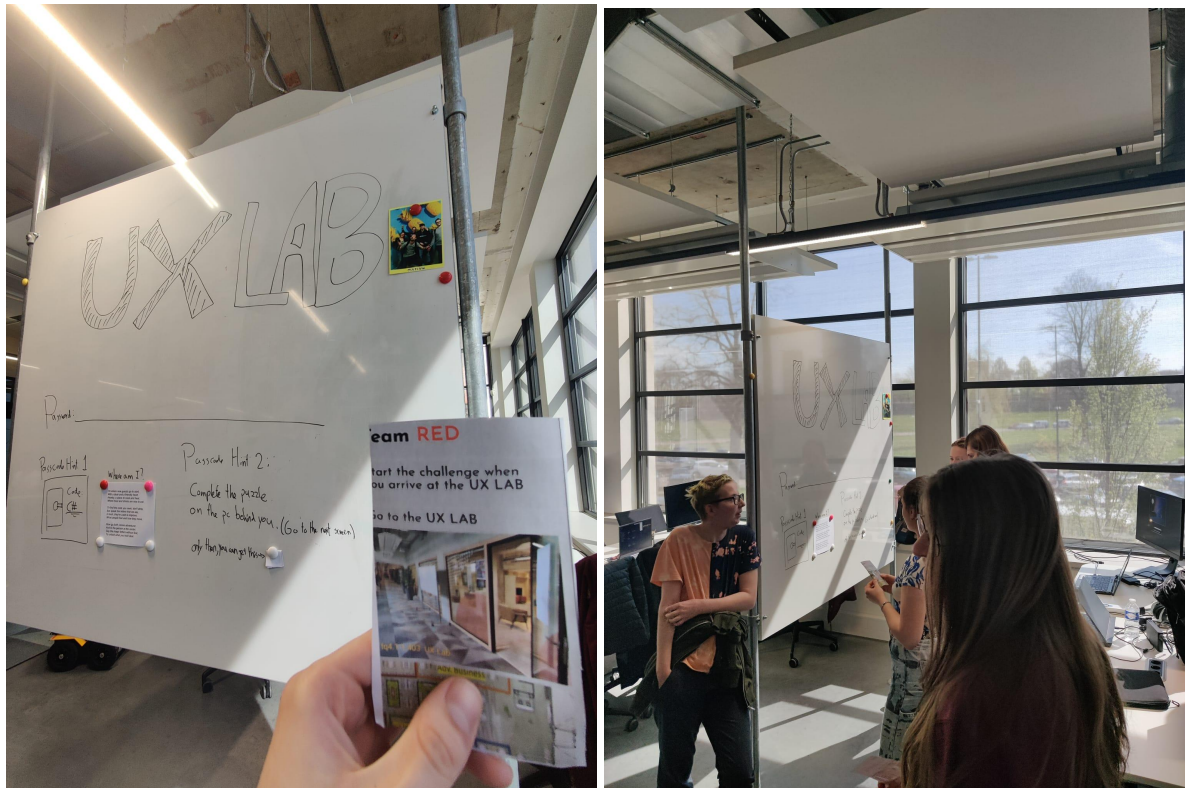
Test 19-04-2023

Deze test is tijdens de knowlegde sharing gedaan met 11 mensen, hierin wordt de bovenstaande paper prototype getest.

observaties:

- 11 is te veel voor 2 puzzels.
- Maak het duidelijk dat ze mensen mogen aanspreken voor locaties, dat de oplossing ergens opdezelfde verdieping is.
- Niks met je naar een aparte website moet gaan.
- Maak de puzzels meer teambuilding gerelateerd. Nu gingen mensen met elkaar bekvechten bij de puzzel van de Notpron. Of dat er mensen gewoon achter maar spectaten en niks doen (gerelateerd aan dat 2 puzzels voor 15 man te weinig is).
- Bij images zeggen dat ze die moeten analyseren, als ze iets moeten oncijferen heb een oncijfer papiertje staan ernaast.
- 15 mensen zijn te veel voor 1 locatie. Max mensen per puzzel is 2 of 3.
- Je kunt red harrings of een minigame doen zoals een Hint krijgen als je X doet
- Meer duidelijk zijn dat je niet naar een locatie moet gaan als ze de code moeten krijgen. Nu renden mensen weg naar een andere verdieping toen ze bij de receptie de code kregen.
- Niet duidelijk dat de hint naar een locatie wijst, waardoor maar 4 mensen eigenlijk naar de receptie gingen. Ze dachten dat ze eerst de kluis moesten openen voordat ze naar de receptie mochten.

