

PLUSPORT EXPERIENCE

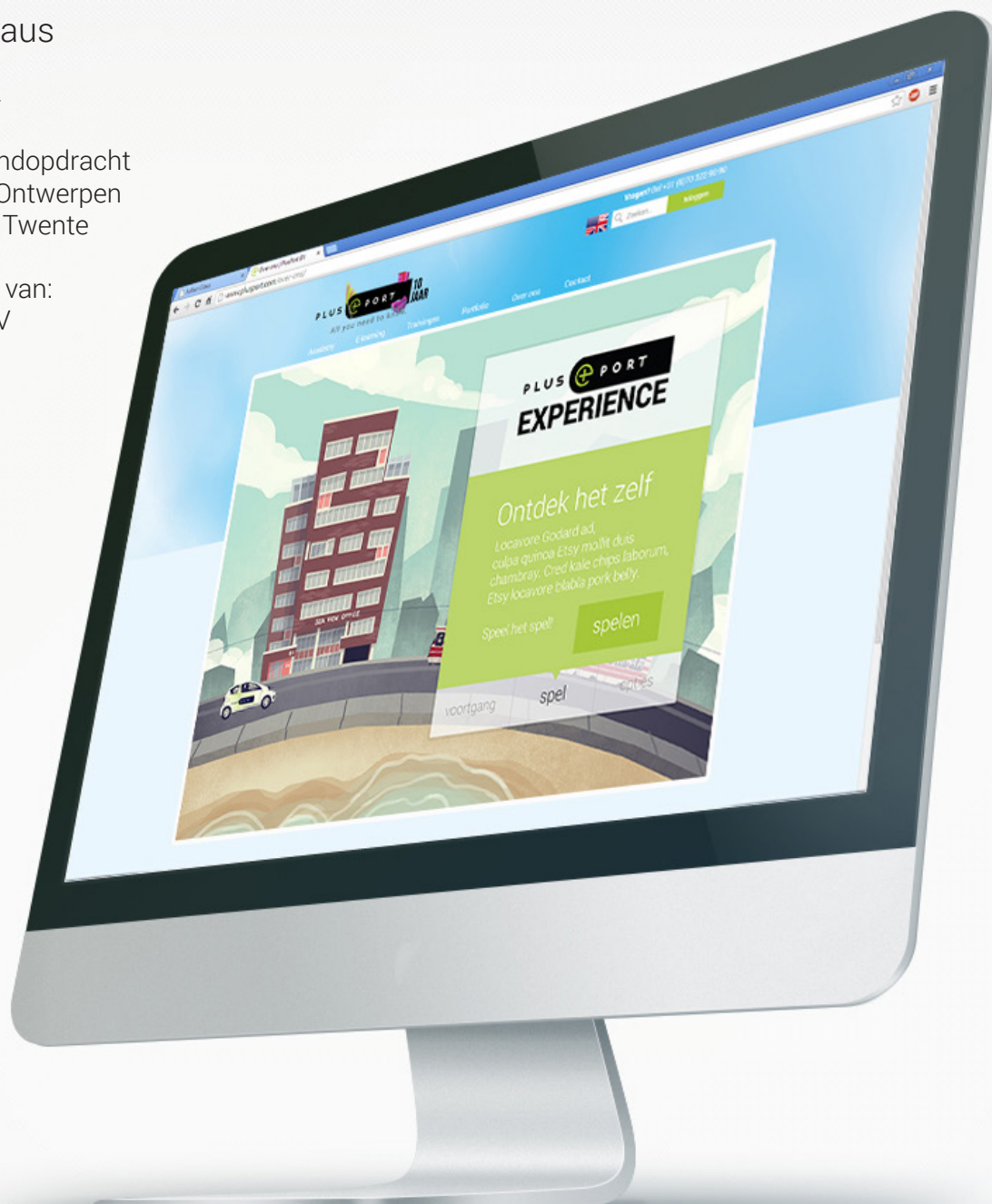
Het ontwerp van een interactieve applicatie

Jullian Claus

Maart 2014

Bachelor Eindopdracht
Industrieel Ontwerpen
Universiteit Twente

In opdracht van:
PlusPort B.V



Het ontwerpen van een interactieve applicatie om het e-learning bedrijf, PlusPort te introduceren bij klanten en geïnteresseerden

Bachelor Eindopdracht Industrieel Ontwerpen
Universiteit Twente

AUTEUR
Jullian Claus
S1023314

OPLEIDING
Industrieel Ontwerpen
Universiteit Twente

Examinator: Mascha Van Der Voort
Begeleider UT: Thomas Van Rompay
Begeleider PlusPort: Benjamin Van Onzen

OPDRACHTGEVER
PlusPort B.V.
Gevers Deynootweg 61
(1234 AB) Scheveningen

Datum bachelor tentamen: 03-04-2014

Datum publicatie: 07-03-2014
Oplage: 3
Aantal pagina's excl. bijlagen: 66
Aantal bijlagen: 6

*“Tell me and I’ll forget,
show me and I’ll remember,
involve me and I’ll understand”*

CONFUCIUS

VOORWOORD

Via Jan Moes kwam ik in aanraking met PlusPort. Toen wist ik nog niet veel van het bedrijf, maar na wat verdieping en het eerste kennismakingsgesprek leek het mij zeer interessant en uitdagend om bij PlusPort mijn bachelor opdracht te doen.

De eerste stap naar de praktijk was een waardevolle beproeving waar ik ontzettend veel van heb geleerd. Mijn tijd bij PlusPort was erg verhelderend en plezierig.

Graag wil ik een aantal mensen bedanken. Jan Moes en Yvonne Loef voor de opdracht, Benjamin van Onzen voor zijn motiverende woorden en enthousiasme, Thomas van Rompay voor zijn feedback en alle medewerkers van PlusPort voor de vriendelijke sfeer.

Jullian Claus,
Maart 2014

SAMENVATTING

E-learning is het leren ondersteunt door een computer, ook wel electronic learning genoemd. PlusPort is een bedrijf dat zich bezighoudt met het ontwikkelen van web-based e-learning producten.

PlusPort wil zich beter profileren bij potentiële klanten. Daarom is het hoofddoel van deze bachelor opdracht om (potentiële) klanten van PlusPort meer inzicht te geven in wat e-learning inhoudt, maar vooral inzicht te geven in wat PlusPort haar klanten kan aanbieden op dit gebied.

