

# Plan van aanpak

## Afstudeeronderzoek

Auteur: Swen Meeuwes; 0887127@hr.nl

Bedrijf: &ranj

Bedrijfsbegeleider: I. Swartjes; ivo@ranj.nl

Examinator 1: I.S. Paraschiv; i.s.paraschiv@hr.nl

Examinator 2: J. Grobben; j.grobben@hr.nl



CMI - Informatica  
Hogeschool Rotterdam  
Nederland  
14 februari 2018

Versie: 0.1

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Aanleiding</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Betrokkenen</b>	<b>4</b>
3.1	Stelian Paraschiv (Afstudeerbegeleider) . . . . .	4
3.2	Ivo Swartjes (Bedrijfsbegeleider) . . . . .	4
3.3	Swen Meeuwes (Afstudeerstudent) . . . . .	4
3.4	Corporate Learning . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Probleemstelling</b>	<b>5</b>
4.1	(Hoofd)activiteiten . . . . .	5
4.2	Afbakening . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Doelstelling</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Literatuurlijst</b>	<b>7</b>

# Hoofdstuk 1

## Inleiding

## Hoofdstuk 2

# Aanleiding

Sinds 1999 houdt het *serious game* bedrijf &ranj zich al bezig met het toepassen van gedragsverandering op een speelse manier. Zij passen *gamification* en *serious games* toe om gedragsverandering te realiseren. Zo heeft het bedrijf een spel ontwikkeld dat jongeren bewust maakt van discriminatie en leert deze jongeren hiermee om te gaan [1]. Veel *serious games* die het bedrijf ontwikkeld maken gebruik van narratieven; in het spel komt een sterk verhaal naar voren. Deze spellen plaatsen de speler in een veilige leer omgeving waarin ze dialogen met verschillende gesprekspartners aan gaan. In deze dialogen maken de spelers keuzes die resulteren in directe feedback. De directe feedback is een groot voordeel omdat spelers zich gauw bewust worden van hun keuzes. Hierdoor zien ze hun fouten gauw in en kunnen ze gelijk reflecteren. Dit resulteert in gedragsverandering. Om het product betaalbaar te maken en het ontwikkelproces efficient te laten verlopen heeft &ranj een format opgezet voor de narratieve spellen en zo enkele aspecten van dit product gestandaardiseerd. Er is een framework opgezet waarin de narratieven zich afspelen en er zijn bewerkers opgezet om deze narratieven te definiëren. Echter zijn de bewerkers opgezet in 2008 en zijn de wensen en eisen van deze bewerkers veranderd over de jaren heen [2]. Het bedrijf wilt graag deze bewerkers vernieuwen om te voldoen aan de nieuwe eisen en de visie van het bedrijf.

## Hoofdstuk 3

# Betrokkenen

### 3.1 Stelian Paraschiv (Afstudeerbegeleider)

Zal de student vanuit school begeleiden tijdens het afstuderen. Hij zal de planning bewaken en zo de voortgang van de student waarborgen. Tijdens de afstudeerperiode zal de afstudeerbegeleider twee keer langskomen bij het bedrijf om de voortgang van de student te bespreken en feedback te geven waar nodig.

### 3.2 Ivo Swartjes (Bedrijfsbegeleider)

Zal de student vanuit het bedrijf begeleiden tijdens het afstuderen. Hij zal zijn kennis betreft de bewerkers ter beschikking stellen. Verder zal hij de voortgang van de student bewaken en feedback geven op de producten van de student. Elke week zal er minimaal één gesprek tussen de bedrijfsbegeleider en de student plaatsvinden.

### 3.3 Swen Meeuwes (Afstudeerstudent)

Zal het afstudeeronderzoek uitvoeren zoals beschreven in het plan van aanpak. Hij zal onderzoek doen naar de verschillende (hoofd)onderwerpen binnen de afstudeeropdracht, waaruit een advies en eventuele prototypes zullen voortstromen. Dit advies en eventuele onderbouwende prototypes zal hij aanbieden aan de bedrijfsbegeleider ter evaluatie. Verder is hij verantwoordelijk voor de kwaliteit en stiptheid van zijn opleveringen en het initiatief om gesprekken met betrokkenen in te plannen. Tijdens het afstudeeronderzoek zal de student 4 dagen in de weken aanwezig zijn bij het bedrijf.

