

TEAM 4

MISSION CONTROL

AMBER DESTINA

ALAN DE JEU

TOM RENKEMA

LARS MULDER



BEGELEIDERS
VALENTIJN MUIJRERS
RICHARD VAN TOL

Inhoudsopgave

| | |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| Inhoudsopgave | 2 |
| Het Team | 3 |
| Opdrachtgever en opdracht | 3 |
| Doelgroep en context | 4 |
| Ontwerpdoelen en ontwerprandvoorwaarden | 4 |
| Ontwerp | 5 |
| Conceptueel | 5 |
| Vormgeving | 5 |
| Technisch | 6 |
| Gebruik van het product | 7 |
| Ontwerpkeuzes door persona's en testresultaten | 7 |
| Strokenplanning | 8 |
| Toetsing ontwerp door succescriteria | 9 |
| Begroting | 9 |
| Reflectie | 10 |
| Research onderdeel | 11 |
| Context | 11 |
| Introductie | 11 |
| Onderzoeksmethode(n) | 11 |
| Analyse | 11 |
| Conclusie | 12 |
| Bronnen | 12 |
| Content | 13 |
| Introductie | 13 |
| Onderzoeksmethode(n) | 13 |
| Analyse | 13 |
| Conclusie | 14 |
| Bronnen | 14 |
| Doelgroep | 15 |
| Introductie | 15 |
| Onderzoeksmethode(n) | 15 |
| Analyse | 16 |
| Conclusie | 16 |
| Bronnen | 16 |
| Repertoire | 17 |
| Introductie | 17 |
| Onderzoeksmethode(n) | 17 |
| Analyse | 17 |
| Conclusie | 18 |
| Bronnen | 19 |
| Bijlagen | 20 |



Het Team

Wij zijn team ATLA; **Amber**, **Tom**, **Lars** en **Alan**.

Tom is onze Game Developer en groepsleider. Hij heeft ons geholpen met het maken van de beslissingen in het project en heeft niet alleen de game geprogrammeerd en alle level design gedaan, maar ook visuele extra's toegevoegd, zoals: particles, sound effects en post processing.

Doelstelling: Tijdens dit project wil ik mijn samenwerkingsvaardigheden ontwikkelen en samen met een team een duidelijk concept kunnen uitwerken tot een goed prototype.

Lars is onze Game Designer. Hij heeft veel geholpen met het bedenken en in elkaar zetten van de puzzel-concepten.

Doelstelling: Tijdens dit project wil ik leren beter te worden in het iteratief designen van games.

Alan is één van de twee Game Artists. Hij heeft veel 3D assets voor het spel gemaakt en heeft ook bijgedragen aan de visuals voor onder anderen de poster, het hoofdmenu van het spel en de voorpagina van dit document. Samen met Amber waren zij bezig met het visuele aspect van onze game.

Doelstelling: Na dit project wil ik sneller, hogere kwaliteit 3d models maken en eventueel wat 3d animatie leren.

Amber is de andere Game Artist. Zij heeft geholpen met het maken van de 3D assets en het storyboard die tijdens de presentatie als begin van het spel is laten zien. Samen met Alan waren zij bezig met het visuele aspect van onze game.

Doelstelling: Meer ervaring opbouwen met 3D tijdens dit project.

Opdrachtgever en opdracht

Onze opdrachtgever is HKU G&I. Onze contactpersonen zijn Viktor Wijnen (directeur), Richard van Tol (studieleider jaar 1) en Tim Bosje (kerndocent jaar 1). Daarnaast kregen wij ook begeleiding van Valentijn Muijters.

De opdracht die aan ons is gegeven is het ontwerpen en maken van een prototype van een interactieve ervaring voor de nieuwe 1e jaars studenten Games & Interactie.

Het doel hiervan is om een rituele transitie van scholier naar ontwerper te vertonen. Daarnaast moet het ook community versterkend zijn en een realistisch beeld geven van wat er gaat komen.



Doelgroep en context

De 1e jaars G&I studenten van het schooljaar 2021-2022 zijn onze doelgroep. Dit project zou worden uitgevoerd tijdens de introweek op de eerste dag wanneer er nog geen groepjes zijn gevormd. Dit doen we zodat we mensen bij onbekenden in kunnen delen en er geen problemen komen met mensen die liever bij elkaar hadden willen zitten. Belangrijke zaken die effect hebben op hoe het spel en het gebruik hiervan verloopt zijn als volgt:

- Corona, waardoor er onzekerheid is over of het spel gespeeld wordt in een volledig online omgeving, of dat een deel van het spel gespeeld kan worden met mensen bij elkaar op school.
- De hoeveelheid studenten die het spel gaan spelen, en de hoeveelheid begeleiders die aanwezig kunnen zijn online of op locatie tijdens het spel.
- Mogelijke omstandigheden voor studenten waar rekening mee moet worden gehouden, zoals: kleurenblindheid, dyslexie en dyscalculie.

Ontwerpdoelen en ontwerprandvoorwaarden

Voor de gameplay wilden wij iets ontwerpen waarmee je op een plezierige manier jouw medestudenten kan leren kennen en met elkaar verbinden. Tijdens een coach meeting bleek dat de beste manier om dit te bereiken niet door elkaar persoonlijke vragen te stellen was, maar door met elkaar plezier te hebben.

Doordat HKU volgens onze ervaring erg chaotisch is, hebben wij dit in de game verwerkt. Dit zie je terug in het ontwerp, zoals het opvullen van de eerste kamer met kisten die in de weg liggen of de geclusterde letters op de deur.

De manier waarop de puzzels moeten worden opgelost bevat ook chaos, door middel van verwarring en misinterpretaties bij het communiceren.

Hoewel er veel chaos in zit, hebben wij er voor gezorgd dat de puzzels nog steeds duidelijk zijn door middel van vormgeving. Zo zijn de belangrijke elementen en hints een fellere kleur vergeleken met de overige elementen en decoratie.

Doordat kleur een groot deel uitmaakt van onze puzzels, hebben wij ook gedacht aan de usability voor mensen met kleurenblindheid door vormen te gebruiken die corresponderen op de kleuren. Om willen van de tijd hebben we dit alleen op één van onze puzzels van dit prototype geïmplementeerd.



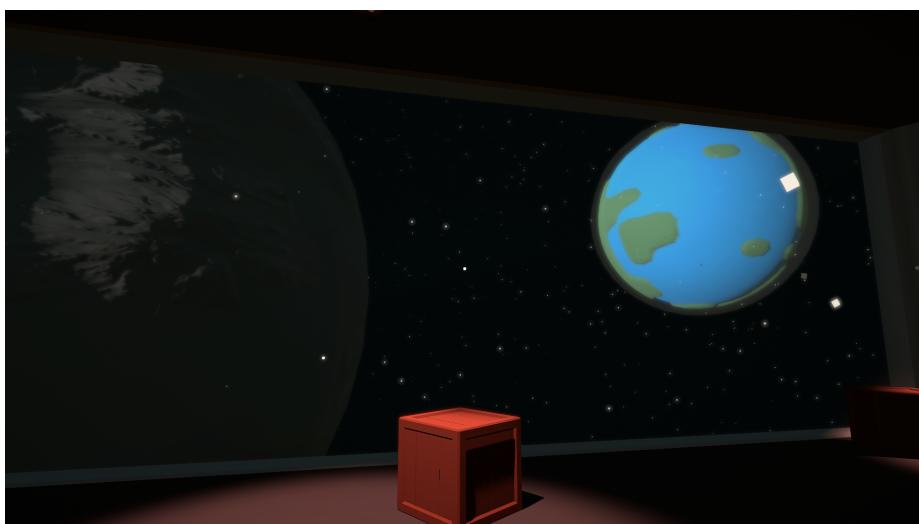
Ontwerp

Conceptueel

Ons concept is een Escape Game die zich afspeelt op een ruimtestation waarbij een alien het ruimtestation heeft geïnfiltreerd. Hierdoor is de self destruction timer aangezet en is het de taak aan het team om door middel van samenwerking de puzzels per kamer op te lossen. Tijdens deze puzzels ervaren de speler tekens verraad, samenwerking, plezier en chaos. Zo moeten er uitdagingen als Among Us en Krunker: Prop Hunt gedaan worden om bepaalde objecten binnen het ruimtestation te repareren. Het is vervolgens aan hun de taak om de alien van het schip af te gooien en weer terug te keren naar de aarde, waar het team zal beginnen aan de opleiding G&I op HKU. *Voor het storyboard van de intro van de game, zie figuur 6 in de bijlagen.*

Vormgeving

Het thema is ruimte en hier is niet zomaar voor gekozen. De reden is dat veel studenten geïsoleerd zijn met de huidige maatregelen. Het metaforisch beeld dat daardoor studenten in het algemeen de dag alleen doorbrengen in hun kamer deed ons denken aan de ruimte waar je ook geïsoleerd bent van de rest van de mensheid. Wij hopen dat de studenten zich onbewust kunnen verbinden met het thema.



Het kan allemaal een beetje chaotisch en verwarring worden wanneer je op een kunstopleiding bent, dit wilden wij ook uitbeelden door het rommelig te maken op het ruimteschip zodat de studenten er alvast een beetje kennis mee maken.



Technisch

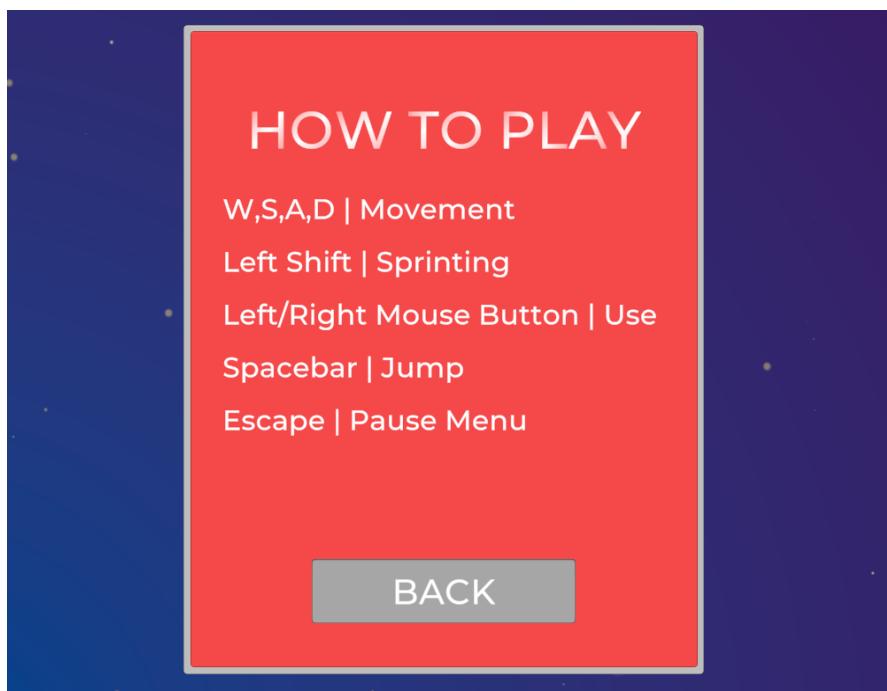
De game is in Unity gemaakt, met zelfgemaakte assets uit Maya en Blender. Deze assets zijn in low-poly gemaakt, zodat er niet te veel aandacht wordt besteed aan de details, maar meer aan het gehele plaatje. Daarnaast zijn hierdoor ook de graphics minder zwaar.