Het ontwerp proces is begonnen met een analysefase. Hierin is eerst het theoretisch kader onderzocht om meer inzicht te krijgen in het begrip e-learning en begrippen die daaromheen liggen. Met dat onderzoek is vastgesteld dat het hoofddoel gerealiseerd kan worden door een e-learning product te ontwerpen in de trant van serious gaming: een game met een ander doel dan puur vermaak. Serious games bevatten gamification elementen. Bepaalde gamification elementen dragen bij aan een krachtige leerervaring. Verder is er in de analysefase een marktonderzoek gedaan en de eisen en de drie hoofdfuncties van de PlusPort game zijn daarin vastgelegd: informatie overbrengen over PlusPort, fungeren als marketing-communicatiemiddel en de PlusPort game moet een positieve PlusPort beleving worden.

Nadat duidelijk was waar de PlusPort game aan moet voldoen zijn er verschillende ideeën ontwikkeld die uiteindelijk geresulteerd hebben in drie scenario's.

Samen met PlusPort is er voor het meest interactieve scenario gekozen waarin de speler, als bezoeker bij PlusPort, het kantoor zal moeten verkennen en zo PlusPort zal leren kennen.

Dit concept is verder uitgewerkt. Door dialogen aan te gaan met personages en interacties aan te gaan met objecten in het PlusPort kantoor, zal de speler steeds meer te weten komen over PlusPort. In het PlusPort kantoor zijn de verschillende teams van PlusPort te bezoeken, op elke afdeling van een team is een uitdagende oefening te doen. Aan het eind van de ontdekkingsreis door het PlusPort kantoor zal de speler terechtkomen bij de PlusPort Quiz. Dit is de interactieve oefening van het Sales Team, hier kan de speler zijn kennis over PlusPort testen.

Het resultaat van deze Bachelor Eindopdracht is een ontwerpvoorstel van de PlusPort game die gepresenteerd is bij PlusPort. Het voorstel is positief bij PlusPort ontvangen en zij zullen het ontwerp verder gaan uitwerken. Daarom is er beschreven wat er nog uitgewerkt moet worden voordat het product gelanceerd kan worden.

SUMMARY

E-learning is learning with a computer, also called electronic learning. PlusPort is a company that is specialized in the development of e-learning products.

PlusPort wants to give (potential) clients more insight in what PlusPort is, does and offers. That is the main goal of this bachelor assignment.

The design process started with the analysis phase. The theoretical framework was researched to get more insight in the definitions of e-learning and the concepts that surround it. The main goal of the assignment could be realised with the design of an e-learning product along the lines of serious gaming, which is a game with another main goal than amusement. Serious games include gamification elements. Some of these gamification elements support a powerful learning experience. A market research is conducted and the requirements and main functions of the PlusPort game were defined. The three main functions are: transferring information about PlusPort, functioning as a marketing-communication instrument and creating a positive experience and thus creating a positive image of PlusPort.

After the requirements and main goals were clear different ideas were developed which resulted in three different scenario's. Together with PlusPort the most interactive scenario was chosen. In this scenario the player has to explore the office of PlusPort and this way the player will learn about the company.

This concept has been developed further. By engaging conversations with the game characters, which are employees at the PlusPort office and by interacting with objects, the player will learn more and more about PlusPort and its products, expertise and teams. At the PlusPort office each team can be visited at a different department and each department has their own challenging interactive exercise. The last exercise, at the end of the game, will be a quiz about PlusPort which will put the gathered information by the player to the test.

The final result of this bachelor assignment was a design proposal for the PlusPort game. This proposal was presented at PlusPort and was received very positively. PlusPort will take the proposal into further development. That is why the steps, that have to be made before the product can be launched, are also described.

INHOUDSOPGAVE

11...	Hoofdstuk 1: Inleiding	41...	Hoofdstuk 4: Conceptuitwerking
12...	1.1 PLUSPORT	42...	4.1 ZEVENDE VERDIEPING
12...	1.2 AANLEIDING	42...	4.2 FLOWCHART
12...	1.3 DOELSTELLING	42...	4.3 PERSONAGES
12...	1.4 LEESWIJZER	46...	4.4 INTERACTIEVE OEFENINGEN EN OBJECTEN
15...	Hoofdstuk 2: Analyse	49...	4.5 OMGEVING
16...	2.1 THEORETISCH KADER	52...	4.6 USER INTERFACE
17...	2.2 KRACHTIGE LEERERVARING	54...	4.7 SPELVERLOOP
18...	2.3 VERDIEPING IN PLUSPORT	61...	Hoofdstuk 5: Conclusie en aanbevelingen
23...	2.4 MARKTONDERZOEK	62...	5.1 CONCLUSIE
29...	2.5 CONCLUSIE ANALYSE	64...	5.2 AANBEVELINGEN
33...	Hoofdstuk 3: Indeeën en concepten	67...	Hoofdstuk 6: Reflectie
34...	3.1 CONTENT	71...	Bijlagen
34...	3.2 STRUCTUUR		
34...	3.3 HOOFDSTRUCTUREN BIJ PLUSPORT		
36...	3.4 SCENARIO'S		
37...	3.5 BRAINSTORM SESSIE		
38...	3.6 VORMGEVING INTERFACE EN OMGEVING		
39...	3.7 CONCLUSIE IDEEËN EN CONCEPTEN		



HOOFDSTUK 1

Inleiding

HOOFDSTUK 1

INLEIDING

1.1 PLUSPORT

PlusPort is een bedrijf dat zich heeft gespecialiseerd in het aanbieden van cursussen en trainingen via internet, ook wel e-learning genoemd.

Ze bieden zowel standaard als op maat gemaakte e-learning trainingen en cursussen aan. Daarnaast ontwikkelt en beheert PlusPort hele website-portals voor andere bedrijven, waar e-learning producten aangeboden worden.

PlusPort is een jong, dynamisch en klein bedrijf met ongeveer 30 werknemers en is gevestigd in Scheveningen, Den Haag. Sinds de oprichting in 2003, waarbij PlusPort met het aanbieden van slechts één training begon, is PlusPort nu uitgegroeid tot een multidisciplinair en veelzijdig bedrijf.

