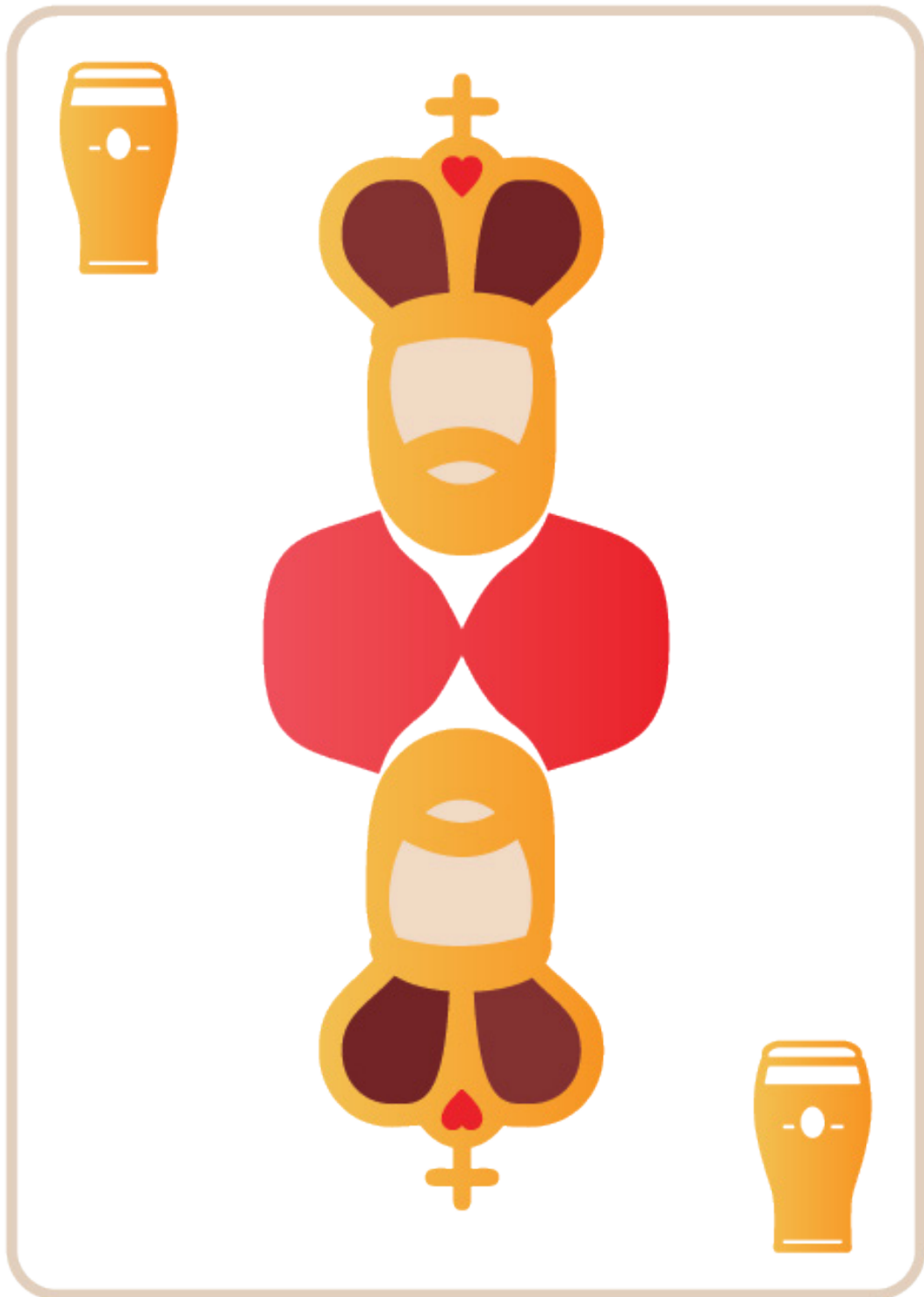


UX-document Kingsen



Maarten Dohmen
Nick van der Heijden

Concept

Een manier verzinnen waardoor leeftijdsgenoten een gezellige avond hebben voordat zij opstap gaan.