De vorm van communicatie met de teamgenoten zal worden gedaan via Discord, doordat de game local is. Dit houdt in dat iedere speler als het ware zijn eigen game runt zonder enige vorm van netwerk. Alle puzzels hangen met elkaar samen, waardoor het door middel van communicatie nog steeds voelt als een multiplayer game.



Alle assets in deze game zijn zelfgemaakt, met als uitzondering de geluiden (zie bijlagen).

Het spel wordt gespeeld door middel van een executable. Deze zal voor Windows en MacOS beschikbaar zijn bij het eindproduct. Het prototype werkt met de toetsen "w,s,a,d" om te bewegen. Met de muis kun je rondkijken en met de linker of rechter muisklik kun je interacteren met objecten die interactie vereisen. Met spatiebalk kun je springen en met shift kun je sprinten. Tot slot kun je met escape het pauzemenu openen. Alle instructies zijn ook weergegeven in het spel.



Gebruik van het product

De spelers beginnen zonder uitleg op een ruimtestation, waarbij er bij het uitgewerkte prototype een cutscene zal afspelen waarin te zien is dat het team aan het werk is en opeens het in dringers alarm afgaat. Vervolgens zal er een close up zijn op de beveiligingscamera's die één voor één uit gaan. Daarna wordt het team opgesloten, doordat de emergency lockdown ingaat. Dit is voor dit prototype alleen gemaakt in het storyboard. Vervolgens is het de bedoeling dat het team verschillende puzzels moet oplossen, waarmee objecten worden gerepareerd en deuren mee geopend kunnen worden.

Voor het storyboard van de intro van de game, zie figuur 6 in de bijlagen.

Bij deze puzzels is het de bedoeling dat het team goed communiceert met elkaar, omdat alleen met goede communicatie alle puzzels opgelost kunnen worden. Op deze manier werken zij zich een baan door het ruimtestation om uiteindelijk bij de controle kamer te komen waar de alien zich bevindt. Hier bevindt zich de alien en die moeten ze uit het ruimtestation trappen om zo het ruimtestation te redden. Tot slot speelt er een cutscene af die de studenten verwelkomt aan HKU.

Ontwerpkeuzes door persona's en testresultaten

De ontwerpkeuzes die genomen zijn tijdens dit project zijn gebaseerd op de persona's die we gemaakt hebben door middel van het verwerken van de interviews en de context van de opdracht zelf.

De belangrijkste van deze ontwerpkeuzes zijn als volgt:

- Het spel moet duidelijk en snel te begrijpen zijn. Je wilt direct kunnen zien waar je focus op moet liggen in iedere kamer, ook al ziet alles er chaotisch uit.
- De controls van het spel zijn simpel. Het bewegen gebeurd met de algemeen bekende knoppen en ook het interacteren en rondkijken is met simpele knoppen.
- Er is ruimte voor mensen met afwijkingen zoals kleurenblindheid zodat ook zij het spel op een leuke maar chaotische manier kunnen ervaren.

Een aantal inzichten die we hebben verkregen door het gebruiken van persona's zijn als volgt:

- De mensen die op HKU gaan studeren en de introweek bij gaan wonen zijn erg creatief, en willen daar vrijheid in krijgen om te benutten en goede dingen te creëren.
- De studenten die bij HKU komen studeren en de introweek bijwonen willen graag andere mensen leren kennen en een duidelijk beeld krijgen van wat ze hier gaan doen.
- De nieuwe eerstejaars studenten moeten duidelijk te zien krijgen dat ze het op HKU op een leuke manier kunnen leren en ook plezier kunnen hebben met elkaar en de opdrachten die ze krijgen.

Deze inzichten hebben ons geholpen om het product te vormen doordat we deze konden toepassen en er rekening mee konden houden tijdens de design fase van het project. Verder konden we door middel van deze inzichten betere iteraties maken door na iedere versie terug te kijken op wat we al neer hebben gezet, en te zien of het voldoet aan de eisen die we met deze personas wilden stellen. *Voor de persona's, zie figuur 3 t/m figuur 5 in de bijlagen.*



Strokenplanning

| | | | | | Feb | | | | Maart | | | April |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-----|---|---|---|-------|---|---|-------|
| | Begindatum | Eindatum | Resultaat | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Initiatiefase (orientatie) | | | | | | | | | | | | |
| 1 Gesprekken met groep | 5 februari | 15 februari | Alle activiteiten gezamelijk afronden. | | | | | | | | | |
| 2 Gesprek met opdrachtgever | 8 februari | 8 februari | Voortgang bespreken. Tips vragen en eventuele vragen stellen. | | | | | | | | | |
| 3 Interviews bedenken | 8 februari | 8 februari | Vragen bedenken die een goed beeld geven van wat onze doelgroep verwacht. | | | | | | | | | |
| 4 Interviews afleggen | 9 februari | 14 februari | Een duidelijk beeld krijgen van wat onze doelgroep verwacht en wat zij wachten. | | | | | | | | | |
| 5 Persona's maken | 15 februari | 15 februari | Concreet beeld krijgen van onze doelgroep. | | | | | | | | | |
| 6 Persoonlijke doelen vaststellen | 12 februari | 14 februari | Om een doel te hebben om naar te werken en concreet te weten wat ieders doel is. | | | | | | | | | |
| Doeleinden: | Een beeld krijgen van onze doelgroep en wat de doelgroep wil tijdens de introweek. | | | | | | | | | | | |
| Ontwerp fase | | | | | | | | | | | | |
| 7 Gesprek met opdrachtgever | 15 februari | 15 februari | Voortgang bespreken. Tips vragen en eventuele vragen stellen. | | | | | | | | | |
| 8 Ideeën bedenken | 15 februari | 15 februari | Een hele hoop ideeën individueel bedenken. | | | | | | | | | |
| 9 Ideeën sorteren | 15 februari | 16 februari | Uit alle bedachte ideeën gaan stemmen welke goed zijn en welke niet. | | | | | | | | | |
| 10 Gesprekken met groep | 15 februari | 26 februari | Alle activiteiten gezamelijk afronden. | | | | | | | | | |
| 11 Ideeën uitwerken | 17 februari | 17 februari | De top drie ideeën gezamelijk uitwerken. | | | | | | | | | |
| 12 Prototypen | 19 februari | 20 februari | Een goed beeld krijgen van welk idee het beste is om te realiseren. | | | | | | | | | |
| 13 Concept kiezen | 21 februari | 21 februari | Een beeld krijgen van welk concept uitgewerkt gaat worden. | | | | | | | | | |
| 14 Gesprek met opdrachtgever | 22 februari | 22 februari | Voortgang bespreken. Tips vragen en eventuele vragen stellen. | | | | | | | | | |
| 15 Concept concreet maken | 26 februari | 26 februari | Een concreet beeld krijgen van hoe het concept uitgewerkt gaat worden. | | | | | | | | | |
| Doeleinden: | Een concreet beeld krijgen welk concept uitwerkt gaat worden. | | | | | | | | | | | |
| Definitiefase (realisatie) | | | | | | | | | | | | |
| 13 Minigames kiezen | 27 februari | 2 maart | Een overzicht krijgen van welke minigames er als toevoeging komen. | | | | | | | | | |
| 14 Gesprekken met groep | 27 februari | 24 maart | Alle activiteiten gezamelijk afronden. | | | | | | | | | |
| 15 Gesprek met opdrachtgever | 2 maart | 2 maart | Voortgang bespreken. Tips vragen en eventuele vragen stellen. | | | | | | | | | |
| 16 Puzzel ideeën bedenken | 3 maart | 5 maart | Een beeld krijgen van welke puzzels er in de game zitten. | | | | | | | | | |
| 17 Escape room designs maken | 5 maart | 7 maart | Een goed beeld krijgen van hoe de escape rooms er uit gaan zien. | | | | | | | | | |
| 18 Gesprek met opdrachtgever | 8 maart | 8 maart | Voortgang bespreken. Tips vragen en eventuele vragen stellen. | | | | | | | | | |
| 19 Eerste puzzel prototypen | 8 maart | 16 maart | Playtesten en daar feedback op krijgen om te itereren. | | | | | | | | | |
| 20 Puzzels uitwerken en prototypen | 10 maart | 19 maart | Playtesten en daar feedback op krijgen en vervolgens daarop weer itereren. | | | | | | | | | |
| 21 Designs en art voor puzzels maken | 10 maart | 19 maart | Een goed beeld krijgen van hoe de escape rooms er uit komen te zien en hoe dat moet eruit zien. | | | | | | | | | |
| 22 Storyboard uitwerken | 15 maart | 16 maart | Een overzicht krijgen van hoe de gameflow eruit ziet. | | | | | | | | | |
| 23 Gesprek met opdrachtgever | 17 maart | 17 maart | Voortgang bespreken. Tips vragen en eventuele vragen stellen. | | | | | | | | | |
| 24 Gesprek met opdrachtgever | 22 maart | 22 maart | Voortgang bespreken. Tips vragen en eventuele vragen stellen. | | | | | | | | | |
| Eind presentatie | 24 maart | 24 maart | Het uiteindelijke prototype laten zien en daarop feedback krijgen. | | | | | | | | | |
| Doeleinden: | Een prototype hebben om te laten zien en te laten spelen door andere studenten en daarop feedback krijgen. | | | | | | | | | | | |
| Evaluatiefase | | | | | | | | | | | | |
| 26 Feedback vragen aan de groep | 25 maart | 25 maart | Inzicht krijgen in hoe iedereen het proces en projectresultaat ervarde. | | | | | | | | | |
| 27 Gesprekken met groep | 25 maart | 4 april | Alle activiteiten gezamelijk afronden. | | | | | | | | | |
| 28 Documentatie afronden | 25 maart | 4 april | Alle documentatie in hoeverre het gezamelijk kan afronden. | | | | | | | | | |
| Doeleinden: | Inzicht krijgen in hoe iedereen het project ervaren heeft en de documentatie op tijd afronden. | | | | | | | | | | | |

[Link naar de volledige planning](#)



Toetsing ontwerp door succescriteria

- *De game is voor iedereen speelbaar, met name de mechanics zijn niet te moeilijk en de game is niet veeleisend qua graphics, controls en vereiste kennis over games in het algemeen.*
Met het laatste prototype van de game scoort het hier een 7/10, omdat het weliswaar niet in ieder level is gerealiseerd, er toch rekening mee is gehouden om kleurenblindheid en in het aantonen van hoe we dat aan zouden pakken. Verder is er bijna geen voorkennis vereist, gezien het soort spel ook in het echte leven gespeeld kan worden. Voor de minigames hoeft dit niet te gelden.
- *De groepsleden zijn na de game in contact gegaan met elkaar, bijv. op discord.*
Met het laatste prototype van de game scoort het hier een 5/10, omdat we met de situatie weinig hebben kunnen testen, en het lastig te meten is of mensen dat zouden doen omdat we geen tijd en mogelijkheid hadden om te testen met mensen die elkaar niet al kennen.
- *Alle minigames zijn speelbaar voor elke student, dus geen betaalde games of games die bepaalde hardware vereisen.*
Met het laatste prototype van de game scoort het hier een 9/10, omdat op een spel na alle spellen die vereist zijn alleen een goede internet connectie nodig hebben.
- *Ieder groepslid heeft zijn aandeel gehad binnen de groep, dus niet dat één persoon al het werk doet / kan doen.*
Met het laatste prototype van de game scoort het hier een 10/10, omdat alle puzzels volledig onmogelijk zijn om te halen zonder vier spelers, en ook het grootste deel van de minigames vereist van alle leden van het team.