1.2 AANLEIDING

Het is één van de belangrijke doelen van PlusPort om te groeien en om groter en bekender te worden in de e-learning sector. PlusPort heeft hierbij de uitdaging om potentiële klanten een duidelijk beeld te geven van PlusPort als bedrijf en wat PlusPort precies doet. Een andere uitdaging is ook dat het e-learning concept nog vrij onbekend is voor het grote publiek en voor sommige potentiële klanten. Door middel van promotie van PlusPort als bedrijf, door open te zijn en door een duidelijker beeld te geven van PlusPort en haar activiteiten, wil PlusPort deze uitdagingen aanpakken. Dit vormt de aanleiding van deze Bachelor opdracht, om een interactieve applicatie voor PlusPort te ontwikkelen en deze op haar website te plaatsen.

1.3 DOELSTELLING

Het hoofddoel van de opdracht is om (potentiële) klanten van PlusPort meer inzicht te geven in wat e-learning inhoudt, maar vooral inzicht te geven in wat PlusPort haar klanten kan aanbieden op dit gebied. Dit kan gerealiseerd worden door een interactieve kennismakingsgame of applicatie in de trant van serious gaming: een game met een ander doel dan puur vermaak. Een dergelijke game zal tijdens deze Bachelor Opdracht worden ontworpen.

Het doel van deze opdracht is: “het ontwerpen van een interactieve applicatie om het e-learning bedrijf, PlusPort te introduceren bij klanten en geïnteresseerden”. Dit zal resulteren in een ontwerpvoorstel voor deze interactieve applicatie die zal worden gepresenteerd bij PlusPort.

1.4 LEESWIJZER

De interactieve kennismakingsapplicatie zal in de rest van het verslag de ‘PlusPort game’ genoemd worden. De productnaam van de PlusPort game is uiteindelijk de PlusPort Experience geworden.

De gebruiker van het ontworpen product zal in de rest van dit verslag de speler worden genoemd.

In dit verslag wordt u in de volgende vijf hoofdstukken meegenomen door het ontwerpproces. In het tweede hoofdstuk ‘Analyse’ is het onderzoek beschreven naar wat er allemaal komt kijken bij het ontwerpen van de PlusPort game.

In het derde hoofdstuk 'Ideeën en concepten' worden er ideeën en concepten voor de PlusPort game gevormd en gekozen.

In het vierde hoofdstuk 'Conceptuitwerking' zal het gekozen concept worden uitgewerkt tot een ontwerpvoorstel.

In het vijfde hoofdstuk 'Conclusie en aanbevelingen' worden de belangrijkste conclusies besproken en worden er aanbevelingen gedaan voor de verdere uitwerking van het product door PlusPort.

In het zesde en laatste hoofdstuk 'Reflectie' is een korte reflectie te lezen op deze Bachelor Eindopdracht.



HOOFDSTUK 2

Analyse

HOOFDSTUK 2

ANALYSE

Om een goede basis te leggen voor het ontwerp van de PlusPort game, is een uitgebreide analyse uitgevoerd. De begrippen e-learning, serious games en gamification worden toegelicht. Deze begrippen zijn zeer van belang bij het maken van een kennismakingsgame. Daarnaast wordt er dieper ingegaan op het bedrijf PlusPort en wordt een marktonderzoek naar vergelijkbare producten besproken. Als resultaat van deze analyse worden de belangrijkste eisen geformuleerd waaraan de PlusPort game moet voldoen.

2.1 THEORETISCH KADER

Wat is een interactieve kennismakingsgame? Welke begrippen spelen hier een rol? Om beter inzicht te krijgen in wat een interactieve kennismakingsgame inhoudt is er in deze paragraaf een theoretisch kader omschreven aan de hand van drie begrippen: e-learning, gamification en serious games. Na de omschrijving van elk begrip zal er een conclusie worden getrokken hoe de PlusPort game zich verhoudt tot het begrip.

2.1.1 E-LEARNING

E-learning, oftewel electronic learning, is een erg breed begrip met veel verschillende definities. Hieronder zijn twee definities gegeven: een algemene definitie en de definitie van e-learning volgens PlusPort.

Algemene definitie

E-learning is een verzamelnaam voor leeractiviteiten waarbij er interactief gebruik gemaakt wordt van een computer.

Volgens PlusPort

E-learning is een effectieve en kostenbesparende online leermethode. De cursist ontwikkelt zijn of haar competenties door middel van een training, manual, toets en assessment via de computer. In plaats van een docent zorgen interactieve oefeningen, filmpjes en spelelementen voor het overdragen van kennis en/of vaardigheden [2].

De PlusPort game valt binnen de algemene definitie

van e-learning, het is namelijk een leeractiviteit waarbij er interactief gebruikt wordt gemaakt van een computer.

Ook valt de PlusPort game deels binnen de definitie van e-learning van PlusPort. Want in de PlusPort game zal de speler informatie over PlusPort en e-learning vergaren, door middel van het interactief spel waarin oefeningen, filmpjes en spelelementen zorgen voor het overdragen van kennis.

2.1.2 SERIOUS GAMES

De PlusPort game is niet alleen leuk, maar heeft ook een serieuze factor. Het heeft wat weg van een "serious game". Maar wat zijn dat precies, serious games? Er zijn veel verschillende definities voor te vinden. Letterlijk vertaald is het een serieus spel. De meeste definities zijn het er echter over eens dat een serious game een spel is met andere doeleinden dan puur vermaak [3]. Al betekent dat echter niet dat een serious game niet vermakelijk kan zijn, integendeel! Het is alleen niet het hoofddoel.

Digital game based learning (DGBL) is een van de takken van serious games. DGBL heeft te maken met digitale toepassingen met vastgelegde leerdoelen en is daarom interessant om te analyseren. DGBL is het deel van serious games dat ook onder het begrip e-learning valt.

DGBL is gebaseerd op twee pilaren; ten eerste, de denkpatronen waarop mensen iets leren zijn

veranderd, de nieuwe generatie is namelijk volledig geïntegreerd in de taal van de digitale media. Ten tweede, heeft deze nieuwe generatie een radicale nieuwe vorm van computer en videospellen meegekregen, waarbij deze vorm van entertainment hun voorkeur en vaardigheden gevormd heeft. Dit biedt digitale mogelijkheden aan de manier waarop zij leren, als kinderen en als volwassenen [4].

