

Tygron Meeting

Datum: 06-05-2015

Aanwezig: Paul, Noor, Karim

Tygron: Rudolf

Woensdag 6 mei zijn we langs Tygron geweest om meer inzicht te krijgen over hoe een goede test map eruit moet zien en hoe we alle indicatoren het beste in kunnen stellen. Vragen over budget, conflicten en complexiteit zijn hier ten sprake gekomen.

Budget

Alle stakeholders hebben een bepaald start budget. Om erachter te komen wat een goed start budget te hebben, adviseerde Rudolf ons om het spel egoïstisch te spelen. Hiermee bedoelde hij dat alle stakeholders zoveel gaan kopen en bouwen als ze willen. De gemeente accepteert ook alles. Zo kom je er het beste achter hoeveel iedereen in de min komt, en zo kunnen we bepalen wat acceptabel is.

Conflicten

Samen met Rudolf hebben we een paar conflicten bedacht die kunnen voorkomen. Hierdoor zijn er ook een paar punten die we kunnen toepassen op de testmap.

Een conflict tussen de bouwopgave en groen: Meer huizen betekent dat er ook meer groen nodig is. DUWO begint met huizen bouwen en bouwt de gemeente groen. Op een bepaald punt gaat dit niet meer. Zo wil de gemeente dat er genoeg groen is en zal daarom de vergunningen voor de huizen niet accepteren. DUWO moet dan een oplossing vinden zodat die groen en huizen heeft. Of iets waardoor de gemeente ook voordeel heeft, zoals groene huizen.

- *Gemeente en DUWO moeten groen kunnen bouwen. Overwegen of DUWO ook groene huizen kan bouwen of iets dergelijks.*

Een zelfde conflict kan ook ontstaan tussen bedrijven en gemeente, maar dan met offices of parkeergelegenheid. Eigenlijk is parkeergelegenheid de verantwoordelijkheid van de gemeente, maar een bedrijf heeft het nodig. Daarom is nog een indicator voor parkeergelegenheid, maar nu bij de gemeente, erg handig. Wel zou die dan een stuk zwaarder moeten meetellen dan die van bedrijven.

- *Bedrijf geen parkeergelegenheden laten bouwen. Gemeente doet da*
- *Parkeergelegenheid indicator een stuk zwaarder bij gemeente dan bij bedrijf.*

Vraag/antwoord

Land geven aan een bedrijf is onhandig, want een bedrijf kan dan alles doen wat die wil doordat die super veel geld kan verdienen. Is daar iets voor? - Als een bedrijf teveel geld verdient, kun je ervoor zorgen dat een bedrijf geen (of weinig) winst maakt op offices. De verkoopprijs kun je verder ook minimaliseren. Ook vraag je toestemming aan de gemeente, waardoor er nog een check wordt gedaan of het mag. Toestemming vraag je zodat de gemeente kan bepalen of het in het gebied past. Als een bedrijf bijvoorbeeld een

groot gebouw gaat bouwen, kan de gemeente zeggen of het nodig is. Past het niet bij het gebied, dan accepteert de gemeente de vergunning niet en zal je als bedrijf een oplossing moeten vinden.

Kunnen de stakeholders elkaars indicatoren zien? - Nee, dat kunnen ze niet. Normaal worden spelers dan uitgenodigd om met elkaar te praten om zo te overleggen. In het spel zijn er berichten, alleen die werken half. Hiermee wordt bedoeld dat een speler geen bericht kan sturen naar een andere speler, alleen naar een niet speelbare stakeholder (NSS). Normaal is er een NSS die dan toezicht houdt, een soort gamemaster, die er voor zorgt dat het spel redelijk goed verloopt. Voor de bots kan er gebruikt worden van de message optie in goal, of een extra bot die dan een NSS is die alleen berichten doorstuurt.

- *Bepalen wat we gaan doen met die berichten.*

Wat zijn goede getallen voor aantal groen per vierkante meter? - Er zijn niet echt standaard dingen. Ook hierbij is proberen het beste. Op dit moment is de standaard 75, wat Tygron toen voor Delft had onderzocht. Dat kunnen we prima gebruiken.

- *Aantal groen per vierkante meter naar 75*

Is het mogelijk om ervoor te zorgen dat stakeholders niet in de min gaan qua budget? - Nee, dat kan niet. Dat kon in een oude versie, maar is er nu uit. Reden onbekend. Wel kun je vooruitkijken door te checken of een bepaalde actie er niet voor gaat zorgen dat je in de min gaat. Als je in de min gaat, gaat je budget indicator in de min, en teven ook meteen je progress indicator. Dit is best een groot probleem, dus er moet er goed op gelet worden.

We hebben nu ingesteld dat er maar 1 zone is, kan dat? - Ja dat is prima. Meerdere zones zorgt ervoor dat je iets complexer gaat werken. Dat kan later nog, wanneer er tijd over is.

Op dit moment is er water en bergen enz. Is er een manier om dit weg te krijgen, of aan te passen? - Je kunt via editor → behavior dingen in het gebied aanpassen. Ook kun je een actie hiervoor gebruiken waardoor stakeholders dit zelf kunnen. Voor de stakeholders die er nu zijn is water niet echt nuttig.

Hoeveel huizen zijn er eigenlijk nodig? Wat is het beste voor die indicator bij DUWO? - Dit is net als het geld en groen, gewoon proberen.

Stel je zet bij de gemeente dat ze 10 huizen willen, maar bij DUWO 30? Dan heeft de gemeente een overschot van 200%, waardoor die hard in de min gaat. Is dit niet een groot probleem? - Ja, dit werkt erg nadelig. Een goede oplossing hiervoor is ervoor te zorgen dat die getallen dicht bij elkaar blijven, dus dat het niet mogelijk is om zo'n grote overschot te hebben. Je kan ook een eigen indicator bouwen, waardoor zo'n overschot niet negatief werkt. Alleen hierdoor mis je wel een mogelijkheid voor een conflict.