Begroting

Er komen een aantal kosten kijken bij het realiseren van dit project. Voor een grove inschatting hiervan moet er rekening gehouden worden met:

- Ongeveer 40 begeleiders bij een groep van 150 studenten
- Een bedrag voor een aantal prijzen
- Het aantal uren dat in de productie van dit project zit

Voor de 40 begeleiders is het financieel niet mogelijk om hen voor alle uren uit te betalen. Vandaar dat we ervoor hebben gekozen om hun een bedankje te geven voor hun inzet voor de introweek. Dit kan bestaan uit een klein pakketje bestaande uit wat snoep en chocolade. Hiervan schatten we de kosten op ongeveer €7,50 per presentje, ook de drie snelste groepen krijgen een presentje, dit bedraagt €30 per groep. Dit resulteert in €420 aan presentjes.

Het aantal uren dat tot dusver in produceren van het prototype zit bedraagt 100 uur. We gaan uit van een loon van €10 per uur, dus dit maakt €1000 aan productiekosten tot dusver. We schatten dat het realiseren van de volledige game een extra 75 uur zal bedragen, dus dit maakt €750 aan extra productiekosten. Dit resulteert in €1750 aan volledige productiekosten.

De totale kosten zullen **€2170** bedragen.



Reflectie

Hoewel wij erg blij zijn met het eindresultaat, zijn er alsnog wat verbeterpunten waar wij voor de volgende keer op kunnen letten.

Zo kregen wij af en toe het probleem dat er een aantal van ons hun afspraken niet nakwamen en als gevolg sommige teamleden andermans werk moesten maken. Zo heeft de designer in de groep vrijwel niets uitgevoerd gedurende de productie van het spel en heeft de developer deze taken moeten uitvoeren, ondanks dat dit meerdere keren aangekaart was bij de designer.

Daarnaast hadden een paar teamgenoten beter moeten plannen buiten dit project, omdat zij hierdoor minder tijd konden besteden aan de game vanwege ander werk dat in de weg stond.

Verder zijn we ook tegen een aantal technische uitdagingen aangelopen, maar deze waren goed op te lossen.

| Uitdagingen | Oplossingen |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| In 3D werken met weinig ervaring | Veel uitproberen en van fouten leren |
| Material importing vanuit blender naar Unity | Nieuwe materials in Unity maken |
| Getallen en letters invoeren op een keypad zonder overlay UI | Gebruik maken van raycasting |
| Online samenwerken | Dagelijks een meeting |
| Mooie schematische scenes maken | Postprocessing en lighting |
| Duidelijke puzzels maken | Playtests doen met andere groepen |

Tabel 1.

Aan de positieve kant ging niet alleen het bedenken van de ideeën en features voor de game soepel, maar ook is het coderen van de puzzels makkelijk afgegaan.

Tevens werden de assets snel en op hoge kwaliteit geleverd.

Wij hadden de presentatie voldoende voorbereid, waardoor het presenteren soepel verliep. De verdeling per slide ging als volgt; ieder teamlid kreeg de gelegenheid om het over het deelonderwerp te hebben waar zij het meest aan hebben gewerkt of veel over konden vertellen. Bij de playtest deden beiden Richard en Valentijn mee, samen met Tom en Amber. De begeleiders vonden dat we genoeg hadden laten zien en dat er een leuke vormgeving aan zat, waardoor we een positieve reactie kregen.

Tot conclusie was dit een leerzaam project met veel uitdagingen dat tot een trotsmakend eindresultaat heeft gezorgd waar wij zeer tevreden mee zijn. En we hopen dat wij ons project verder mogen ontwikkelen om deze te laten ervaren door de 1e jaars G&I studenten van het jaar 2021 - 2022.



Research onderdeel

Context

"Hoe kunnen minimaal 150 1e jaars studenten van G&I een joy-sparking prototype van een interactieve ervaring van minimaal 1 dagdeel ervaren met een budget van 2500 euro?"

Introductie

We leven in een sombere tijd met weinig contact, maar dat mag zeker niet de pret bederven. Ondanks dat veel activiteiten niet meer mogen en het niet zeker is of het mogelijk is een fysieke introweek te houden, kan het nog steeds enorm leuk en gezellig zijn! Door gebruik te maken van een gezellige en uitdagende communicatieve interactieve ervaring kan iedereen nog steeds met zijn allen plezier beleven, zonder even aan deze sombere tijd te denken.

Onderzoeks methode(n)

Deskresearch

Wij hebben gekozen voor deze onderzoeks methode omdat we graag feitelijk wilden weten hoeveel mensen per groepje handig zou werken qua communicatie (Scribbr, z.d.).

Analyse

We hebben gevonden dat bij een groepje van vier teamleden bij één op één relaties er zes relaties onderhouden moeten worden (Derksen, z.d.). Bij zes teamleden zijn dit al tien relaties. Op basis van deze informatie hebben we gekozen voor groottes van vier teamleden. Het positieve van dit artikel is dat het ondersteund is door heel veel literatuuren van Universiteiten en hooggeleerden, dus dat de betrouwbaarheid hoog ligt.

Door deze corona tijd is er besloten om het spel online te maken, dit betekent dat in het algemeen iedereen thuis achter een laptop/computer met microfoon het spel kan spelen via een executable. Voor mensen die geen computer/laptop tot hun beschikking hebben kunnen met geldende redenen of omdat zij met geldende redenen thuis niet kunnen spelen, in overleg met school mogelijk op school een computer gebruiken.

Ook hebben we besloten om het spel ongeveer zes uur te laten duren. Dit kan variëren aan de snelheid op welke de groepen het spel voltooien, maar we proberen het rond de zes uur te laten duren. De tijd kan door de coaches beïnvloed worden door meer of minder activiteiten toe te voegen aan het spel. Alle activiteiten zullen specifiek en kieskeurig gekozen worden om zoveel mogelijk gezelligheid en plezier te geven.

Het is de bedoeling dat het spel voor 150 studenten speelbaar is zonder problemen. Hier wordt ook zeker rekening mee gehouden. Door groepen van vier te maken plus één coach die het spel niet mee zal spelen, kan iedereen meespelen. Voor groepen die niet aan vier spelers toe komen, omdat er onverwachts iemand ziek is of een andere geldende reden zal er een meerderejaars die het spel nog niet gespeeld heeft in de plaats komen.



Het budget van 2500 euro zal voldoende zijn om het spel te realiseren. Vrijwel alle assets worden gemaakt door het team zelf in low poly, waardoor het weinig tijd kost om deze te realiseren. Tot slot is er ook nog ruimte om eventuele prijzen beschikbaar te stellen voor groepen die het snelst klaar zijn.

Een andere randvoorwaarde is dat het spel voor elke student speelbaar is. Hiermee wordt rekening gehouden door te zorgen dat het op iedere laptop/computer speelbaar is en de mechanics van het spel zijn makkelijk te begrijpen voor iedereen.

Conclusie

Het doel van dit onderzoek was om erachter te komen hoe wij een joy-sparking prototype voor minimaal 150 studenten konden maken. Met het onderzoek op het aantal studenten dat per groepje handig is zijn we erachter gekomen dat vier studenten het perfecte aantal is.

Het analyseren van de randvoorwaarden heeft ons een inzicht gegeven in hoe en waar we rekening mee moeten houden tijdens het maken van ons project. Zo zullen er geen lastige mechanics zijn en zal de game geen veeleisende graphics bevatten.

Bij het maken van de game moet rekening gehouden worden met het budget en dit wordt vooral gedaan doordat vrijwel alle assets zelf gemaakt worden in low poly.

Qua tijd kan het veel verschillen hoe lang een groepje ertover doet om het spel te voltooien, vandaar dat wij het spel zo zullen ontwikkelen dat de coach van het groepje een ruime keuze heeft uit een aantal gezellige en leuke activiteiten die tussendoor en achteraf toegevoegd kunnen worden aan het spel.

Bronnen

Scribbr. (z.d.). Welke onderzoeks methode moet ik gebruiken? | 22 voorbeelden.

<https://www.scribbr.nl/category/onderzoeks methoden/>

Derksen, K. (z.d.). Teamomvang meest onderschatte succesfactor. Karin Derksen.

<https://karinderksen.nl/blog/teamontwikkeling/de-teamomvang/>

Geschreven Door:

Auteur: Tom Renkema



Content

“Hoe kan een interactieve ervaring voor 1e jaars G&I studenten een realistische transitie van scholier naar ontwerper tonen?”

Introductie

Bij de introductieweek van 1e jaars G&I studenten is het van belang dat er een duidelijk beeld wordt gegeven van hoe de aankomende periodes ervaren zullen worden. Dit is natuurlijk anders voor ieder persoon, maar er zijn altijd een paar ervaringen die door velen ervaren worden. Zo worden vaak creatieve en zwevende ervaringen opgedaan, maar ook verwarringe ervaringen kunnen op komen zweven.

Onderzoeks methode(n)

Observatieonderzoek

Wij hebben gekozen voor deze onderzoeks methode omdat we graag wilden weten welke platformen onze doelgroep makkelijk kunnen gebruiken (Scribbr, z.d.). Het voordeel is dat de eerstejaars studenten van dit jaar (oftewel wij) een representatieve groep zijn voor de studenten van de introweek, waardoor we heel gemakkelijk kunnen kijken naar andere eerstejaars studenten en hoe zij met platformen zoals Discord en Zoom omgaan.

Analyse

Onze doelgroep zijn de 1e jaars studenten van G&I van volgend schooljaar. Er wordt geacht dat zij enige basiskennis hebben van het spelen van games, zoals bewegen met de toetsen “w,s,a,d” en het gebruik van de muis om de camera te bewegen.