De PlusPort game valt binnen het begrip van serious games. Het is namelijk een interactief spel met een ander hoofddoel dan puur vermaak, namelijk kennis en informatie overbrengen over PlusPort. En daarmee valt het binnen een specifieke tak van serious games: Digital game based learning. De PlusPort game is namelijk een digitale toepassing met vastgelegde leerdoelen.

2.1.3 GAMIFICATION

In serious games worden spelmechanismen gebruikt en om deze mechanismen goed te integreren kunnen aspecten van gamification gebruikt worden. Gamification is een verzamelnaam voor het integreren van spelmechanismen en methoden in niet game gerelateerde omgevingen [5]. Hoewel de principes van de spelmechanismen niet nieuw zijn, is gamification, net als serious games, een nieuw begrip.

Omdat serious games wél een game omgeving is, kun je niet direct stellen dat er sprake is van gamification. Maar in serious games zijn wél de spelmechanismen gebruikt die bij gamification geïntegreerd kunnen worden. De mate waarin gamification kan worden toegepast kan sterk verschillen.

Gamification is dus niet hetzelfde als een spel maken, maar hoe meer elementen er van gamification geïntegreerd worden, des te meer het op een spel gaat lijken. De grens tussen een niet game omgeving met gamification aspecten en een (serious) game, is echter niet heel duidelijk te stellen.

2.2 KRACHTIGE LEERERVARING

Om de leerervaring van de PlusPort game te vergroten, worden er spelmechanismen in geïntegreerd. Volgens Ranj, een Nederlands bedrijf dat serious games ontwikkelt, die meerdere internationale prijzen heeft gewonnen op dit gebied, zijn er negen elementen die gebruikt kunnen worden om een krachtige leerervaring te creëren in een game [6].

2.2.1 ERVARING VAN FLOW

“We voelen ons het meest betrokken met wat we aan het doen zijn wanneer we bezig zijn met het overwinnen van een uitdaging” (Mihaly Csikszentmihalyi, een Hongaarse Psycholoog). Hij omschrijft flow als een mentale toestand waarbij de aandacht volledig is opgenomen door een activiteit. Als de mate van uitdaging en het niveau van bekwaamheid niet overeenkomt, zal men boos worden of verveeld. Als de uitdaging en bekwaamheid in balans zijn dan is men eerder gefocust en vliegt de tijd voorbij.

Games kunnen een perfecte flow ervaring zijn, want games kunnen voldoen aan alle drie de eisen voor een flow ervaring: een uitdaging waar bekwaamheid voor nodig is, duidelijke feedback en een gevoel van controle.

2.2.2 ACTIEF VERKENNEN

Nieuwe kennis kan opgedaan worden door ervaringen. In games kunnen spelers actief ontdekken in plaats van passief informatie voorgeschoteld krijgen. De speler kan zelf beslissingen maken en de consequenties hiervan direct ondervinden en ervaren. De speler vormt nieuwe ideeën gebaseerd op haar of zijn ervaring.

2.2.3 MOTIVATIE

Games kunnen mensen motiveren om tijd te investeren in het behalen van bepaalde doelen. Gedeeltelijk omdat spelers continu beloond worden voor hun vooruitgang. Echter is een dergelijk extrinsiek

beloningssysteem te kort door de bocht. Belangrijker is om in te spelen op de motivatie die mensen vanuit zichzelf hebben, de intrinsieke motivatie, die ervoor zorgt dat men nieuwe vaardigheden ontwikkelt en men ertoe zet om uit zichzelf steeds moeilijkere problemen op te lossen.

Spellen zijn niet aantrekkelijk omdat ze makkelijk zijn maar juist omdat ze een uitdaging vormen, wat de flow ook bevordert. Vastgelegde regels in de game kunnen uitdaging bevorderen en de speler motiveren om zichzelf te verbeteren.

2.2.4 IMMERSIE

Immersie komt voor wanneer iemand zichzelf stort in een verhaal of een game. Letterlijk betekent het ook onderdompeling. Het is een staat waarin men de kritische afstandelijkheid verliest en emotioneel betrokken raakt. Hierdoor kan men iets als realistisch ervaren terwijl het duidelijk is dat het niet echt is. Deze emotionele betrokkenheid is hetgene wat het echte verschil maakt tussen serious games en e-learning of simulatie. De vierde muur wordt hierdoor niet alleen afgebroken, het verplaatst zich achter de speler en sluit de speler in. Dat is de kracht van een game, het plaatst de speler in een andere wereld en zorgt ervoor dat de speler problemen moet oplossen vanuit dat perspectief. Het leren wordt sterk bevorderd wanneer de speler emotioneel betrokken is aan de game.

2.2.5 HET BEGRIJPEN VAN COMPLEXITEIT

Games en simulaties kunnen ons helpen om complexe systemen te begrijpen. Binnen korte tijd kan de speler verschillende strategieën proberen en de effecten hiervan ontdekken. Omdat in games vaak verschillende rollen aangenomen kunnen worden kunnen bepaalde situaties vanuit verschillende perspectieven bekeken worden. Zo kan er snel een volledig en goed beeld worden gevormd van een complexe situatie.

2.2.6 HOOG BEHOUD VAN INFORMATIE

Mensen behouden informatie beter wanneer er meer zintuigen actief worden gebruikt tijdens het leerproces. Games helpen niet alleen bij het behoud van informatie, maar verbeteren ook de snelheid van begrijpen, in vergelijking met het traditionele klaslokaal leren.

2.2.7 FLEXIBILITEIT

Ook kunnen games op elk moment gespeeld worden, op elke plek en op elk gewenst tempo. Games bieden de mogelijkheid om een groot aantal mensen te betrekken in een intensief, individueel leerproces.

2.2.8 SOCIALE CONTEXT

Mensen willen interactie met elkaar en een game is een goede manier om dat te doen. In een spel kunnen spelers samenwerken en strijden, van elkaar leren, rollen wisselen en strategieën en oplossingen delen.

2.2.9 CONTINUE FEEDBACK

In een game zijn de spelers vrij om te experimenteren met alternatieve strategieën zonder echte risico's. De game geeft de speler constant allerlei soorten feedback. Dit kan bestaan uit expliciete informatie, zoals de game omgeving, maar ook uit scores, rapporten en grafieken die informatie geven over het gedrag van de speler in de game. Ook kunnen spelers steeds zien wat hun acties voor gevolgen hebben, zo kunnen ze leren wat goed of fout is. Hier kunnen ze hun strategie op aanpassen en dit kan hun resultaten verbeteren op een effectieve manier. Deze korte, doorlopende feedback versnelt de leercurve.