Results and Notes



Notes: De UX lab was niet beschikbaar, dus heb ik het hier moeten doen. De test was er voor bedoeld om te kijken hoe een grote groep reageerd op een ruimte met 2 puzzels. Helaas kon ik niet testen of ze de UX lab konden vinden vanwege het limiet. Wel konden ze de receptie vinden. Echter moet er dus wel duidelijker gemaakt worden dat ze de verdieping moeten exploreren.

Wat ga ik nu doen?

- Geen puzzels maar teambuilding dingen per locatie. Puzzels zijn vaak maar 1 of 2 personen mee bezig. Omdat niet iedereen interactief bezig is zou het risico kunnen lopen dat mensen niet veel interactie krijgen binnen het lokaal.
 - Het lokaal moet dus iets bevatten dat leert over de ruimte, mensen die de ruimte onthouden en iets wat iedereen SAMEN kan doen

Onboarding Paper Prototype V2

PLOU information Agenda

Er zijn 20 PLOU'S

Er zijn 18 Semester onderwerpen

Maandag, Dinsdag en Donderdag is de UX Lab niet vrij (Kan voor die dagen ergens anders zitten)

TQ4.1 heeft 170 leerlingen <ul style="list-style-type: none">- 32 Business<ul style="list-style-type: none">- Ma,Dins,Don- 20 DDBL<ul style="list-style-type: none">- Ma,Don,Vr- 33 Infra<ul style="list-style-type: none">- Ma, Wo, Vr- 55 Media<ul style="list-style-type: none">- Dins, Wo, Don- 10 DXD<ul style="list-style-type: none">- Ma, Dins, Don- UX LAB- 20 Afstudeerders<ul style="list-style-type: none">- Dins, Woens, Vr	TQ4.2 heeft 264 leerlingen <ul style="list-style-type: none">- 35 OL<ul style="list-style-type: none">- Ma, Don, Vr- 62 Game Design<ul style="list-style-type: none">- Ma, Dins, Vr- 20 XR Design<ul style="list-style-type: none">- Dins ,Wo, Vr- 92 Smart Mobile<ul style="list-style-type: none">- SM S4 Ma, Wo, Don- SM S6/7 Dins, Wo, Don- 20 Delta<ul style="list-style-type: none">- Elke dag	TQ5 heeft 391 leerlingen <ul style="list-style-type: none">- 149 Software<ul style="list-style-type: none">- Ma, Wo, Don- 6 Embed Sys<ul style="list-style-type: none">- ?- 25 Technology<ul style="list-style-type: none">- Dins, Wo, Vr- 147 AI (for society)<ul style="list-style-type: none">- Dins, Wo, Vr- 44 Cyber Security<ul style="list-style-type: none">- Ma, Dins, Don, Vr- 9 Masters IT<ul style="list-style-type: none">- Dins, Wo, Vr
---	--	---

Groepen

Software 1 heeft 50	Business heeft 32
Software 2 heeft 50	DDBL heeft 20
Software 3 heeft 49	Infra heeft 33
XR Design heeft 20	Smart Mobile 1 heeft 40
Technology heeft 25	Smart Mobile 2 heeft 40
Delta heeft 20	Smart Mobile 3 heeft 12
Media heeft 55	Open Learning heeft 35
DXD heeft 10 (en UX lab)	Game design 1 heeft 40
Ai 1 heeft 36	Game design 2 heeft 22
Ai 2 heeft 36	Afstuderend heeft 20
Ai 3 heeft 27	Cyber Security heeft 44
Ai 4 heeft 48	Masters IT heeft 9

Feedback Stakeholder en Assessors na het presenteren van alles hierboven

Reflectie Na Terugkomdag

Scope is nog erg groot. Ik weet niet of ik iets kan opleveren als ik dit allemaal ga doen. Kijken naar wat ik ga opleveren.

