



Narratieve omgevings bewerker



Swen Meeuwes
Studentnummer: 088127

Versie: 0.1
16 december 2017

Samenvatting

Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
1.1	Werktitel	3
1.2	Aanleiding	3
1.3	Belang	3
1.4	Doelstelling	4
1.5	Probleemstelling	4
1.6	Centrale onderzoeksvraag en deelvragen	4
1.6.1	Centrale onderzoeksvraag	4
1.6.2	Deelvragen	4
1.7	Opdrachtgever	5
1.8	Werkomgeving en taken	5
2	Methode	6
2.1	Onderzoeksmethode	6
2.2	Informatie vergaren	6
2.3	Valideren van bevindingen	6
2.4	Geldigheid en betrouwbaarheid van bronnen	6
2.5	Projectmethode	6
2.6	Risicoanalyse	6
2.7	Kwaliteitsverwachtingen	6
3	Resultaten	7
3.1	Beoogd resultaat van de opdracht	7
4	Literatuur	8
5	Betrokkenen	10

Hoofdstuk 1

Inleiding

1.1 Werktitel

Hoe kun je een narratieve omgevings bewerker flexibel opzetten?

1.2 Aanleiding

Sinds 1999 specialiseert &ranj zich al in *serious games*. Hoewel er meerdere definities van *serious games* zijn beschrijven ze allemaal een spelomgeving waarin de focus niet alleen op entertainment ligt [3]. Hiernaast komen woorden zoals 'training', 'simulatie', 'reclame' en 'educatie' naar boven [3]. &ranj past *serious games* vooral toe in educatie, trainingen en simulaties door middel van een narratief [1].

Om workflow te bevorderen wordt er gebruik gemaakt van een dialoog bewerker [2]. Echter sluit deze tool niet meer aan bij de werkwijze van &ranj [2] wat zorgt voor een obstakel in het ontwikkelproces.

1.3 Belang

De conclusie en de aanbevelingen die voort komen uit het afstudeerverslag zijn input voor de beslissingen van &ranj op het gebied van narratieve omgevings bewerkers. Vanuit deze input zal het bedrijf een nieuwe omgeving opzetten waarin game designers hun narratieven kunnen definiëren. Het is daarom ook belangrijk om de game designers bij dit onderzoek te betrekken. Verder zullen toekomstige games de output van deze narratieve bewerker moeten verwerken. Dit betekent dat de nieuwe omgeving geïntegreerd zal moeten worden met het game framework van &ranj en dat dus de game developers inspraak moeten over technische keuzes binnen het project. Tenslotte halen de klanten van &ranj ook voordeel uit deze omgeving. De nieuwe omgeving maakt de games stabiel en goedkoper om te produceren.

1.4 Doelstelling

Het bedrijf hoopt na 6 maanden te beginnen met het ontwikkelen van een nieuwe narratieve omgevings bewerker, zodat ze efficiënter en voor lagere kosten producten kunnen opleveren aan de klant. Hiervoor is het belangrijk om binnen de 6 maanden zoveel mogelijk kennis en ervaring te verzamelen, maar ook om aandachtspunten, risico's en mogelijke oplossingen te inventariseren.

1.5 Probleemstelling

Voor het definiëren van dialogen in *narrative games* gebruikt &ranj verouderde bewerkers die gemaakt zijn in ActionScript3 met Adobe Flash Builder als *integrated development environment*. Weinig programmeurs bij &ranj hebben kennis van ActionScript3 en daarom wordt het steeds lastiger om op deze bewerkers voort te bouwen te onderhouden. Verder wekt de architectuur en schaalbaarheid van de bewerkers frustratie op bij de game developers en game designers omdat projecten verschillen in content en de bewerkers dit niet of met een moeizame work-around toelaten. Dit alles zorgt voor een daling in efficiëntie en bekommering op het gebied van innovatie. De gewenste situatie is om te beschikken over een overzichtelijke narratieve omgevings bewerker met een schaalbare en houdbare architectuur. In deze narratieve omgevings bewerker kan er makkelijk nieuwe content worden toegevoegd door game designers. Vervolgens kunnen game developers dit integreren in de game.

1.6 Centrale onderzoeksvraag en deelvragen

1.6.1 Centrale onderzoeksvraag

Hoe kan er een schaalbare en houdbare narratieve omgevings bewerker worden opgezet, zodat *narrative games* efficiënt kunnen worden geproduceerd?

1.6.2 Deelvragen

- Wie gaan de narratieve omgevings bewerker gebruiken en wat zijn hierbij hun eisen en wensen?
- Hoe kan de bewerker inzichtelijk worden gemaakt voor de gebruikers, zodat zij deze kunnen hanteren?
- Wat zijn de mogelijkheden om de data achter een narratief moduleren?
- Welke mogelijke dataformaten zijn er om data van de narratieve omgevings bewerker op te slaan en te exporteren?

1.7 Opdrachtgever

1.8 Werkomgeving en taken

Hoofdstuk 2

Methode

2.1 Onderzoeksmethode

2.2 Informatie vergaren

2.3 Valideren van bevindingen

2.4 Geldigheid en betrouwbaarheid van bron-
nen

2.5 Projectmethode

2.6 Risicoanalyse

2.7 Kwaliteitsverwachtingen

Hoofdstuk 3

Resultaten

3.1 Beoogd resultaat van de opdracht

Hoofdstuk 4

Literatuur

Bibliografie

- [1] &ranj — serious games. <https://ranj.com/>. Bezocht op: 2017-12-10.
- [2] Afstudeerstage onderwerpen gesprek met ivo. privé interview, december 2017.
- [3] Tarja Susi, Mikael Johannesson, and Per Backlund. Serious games - an overview. Technical Report HS- IKI -TR-07-001, University of Skvde, Sweden; School of Humanities and Informatics, 02 2007.

Hoofdstuk 5

Betrokkenen

Afstudeerder

Naam	Swen Meeuwes
Studentnummer	088127
E-mailadres	0887127@hr.nl
Mobiel telefoonnummer	06 10 466 433

Bedrijfsbegeleider

Naam bedrijf/organisatie	&ranj
Naam bedrijfsbegeleider	Ivo Swartjes
E-mailadres	ivo@ranj.nl
Telefoonnummer	+31 (0) 10 21 23 101
Functie/ rol	Technical Team Lead
Bezoekadres locatie organisatie	Lloydstraat 21m 3024 EA Rotterdam The Netherlands
Website organisatie	https://ranj.nl/

Opdrachtgever

Naam bedrijf/organisatie	&ranj
Naam bedrijfsbegeleider	
E-mailadres	
Telefoonnummer	+31 (0) 10 21 23 101
Functie/ rol	
Bezoekadres locatie organisatie	Lloydstraat 21m 3024 EA Rotterdam The Netherlands
Website organisatie	https://ranj.nl/