2.3 VERDIEPING IN PLUSPORT

Nu het duidelijk is wat er belangrijk is voor een goede serious game, is het belangrijk de informatie te verzamelen die in de game overgebracht moet worden. In deze paragraaf zal er dieper in worden gegaan op de historie, producten en teams van PlusPort. Er is onderzocht wat PlusPort precies in de game naar

voren wilt laten komen en er is een visuele analyse gemaakt van de PlusPort huisstijl. Om zelf het bedrijf beter te leren kennen is aan het begin een vragenlijst opgesteld en ingevuld door het grootste deel van de werknemers bij PlusPort. Deze vragenlijst is te vinden in bijlage 1. Aan de hand van de informatie die verkregen is in deze paragraaf zullen de leerdoelen van de PlusPort game worden opgesteld.

2.3.1 HISTORIE

PlusPort is ontstaan uit de simpele vraag: "Hoe maken we leerprocessen binnen organisaties efficiënter door gebruik te maken van het internet?". In 2003 zijn de twee oprichters van PlusPort aan de slag gegaan met de mogelijkheden en voordelen die internet biedt op het gebied van opleiden.

PlusPort is begonnen met het aanbieden van een online veiligheidstraining. Zo boden ze de mogelijkheid om certificaten en diploma's te halen zonder colleges te volgen of dikke boeken te lezen. Dit deed PlusPort met interactieve trainingsmodules, ondersteund door geluid en opdrachten, inclusief vragen en toetsen. Dit liep erg goed. PlusPort heeft geleidelijk steeds meer trainingen via internet aangeboden. Onderhand is PlusPort uitgegroeid tot één van de grotere Nederlandse opleidingsinstituten op het gebied van veiligheidscertificering. PlusPort is afgelopen jaar (2013) verkozen tot beste opleider van Nederland in de categorie veiligheid en ARBO.

2.3.2 PRODUCTEN

De e-learning producten die PlusPort aanbiedt zijn als volgt gegroepeerd: veiligheidstrainingen (onder de naam van PlusPort Direct), e-Learning op maat en Academy. Hieronder worden deze drie categorieën kort toegelicht.

Veiligheidstrainingen

Deze trainingen richten zich specifiek op bedrijven die veel bezig zijn met veiligheid en

veiligheidscertificeringen voor eigen medewerkers. Met de productcategorie PlusPort Direct bijvoorbeeld, kan men veiligheidstrainingen volgen om het theoriediploma te halen voor onder andere bedrijfshulpverlening (BHV), veiligheidstrainingen voor aannemers (VCA), voor het leren omgaan met heftrucks en voor het werken in de horeca. Dit is nog maar een kleine greep uit het hele assortiment van alle veiligheidstrainingen die PlusPort aanbiedt.

e-Learning op maat

Onder de productcategorie e-learning, ontwikkelt en biedt PlusPort op maat gemaakte online trainingen aan, aan andere bedrijven. Dit zijn bijvoorbeeld introductietrainingen, producttrainingen, softwaretrainingen, procestrainingen en bedrijfssimulaties.

Academy

Dit is een uitgebreid web based systeem die bedrijven de mogelijkheid biedt om centraal en op overzichtelijke wijze opleidingen en cursussen in te kopen, aan te bieden aan hun medewerkers en/of cursussen of trainingen te organiseren. Met dit systeem kunnen bedrijven bijhouden welke trainingen hun werknemers hebben gevolgd en wanneer ze die hebben gevolgd. Hiermee kan de werkgever ook aangeven welke trainingen de werknemer nog moet doorlopen of nog nodig heeft.

2.3.3 TEAMS

PlusPort is een jong bedrijf, dat openstaat voor vernieuwing en innovatie. Het bedrijf beschikt over genoeg kennis en personeel die nodig zijn voor het ontwikkelen van haar e-learning producten. PlusPort probeert zo min mogelijk werkzaamheden uit te besteden, met de overtuiging dat ze op deze manier hun e-learning producten sneller en effectiever kunnen ontwikkelen en aanbieden. Hierdoor ontstaan er veel ruimte voor de medewerkers om steeds nieuwe dingen te leren. Binnen PlusPort werken vijf

verschillende teams met elkaar samen met elk hun eigen expertises.

Mediateam

Het mediateam is verantwoordelijk voor de ontwikkeling van nieuwe trainingen. Deze team houdt zelf de regie en controle over de inhoud van de trainingen en het digitaal testen hiervan. Verder is het team verantwoordelijk voor de grafische vormgeving en tot slot het onderhouden en updaten van de trainingen.

Academy team

Dit team is verantwoordelijk voor het bedenken en onderhouden van alle producten die vallen onder de categorie Academy bij PlusPort. Efficiëntie en optimalisatie staan hier hoog in het vaandel. Het Academy team is verantwoordelijk voor de integratie van het Academy platform bij verschillende bedrijven (klanten van PlusPort). Hiermee wordt er een koppeling gemaakt tussen het Academy platform en de bestaande systemen die bij deze bedrijven in gebruikt zijn.

Sales

PlusPort kent een redelijk klein Sales team. Maar het maakt dit team natuurlijk niet minder belangrijk. Sales zoekt naar potentiële klanten en gaat bij geïnteresseerden langs om producten aan te bieden en projecten binnen te halen.

Customer support

Er zijn tienduizenden spelers van de e-learning trainingen van PlusPort. Hierdoor is Customer Support van groot belang! Vooral bij het inschrijven, het verstrekken van diploma's en het plannen van toetsen is er vaak hulp nodig van Customer Support. Customer Support is verantwoordelijk voor de afhandeling en beantwoording van zoveel mogelijk vragen van klanten.

Management

De schakel tussen alle teams bij PlusPort is het management. Het management stuurt de teams aan en zorgt ervoor dat de samenwerking tussen alle teams goed verloopt. Over alles wat een team produceert houdt het management het laatste woord en geeft het management haar goedkeuring.

2.3.4 WAT WIL PLUSPORT OVERBRENGEN IN DE GAME?

Het is belangrijk om te weten wat PlusPort naar voren wil laten komen in de PlusPort game. Hieronder zijn de punten weergegeven die door PlusPort zijn opgesteld die moeten voorkomen in de PlusPort game:

- Wat e-learning is en het nut van e-learning.
- De kernwaarden van het bedrijf: Customer focus, Clear, Guts en Innovation.
- Welke teams er bij PlusPort werken.
- Wat het bedrijf kan, de expertises van PlusPort.
- Wat het bedrijf aanbiedt, de producten van PlusPort.