Feedback Stakeholder

Misschien als het te groot is, wat je nu kunt zien aan de PLOU agenda, maak een onboarding event voor alleen 1 PLOU. Dat kan dan een testprogramma zijn. Als dat succesvol is kunnen meerdere PLOU's het inzetten en het concept groter worden gemaakt gebaseerd op de groep.

De Game Rules

Bron

- Tinuke, M. & Department of Industrial Relations and Public Administration. (2013). *Towards Effective Team Building in the Workplace*. Lagos State University Ojo. Nigeria. Geraadpleegd op 25 april 2023, van <http://www.ijern.com/images/April-2013/23.pdf>
- *101 Teambuilding Activities: Ideas Every Coach Can Use to Enhance Teamwork*, . . . : EBSCOhost. (z.d.). <https://web.p.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=08716fb5-918f-4a16-a9c6-b4c8543bb706%40redis>

The Rules

Doelgroep

Nieuwe XR design studenten voor de PLOU Bernd-Jan (maar je kunt het testen op andere kleinere minors)

Regels

Max 5 per team / Team wordt eerlijk verdeelt gebaseerd op hoeveel mensen erin zijn.

Max 30 man

6 Locaties

Op TQ4.1 moet er iets verwerkt zitten dat je naar de receptie moet.

Op TQ5 moet er iets verwerkt zitten dat je naar de ISSD moet.

Studenten moeten zelf de locatie vinden waar ze heen moeten, als hulp krijgen ze wel een Map met de locatie waar ze heen moeten.

The Game

Welcome

Welkom de mensen bij de onboarding, vraag of ze nog naar het toilet moeten voordat ze beginnen.

Intro

It appears that a little puppy is in danger! Oh no that is not good. Thankfully you can save this puppy by going to the UX Lab and save him from his doom! Quickly!

UX Lab

Waarvoor is het?

https://youtu.be/PiFGa_h0sTE

lets met de receptie doen

lets met de user monitoren bril en camera's doen

Hello my dear testsubjects. I will be monitoring you through the cameras that you can see in the top corner of this room. Normally, you are free to use these cameras if you want to conduct your own tests here. However, in this moment, I will be the one monitoring you.

V1 (4 ppl)

On the table you see a screen, sit in front of the screen and solve the puzzle. Click the right symbols or numbers for each word and then press submit. The other players need to help by giving hints on how to solve the puzzle. There are 5 hints hidden in this big room. Try to finish the game before the time runs out.

V2 (4 ppl)

On the table you see 2 screens, 2 people can sit in front of the screen and solve the puzzle. You are the only one that can see the screen. Click the right symbols or numbers for each word and then press submit. The other players need to help by giving hints on how to solve the puzzle. There are 5 hints hidden in this big room. Try to finish the game before the time runs out.

Ending

Good job, you've saved Fontys and hopefully you now know a bit more of where the different locations are in this building!

Results and Notes

Notes:

Feedback v1 (Collegas)

Te veel 6 woorden, meer diversiteit. 1 persoon deed niet veel. Mensen mochten het scherm (waar Rhea zat) niet zien. De game moet gemaakt worden dat spelers niet het scherm mogen zien (vr/ar game?)(dingen op vaste plekken). Observatie: mensen typte meerdere 5jes. dus een code werd #55 ipv 5.

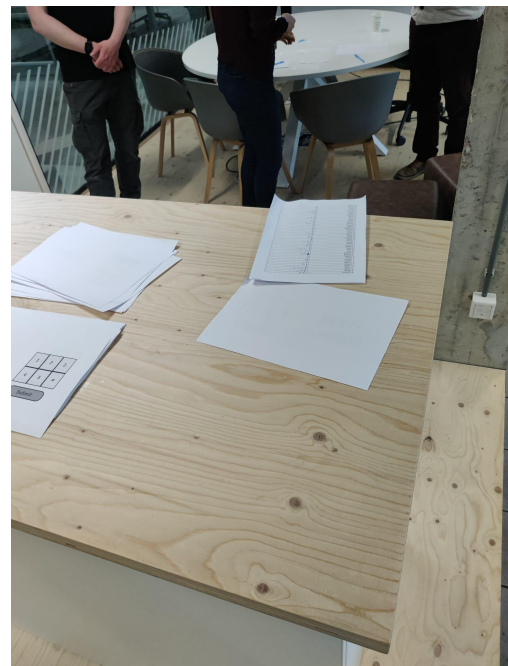
Feedback v2 (Stakeholder en collega's)

Need to be more engaged in the room. Maak de hints in de kamer. Mensen moet het lokaal zien en gebruiken.