Idee:

Drankspel innovatief maken

User journey:

- Start de app op
- Groep aanmaken waarmee je het spel speelt
- Mensen toevoegen
- Kaarten worden willekeurig uitgedeeld
- Systeem bepaald wie het eerst begint
- Eerste kaart wordt gegeven
- Opdracht wordt getoond
- Persoon voert opdracht uit
- Systeem geeft volgende speler kaart
- Spel vervolgd tot winst of opgave van een speler

Concept

Feedback:

Zorg dat het een verantwoord drinkspel wordt, geeft optijd een waarschuwing aan deelnemers dat ze moeten stoppen.

Maak het spel innovatiever , zorg dat je hardware toepast wordt binnen het spel. Zo wordt het spel ook interessanter voor de deelnemers.

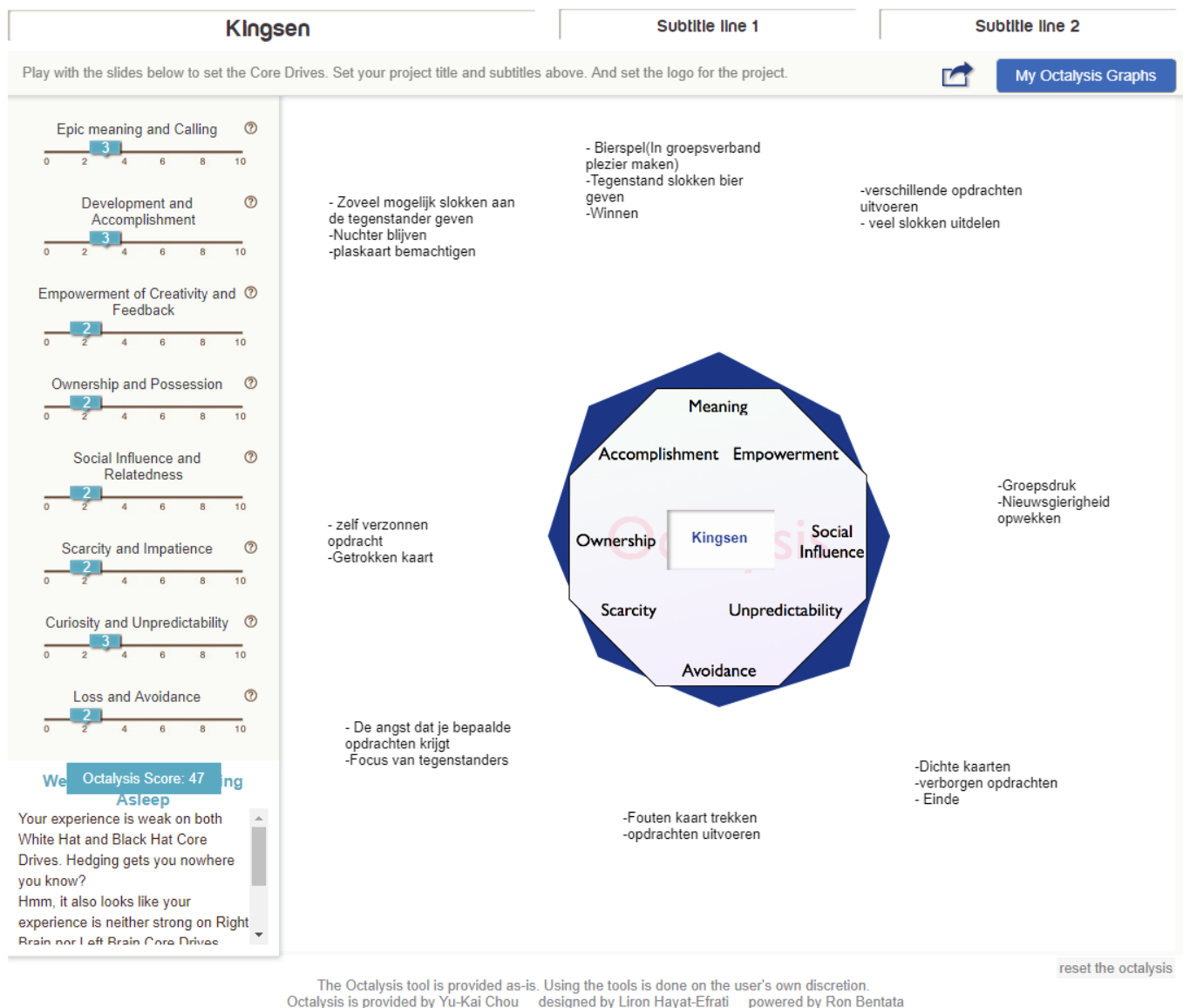
Aangepast Concept:

Een verantwoorden manier verzinnen waardoor leeftijdsgenoten een gezellige avond hebben voordat zij opstap gaan.

Idee:

Drankspel innovatief via een app waardoor de doelgroep geen kaarten meer mee hoeft te brengen. De toegevoegde waarde zit het in de mini games die wij gaan koppelen met de hardware van de telefoon.

Octalysis

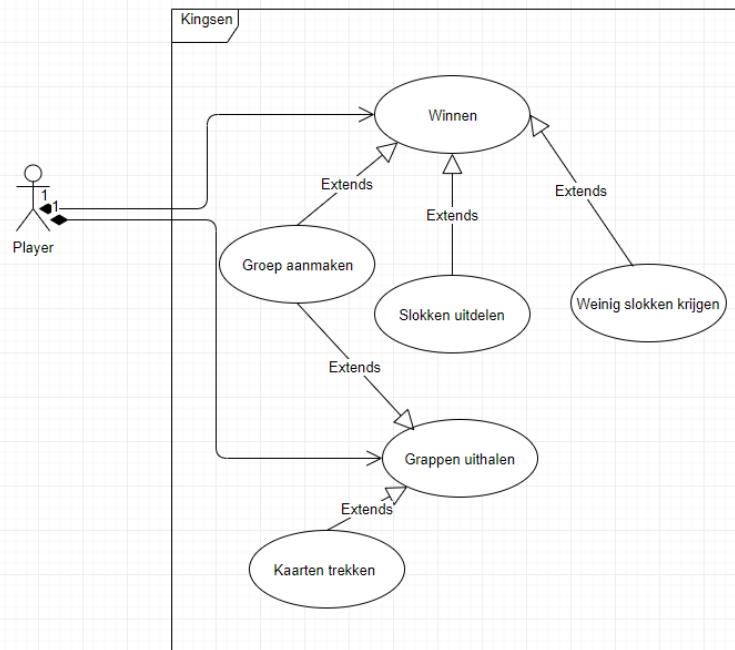


Binnen de octalysis hebben we geen focus voor de rechterkant of de linkerkant van het brein. Dit komt omdat we meer gefocused hebben op het amusement dan de financiële kant van de app. De factoren die het hoogst scoren zijn accomplishment en unpredictability.

Dit komt omdat je zoveel mogelijk slokken wil uitdelen aan je medespelers. Verder weet je niet wat er komen gaat omdat de kaarten met opdrachten willekeurig komen. Daarom ligt unpredictable bij ons ook hoog.