Ook wil PlusPort dat de game gebruikt kan worden als ondersteuning tijdens een sales pitch.

2.3.5 PLUSPORT HUISSTIJL

Het is voor PlusPort belangrijk dat de huisstijl van PlusPort ook wordt verwerkt in de game. De huisstijl van PlusPort is beschreven in hun huisstijldocument, met daarin onder andere de richtlijnen voor de gebruikte kleuren, de lettertypes, het logo en achtergronden.

Dit huisstijldocument stamt echter uit 2012 en intussen is de huisstijl al verder geëvolueerd. Dit is echter nog niet vastgelegd, daar is PlusPort nog mee bezig. Het is echter wel de bedoeling dat deze nieuwe huisstijl wordt doorgetrokken in de PlusPort game.

De nieuwe stijl is een mix tussen de vastgelegde huisstijl uit 2012 en een nieuwe trend in de

vormgevingswereld, namelijk flat-design. Dit is een strakke en minimale stijl, waar weinig diepte in zit. De diepte is volgens deze stijl niet nodig omdat het de platheid van het scherm wil benadrukken. In figuur 1 is een visuele analyse te zien van de Huisstijl elementen die kunnen worden meegenomen in de PlusPort game.

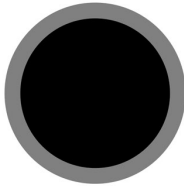
PLUS



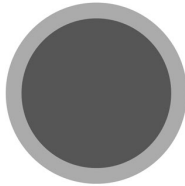
PORT

LOGO

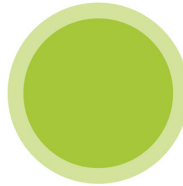
All you need to know.



#000000



#565656



#A6C739

KLEUR



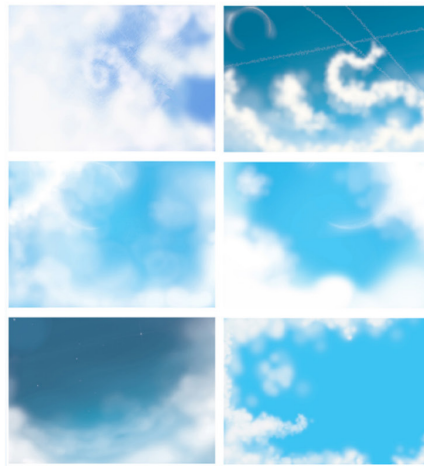
Myriad Pro

Bold | *italic* | regular

Calibri

FONTS

MASCOTTE



ACHTERGRONDEN

HUIS
STIJL PLUSPORT



FIGUUR 2: BOSKALIS INTRODUCTIE TRAINING

2.4 MARKTONDERZOEK

Nadat de achtergrond van het bedrijf PlusPort helder en uitgebreid is behandeld, kan er nu verder ingegaan worden over de vergelijkbare producten van de PlusPort game. Wat voor vergelijkbare producten zijn er al op de markt te vinden? Bestaat er al zoiets, of iets wat er op lijkt? Met het volgende marktonderzoek zal er eerst gekeken worden naar enkele interactieve trainingen die door PlusPort zelf zijn gemaakt, daarna zal er op een breder vlak gekeken worden naar enkele serious games.

2.4.1 PLUSPORT INTERACTIEVE TRAININGEN [7]

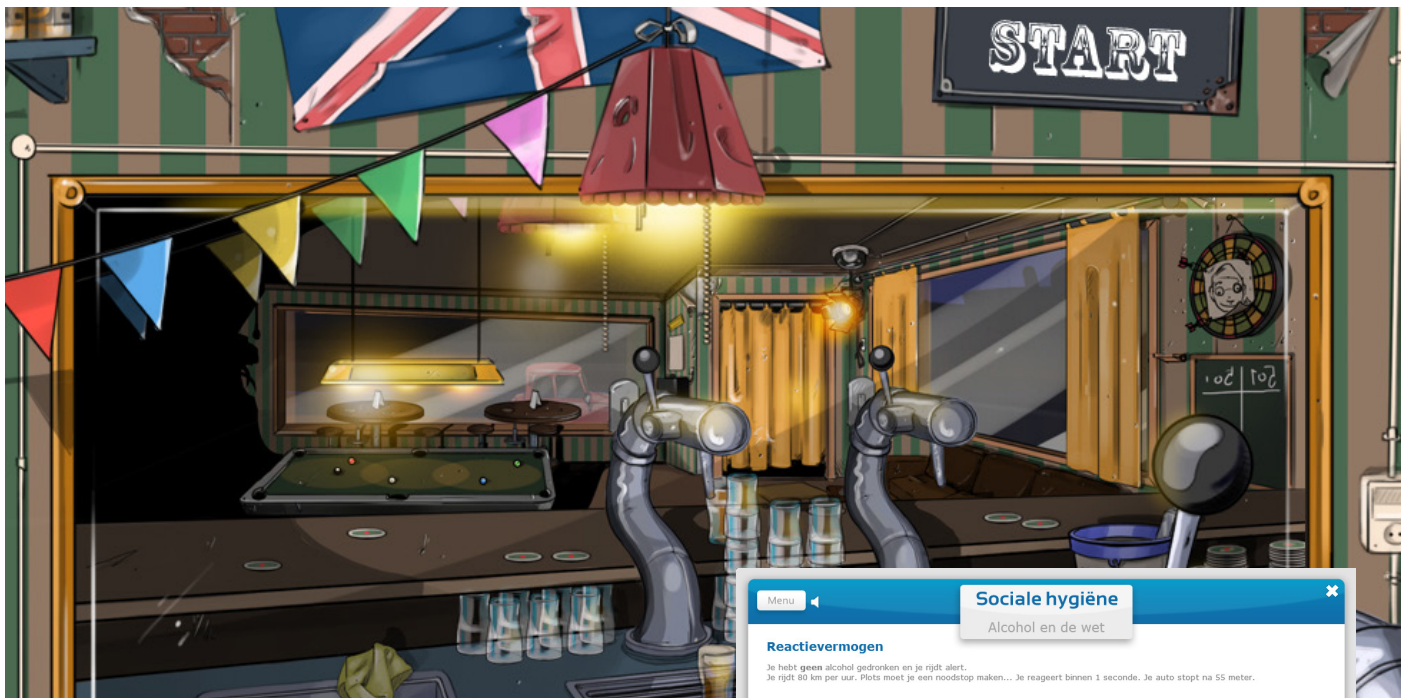
Voor al heel wat bedrijven heeft PlusPort trainingen op maat gemaakt. Dit zijn speciale veiligheidstrainingen met bepaalde thema's maar ook introductietrainingen voor nieuwe werknemers. Dit zijn heel uiteenlopende bedrijven uit verschillende sectoren. Hieronder volgen enkele voorbeelden die het meest aansluiten op de kennismakingsgame.