Mensen bleven over een tafel staan. 1 Scherm is perfect, maar neimand kreeg echt iets meer van het UX Lab en dus leerde er niet heel veel over. Probeer puzzels te creeeren die te maken hebben met UX lab en dat mensen gefoceerd zijn om het lokaal te exploreren.

Feedback Semestercoach

Vraag een andere kleinere minor. Die van DXD minor. Je huidige stakeholder adviseerd ook je project dus misschien een soortgelijke stakeholder vinden die niets weet over je project die nieuwe input kan geven.



Onboarding Paper Prototype V3

Expert interview Ferry Wonders DXD Minor (en nu een stakeholder)

Geïnteresseerd in een onboarding waar mensen teambuilden en het gebouw te leren kennen. Naast Bernd-Jan wil hij graag ook een stakeholder zijn.

Super relevant voor het project, kleinere minor, de studenten die de minor doen hebben meestal geen kennis van Strijp TQ.

Belangrijkste is de locatie's weten waar ze zijn combineren met teambuilding. Wat en waarvoor de verschillende Labs bijvoorbeeld voor staan is niet relevant, omdat het toch wordt uitgelegd binnen de minor zelf als er les erin wordt gegeven. Wel misschien dat dingen zoals 'user test' mensen weten 'ah dat is de UX Lab' of bij 'prototypen' reageren mensen met 'oh dat kun je in de Create Lab doen'.

Maak het een beetje competitief. Een game kan in meerdere delen plaatsvinden en je moet de hoogste scoren halen als team.

Interview Bernd Jan

iets doen wat slaat op zo een Lab. Dus iets wat je zou doen bij die lab, laagdrempelig.

Hoofddoel: Los [Blank op. Clues nodig, elke kamer heeft een clue]

UX Lab thema, hier vinden gebruikerstesten plaats zoals in een authentieke huiskamer. Keep talking and nobody explodes

Demo Lab kun je de schermen naar beneden toe, iets daarmee doen? Rolgordijnen en VR.

Het thema is hier mogen dingen gebeuren en vinden dingen plaats.

Create Lab maak iets en stuur foto op de 'cloud' en de beste krijgt de meeste punten. Of poster ontwerpen

NOTES:

Elke locatie een opdracht zoals 'maak een foto met een dino bij het podium' of 'maak foto van docent die uitlegt bij podium hoe dingen werken' meerdere tools om dit te kunnen bereiken. Hints in de kamer. Binnen de tijd een foto maken en de docent die bepaald hoeveel punten. Per locatie een opdracht die past bij het thema van het Lab.

Taskmaster, docent kan dat kiezen.

Categoriseren, zo punten worden gebaseerd

1 app.

Wie moet waar hoelaat zijn.

1 groepleider

Kunt op Go drukken voor de puzzel

Na de tijd krijg je de clue, maar geen punten

De Game Rules

The Rules

Doelgroep

Nieuwe studenten op Strijp TQ, Van de XR en DXD Minor

Regels

Min 3 per team

Max 6 per team

Max 36 per Game

6 Locaties

Op elke Locatie is er een digibord met een klok die vertelt of je moet doorwisselen en welk lokaal je heen moet. Dit staat ook op de app website.

10min per locatie

2,50 min om van locatie naar locatie te lopen

Start is op de plek waar de receptie is. Een digibord staat klaar en stoelen.