Uit de observatie hebben we waargenomen dat Discord als communicatiemiddel gemakkelijk wordt opgepakt door 1e jaars studenten van G&I, ook door studenten die er nog nooit mee hebben gewerkt. Dit betekent dat wij Discord als hoofd platform voor communicatie gaan gebruiken voor onze interactieve ervaring.

Op basis van de resultaten die verwacht worden door onze cliënt hebben we inzicht gebracht in wat relevant is voor het project. Zo is het belangrijk dat er elementen in het spel zitten waar creativiteit voor nodig is. Dit kan in elke vorm zijn, van het tekenen van een woord tot het creatief nadenken over hoe een puzzel in elkaar zit met weinig hints. Het is de bedoeling dat studenten uit hun comfort zone gaan en vooral gaan communiceren en plezier hebben. Op deze manier laten we de studenten op een simpele manier kennis maken met de transitie van scholier naar ontwerper.

Het is belangrijk dat studenten onderling met elkaar communiceren zodat zij langzamerhand contacten met elkaar leggen. Daarom is het van groot belang dat communiceren een groot onderdeel van het spel is. Op deze manier stimuleren we de studenten om samen te werken.

Er moet in een vorm spanning, plezier, focus, paniek en creativiteit in het spel aanwezig zijn, om een realistisch beeld te geven van wat gaat komen in het aankomende jaar. Tijdens het begin van de studie krijg je vooral te maken met spanning, omdat je niet weet hoe hoog de



lat ligt en wat de docenten verwachten. Bij elke opdracht heb je daarom veel focus nodig in combinatie met een pot creativiteit, om prachtige werken neer te zetten om zelf trots op te worden. Helaas kan deze nieuwe vorm van opdrachten krijgen voor veel paniek zorgen door alle deadlines. Maar het allerbelangrijkste is dat je plezier blijft houden in het werk dat je aan het verrichten ben en het liefst met anderen.

Conclusie

Tijdens dit onderzoek zijn we erachter gekomen dat onze doelgroep Discord gemakkelijk als communicatiemiddel kan gebruiken en deze daarom het hoofd platform voor communicatie wordt.

Het is belangrijk dat het spel elementen van creativiteit bevat en dat de studenten uit hun comfortzone gaan door te communiceren met elkaar, zodat ze op een simpele manier kennis maken met de transitie van scholier naar ontwerper.

Het is belangrijk dat communicatie een groot onderdeel van het spel is, zodat de studenten gestimuleerd worden om samen te werken.

Om kennis te maken wat in het komende jaar gaat komen moet er in een vorm spanning, plezier, focus, paniek en creativiteit in het spel aanwezig zijn.

Bronnen

Scribbr. (z.d.). Welke onderzoeksmethode moet ik gebruiken? | 22 voorbeelden.
<https://www.scribbr.nl/category/onderzoeksmethoden/>

Geschreven Door:

Auteur: Tom Renkema
Co-schrijver: Amber Destina



Doelgroep

“Hoe kunnen 1e jaar studenten van G&I een leuke en gezellige online ervaring hebben tijdens de introweek?”

Introductie

Tijdens de introweek van HKU G&I gaan 1e jaars studenten kennis met elkaar en de opleiding/school maken. Dit geeft de studenten de kans om zich te kunnen verbinden, plezier te hebben en kennis te maken met alles wat met de studie te maken heeft. De kennis van de afgelopen jaars studenten die de introweek van dat jaar al hebben meegemaakt zijn relevant om een goed inzicht te krijgen wat er tijdens die introweek allemaal goed en fout ging.

Onderzoeks methode(n)

Veldonderzoek

Wij hebben gekozen voor deze onderzoeks methode omdat we een dataverzameling nodig hadden van studenten die de G&I introweek afgelopen jaar hebben gehad en toekomstige studenten om te achterhalen wat zij verwachten van de introweek (Scribbr, z.d.). Daarbij hebben we gekozen voor interviews. Het voordeel van deze interviews was dat we direct informatie kregen van studenten die de introweek afgelopen jaar al hebben gehad, waardoor het enorm representatief is.

We hebben hierbij gekozen voor een kwalitatief onderzoek, omdat we inzicht wilden krijgen op de verschillende interpretaties en opvattingen die de studenten hadden over de afgelopen introweek. Vervolgens hebben we gekozen voor een semigestructureerd interview waarbij we een algemeen schema met vragen en volgorden hadden, maar waarop afgeweken mocht worden als dit meer gedetailleerdere informatie gaf (Dingemanse, 2015).

Om een redelijk beeld te krijgen van de interpretaties en opvattingen hebben we gekozen om tussen de 15 en 20 studenten en toekomstige studenten te interviewen. De interviews zijn vervolgens afgeno men via Discord calls, tijdens deze calls werd er meegeschreven met het antwoord van de geïnterviewde. Vervolgens hebben we alle verzamelde informatie met bepaalde kernwoorden per vraag samengevat om zo een duidelijk beeld te krijgen wat het gemiddelde was van de antwoorden (figuur 1 en 2) (Dingemanse, 2015). Dit kon bij dit interview redelijk makkelijk, omdat veel antwoorden heel dicht bij elkaar lagen.

Vervolgens hebben we drie persona's gemaakt die we gebruikt hebben om de doelgroep te vertegenwoordigen (figuur 3 t/m 5). Op deze manier zijn we erachter gekomen wat de benodigheden/behoeften zijn van de gebruikers (Co-Design Methods, 2018).



Analyse

Uit de interviews hebben we voornamelijk tekortkomingen uit de vorige introweek kunnen halen. Toch waren de studenten erg tevreden met hoe het gegaan was en wilden ze elkaar graag leren kennen door middel van interactie en samenwerking.

Door kleine groepen te vormen zal de interactie soepeler en effectiever gaan, zo zijn er minder relaties die onderhouden moeten worden dan bij een grote groep (Derksen, z.d.). Door de tekortkomingen te tackelen en te combineren met onze ingevingen denken wij een sterk product neer te kunnen zetten.

Conclusie

Het doel van dit onderzoek was om erachter te komen wat nieuwe studenten aan HKU het belangrijkste en leukste zouden vinden om te doen in hun online introweek. Onderzoek in relatie tot dit project heeft resultaten opgeleverd die aantonen dat veel studenten het belangrijk vonden om goede contacten te kunnen leggen in de eerste week.

De verzamelde data van de interviews en observatie van de groepsleden heeft inzicht gegeven op de manier waarop we het project in elkaar willen zetten en het design hiervan is gebaseerd op de dag van de introweek waarop we deze willen laten spelen. Hierop gebaseerd trekken wij de conclusie dat ons project er nut van zou hebben om ervan uit te gaan dat het op de eerste dag van de introweek gespeeld wordt en dat de focus ligt op het zorgen tussen een goede band van de studenten die elkaar nog moeten leren kennen.

Bronnen

Scribbr. (z.d.). Welke onderzoeks methode moet ik gebruiken? | 22 voorbeelden.

<https://www.scribbr.nl/category/onderzoeks methoden/>

Dingemanse, K. (2015, 8 september). Stappenplan – Interview in je scriptie. Scribbr.

<https://www.scribbr.nl/onderzoeks methoden/stappenplan-voor-het-gebruiken-van-een-intervieuw-je-scriptie/>

Co-Design Methods. (2018). Persona | Co-Design Methods.

<https://codesignmethods.com/portfolio/persona/>

Derksen, K. (z.d.). Teamomvang meest onderschatte succesfactor. Karin Derksen.

<https://karinderksen.nl/blog/teamontwikkeling/de-teamomvang/>

Geschreven Door:

Auteur: Tom Renkema

Co-schrijver: Lars Mulder



Repertoire

“Welke projecten bestaan er al die ons kunnen helpen bij het definiëren van ons ontwerp?”

Introductie

Bij het bedenken van een ontwerp hoef je natuurlijk niet bij nul te beginnen. Er zijn al oneindig veel projecten gemaakt waar inspiratie in te vinden valt. Dit kan een fysiek project zijn, maar natuurlijk ook een digitaal project. Zo zijn er ook enorm veel websites te vinden waar een groot aantal ideeën op staan, speciaal gemaakt om jou te helpen bij het bedenken van een goed ontwerp.

Onderzoeks methode(n)

Exploratief onderzoek

Wij hebben gekozen voor deze onderzoeks methode omdat we graag een hoop ontwerp ideeën willen opdoen om vervolgens verder op die ideeën door te gaan en omdat we nog niet helemaal wisten welke kant we op wilden gaan qua genre van de game (Scribbr, z.d.).

Deskresearch

Wij hebben gekozen voor deze onderzoeks methode omdat we bestaande gegevens wilden doorspitten om erachter te komen wat voor soort puzzels we wilden gebruiken en hoe we party games daarin konden verwerken (Scribbr, z.d.).

Analyse

Het enige wat zeker is, is dat het een online game zal worden, omdat in de projectbeschrijving stond dat we ervan uit moeten gaan dat de introweek online plaatsvindt. Gebaseerd op deze informatie hebben we vastgesteld dat we een game gaan maken in Unity, ook omdat de meesten van ons daar al redelijk wat ervaring mee hadden en het hierdoor makkelijker was om sneller games te realiseren.

Met dit in ons achterhoofd hebben we gekeken naar welke game genres het beste bij een gezellige en uitdagende game past met kennismaking als doel. Toen we Puzzlers en Party Games tegen kwamen dachten we meteen dat er met dit genre enorm veel ruimte was om mee te spelen (Pavlovic, 2020). En vooral de combinatie van een puzzelgame met party games kan heel goed werken, omdat bij beiden communicatie, een win factor en teambuilding aan bod komt. Bij het veldonderzoek voor onze doelgroep kwam vooral naar boven dat studenten samenwerken, competitie en socialiteit enorm belangrijk vinden, dus dit sluit daar perfect bij aan.

Als eerste gingen we naar populaire puzzle games kijken waarbij teambuilding van groot belang was. Zo dachten we meteen aan Portal 2, waarbij je bij de co-op op creatieve manieren samen moet werken om de puzzels op te lossen. De manier waarop deze puzzels in elkaar zaten was erg interessant, omdat je beiden een soort van rol kreeg toegewezen, maar alsnog enorm veel vrijheid kreeg.

Vervolgens gingen we zoeken op games waarbij teambuilding nog meer van groot belang was, omdat dit meestal interessante puzzels oplevert. Toen kwamen we een artikel tegen



over zes redenen over teambuilding bij een escape game (The Escape Game, 2020). Deze gaf allerlei redenen over waarom juist bij een escape game er veel teambuilding en communicatie plaatsvindt. Dit was voor ons de druppel om te kiezen voor een escape game, met daarin party games verwerkt.

