



Pazzanistraat 10
Westergasfabriek
1014 DB Amsterdam
T. +31 (0)20 420 07 43
F. +31 (0)20 421 45 98
www.ijsfontein.nl

Voorstellen IJsfontein

Cyberdam 2.2 en 2.3

| | |
|----------|--|
| Plaats | Amsterdam |
| Datum | 28 augustus 2008 |
| Auteur | Pieter Snijders, Marc de Boer |
| Functie | Ontwerper, Technisch manager |
| Document | Cyberdam_voorstellen_IJsfontein_20080828.doc |
| Versie | 1.0 |



Inhoudsopgave

| | |
|-----------------------------------|---|
| 1 Inleiding..... | 3 |
| 2 Quick wins..... | 3 |
| 2.1 Filter op lijsten..... | 3 |
| 2.2 Opmaak..... | 3 |
| 3 Bediening voor game makers..... | 5 |
| 3.1 Niveau 1..... | 5 |
| 3.2 Niveau 2..... | 5 |
| 3.2.1 Playground..... | 6 |
| 3.2.2 Manifest..... | 6 |
| 3.2.3 Sessie..... | 6 |
| 3.2.4 Model..... | 6 |
| 3.3 Niveau 3..... | 7 |
| 4 Beleving voor deelnemers..... | 8 |
| 5 Overige wensen..... | 9 |
| 5.1 Yellow pages..... | 9 |

1 Inleiding

Cyberdam 2.1 is in werking, 2.2 moet in september gaan draaien. Voor versie 2.2 wil Pieter van der Hijden graag nog wat 'Quick wins' op gebied van vormgeving doorvoeren. Zijn voorstellen staan beschreven in het document requirements 22. Op 16 augustus 2008 zijn deze punten besproken. Zie hiervoor de notulen in het document Cyberdam_overleg_20080816. In dit document worden concrete oplossingen voor deze punten aangedragen.

2 Quick wins

2.1 Filter op lijsten

Een aantal lijsten (dat zijn de tabellen waarmee door een lijst objecten heen gebladerd kan worden, in tegenstelling tot de schermen waar tabellen gebruikt worden voor invoer van gegevens) hebben een filter, maar niet allemaal en niet consequent. Daarom:

- Boven elke lijst komt één invoerveld. Typ er een tekst in en druk op enter, en de lijst wordt gefilterd op die term
- Naast het invoerveld komt een klein 'wissen' knopje waarmee het filter ongedaan gemaakt wordt. De eerste pagina van de lijst wordt weer getoond
- De volgorde blijft dezelfde
- Er wordt gezocht in alle kolommen, behalve:
 - datum velden
 - numerieke velden
 - status velden
 - eventuele knoppen en links

2.2 Opmaak

Voor consistentie en begrijpelijkheid van de interface maken we een aantal aanpassingen.

In lijsten:

- De links in laatste kolom (bewerken / kopiëren / etc.) vervangen door iconen met tooltip. De bestaand taal-functie blijft voor de tekst in de tooltip.
- De tekst in de linkerkolom wordt overal een link naar 'bekijken', of als dat niet van toepassing is 'bewerken'
- In het pagina-systeem:
 - paginanavigatie (eerste, nummers en laatste) en de tellers komen op zelfde regel
 - De blokjes worden allebei op zelfde manier omkaderd
 - Alles krijgt het lettertype van de tabel en een lettergrootte consistent met de tabel

In invoerschermen:

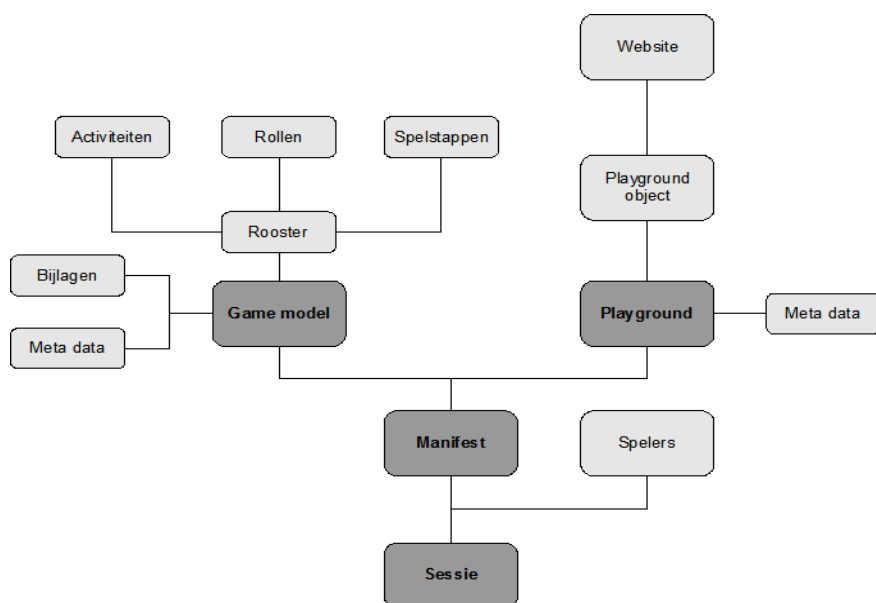
- alle invoerelement (tekst invoer, pulldown, radio, check)
 - Zelfde lettertype als rest
 - Lettergrootte kloppend.
 - Rand om velden smal grijs, dus niet meer 3D effect (1px solid grey)
- tabellen met velden, zowel bewerken (b.v. model metadata) als afbeelden (b.v. Colofon)
 - eerste kolom vaste breedte van 200 px
 - tweede kolom de resterende breedte minus marges

Algemeen:

- 'opslaan', 'annuleren', 'login', etc krijgt zelfde opmaak als 'pagina vernieuwen', dus geen gewone drukknoppen meer
- uitloggen geen link maar button
- Datum met voorloopnul op dagnummer en spatie ipv streepje (06 jun 2008), geeft rustiger beeld
- overal staat nu de loginnaam gevolgd door tussen haakjes de echte naam. De login naam kan eraf, spaart ruimte

3 Bediening voor game makers

De schermen en knoppen voor het maken van modellen, playgrounds, etc zijn nu niet intuïtief genoeg. Vooral de stappen in modellen onderhouden zijn moeilijk te doorgronden en wat nu precies opgeslagen en geannuleerd wordt met welke knoppen is verwarrend. Daarom hier een diagram van de concepten in Cyberdam en hun samenhang.



Belangrijkste concepten in Cyberdam

De vier vetgedrukte blokjes zijn ingangen vanaf het hoofdmenu nu. Dat laten we zo, omdat dit ook de onderwerpen zijn waarop de rollen en rechten verdeeld worden. Voor consistentie gaan we elk van de vier ingangen op dezelfde manier laten werken.

3.1 Niveau 1

Allereerst toont elke ingang een lijst van elementen (modellen, playground, manifesten, sessies). Elke rij heeft knoppen, maar welke dat zijn verschilt nu per ingang. Deze gaan we terugbrengen naar dezelfde drie knoppen: bekijken, bewerken en verwijderen. (de 'bekijken' mogelijkheid is nieuw, deze wordt in versie 2.2 gerealiseerd). Bij de quick wins is al voorgesteld dat de tekst in de eerste kolom een link naar 'bekijken' wordt. Onderaan de lijst de knoppen 'nieuw' en 'import', indien van toepassing.

3.2 Niveau 2

Na het kiezen van nieuw, bekijken of bewerken wordt het scherm met één element getoond. Dus één game model, één manifest, etc. Vanuit dat scherm kunnen dan weer details en onderliggende concepten bekeken en bewerkt worden.

Belangrijk verschil met deze schermen nu is dat we geen 'annuleren' en 'opslaan' knoppen meer neerzetten, maar alleen een 'sluiten' knop. Doel is dat wijzigingen minder vaak

kwijtraken, en er geen moeilijk te volgen hiërarchie ontstaat van al dan niet opslaan. Het scherm toont een overzicht van het hele element; dat zijn de metadata en de onderliggende elementen. De knoppen voor exporteren en kopiëren komen ook op dit niveau.

Per ingang beschrijven we de schermen in meer detail.