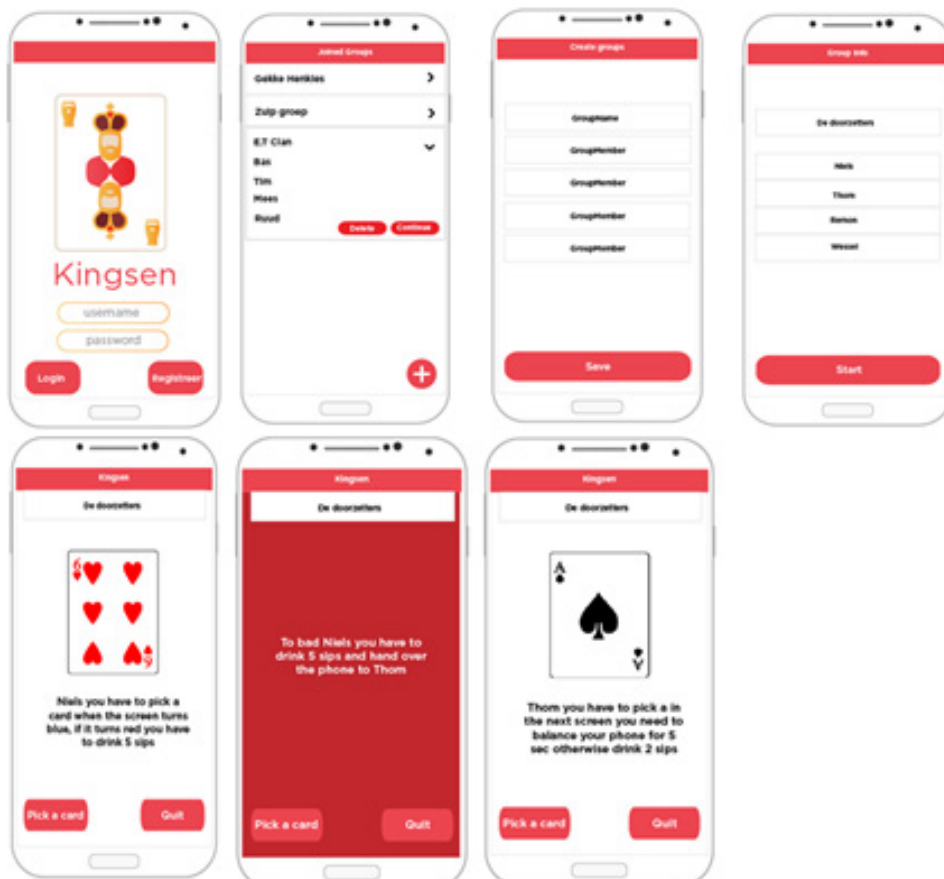
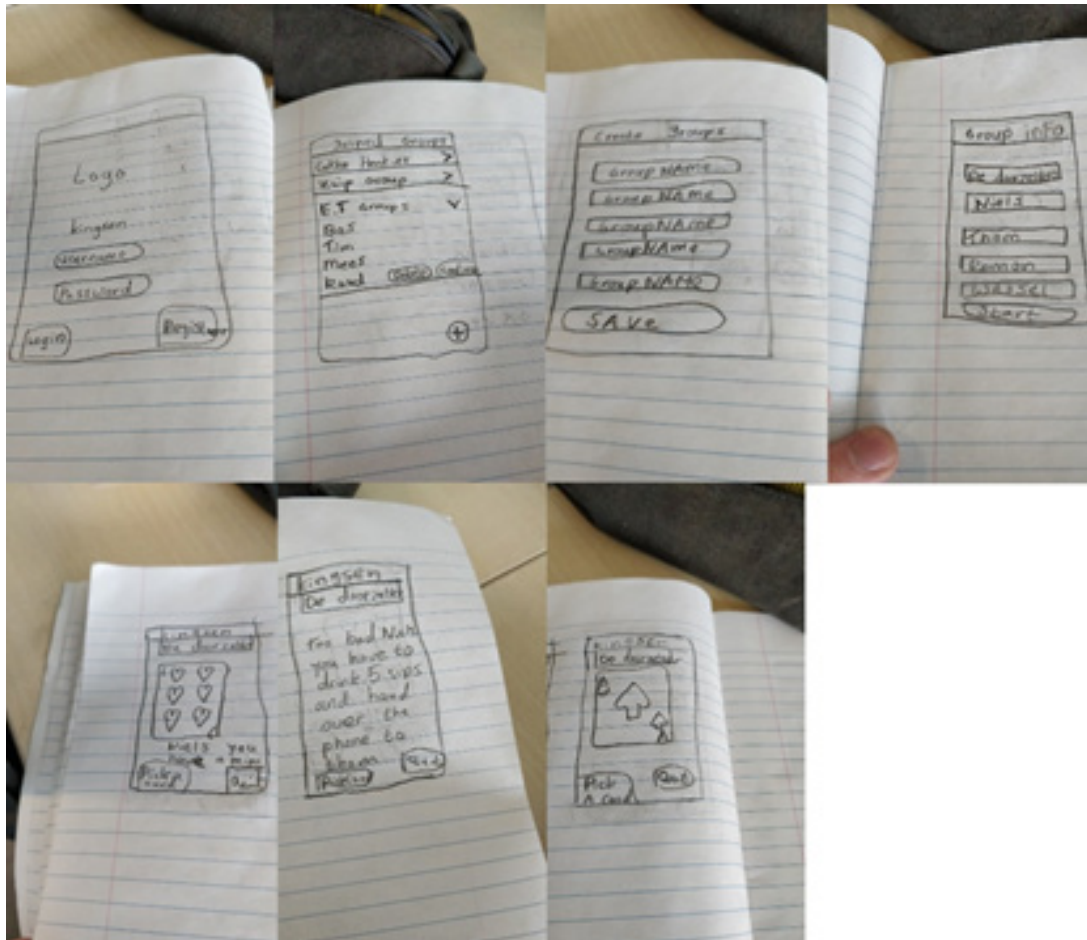
Een scoreboard zou nog toegevoegd kunnen worden zodat ze bij kunnen houden wie er het meeste gedronken heeft en wie er elke keer goed vanaf komt.