Om erachter te komen wat voor puzzels goed zouden werken voor een groep van vier hebben we een aantal games gespeeld die daar gebruik van maken. Bijvoorbeeld: We Were Here, waarbij twee spelers allebei een eigen rol krijgen, waarbij een aantal puzzels waarbij één speler een observator is en de andere de uitvoerende. Dit resulteert in interessante puzzels waarbij beiden spelers compleet andere dingen moeten doen.

Ook hebben we op minecraft een aantal escape rooms gespeeld waarbij je met twee tot vier spelers kan werken. Dit gaf ons inzicht in de creativiteit die gebruikt kan worden met weinig assets. Zo kun je in de meest obvious elementen een puzzel verwerken, zonder dat de speler meteen doorheeft dat het iets met een puzzel te maken heeft. Bijvoorbeeld een paar bloemen in een kamer met verschillende kleuren, op het eerste gezicht denk je aan decoratie. Maar als je dan bij een slot komt waarbij je kleuren moet invoeren ga je heel anders naar de bloemen kijken.

Tot slot gingen we kijken naar artikels die ideeën hadden om een leuke puzzel voor een escape game te maken. Zo kwamen we een artikel tegen die 11 puzzel ideeën had voor een escape game, waarbij we een aantal ideeën als inspiratie hebben genomen en daarop verder hebben zitten itereren (W., 2016).

Voor de party games hebben we een aantal online minigames gespeeld zoals Scribbl.io en krunker prophunt. Hierbij is het makkelijk om een bepaald thema erin te verwerken. Deze kunnen verwerkt worden in kleine puzzels zoals iets wat gerepareerd moet worden, waarvoor een mini game gespeeld moet worden door het team.

Als tools zullen we gebruik maken van Unity om de game in elkaar te zetten en een mix van Blender en Maya om alle assets te maken. We zijn niet van plan om models van internet te halen, omdat wij het origineel en makkelijker vinden om deze allemaal zelf te maken.

Conclusie

Tijdens dit onderzoek zijn we erachter gekomen welke genres ons spel gaan worden en nog belangrijker wat voor soort puzzels er in de game komen te zitten. Hier zijn we achter gekomen door veel inspiratie op te zoeken en een aantal multiplayer puzzel game te spelen.

Ook hebben we een klein lijstje gemaakt van de party games die het spel onder anderen zal bevatten. Hierbij is gekeken naar hoe deze door de escape game heen verwerkt kunnen worden, met bijvoorbeeld iets kleins wat gerepareerd moet worden.

Als ontwikkelplatform zal Unity gebruikt worden om de game in elkaar te zetten, omdat binnen het team hiermee de meeste ervaring mee is. Maya en Blender zullen gebruikt worden als tools om de modellen te maken, omdat de artists hiermee de meeste ervaring hebben.



Bronnen

Scribbr. (z.d.). Welke onderzoeksmethode moet ik gebruiken? | 22 voorbeelden.

<https://www.scribbr.nl/category/onderzoeksmethoden/>

Pavlovic, D. (2020, 23 juli). Video Game Genres: Everything You Need to Know. HP.

<https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres>

The Escape Game. (2019, 12 september). The Escape Game.

<https://theescapegame.com/blog/top-6-reasons-to-team-build-at-the-escape-game/#:%7E:text=Escape%20rooms%20are%20perfect%20corporate,together%20towards%20a%20comm%20goal.&text=If%20your%20team%20needs%20to,by%20solving%20fun%20interactive%20puzzles.>

W. (2016, 22 september). Top 11 Puzzle Ideas for Escape Rooms. Escape Room Tips.

<https://escaperoomtips.com/design/escape-room-puzzle-ideas>

Geschreven Door:

Auteur: Tom Renkema

Co-schrijver: Alan de Jeu



Bijlagen

Assets van derden:

Geluiden:

<https://soundbible.com/759-Toggle.html>

<https://www.bensound.com/royalty-free-music/>

<https://www.zapsplat.com/sound-effect-category/door/>

<https://www.fesliyanstudios.com/royalty-free-music/downloads-c/epic-music/>

<https://www.storyblocks.com/audio/stock/cartoon-voice-clip-male-24-oh-boogers-sg7mxk32udhk0wxtfk4.html>

<https://tunetank.com/mood/epic>



Interviews

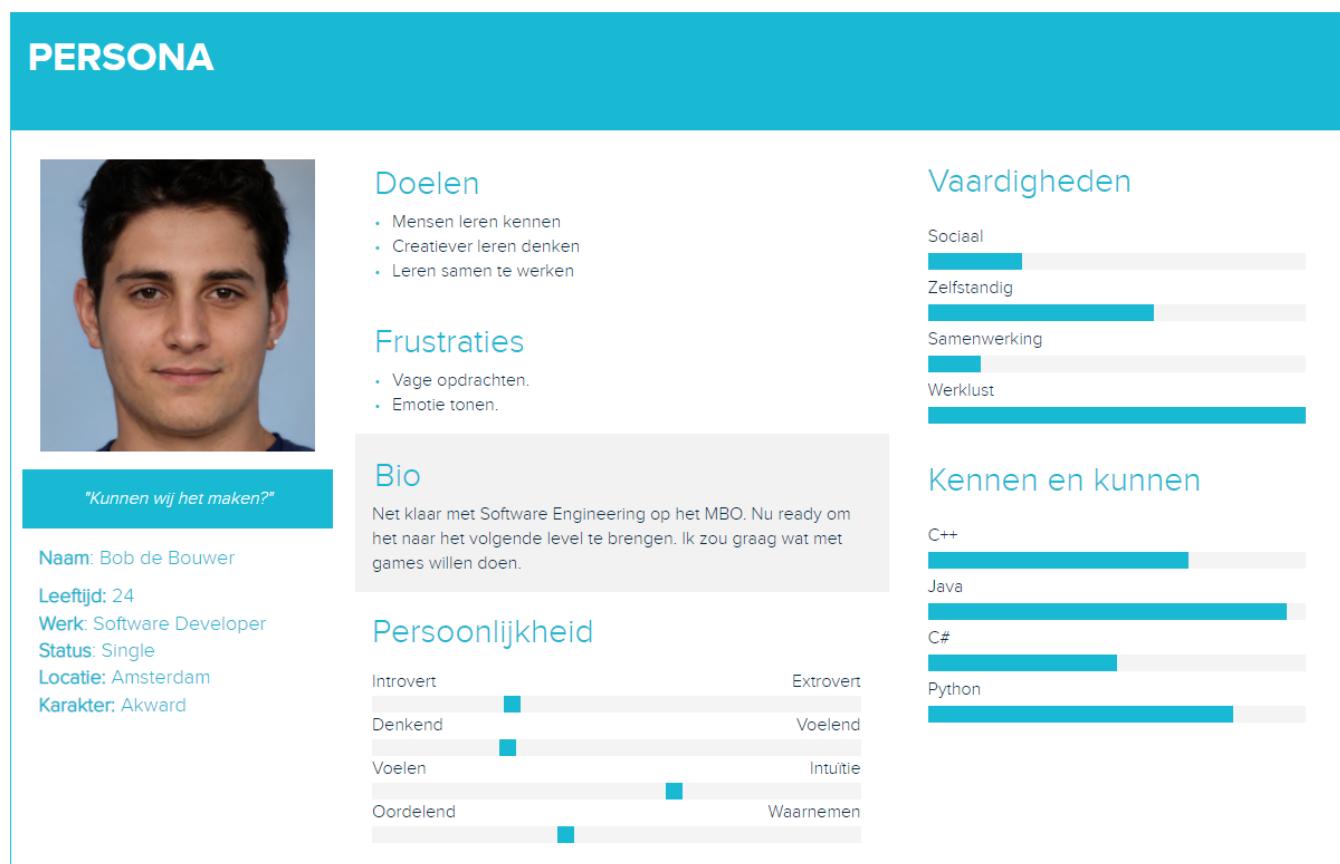
| | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--------------------------------------|
| Wat verwacht je dat er ter Wat denk jij dan dat ze nog aan de introweek had? Hoe zou jij het makkelijkst/liefst contact leggen met mense Wat heb je geleerd tijdens de intro? | Wat denk jij dan dat ze nog aan de introweek had? Hoe zou jij het makkelijkst/liefst contact leggen met mense Wat heb je geleerd tijdens de intro? | Juist in de introweek vind Waren activiteiten georganiseert en tussen die act Opdelen in kleine groepjes. In een hele grote groep kan ik Het gebouw, de plattegrond. Je ma Het interactieve tussen m Je leerde veel mensen kennen die vervolgens daar samen aan iets te werken. De introweek vond ik heel Niet veel geleerd, behalve dat je cr Persoonlijk zou ik het leuk Meer opdrachten wat meer met de studierichting t In een groepje met random mensen. Ik ben niet iemand die Niet veel geleerd, ik hoop ook niets Niet veel wat er terugkom Meer competities in de groepen zelf. Je had nooit ik loop er gewoon op af. Genoeg ruimte voor sociaal conta Niet veel geleerd, alleen dat corona Het lekker vaag houden e Ik zou het leuker hebben gevonden dat de tweede Ik had heel veel mensen hun nummer. Gewoon een rando De sfeer van hku leren kennen, dat Ik verwacht dat ik met de N/A | Door ze zelf te benaderen. | Wat voor sfeer er heerst bij het HKL |
| Wist nog niet veel wat ga Het was jammer dat je niets op het eiland kon doe Eerst iemand via discord/andere sociale media spreken. Z Teamwork/communicatie met mens Wat ik met de opleiding g Interactie met meer mensen dan een vast groepje Ik vond dat via discord zoals voor de introweek erg prettig Niet veel eerlijk gezegd ik had gehc Dat ik veel info zou krijgen Dat je bijv met meerdere groepen ging samenwerf Discord het makkelijkst. Ik vind het goed dat het random g Niet veel, alleen wat mensen van d Games spelen, nieuwe m De groepjes verdeelden bij mensen waar je in de kla Uitgaan, Multiplayer games samen spelen Vooral mede studenten leren kenne Hoop iets te leren uit de ir iets waar je daadwerkelijk iets van leert (over HKU, s Via discord of persoon heb niet echt een voorkeur Ik heb niks geleerd in de intro week Vooral vertellen hoe het e Misschien iets meer info gefocused op de studierik Het liefste fysiek maar ik heb online ook weinig moeite, vo Ik heb geleerd hoe de sfeer van de iets wat mij creatief bezig Ik denk dat de introweek wat meer kunst dingen k Discord berichten, bellen Helemaal niks ik had liever wat me Spellen en Games Niet mee gedaan omdat het online was Fysiek, belangrijk is dat het kennismaken zo spontaan mo ik hoop een hoop medestudenten te de basisvakken, de lerare beter contact tussen leerlingen, niet alleen je eigen samenwerken, zo is je eerste interactie elkaar helpen een beetje wat we zouden kunnen introductie N/A het leukste/makkelijkste zou in mijn ogen zijn een soort kle N/A | | | | |
| Relevante informatie van Minder lange dagen. En minder dagen. Iets van e Gewoon op afstappen. | Gewoon op afstappen. | Ik hoef niks echt te leren. Ik wil voo | | |
| Ik verwacht dat er veel na Misschien meer uitwisseling tussen de verschillen Ik persoonlijk vind online een hele handige manier, vooral Qua game development li Rotatie van groepjes, maar aangezien ons project Door in groepsverband samen te werken. | Ik denk niet dat ik perse heel veel g Wees niet bang om sociaal contact | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| mensen leren kennen bonding | kleine groepjes | creatief leren denken | | |
| basis informatie opleiding veel wachten | samenwerken | sfeer | | |
| | competitie | niet bang zijn voor sociaal contact | | |
| | | | | |