The Game

Aan het begin wordt iedereen verwelkomt. Iedereen wordt gevraagd om de QR code te scannen op het bord. Er wordt vertelt dat het komende semester hier wordt gewerkt, en dat mensen nu de kans krijgen om de locatie te leren kennen. Elke locatie heeft een opdracht die je met je groepje moet uitvoeren, bijvoorbeeld een foto of een video uploaden. Aan het eind wordt je beoordeeld op de volgende punten:

Punten worden gebaseerd op

1. Creativiteit (Docent kiezen)
 - a. Punten tussen 1 - 100 punten
2. Hoeveel groepsleden per foto/video? (Docent kiezen)
 - a. 1 persoon: 5 punten
 - b. helft van de groep: 50 punten
 - c. iedereen op 1 na: 90 punten
 - d. de hele groep: 100 punten
3. Stemmen, kan niet op eigen groepje (Studenten zelf kiezen)
 - a. Elke stem is 15 punten waard

Opdrachten

Bij elke locatie staat minstens 1 laptop klaar en 1 digibord. Videos en fotos worden in je eigen Teams Chat geupload en opgeslagen.

UX Lab

Opdracht: Dit is de UX Lab, zoals je kunt zien lijkt het op een traditionele huiskamer. Dit is om een gebruikerstest te simuleren. Echter is dit huis nog erg saai, maak fotos van verschillende plekken van de kamer en gebruik je creativiteit om de plekken levendig te maken. Upload vervolgens de foto.

Tip: Wie van jullie kan er goed foto's bewerken?

TQ4.1 Podium

Opdracht: Maak een video van Max 1 minuut waar je de grootste innovatie binnen de ICT wereld presenteert.

Demo Lab

Opdracht: Dit is de Demo Lab dus hier gaat het allemaal om je producten te laten zien. Je hebt twee opties, of je gaat leuk gamen, we hebben hier beat saber bijvoorbeeld dat je kunt spelen. Of je kunt voor punten een foto uploaden waar je een eigen technologische kunst tentoonstelling hebt geopend.

Tip: Gebruik de afstandsbediening en de beamers.

TQ4.2 Podium

Opdracht: Gefeliciteerd, jullie zijn een startup begonnen! Het product dat jullie maken is iets wat mensen dagelijks in hun leven nodig hadden! Maak een professionele bedrijfsfoto samen met jullie logo en product op het digibord.

Tip: AI is perfect om ideeën te brainstormen.

Create Lab

Opdracht: Binnen de Create Lab kun je dingen maken. Maak een game met Scratch en presenteer deze aan het einde van het event. Maak ook voor de game een coverart en upload de foto. Lever de link naar de game en de coverart in.

Tip: Maak gebruik van de ISSD.

TQ5 Podium

Opdracht: Dit is een erg groot podium, waar de grootste lectures van Strijp TQ worden gegeven. Maak een salespitch video van Max 1 minuut waar je potentiële klanten overtuigt om dit podium te gebruiken voor hun volgende grote pitch.

Het einde

Aan het eind krijgt iedereen te zien bij de start wat iedereen per locatie heeft gemaakt. Er wordt gestemt en er wordt beoordeeld door de docent. De winnende team met de meeste punten krijgt iets lekkers.

The Game v1

The User

1. It needs a guide to the different locations
2. It needs to show the assignment
3. It needs a timer to know when to stop and start
4. It needs to upload foto's and video's
5. Proces bar to see your progress

The Teacher

1. Needs to show who joined the jobby
2. Needs to press Go
3. Needs to show the live foto's of what is uploaded on the app

Possible to make in: "[Own Website](#), Via Teams kannalen en via een api tijd en opdrachten doorgeven"

Expert Interview

Teams API not possible with Fontys cuz getting access is nearly impossible. Need to make a website. You can concept it and for testing you can just make a quick and dirty website hardcoded.

Welcome

Welcome to the minor. This semester you will be roaming around this building. To introduce you to this building we are going to play a game. Does everyone have phone or laptop they can use for today? Scan the QR code.

(people scan the QR code)

You are now divided in 6 teams (min players 3 so if there are less students there are less teams). When I (the teacher) press Go, everyone will see where they have to go first and how to get there. At the place it self will be an assignment that you will have to complete. Let's get started!