BOSKALIS INTRODUCTIE

Het doel van de training is om nieuwe werknemers van Boskalis kennis over Boskalis bij te brengen. Wanneer de trainingspagina wordt geopend komt men terecht in een interactieve wereld van Boskalis: water met baggerschepen, zandophoping en een havengebied, waar men horizontaal doorheen kunt scrollen met twee navigatie knoppen links en rechts van het scherm. Aan de onderzijde is een menustructuur te zien met verschillende training modules. De gehele training is zeer uitgebreid qua informatieverstrekking over Boskalis. Bij deze game is veel gebruik gemaakt van 3D modellen, ook in de filmpjes zijn soms animaties verwerkt. Verder wordt er veel gebruik gemaakt van foto's en illustraties.



FIGUUR 3: BOSKALIS INTRODUCTIE TRAINING SCHERMEN



FIGUUR 4: SOCIALE HYGIËNE TRAINING

SOCIALE HYGIËNE

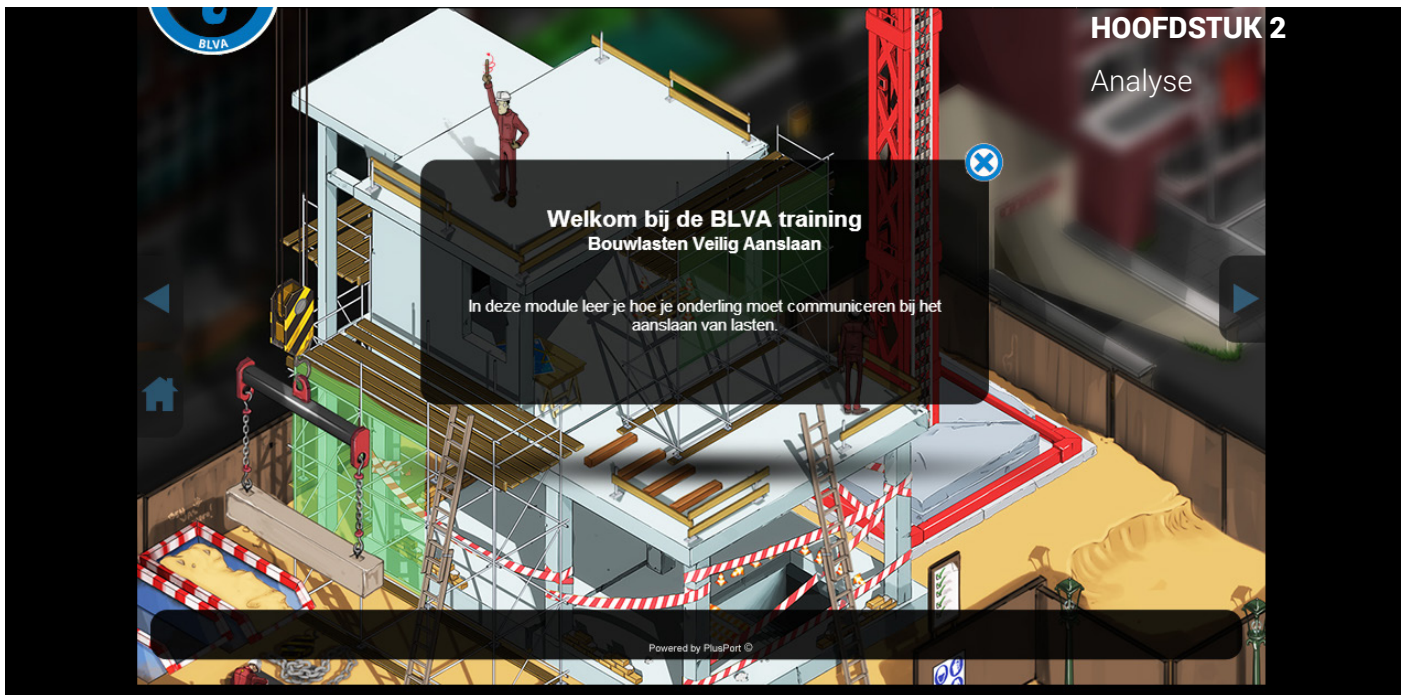
Het doel van deze training is het overbrengen van kennis over sociale hygiëne, waarbij een certificaat wordt behaald na het doen van examens.

Dit certificaat is gewenst en nodig om bijvoorbeeld in de horeca of bij een slijterij werkzaam te zijn. De training laat zien wat de effecten zijn van alcohol en drugs. Er zijn standaard interactieve spelelementen in deze game verwerkt, zoals memory en 'drag & drop in de juiste volgorde' of 'zet het juiste ding bij het juiste plaatje'. Het geheel wordt ondersteund door geanimeerde interactieve illustraties. Net zoals in de interactieve promillagemeter, is door het verslepen van de meter een verandering te zien in de toestand van een man en een vrouw, van volkomen nuchter tot coma dronken.

Ook de interactieve slotmachine is erg vermakelijk, zoals wanneer er tien keer aan de hendel wordt getrokken, verschijnt er een waarschuwing dat gokken verslavend is. Ook de animatie waarin het verschil tussen de reactietijd van iemand in de auto met en zonder slok op, is erg informatief en overtuigend. De stijl van de hoofdmenu's zijn strak en simpel, de animaties en illustraties zijn wat losser.



FIGUUR 5: SOCIALE HYGIËNE TRAINING SCHERMEN



FIGUUR 6: BLVA TRAINING

BOUWLASTEN VEILIG AANSLAAN

Het doel van de training is het bewust maken van medewerkers over de gevaren en de werkomstandigheden op de bouwplaats.