Figuur 1 en Figuur 2.

| Vragen | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|--|--|--|
| Waarom heb je meegedaan aan de intro? Wat vind je belangrijk aan een multiplayer Wat vond je negatief aan de intro? Wil je graag dat de introweek voorbereiding i Welk spel element wil je terugzien in | | | | |
| Ik vind het wel belangrijk dat je van te vore Sowieso dat je samen moet werken, miss Positief: mensen leren kennen, leu Ik vind het wel belangrijk dat het niet zozeer Ik denk dat het belangrijkste samenwerk Omdat ik mensen wilde ontmoeten van mij Het leukste dat je met vrienden kunt samen Negatief: De klassen, dat je niet in Nee, dat wil ik niet. De intro week is er om m Ik zou als eerste samenwerking zegg Ik vond het chill om alvast online kennis te De kennismaking en gezelligheid. Dat je n Negatief: Dat je niet met de mens Ik zou het leuk vinden, maar het hoeft niet. Puzzels vind ik leuk en dat dan in co Puur sociale connecties leggen. Niks beter Dat iedereen zichzelf blijft. Het moet een b Negatief: Sommige opdrachten. Nee, meer voor mensen leren kennen. Out o Sowieso competitie, het gevoel van v Ik kon het financiëren en ik kreeg heel veel dat iedereen het zeggen heeft. Sommige i Negatief: De kosten. We moesten Ja, dat je een groepsgevoel hebt. Deels competitie en deels samenwer | | | | |
| Ik wil graag een idee krijgen van bij wie ik i Dat het spel leuk is om te spelen. da's een N/A Zo lang ik maar weet waar ik aan toe ben. Ik heb niet echt een voorkeur qua ge | | | | |
| Het klonk als een interessant iets om te do Een manier van communicatie (voice chat Negatief: Veel mensen uit mijn grt Voorbereiding is fijn, maar het hoeft er niet v Competitie heel leuk, want dan is er Omdat ik moet Dat het niet kapot buggy of te competitive Negatief, opdrachten waren mees Zou ik wel leuker vinden Samenwerking maar minder competi | | | | |
| Omdat het mij gewoon heel verstandig lee De communicatie tussen mensen het belang Negatief: Dat ik de mensen van m Misschien niet in de introweek. Samenwerking vind ik het beste, war | | | | |
| Ik heb meegedaan, vond de opdrachjes w Dat iedereen het kan spelen en in het spe Negatief te grote groepen heel v Maakt niks uit als je het maar leuk maakt Socializeren zolezo | | | | |
| Waarom? ik dacht dat het verplicht was H/ Ja, wel een leuke competitief spel wat spe Negatief: de opdrachten waren na Maakt mij niet Spel elementen: competitie samenwer | | | | |
| Ik deed mee omdat ik graag meteen conta Dat er vooral interactie is met meer mense Negatief was dat er zo weinig fysi Zou mijn zijn maar hoeft niet perse van mij. Vooral socialisatie hier is denk ik sa | | | | |
| Om nieuwe vrienden te maken Dat je lol kan hebben met jouw vrienden e Ik vond het te lang en het werd sa Ja dat lijkt me het beste Competitie en socialisatie | | | | |
| ik heb niet meegedaan aan de intro omdat Dat je samen dingen kunt delen, verschil i Nvt Nee ik vind het belangrijker je medestudente Socialisatie en teamwork | | | | |
| om anderen alvast een beetje te leren ken duidelijk erkennung, dat mensen weten wie negatief was dus het slechte cont liever niet, ik wil meer de studenten leren ker competitie | | | | |
| nieuwe mensen leren kennen Belangrijk voor mij is de kans om keuzes t N/A Mij lijkt dat wel handig, om zoietjes aan bod te alle drie de genoemde dingen | | | | |
| Om mensen te leren kennen Dat iedereen er aan kan meedoen. Negatief: Dagen waren lang, kon Een klein beetje. In een week zal je toch niet Competitie en samenwerking tegen e | | | | |
| Ik heb meegedaan aan de Introweek omdat Zo lang je goed samen kan werken en het Eigenlijk was alles positief voor m Ik denk dat ze er wel een beetje op zouden r Samenwerking en socialisatie zoude socialitatie | | | | |
| Ik dacht dat de introweek verplicht was XD Je moet er goed sociaal contact kunnen le Ik zat heel de tijd ,maar in een grc De introweek hoeft wat mij betreft niet een g Moet het een game zijn? Maar graag | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| om nieuwe mensen te leren kennen samenwerken niemand uit groepje in klas nee, mensen leren kennen is belangrijker samenwerking / teambuilding | | | | |
| voor het sociale contact competitie (maar niet te) weinig samenwerking beetje, in de vorm van manier van denken bi competitie | | | | |
| | interactie met studenten te lange dagen | | | |
| | plezier | | | |



Persona's



Figuur 3.



BRIAN

PERSONA

TYPE
Aanwezig



Quote

“*Rozen zijn rood,
de sfeer is ver te
zoeken: Ik hou
niet van koude
pannenkoeken.*”

“

Demographic

| | | |
|---------|----|-------|
| Male | 20 | years |
| Utrecht | | |
| Single | | |
| Gamer | | |

Vaardigheden

| | |
|---------------|--------|
| Gamen | High |
| Creativiteit | Medium |
| Leiderschap | Medium |
| Zelfzekerheid | High |

Bio

Kern verse student die houdt van een beetje lol maken. Daarnaast ben ik ook erg competitief en denk ik graag outside of the box.

Doelen

- Contacten opbouwen
- Samenwerken met studenten
- De beste zijn

Verwachtingen

- Veel leren m.b.t de opleiding
- Creatieve denken
- Mensen leren kennen

Valkuilen

- Teveel in eigen handen nemen
- Niet altijd anderen laten uitpraten
- Erg competitief zijn

Figuur 4.



OLIVIA SMITH

Persona

TYPE
Creatief



QUOTE VAN DE DAG
"Variatie maakt het leven rijker."

BIOGRAFIE
In mijn vrije tijd hou ik ervan om zelf cosplays te maken. Ook teken ik graag wat er in mij opkomt. Ik hoop op een dag een bekende kunstenares te worden.

Doelen

- Betere kwaliteit cosplays maken
- Experimenteren met verschillende kunststromingen
- Zichzelf ontdekken

Verwachtingen

- Creatieve vrijheid krijgen
- De techniek achter goede kunst leren

Vaardigheden

| | |
|-----------------|------------------------------------------------------------------|
| Creaviteit | <div style="width: 100%;"><div style="width: 80%;"> </div></div> |
| Socialiteit | <div style="width: 100%;"><div style="width: 80%;"> </div></div> |
| Competitiviteit | <div style="width: 100%;"><div style="width: 80%;"> </div></div> |

Valkuilen

| | |
|--------------|------------------------------------------------------------------|
| Verlegen | <div style="width: 100%;"><div style="width: 80%;"> </div></div> |
| Onhandig | <div style="width: 100%;"><div style="width: 80%;"> </div></div> |
| Fanatiek | <div style="width: 100%;"><div style="width: 80%;"> </div></div> |
| Besluiteloos | <div style="width: 100%;"><div style="width: 80%;"> </div></div> |

Demografische info

Female 18 years

Friesland

Relatie

Havo

Werk

Tekenares
Bob de Bouwer Studio

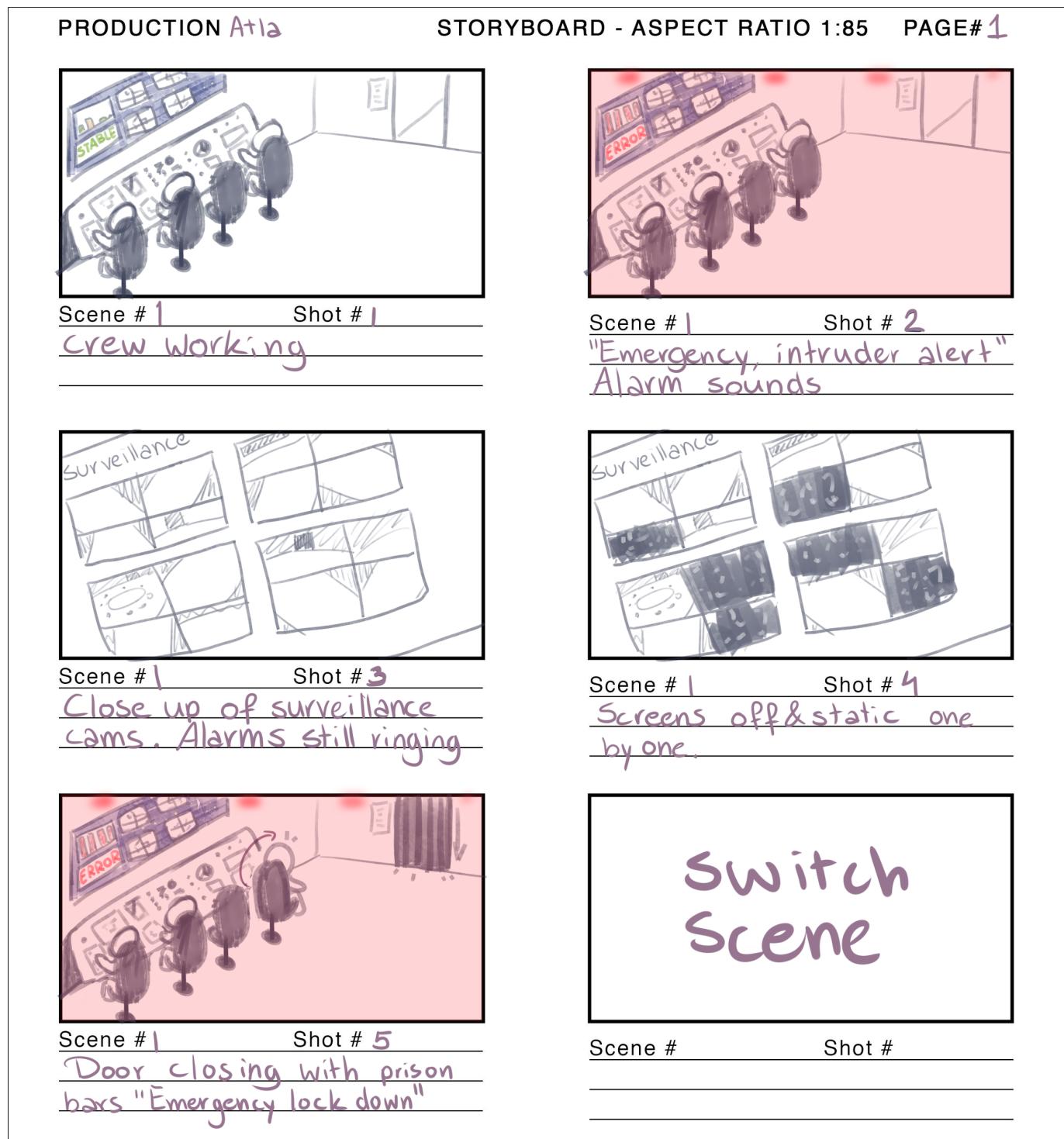
Preferred channels

Figuur 5.