The game

UX Lab

Assignment: This is the UX Lab, as you can see, it resembles a traditional living room. This is to simulate a user test. However, this house is still very dull. Brainstorm a product for this living room and present this product with a photo or with a 1min video.

Tip: AI's are great at brainstorming!

TQ4.1 Podium

Assignment: Create a 1-minute video where you present the biggest innovation in the IT world.

Tip; use the presentationboard and AI to generate cool inventions

Demo Lab

Assignment: This is the Demo Lab, where it's all about showcasing your products. You have two options: either have fun playing games, for example, we have Beat Saber that you can play here. Or you can upload a photo to earn points by creating your own technological art exhibition.

Tip: Use the remote control and the projectors.

TQ4.2 Podium

Assignment: Congratulations, you have started a startup! Take a professional company photo with your logo on the digital board.

Tip: How can you look professional really fast?

Create Lab

Assignment: In the Create Lab, you can make things. Create a game with Scratch and present it at the end of the event. Also, create a cover art for the game and upload the photo. Submit the link to the game and the cover art.

Tip: One part of the group can make the cover art, the others can make the game.

TQ5 Podium

Assignment: This is a very large podium where the biggest lectures of Strijp TQ are held. Create a 1-minute sales pitch video where you convince potential clients to use this podium at Strijp TQ for their next big pitch.

Tip: Make use of the ISSD, show off the cool tech.

Feedback (Bernd-Jan)The Game v1

Leg uit waar de podiums voor zijn.

Voor wie.

Game concept pitchen.

Verwijder bestand na het presenteren

Stop voorbeelden bij dingen.

Ux lab: prototype is kapot, maak een ptototypen voor de test. Leg lego, karton en andere knutsel dingen

Gebruik podium om funny foto te maken

Video van powerpoint waar je je team introduceert

Tq5 meer specifiek, geef guest lectures waar jullie veel van afweten. Zelf je ontbijt ritueel

Podium altijd dezelfde startup houden. 3 keer doe je iets mee per podium. Je hou het consistent

Onboarding Prototype V1

The game rules

Application

<https://projects.fhict.nl/ixd/building-attention/onboarding-event/-/tree/main/Onboarding-Prototype-v2>

Max people: 36.

Max Teams: 6.

Minimum of 3 people per team.

Game length: 2 hours (incl introduction and ending)

Game flow:

1. Introduction
2. Explain the game
3. Play the game
4. Review each others pictures
5. End

Welcome

Welcome to the minor. This semester you will be roaming around this building. (Hand out the map of the building)

To introduce you to this building we are going to play a game.

(Teacher now chooses the teams. Min 3 people Max 6 people per team)

You are now divided in [AMOUNT] teams.

(select amount of teams and click confirm)

Scan the QR Code and select the team you are in. It gives you 5 minutes to find the location of the first assignment you need to go. Do the assignment on the app, which evolves uploading a video or photo and at the end we are going to review everything together. 5 minutes to find the given location and 10 minutes to do the assignment. You can speak to everyone here! After you visit every location we can meet up back here! Let's get started!

The game

UX Lab

(Have a random stick or lego construct prepared in the Lab.)

Assignment: This is the UX Lab; Where it's all about user testing and observation. In front of you there is an invention called **The WhizBang 1000**: A gadget that combines a comb, a massage chair, and a karaoke machine. You need to prove to Fontys that this prototype works as described while simultaneously being user friendly. Make a 30 second video where you show yourself/yourself testing the product and ensure it is functioning as intended. If you were wondering: Yes. Lying about the test results is permitted as well as encouraged. They won't know. Fake it till you make it!

Tip: Let a 'stranger' test the product. They will give you their 'unbiased' opinion.

TQ4.1 Stage

(Have a rock or a thing that looks like a rock prepared. Prepare a laptop at the digiboard or a whiteboard.)

Assignment: Welcome to the TQ4.1 Stage! You and your team are part of a startup business selling **The Portable Pet Rock**: Need a pet but don't want the hassle? This portable pet rock requires zero maintenance, provides no companionship, and won't even acknowledge your existence. You guys want to integrate a technological innovation to your product, so you have come to Fontys to pitch the project to the students. Make a 30 second video where you as a stakeholder of The Portable Pet Rock explain to the students at Fontys how they would launch The Portable Pet Rock into the new millenia. Before the iPhone there was the Motorola. Before the Switch there was the GameBoy. The Portable Pet Rock is your past, what will be your future?