### 3.4 Corporate Learning

De ‘Corporate Learning’ afdeling van het bedrijf houdt zich vooral bezig met ‘narrative games’. De student zal (informele) interviews inplannen om met medewerkers binnen deze afdeling om kennis te vergaren om het gebied van de bewerkers. Hiernaast zal de student vanuit deze interviews requirements voor de nieuwe bewerkers kunnen opstellen.

# Hoofdstuk 4

## Probleemstelling

Het bedrijf heeft de bewerkers in 2008 opgezet [2]. Echter zijn over de jaren heen de eisen en wensen van deze bewerkers veranderd. Omdat de bewerkers zijn gemaakt in een verouderd framework is het moeilijk om aanpassingen door te voeren. Het niet vernieuwen van deze bewerkers zal ten koste van efficiëntie gaan. Narratieve projecten zullen meer tijd kosten om te ontwikkelen en zullen dus duurder worden voor de klant. Hiernaast roept het frustratie op bij de gebruikers van de bewerkers, omdat de bewerkers in hakken op hun efficiëntie.

### 4.1 (Hoofd)activiteiten

- De huidige situatie zal in kaart worden gebracht.
  - Waarom zijn de bewerkers nodig?
  - Welke rol gaan de bewerkers spelen in het ontwikkelproces?
  - Wie gaan de bewerkers gebruiken?
  - Hoe worden de bewerkers gebruikt? Wat zijn hierbij de wensen van de gebruikers, waarom is dit wenselijk?
- Er zal ingezoomd worden op specifieke vraagstukken ter voorbereiding van de bewerkers die het bedrijf later zal gaan ontwikkelen.
- Er zullen informele interviews worden afgenomen met medewerkers binnen de ‘Corporate Learning’ afdeling om vraagstukken te identificeren en mogelijk advies te evalueren.
- Er zal onderzoek gedaan worden naar de specifieke vraagstukken (in overleg met de bedrijfsbegeleider), waaruit een advies en eventueel prototype zal voortstromen.

### 4.2 Afbakening

- Er zal niet specifiek gekeken worden naar de usability rondom de bewerker(s).
- Er zal nauw samengewerkt worden met de afdeling ‘corporate learning’.
- Er zal geen vervangend product worden opgeleverd. De opgeleverde prototypes zullen zich focussen op specifieke vraagstukken van de bewerkers en dienen slechts ter onderbouwing van het onderzoek advies.

## Hoofdstuk 5

# Doelstelling

Het bedrijf hoopt na zes maanden te beginnen met het ontwikkelen van een nieuwe narratieve omgevingsbewerker, zodat ze efficiënter en goedkoper producten kunnen opleveren aan de klant. Hiervoor is het belangrijk om binnen de zes maanden zoveel mogelijk kennis en ervaring te verzamelen. In de oriëntatiefase van het onderzoek zal onder andere de wensen en eisen van de nieuwe bewerkers in kaart worden gebracht. Deze requirements zullen worden besproken met de bedrijfsbegeleider en zal samen met de student de scope verkleinen. De scope zal requirements bevatten waarnaar de student onderzoek zal doen. Dit onderzoek kan de student eventueel onderbouwen met prototypes. Door vooraf onderzoek te doen naar deze requirements zal het ontwikkelproces van de nieuwe bewerkers in de toekomst efficiënter verlopen. Het onderzoek dient ter ondersteuning van de uiteindelijke implementatie van de bewerkers. Het bedrijf zal van de student een scriptie met daarin het advies over de besproken requirements ontvangen. Hiernaast zal het bedrijf een prototype en de bijbehorende broncode van de adviezen ontvangen.

## Hoofdstuk 6

# Literatuurlijst

- [1] Fair play. <https://ranj.nl/projects/education#fair-play>. [Bezocht op: 17 december, 2017].
- [2] Afstudeerstage onderwerpen gesprek met ivo. privé interview, december 2017.