Storyboard

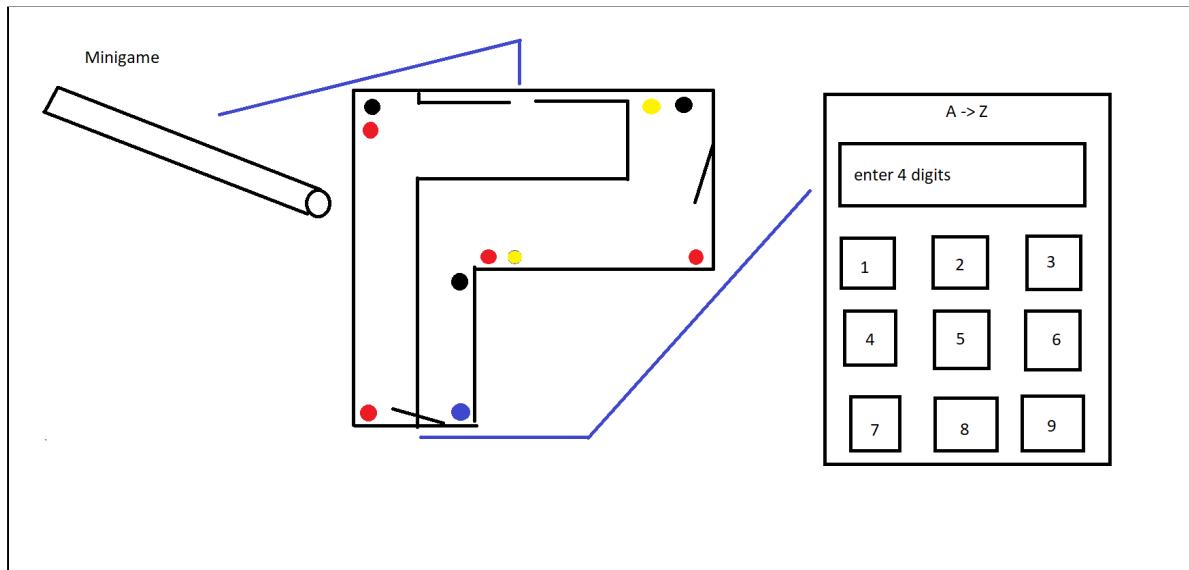


Figuur 6.



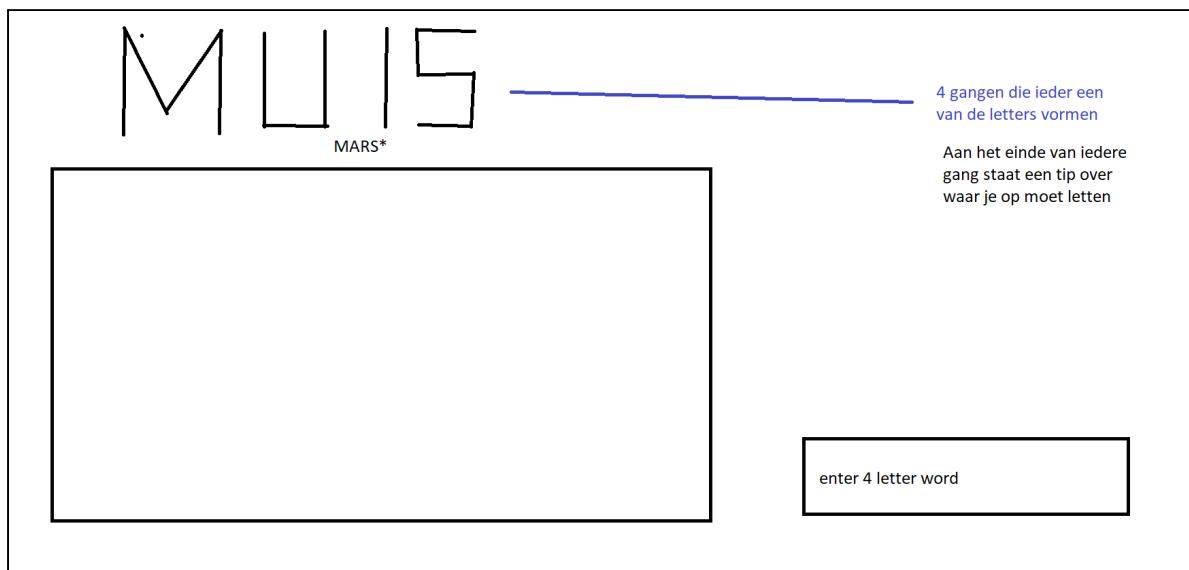
Puzzel Concepten

Puzzel 1



Figuur 7.

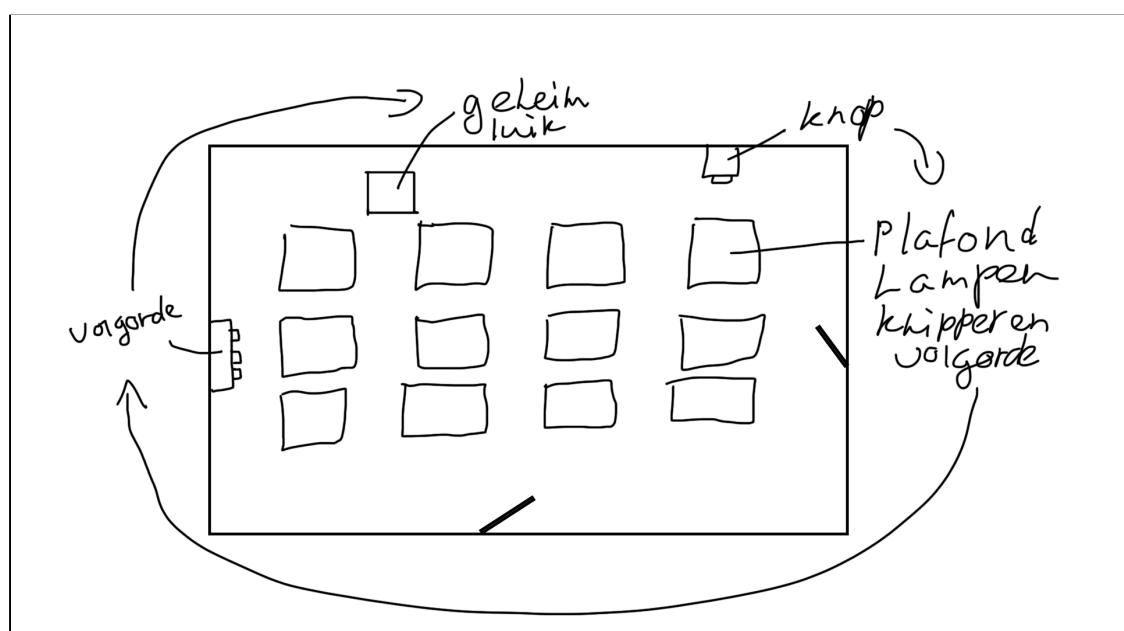
Puzzel 2



Figuur 8.

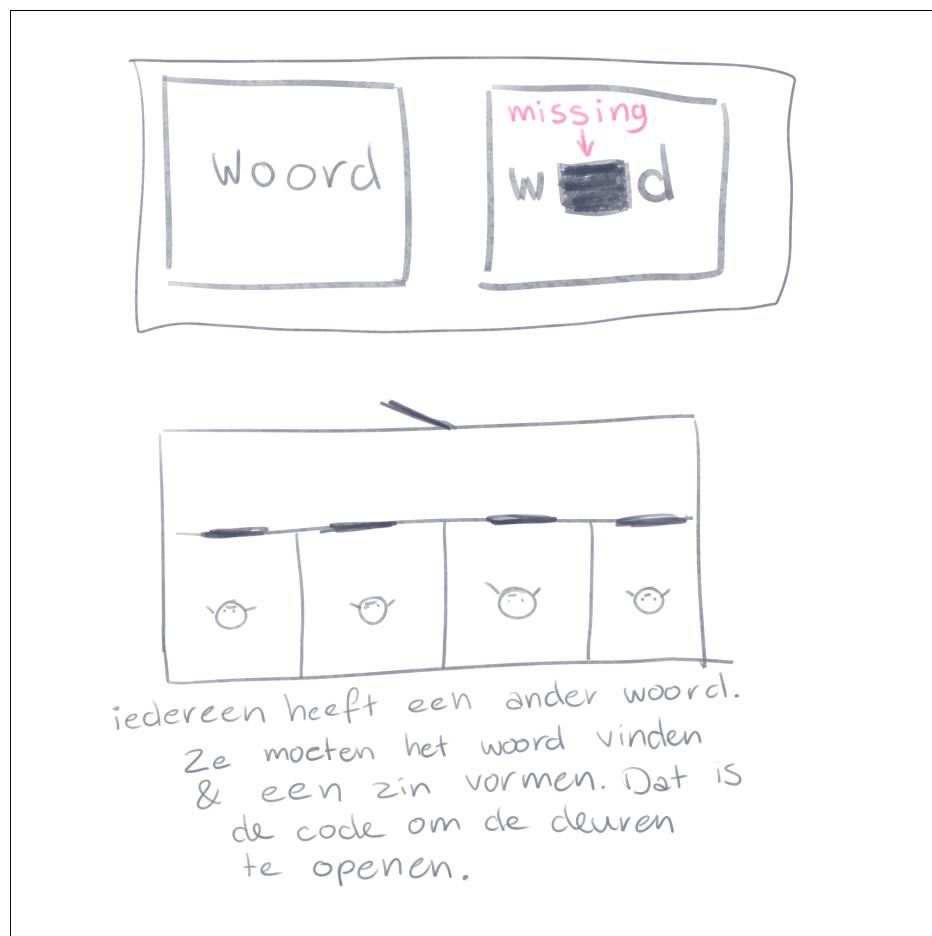


Puzzel 3



Figuur 9.

Puzzel 4



Figuur 10.