3.2.1 Playground

Toont een samenvatting van de metadata met een knop 'bewerken'. Daaronder een lijst met playground objecten die net zo werkt op beschreven op niveau 1, dus met 'bekijken', 'bewerken' en 'verwijderen' per rij en een 'toevoegen' knop onderaan.

3.2.2 Manifest

Het scherm voor toewijzingen in manifests blijft ongeveer gelijk. Voor consistentie maken we de volgende aanpassingen ten opzichte van nu:

- Als een model gekozen is, moet je nu op 'apply' drukken voordat de rollen ingevuld worden. Dat wordt automatisch direct na kiezen.
- Zelfde na het kiezen van een playground object: automatisch naam en URI invullen
- De 'apply' knop kan weg
- 'Wijzig game model' knop toevoegen, met daar een duidelijke waarschuwing op dat dan de rollen opnieuw moeten worden toegewezen

3.2.3 Sessie

Ook sessie bewerken kan ongeveer gelijk blijven, behalve:

- De teksten in de knoppen zijn nu gelijk aan de status in de lijst, en dat is niet altijd duidelijk. 'Geannuleerd' klinkt prima als status in de lijst, maar als tekst op een knop (dus als beschrijving van een actie) is dat niet handig. Dat worden aparte teksten.
- De knoppen voor status komen elk op een aparte regel
- Na het veranderen van de status sluit het scherm nu, dat werkt verwarrend.

3.2.4 Model

Vooraf bij het bewerken van modellen is de huidige werking verwarrend. Er is een soort wizard, maar toch ook weer een menu waarmee stappen direct gekozen kunnen worden. Het gevoel van werken aan een model als een geheel en steeds overzicht hebben over het resultaat kan daarin zoek raken.

In het conceptuele plaatje zien we dat het rooster de verbindende factor is, en dat heeft ook de sterkere visuele mogelijkheden. Daarom nemen we het rooster als centraal punt en worden de rollen, stappen en activiteiten daar vanuit gemaakt.

Op dit niveau zetten we samenvattingen van de metadata, de bijlagen het rooster. 'Bewerken' knoppen naast elk onderdeel roepen de schermen een niveau lager op (zie

onder)

3.3 Niveau 3

Op een detailscherm staan wel 'opslaan' en 'annuleren' knoppen. Opslaan is dan direct en definitief, en niet meer afhankelijk van eventueel annuleren op het tweede niveau.

De schermen voor metadata van playgrounds en modellen en voor bijlagen blijven gelijk, het rooster wordt anders:

Rooster

| | | | | | | | | | | |
|------------|-----|-------|-------------|--------|----------|-------|-----|-----|-----|-------------|
| | ... | Begin | Kennismake | Kijken | Pingelen | Kopen | ... | ... | ... | Nieuwe stap |
| Kapper | | | Verwelkomen | | | Geven | | | | |
| Bakker | | | | Doen | | | | | | |
| Huurder | | | | | | Nemen | | | | |
| Nieuwe rol | | | | | | | | | | |

Activiteiten

| Activiteit | Type | |
|--------------------------------------|----------------------|---|
| Verzend bericht zieke docent | Bericht-activiteit |  |
| Email verzonden: Start het spel | Voortgangsactiviteit |  |
| Alle stage top 3's zijn binnen | Voortgangsactiviteit |  |
| Verstuur de tweede taak | Bericht-activiteit |  |
| Verstuur je sollicitatiebrief | Bericht-activiteit |  |
| Alle sollicitatiebrieven zijn binnen | Voortgangsactiviteit |  |
| Aankondiging peer review | Bericht-activiteit |  |
| Peer review | Bericht-activiteit |  |
| Alle peer reviews zijn binnen | Voortgangsactiviteit |  |
| Nieuwe activiteit | | |

Dit plaatje laat het rooster zien (het is een schematische voorstelling, geen ontwerp). Horizontaal de stappen en verticaal de rollen, net als nu. Onder de activiteiten zoals nu op een apart scherm staan.

De tabel kan nu te breed worden als er veel stappen zijn. Als oplossing laten we een maximaal aantal kolommen helemaal zien en schuiven we de kolommen die niet op het scherm passen ineen. Door op het kopje '...' te klikken gaat deze open en weer een andere dicht.

