



Narratieve omgevings bewerker



Swen Meeuwes
Studentnummer: 088127

Versie: 0.1
13 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
1.7	Opdrachtgever	4
1.8	Werkomgeving en taken	4
2	Methode	5
2.1	Onderzoeksmethode	5
2.2	Informatie vergaren	5
2.3	Valideren van bevindingen	5
2.4	Geldigheid en betrouwbaarheid van bronnen	5
2.5	Projectmethode	5
2.6	Risicoanalyse	5
2.7	Kwaliteitsverwachtingen	5
3	Resultaten	6
3.1	Beoogd resultaat van de opdracht	6
4	Literatuur	7
5	Betrokkenen	9

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 niet alleen de focus 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[1] door middel van een narratief.

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 definieren. Het is daarom ook belangrijk om de game designers bij dit onderzoek te betrekken. Verder zullen toekomstige games de output van deze narratieve bewerker verwerken. Dit betekent dat de nieuwe omgeving geventueerd 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
- 1.5 Probleemstelling
- 1.6 Centrale onderzoeksvraag en deelvragen
- 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	
Studentnummer	088127
E-mailadres	0887127@hr.nl
Mobiel telefoonnummer	06 10 466 433

Opdrachtgever