



# Narratieve omgevingsbewerker



Swen Meeuwes  
Studentnummer: 088127

Versie: 0.1  
17 december 2017

# Samenvatting

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>3</b>
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 . . . . .	5
1.6.1	Centrale onderzoeksvraag . . . . .	5
1.6.2	Deelvragen . . . . .	5
1.7	Opdrachtgever . . . . .	5
1.8	Werkomgeving en taken . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Methode</b>	<b>7</b>
2.1	Onderzoeksmethode . . . . .	7
2.2	Informatie vergaren . . . . .	7
2.3	Valideren van bevindingen . . . . .	8
2.4	Geldigheid en betrouwbaarheid van bronnen . . . . .	8
2.5	Projectmethode . . . . .	8
2.6	Risicoanalyse . . . . .	8
2.7	Kwaliteitsverwachtingen . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Resultaten</b>	<b>9</b>
3.1	Beoogd resultaat van de opdracht . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Literatuur</b>	<b>10</b>
<b>5</b>	<b>Betrokkenen</b>	<b>11</b>

# Hoofdstuk 1

## Inleiding

### 1.1 Werktitel

Het verbeteren van tooling in narratieve spellen.

### 1.2 Aanleiding

Rond 2011 begon &ranj narratieven te verwerken in hun *serious games* om op verhalende wijze gedragsverandering toe te passen. Om game designers deze narratieven te laten definiëren zijn er 2 bewerkers opgezet; een voor de verhaallijn en een voor de dialogen die plaats vinden in deze verhaallijn. De huidige versies van deze bewerkers zijn gemaakt met behulp van de [Apache Flex SDK](#) en [ActionScript3](#). Over de jaren heen zijn de verwachtingen van de bewerkers veranderd, maar ze zijn niet tot weinig uitgebreid omdat de achterliggende softwarearchitectuur niet schaal- en houdbaar is. Tenslotte werken er steeds minder programmeurs bij het bedrijf die kennis hebben van de code base achter de bewerkers.

### 1.3 Belang

De conclusie en de aanbevelingen die voort komen uit het afstudeerverslag zijn input voor de beslissingen binnen &ranj op het gebied van narratieve omgevingsbewerkers. 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

profijt uit deze nieuwe 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 omgevingsbewerker, 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. Verder kan er nagedacht worden over mogelijke oplossingen op problemen die voort komen uit het onderzoek zodat deze het ontwikkelproces later niet zullen hinderen.

## 1.5 Probleemstelling

Voor het definiëren van dialogen in *narrative games* gebruikt &ranj verouderde bewerkers die gemaakt zijn met behulp van de [Apache Flex SDK](#) en [ActionScript3](#) met [Adobe Flash Builder](#) als *integrated development environment*. Echter werken er nog weinig programmeurs bij &ranj die kennis hebben van [Apache Flex](#) en [ActionScript3](#). Hierdoor wordt het steeds lastiger om deze bewerkers te onderhouden en uit te breiden. Verder wekt de architectuur en beperkte schaalbaarheid van de bewerkers frustratie op bij de game developers en game designers. Projecten verschillen in features en content, maar de huidige bewerkers maken het moeilijk om deze aspecten te splitsen per project. Hierdoor zitten er veel features in de bewerkers die maar één keer nodig waren en nu de bewerker bevuilen. Gebruikers van deze bewerkers hebben door de bevuiling steeds minder overzicht. Dit alles zorgt voor een daling in efficiëntie en innovatie. De gewenste situatie is om te beschikken over een overzichtelijke narratieve omgevingsbewerker met een schaalbare en houdbare architectuur. In deze vernieuwde narratieve omgevingsbewerker kunnen er makkelijk nieuwe features en content worden toegevoegd. Verder kan de bewerker worden ingericht per project om vervuiling te voorkomen. Vervolgens kunnen game developers content

integreren zonder deze in te hoeven bakken in de bewerker en game engine.

## 1.6 Centrale onderzoeksvraag en deelvragen

### 1.6.1 Centrale onderzoeksvraag

Hoe kan er een schaalbare narratieve omgevingsbewerker worden opgezet die inzetbaar is voor verschillende projecten en te hanteren is door haar gebruikers?

### 1.6.2 Deelvragen

- Wie gaan de narratieve omgevingsbewerker gebruiken en wat zijn hierbij hun eisen en wensen?
- Hoe kan de bewerker inzichtelijk worden gemaakt voor haar 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 omgevingsbewerker op te slaan en te exporteren?
- Hoe kan de geëxporteerde data vanuit de narratieve omgevingsbewerker geïnterpreteerd worden door de game engine?