Use cases



De speler heeft als hoofddoel om het spelletje te winnen , dit kan door zo min mogelijk slokken te ontvangen en zo veel mogelijk slokken uit te delen. Verder is een groot onderdeel van het spel humor dus grappen uithalen hoor ook bij de hoofd usecase van de speler. De grappen kun uitgehaald worden door de opdrachten die bij de kaarten horen.

Prototypes



User-Tests

Usertest uitkomsten:

Wat zou je veranderen?

Wie zijn beurt is het nu

Wat vind je van het design?

Duidelijk strak design

Vind het toepasselijk omdat als je een bakkie op hebt het niet meer goed kan zien.

Denk je dat het spel aanslaat?

Ja als er voldoende gebruik gemaakt wordt voor sensoren dan blijft het interessant

Makkelijk omdat je de app hebt en het is spannender dan gewoon met kaarten te spelen.

Zou je het leuk vinden om je eigen regels toe te voegen aan het spel?

Ja want dit maakt het persoonlijker

Met hoeveel speler speel jij kingsen?

Meestal met 4e

Persoon 2

Wat zou je veranderen?

De tussenschermen voor de minigames, anders weet ik niet wat ik moet doen tijdens een mini game

Wat vind je van het design?

Minimalistisch en duidelijk , dit is bij de andere drankspel apps anders omdat het volstaat met advertenties

Denk je dat het spel aanslaat?

Ja wanneer ik mijn eigen regels kan toevoegen en er voldoende mini-games zijn die het spel interessant houden.

Zou je het leuk vinden om je eigen regels toe te voegen aan het spel?

Ja want iedereen heeft andere regels bij het spel en als je eigen regels kan toevoegen wordt het persoonlijker .

Met hoeveel speler speel jij kingsen?

minimaal 4 en maximaal 6