Tip: Imagine how your pitch would sound if you were a tech savvy stakeholder that's way too into the Metaverse, Web 3.0 and the Blockchain. Or you could use your own minor specialization to persuade the students into joining your project.

Demo Lab

(Prepare laptops and projectors in this room. Put the remote for the curtains in the center together with a VR headset running Beat Saber.)

Assignment: This is the Demo Lab; Here's where you showcase your products during the semester. There are two things you can do in the Lab. You can either distract yourself by having fun playing games, we have Beat Saber set up. Or you can complete the assignment by uploading a photo: In order to win the game you will need to create your own technological art exhibition in this room. You can use the computers here to use Google, MS paint, AI or photoshop to create your own art and take a picture of your group admiring it. Make sure the art and visitors are in the frame.

Tip: Use the remote control to bring down the curtains and use the projectors to exhibit the art on the curtains.

TQ4.2 Stage

(Prepare a laptop and the digiboard which shows the TQ innovation Lab powerpoint template.)

Assignment: Welcome to the TQ4.2 Stage! You and your team are part of a startup business selling **The Automatic Bad Joke Generator**: Instantly become the life of the party with this device that generates the worst jokes known to humanity. Due to the invention becoming so successful, you want to make a video game adaptation of it. On this floor there are a lot of Fontys Game Design students itching to pick up a new project. Prepare a convincing 30 second video pitch where you explain what the gameplay and mechanics would entail. Step aside Nintendo! The Automatic Bad Joke Generator games are going to outsell ALL your franchises!

Tip: Make a design challenge for the students and think of a good title for your game such as: Grand Theft Joke Generator, Super Automatic Bad Joke Bros, Plants VS Automatic Bad Joke Generators. Use powerpoint or the whiteboard for showcase visuals.

Create Lab

(Prepare a box of sufficient arts & craft tools.)

Assignment: This is the Create Lab: Where it's all about prototyping your products during the semester. In front of you lies a broken prototype, it just so happened to break precisely before the user test. You must breathe new life into this collapsed prototype. You may build it into whatever you wish. Once completed you will take a picture of it and upload it. At the end of the onboarding game you will have to explain what your prototype does and what makes it unique from the other mock-ups.

Tip: If the presentation of your prototype proves to be more than satisfactory it will have a higher chance of winning. If you need extra arts & crafts tools to work with, head to the ISSD to find them.

TQ5 Stage

(Prepare a laptop and the digiboard which shows the TQ innovation Lab powerpoint template.)

Assignment: Welcome to the TQ5 Stage! You and your team are part of a startup business selling **The WhizBang 3000**: A gadget that combines a toaster, a hairdryer, and a projector all into one. You became so successful that you were asked to give a lecture here, at the biggest stage on TQ. Make a short 30 second video where you teach Fontys Students on how you achieve a successful business. The video needs to include a technology people need to use to guarantee their success and a great, inspiring motivational quote. If they don't listen to the people behind the WhizBang 3000 they might as well be WhizDone 3000!

Tip: Use powerpoint to showcase visuals.

In the end let students vote for each other pictures and videos.

Feedback Bernd-Jan

Wat nog kan nog voor perfecties. Voor nu is het goed

-game config voor tijd duur of andere stuff

Photos of teams showcase big

voting

starTime alligned

change styling

Nu is de stijl goed gemaakt. De files kunnen groter worden. De UI van de game is beter gemaakt.

Feedback Ferry

Schrijf advies voor overdraagbaarheid van het doel, het document zelf, etc 1 A4tje.

Test de tijd per game. Doe het met mensen die nooit op Strijp TQ zijn geweest. Verder ziet de game er leuk uit en zal het doel hoogstwaarschijnlijk bereiken.

Final Conclusie

De onboarding Prototype V1 is het ideale prototype, om dit te valideren worden er nog minimale aanpassingen gedaan om de flow van de game te testen.