Voortgangsrapportages

Voortgangsrapportage project

| | | | |
|---------------|-----------------|--------------------|-------------------|
| Projectnaam | Mission Control | Rapportage periode | 01-02 - 08-02 |
| Projectgroep | 4 | Project Fase | Research & Define |
| Projectleider | Tom | Weeknummer | 6 |

Resultaten/gebeurtenissen afgelopen week

- Groep doorgeven
- Interviews maken
 - Coach debriefing maken

Activiteiten afgelopen week

| activiteit | wie | deadline | gepland | besteed | status[1] |
|------------------------|----------|----------|------------|------------|-----------|
| Groep doorgeven | Tom | 05-02 | 30 minuten | 15 minuten | afgerond |
| Interviews maken | Iedereen | 08-02 | 4 uur | 2 uur | afgerond |
| Coach debriefing maken | Iedereen | 08-02 | 4 uur | 2 uur | afgerond |

Planning activiteiten volgende week

| activiteit | Wie | Deadline | planning uren |
|-------------------------------------|----------|----------|---------------|
| Interviews afnemen | Iedereen | 15-02 | 5 dagen |
| Personas maken | Iedereen | 15-02 | 4 uur |
| Persoonlijke leerdoelen vaststellen | Iedereen | 15-02 | 1 uur |
| | | | |
| | | | |

[1] Geef hier aan of een activiteit is afgerond of niet bijvoorbeeld: afgerond/50%/gestart/nog niet gestart



Voortgangsrapportage project

| | | | |
|---------------|-----------------|--------------------|-------------------|
| Projectnaam | Mission Control | Rapportage periode | 09-02 - 15-02 |
| Projectgroep | 4 | Project Fase | Research & Define |
| Projectleider | Tom | Weeknummer | 7 |

Resultaten/gebeurtenissen afgelopen week

- Interviews afnemen
- Personas maken
- Persoonlijke leerdoelen vaststellen

Aandachtspunten/problemen

- We moeten meer wekelijkse meetings hebben om goed bij te kunnen houden hoever we zijn en wat we als volgende moeten doen.

Activiteiten afgelopen week

| activiteit | wie | deadline | gepland | bested | status[1] |
|-------------------------------------|----------|----------|---------|---------|-----------|
| Interviews afnemen | Iedereen | 15-02 | 5 dagen | 5 dagen | afgerond |
| Personas maken | Iedereen | 15-02 | 4 uur | 2 uur | afgerond |
| Persoonlijke leerdoelen vaststellen | Iedereen | 15-02 | 1 uur | 1 uur | afgerond |

Planning activiteiten volgende week

| activiteit | Wie | Deadline | planning uren |
|------------------|----------|----------|---------------|
| Ideeën bedenken | Iedereen | 16-02 | 4 uur |
| Ideeën kiezen | Iedereen | 17-02 | 2 uur |
| Ideeën uitwerken | Iedereen | 18-02 | 6 uur |
| Prototypen | Iedereen | 20-02 | 5 dagen |
| Concept kiezen | Iedereen | 21-02 | 2 uur |

[1] Geef hier aan of een activiteit is afgerond of niet bijvoorbeeld: afgerond/50%/gestart/nog niet gestart



Voortgangsrapportage project

| | | | |
|---------------|-----------------|--------------------|---------------------------|
| Projectnaam | Mission Control | Rapportage periode | 16-02 - 22-02 |
| Projectgroep | 4 | Project Fase | Ideate, Prototype, Choose |
| Projectleider | Tom | Weeknummer | 8 |

Resultaten/gebeurtenissen afgelopen week

- Ideeën bedenken, kiezen en uitwerken
- Concept kiezen om te pitchen

Aandachtspunten/problemen

- We moeten meer tijd besteden aan het daadwerkelijk prototypen van het concept dat we hebben gekozen.

Activiteiten afgelopen week

| activiteit | wie | deadline | gepland | besteed | status[1] |
|------------------|----------|----------|---------|---------|-----------|
| Ideeën bedenken | Iedereen | 16-02 | 4 uur | 6 uur | afgerond |
| Ideeën kiezen | Iedereen | 17-02 | 2 uur | 2 uur | afgerond |
| Ideeën uitwerken | Iedereen | 18-02 | 6 uur | 4 uur | afgerond |
| Prototypen | Iedereen | 20-02 | 5 dagen | 5 dagen | afgerond |
| Concept kiezen | Iedereen | 21-02 | 2 uur | 4 uur | afgerond |

Planning activiteiten volgende week

| activiteit | Wie | Deadline | planning uren |
|------------------------|----------|----------|---------------|
| Concept pitch maken | Iedereen | 24-02 | 8 uur |
| Concept concreet maken | Iedereen | 26-02 | 4 uur |

[1] Geef hier aan of een activiteit is afgerond of niet bijvoorbeeld: afgerond/50%/gestart/nog niet gestart



Voortgangsrapportage project

| | | | |
|---------------|-----------------|--------------------|---------------------------|
| Projectnaam | Mission Control | Rapportage periode | 23-02 - 01-03 |
| Projectgroep | 4 | Project Fase | Ideate, Prototype, Choose |
| Projectleider | Tom | Weeknummer | 9 |

Resultaten/gebeurtenissen afgelopen week

- Concept pitchen, goed resultaat, de opdrachtgever vond het idee goed klinken en leuk gebracht.
- Concept concreet vastleggen voor makkelijker prototypen en duidelijkheid

Activiteiten afgelopen week

| activiteit | wie | deadline | gepland | besteed | status[1] |
|------------------------|----------|----------|---------|---------|-----------|
| Concept pitch maken | Iedereen | 24-02 | 8 uur | 8 uur | afgerond |
| Concept concreet maken | Iedereen | 26-02 | 4 uur | 4 uur | gestart |

Planning activiteiten volgende week

| activiteit | Wie | Deadline | planning uren |
|-----------------------------------------------------|----------|----------|---------------|
| 7 minigames kiezen om te spelen voor de escape room | Iedereen | 02-03 | 4 uur |
| Puzzel ideeën bedenken | Iedereen | 05-03 | 8 uur |
| Escape rooms design maken | Iedereen | 07-03 | 20 uur |

[1] Geef hier aan of een activiteit is afgerond of niet bijvoorbeeld: afgerond/50%/gestart/nog niet gestart



Voortgangsrapportage project

| | | | |
|---------------|-----------------|--------------------|---------------------------|
| Projectnaam | Mission Control | Rapportage periode | 02-03 - 09-03 |
| Projectgroep | 4 | Project Fase | Ideate, Prototype, Choose |
| Projectleider | Tom | Weeknummer | 10 |

Resultaten/gebeurtenissen afgelopen week

Activiteiten afgelopen week

| Activiteit | Wie | Deadline | Gepland | Besteed | Status[1] |
|-----------------------------------------------------|----------|----------|---------|---------|-----------|
| 7 minigames kiezen om te spelen voor de escape room | Iedereen | 02-03 | 4 uur | 4 uur | afgerond |
| Puzzels bedenken | Iedereen | 05-03 | 8 uur | 12 uur | afgerond |
| Escape room designs maken | Iedereen | 07-03 | 10 uur | 5 uur | 50% done |

Planning activiteiten volgende week

| activiteit | Wie | Deadline | planning uren |
|-----------------------------------------------------|----------|----------|---------------|
| 7 minigames kiezen om te spelen voor de escape room | Iedereen | 02-03 | 4 uur |
| Puzzel ideeën bedenken | Iedereen | 05-03 | 8 uur |
| Escape rooms design maken | Iedereen | 07-03 | 20 uur |

[1] Geef hier aan of een activiteit is afgerond of niet bijvoorbeeld: afgerond/50%/gestart/nog niet gestart



Voortgangsrapportage project

| | | | |
|---------------|-----------------|--------------------|-------------------|
| Projectnaam | Mission Control | Rapportage periode | 17-03 - 23-03 |
| Projectgroep | 4 | Project Fase | Implement & Learn |
| Projectleider | Tom | Weeknummer | 12 |

Resultaten/gebeurtenissen afgelopen week

- Heel veel tijd besteed aan het afmaken van het prototype
- Maken van en voorbereiden op de eindpresentatie

Activiteiten afgelopen week

| activiteit | wie | deadline | gepland | besteed | status[1] |
|------------------------------------------------|--------------|----------|---------|---------|-----------|
| Puzzels uitwerken en in Unity prototypen | Iedereen | 21-03 | 24 uur | 60 uur | Afgerond |
| Eerste puzzel prototypen en feedback verwerken | Tom | 16-03 | 8 uur | 10 uur | Afgerond |
| Storyboard uitwerken | Amber | 16-03 | 1 uur | 30 min | Afgerond |
| Designs & Art voor de puzzles maken | Alan & Amber | 19-03 | 16 uur | 50 uur | Afgerond |

Planning activiteiten volgende week

| Activiteit | Wie | Deadline | Planning uren |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------|------------|---------------|
| Het uiteindelijke prototype laten zien en daarop feedback krijgen. | Iedereen | 24-03-2021 | 10 minuten |
| Inzicht krijgen in hoe bij iedereen het proces en projectresultaat ervaren. | Iedereen | 25-03-2021 | 15 minuten |

[1] Geef hier aan of een activiteit is afgerond of niet bijvoorbeeld: afgerond/50%/gestart/nog niet gestart



Voortgangsrapportage project

| | | | |
|---------------|-----------------|--------------------|-------------------|
| Projectnaam | Mission Control | Rapportage periode | 24-03 - 30-03 |
| Projectgroep | 4 | Project Fase | Implement & Learn |
| Projectleider | Tom | Weeknummer | 13 |

Resultaten/gebeurtenissen afgelopen week

Activiteiten afgelopen week

| activiteit | wie | deadline | gepland | besteed | status[1] |
|-------------------------------------------------------------------------------|----------|------------|------------|------------|-----------|
| Het uiteindelijke prototype laten zien en daarop feedback krijgen. | Iedereen | 24-03-2021 | 10 minuten | 15 minuten | Afgerond |
| Inzicht krijgen in hoe bij iedereen het proces en projectresultaat ervaarden. | Iedereen | 25-03-2021 | 15 minuten | 15 minuten | Afgerond |

Planning activiteiten volgende week

| Activiteit | Wie | Deadline | Planning uren |
|-----------------------|----------|------------|---------------|
| Documentatie afronden | Iedereen | 04-04-2021 | 24 uur |



Voortgangsrapportage project

| | | | |
|---------------|-----------------|--------------------|-------------------|
| Projectnaam | Mission Control | Rapportage periode | 31-03 - 04-04 |
| Projectgroep | 4 | Project Fase | Implement & Learn |
| Projectleider | Tom | Weeknummer | 14 |

Resultaten/gebeurtenissen afgelopen week

Activiteiten afgelopen week

| activiteit | wie | deadline | gepland | besteed | status[1] |
|-----------------------|----------|------------|---------|---------|-----------|
| Documentatie afronden | Iedereen | 04-04-2021 | 24 uur | 24 uur | Afgerond |