De namen van rollen en stappen kunnen direct in de tabel worden aangepast, daar is geen apart scherm voor nodig. Toevoegen kan via de knoppen in de laatste rij of kolom, verplaatsen door te verslepen en verwijderen met de knop naast de naam. Activiteiten worden toegekend door vanuit de onderste tabel naar het rooster te slepen.

Of het rooster wordt uitgewerkt in HTML of Flash valt nog te bezien.

4 Beleving voor deelnemers

In algemene zin wordt als feedback gegeven dat het meedoen aan spellen niet leuk genoeg is. Dat kan natuurlijk komen doordat de spellen niet leuk zijn, maar ook doordat de software niet voldoende beleving biedt. De omgeving is niet rijk genoeg, en/of het uiterlijk sluit niet aan bij de inhoud van het spel.

Op 16 juli zijn een aantal suggesties gedaan die deze beleving zou moeten verbeteren. Een aantal van deze punten kunnen echter onvoorziene consequenties opleveren die de aard van het werken met Cyberdam grondig anders maken. Hierover moet verder over worden nagedacht, voordat besloten kan worden of en hoe we dit kunnen inzetten:

- Als spelers inzicht krijgen in de voortgang van andere spelers, kan dat bij sommige modellen teveel prijsgeven over wat er gaat (of kan gaan) gebeuren.
- Als directe communicatie met bijvoorbeeld chat mogelijk is, dan wordt er buiten de activiteiten om informatie uitgewisseld die de simulatie onderuit kan halen
- Het toevoegen van bijlagen aan yellow pages per sessie is niet direct logisch:
 - de yellow pages verschillen ook niet per sessie, dus waarom wel de bijlagen?
 - waarom zitten deze bijlagen dan niet in het model, of in het manifest?

Wat wel zou kunnen is dat bijlagen aan playground objects gekoppeld worden, dus bijvoorbeeld een PDF met een prijslijst koppelen aan de bakker.

IJsfontein heeft nog een aantal andere, eigen, ideeën bedacht waarover we maandag 1 september graag van gedachten willen wisselen:

- In plaats van voor alles een apart scherm te maken zoveel mogelijk combineren rond een centraal dashboard.
- Een kleurschema, set met iconen, enz. koppelen aan een model of sessie, waardoor je het spel een thema geeft.
- Doe meer met kaarten:
 - De huidige kaart kan duidelijk beter en meer in het spel gebracht worden
 - Laat van een paar succesvolle modellen een specifieke kaart maken, liefst ook nog kaarten die veel van elkaar verschillen. Dus naast Cyberdam ook een isometrisch kantoor, een organigram en een periodiek systeem der elementen
- Als games snel genoeg verlopen kan het de moeite waard zijn om 'u heeft een nieuw bericht' automatisch te laten verschijnen
- Het wereldmodel waarmee in versie 2.2 voorzichtig een begin is gemaakt, biedt veel potentieel en verdient meer aandacht.

5 Overige wensen

5.1 Yellow pages

In de loop van de tijd zijn er van een heel aantal playground objecten websites gemaakt. Om het gevoel van een totale wereld te versterken is er bewust voor gekozen om geen algemene stijl nemen of op wat voor manier dan ook overeenkomst te zoeken. De sites zijn door eenieder op zijn eigen manier en met eigen tools gebouwd. Nu groeit de behoefte om onderhoud te plegen op een uniforme manier.

Qua bestandsbeheer is dit mogelijk te maken. De content kan gekopieerd worden en centraal bewaard worden. Daar is niet meer voor nodig dan ruimte op de server, en vooral goede afspraken over wie wat mag doen. Bij het verplaatsen zullen er wel issues komen met absolute verwijzingen, maar er zijn voldoende tools op de markt om een webmaster daarbij te helpen.

Voor het gemak van beheerders kan er een export / import functie worden toegevoegd per playground object of de content kan meegenomen worden bij importeren en exporteren van de hele playground.

Qua opmaak is het mogelijk om een CMS te kiezen. De voordelen zullen echter beperkt zijn: volledige vrijheid in opmaak staat in contrast met elk systeem van templates. Er blijft dan een aangekleed bestandsbeheer met editor over.