



## *“Ontwikkel een VR spelelement voor een bestaande escaperoom”*

### ***Inleiding:***

*Vanuit de opleiding Verzorgende IG wordt er een escaperoom gebouwd met als doel om het werkveld en de student uit te dagen om op een alternatieve manier samen te werken. De spelers komen in de ruimte waar ze codes moeten kraken om binnen het uur te ontsnappen, immers dan is de missie geslaagd.*

### **korte beschrijving escaperoom**

De escaperoom bestaat uit 2 fases. Je bevindt je in een zorginstelling.

In fase 1 bevinden de deelnemers zich in een kamer in de stijl van de jaren 80. In fase 2 bevinden de deelnemers zich in de ruimte van de toekomst. De spelers moeten binnen 60 minuten proberen te ontsnappen.

We vinden het belangrijk dat jullie zelf de escaperoom gaan spelen zodat jullie met jullie opdracht kunnen aansluiten op de verhaallijn.

Fase 1 is al volop in ontwikkeling. Fase 2 moet nog ontwikkeld worden.

Jullie opdracht wordt ingezet in fase 2.

### De opdracht:

- Bedenk een spelelement waarbij VR kan worden ingezet. Wanneer het spelelement goed is gespeeld volgt er een code.

### Criteria voor de opdracht

- Passend bij het spelconcept
- Passend bij de doelgroep: verzorgende IG
- Tijdsduur : maximaal 10 minuten
- Code : letter/cijfercode bestaande uit 4 letters of cijfers

### Tijdspad 1

Wanneer	Wat
<b>Maandag 12 november</b> groep 1 en 2 <i>ROC Wierdensestraat 65</i> <i>Almelo</i> <i>Lokaal A4.15</i>	<b>09:00-09.30</b> Aftrap met koffie en thee <b>09:30-10:30</b> Groep 1 gaat escape room spelen Groep 2 gaat met de opdracht aan de gang <b>10:45-11:45</b> Rouleren <b>12:00 - ?</b> Evaluatie en verdere afspraken.
<b>Maandag 19 november</b> groep 1	Feedback van de klant (onder voorbehoud)
<b>Vrijdag 30 november</b> groep 1 en 2	Tonen uitgewerkte opdracht Beoordeling vindt plaats
<b>Maandag 3 december</b> groep 1 / docent	Installatie van prototype op locatie (onder voorbehoud)

## **Tijdspad 2**

<b>Maandag 4 februari</b> groep 1 en 2	testresultaten bekijken project overdracht naar groep 2
<b>Maandag 11 februari</b> groep 1	Feedback van de klant (onder voorbehoud)
<b>Vrijdag 22 februari</b> groep 1 en 2	Tonen uitgewerkte opdracht Beoordeling vindt plaats
<b>Maandag 25 januari</b> groep 1	Installatie van prototype op locatie (onder voorbehoud)

## **Op te leveren**

De volgende producten moeten worden opgeleverd voor **tijdspad 1**:

1. Debriefing
2. Moodboard
3. Prototype 01
4. Prototype 02
5. Applicatie & handleiding
6. Feedbackformulieren voor testen
7. Bestand voor overdracht project

De volgende producten moeten worden opgeleverd voor **tijdspad 2**:

1. Debriefing
2. verwerking testresultaten
3. Prototype 01
4. Prototype 02
5. Applicatie & handleiding
6. Feedbackformulieren voor testen
7. Bestand voor overdracht project

**Beoordelingscriteria opdracht**

<b>Item</b>	<b>Beoordeling (O,V,G)</b>
Speelbaarheid	
Aansluiting bij de doelgroep	
Gebruikte technieken	
Beheersing van technieken	
Functionaliteit	
Enthousiasme doelgroep over spel	
VR is een toevoeging	
Twee speelbare puzzels	