## 1.7 Opdrachtgever

De desbetreffende afstudeeropdracht wordt uitgevoerd bij &ranj gevestigd te Rotterdam. Het bedrijf houdt zich bezig met gedragsverandering door middel van *gamification* en *serious games*. Dit maakt het bedrijf actief in de creatieve sector. Het bedrijf zelf bestaat uit ongeveer 40 medewerkers en maakt deel uit van een grotere firma; &samhoud. Enkele producten van &ranj zijn: [Knowledge Knock-out](#), [Mission Zhobia](#) (voor Peace Nexus), [Appie aandeel](#) (voor Albert Heijn) en [PinPin](#) (voor Rabobank). De visie van &ranj luidt: “Together we build a brighter future”. Naast deze visie heeft &ranj 4 core values:

**Playfulness** plezier en een goed humeur hebben. Spelenderwijs door het leven gaan.

**Intensity** passie om uit te blinken.

**Authenticity** durf jezelf te zijn, durf anders dan andere te zijn.

**Friendship** je kunt op elkaar rekenen, samen zijn we sterk.

## 1.8 Werkomgeving en taken

Tijdens de afstudeerperiode bij &ranj werkt de student nauw samen met het Corporate Learning team gevestigd te Rotterdam. Het Corporate Learning team is verantwoordelijk voor het ontwikkelen van *serious games* die meestal narratieven gebruiken om gedragsverandering bij bedrijven te bevorderen. Voorbeelden van producten die dit team ontwikkeld heeft zijn [Mission Zhubia](#) en [Internal Investigation](#). De student zal zich bezig houden met de problemen en frustraties rondom de huidige narratieve omgevingsbewerders. Hieruit zal de student met suggesties komen om in de toekomstige bewerder deze punten te tackelen.

**Analyseren** De eindcompetentie analyseren zal behaald worden door het inventariseren en ontleden van het probleem rondom de huidige bewerders. Verder zal de student gebruikers van het systeem interviewen om zo meer te weten te komen over het ontwikkelingsproces van een *narrative game*. Uit deze interviews zal informatie voort komen die de student zal verwerken tot bruikbare informatie om zo tot mogelijke oplossingen te komen.

**Ontwerpen** De eindcompetentie ontwerpen zal de student behalen door een voorstel te doen op structuur van de narratieve data achter de toekomstige bewerders. Ook zal de student met suggesties komen voor de softwarearchitectuur achter de toekomstige bewerders. Tenslotte zal er een advies worden gevormd betreft de interactie tussen de bewerders en zijn gebruikers.

**Adviseren** Aan de eindcompetentie adviseren zal de student voldoen door onderbouwd en richtinggevend advies uit te brengen over het aanpakken van problemen rondom de huidige bewerders. Hierbij zullen verschillende frameworks en architecturale principes ter sprake komen.

**Beheren** Door rekening te houden met de context binnen het afstudeertraject en het gebruik van verschillende softwarecomponenten zal de student voldoen aan de eindcompetentie beheren. Verder zal de student aangeleverde code houdbaar en schaalbaar opzetten zodat deze later is in te zien en mogelijk als basis kan fungeren.

## Hoofdstuk 2

# Methode

### 2.1 Onderzoeksmethode

Tijdens de afstudeerperiode zal er vooral kwalitatief onderzoek gedaan worden om inzicht te krijgen in de achterliggende motivaties, behoeften en wensen van de gebruikers. Dit zal gebeuren in de vorm interviews en literatuuronderzoek. Verder zal de source code van de huidige bewerkers grondig worden bestudeerd om advies uit te brengen over problemen die zich hierin bevinden.

### 2.2 Informatie vergaren

Om informatie over de wensen en eisen te vergaren zullen er continu interviews plaats vinden met de gebruikers van de narratieve omgevingsbewerkers. Met de verwerkte informatie uit deze interviews kan er een prototype worden opgezet. Dit prototype kan vervolgens per iteratie geëvalueerd en gevalideerd worden. Ook kunnen er [use case diagrams](#) worden gemaakt uit de wensen en eisen van de gebruikers. Deze kunnen in de toekomst worden gebruikt bij het ontwikkelen van de nieuwe bewerkers. Verder zullen er interviews met de technical team lead worden afgenomen. Hij is een expert op het gebied van *narrative games* en kent de code base van de huidige bewerkers. Omdat hij de code base kent en met de huidige bewerkers heeft gewerkt weet hij ook waar de huidige problemen zitten [1]. Een gesprek met hem levert zeer waarschijnlijk waardevolle informatie op. Tenslotte zal literatuur onderzoek gedaan worden naar schaalbare en houdbare systemen. Dit kan waardevol zijn bij het opzetten van een prototype.



## 2.3 Valideren van bevindingen

## 2.4 Geldigheid en betrouwbaarheid van bronnen

## 2.5 Projectmethode

Bij &ranj wordt er vooral met de Scrum en Waterval projectmethodes gewerkt. Voor dit afstudeeronderzoek zal er gebruik maken van Scrum. Door iteratief te werken wordt de kracht van Scrum benut

## 2.6 Risicoanalyse

## 2.7 Kwaliteitsverwachtingen

&ranj maakt gebruik van 2 game engines; Unity3D en een eigen engine. De eigen engine bestaat uit 2 delen; de *&ranj Software Library* gemaakt in ECMAScript 5 en het *Narrative Game Template* wat gebouwd is in ECMAScript 5 en gebruik maakt van de [CreateJS library suite](#). Tijdens het onderzoek moet hier rekening mee worden gehouden, zodat het resultaat toepasbaar is op deze game engines.

## Hoofdstuk 3

# Resultaten

### 3.1 Beoogd resultaat van de opdracht

## Hoofdstuk 4

# Literatuur

- [1] Afstudeerstage onderwerpen gesprek met ivo. privé interview, december 2017.

## 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 &ranj	+31 (0) 10 21 23 101
Functie/ rol	Technical Team Lead
Bezoekadres locatie organisatie	Lloydstraat 21m 3024 EA Rotterdam The Netherlands
Website organisatie	<a href="https://ranj.nl/">https://ranj.nl/</a>

### Opdrachtgever

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