Op het startscherm is ook een illustratie te zien van een bouwplaats. De interactieve spelelementen bestaan uit enkele standaard elementen zoals memory en om bepaalde dingen in de juiste volgorde te zetten. Links en rechts van het scherm zijn knoppen aanwezig om door de verschillende modules te navigeren, ook is er een home knop en rechtsboven zijn er knoppen om bij de begrippen te komen, er is een overzicht voor de menustructuur en een sluitknop. De stijl van de menu's en modules is strak en eenvoudig, de illustraties zijn wat losser.



FIGUUR 7: BLVA TRAINING SCHERMEN



FIGUUR 8: HAAG WONEN TRAINING

HAAG WONEN

Het doel van deze introductietraining is om nieuwe werknemers te informeren over de missie, visie en historie van Haag Wonen. De training start met een kennismakingsfilmpje. Na het filmpje is er een interactief kiosk te zien waar de belangrijkste dingen van de training uitgelegd worden. Daarna komt de interactieve kaart beschikbaar waarin de hele buurt verkend kan worden. Via de kaart kan er een kijkje worden genomen bij een aantal belangrijke wooncomplexen. Het hoofdcomplex van Haag Wonen is interactief te verkennen, wat zeer leuk en interactief is uitgewerkt.



FIGUUR 9: HAAG WONEN TRAINING SCHERMEN

2.4.2 SERIOUS GAMES

Hieronder worden een paar serious games in het kort beschreven en uitgelicht: Deze game trainingen zijn ontwikkeld door ontwikkelaars als Ranj, IJsfontein en Flavour.

ENGAGEMENT GAME (TRAINING) [8]

Ranj heeft de Engagement Game gemaakt voor managers. In het spel leren de managers hoe ze hun medewerkers kunnen motiveren, of juist demotiveren. Bewustwording van de verschillende effecten van enthousiasme op de werkvloer staan hier dus centraal. Door in de rol te kruipen van verschillende werknemers van een druk restaurant krijgt de speler met verschillende situaties en keuzes te maken die invloeden op korte en lange termijn laten zien.

HAKLAND (ADVERGAME)[9]

Hakland is een advergame gemaakt door Ranj. Dit is een game met als hoofddoel reclame maken voor Hakland. De speler kruipt in de rol van een Hak groenteboer. Op een stukje virtueel land moeten de speler erwten verbouwen over een tijd van 21 (echte) dagen. Ze moeten rekening houden met het ploegen, het onderhoud, het oogsten en ook met weeromstandigheden. De oogst moet aan de hoge 'Hak kwaliteit' voldoen. Naast de dagelijkse standaard werkzaamheden op het land krijgt de speler elke dag een uitdaging. In dit spel worden Hak's 'core values' op een speelse wijze overgebracht.

ABN AMRO RETAILGAME [10]

Spelers staan achter de balie in een virtueel kantoor. Het is druk en de rij wordt steeds langer. Elke keer maken de spelers de afweging: help ik klanten nu, help ik ze later, of stuur ik ze door naar een collega? Spelers moeten de juiste vragen stellen en moeten letten op subtiele aanwijzingen van hun klanten. Soms is er ook eigen initiatief nodig, bijvoorbeeld flesjes water uitdelen als de wachttijd te veel oploopt. Hierin kunnen werknemers experimenteren met klantvriendelijkheid.



FIGUUR 10: ENGAGEMENT GAME (RANJ)



FIGUUR 11: HAKLAND ADVERGAME (RANJ)



FIGUUR 12: ABN AMRO RETAILGAME (IJSFONTEIN)

ZEKER VAN JE ZAAK [11]

Dit spel is gemaakt door het bedrijf IJSfontein in opdracht van het Ministerie van Justitie. De speler kruipt steeds in de huid van verschillende beroepen, van bijvoorbeeld servicebaliemedewerker tot beveiligiger. In elk scenario doorloopt de speler door middel van een aantal foto's een werkdag bij een bedrijf. Bij elke foto wordt onder tijdsdruk gevraagd: wat zie je? Is er een risico? Wat is de correcte handeling die bij dit risico hoort? In het spel zitten bewust enkele momenten met échte risico's, plus een aantal instinkers verwerkt. Na elk scenario volgt een highscore lijst van alle spelers. Ook is er per scenario ruimte om reacties achter te laten en te discussiëren.

Een unieke functie van Zeker van je Zaak is de mogelijkheid voor elk aangesloten bedrijf om hun eigen scenario's toe te voegen aan het spel. Deze scenario's kunnen alleen voor spelers binnen dat bedrijf toegankelijk gemaakt worden en zijn dus volledig toegespitst op het bedrijf en het beroepsgroep. Spelers kunnen deze scenario's zelf maken met de spelersvriendelijke online editor functie. Het management hoeft het scenario alleen nog maar goed te keuren.

AMBULANCE CONTROL [12]

Dit spel is gemaakt door het bedrijf Flavour in opdracht van Ambulance- zorg Nederland. Dit is een serious game over de meldkamer 112 en Ambulance. Het doel van het spel is bewustwording vergroten bij mensen over de rol van de 112 meldkamer en Ambulances. Het komt namelijk regelmatig voor dat de meldkamer concludeert dat de situatie niet levensbedreigend is, terwijl het wel zo is. Het maken van dit soort beslissingen kan erg moeilijk zijn, dat laat het spel Ambulance Control ook goed zien.

In het spel krijgt de speler meldingen binnen en moet de speler dan bepalen of er een ambulance

gestuurd moet worden of niet. Tevens moet er gelet worden op de dekking en beschikbaarheid van de ambulances over het gehele gebied. Wanneer er drie verkeerde beslissingen worden gemaakt is het game over. Het is de bedoeling om zoveel mogelijk levens te redden.



FIGUUR 13: ZEKER VAN JE ZAAK (IJSFONTEIN)



FIGUUR 14: AMBULANCE CONTROL (FLAVOUR)

2.5 CONCLUSIE ANALYSE

Deze conclusie van de analyse helpt om een beter beeld te scheppen van de precieze doelen van de PlusPort game. De conclusie is gebaseerd op de analyse van het theoretische kader rond de PlusPort game, een analyse dat dieper ingaat op het bedrijf PlusPort en een marktonderzoek naar vergelijkbare producten.

2.5.1 THEORETISCH KADER

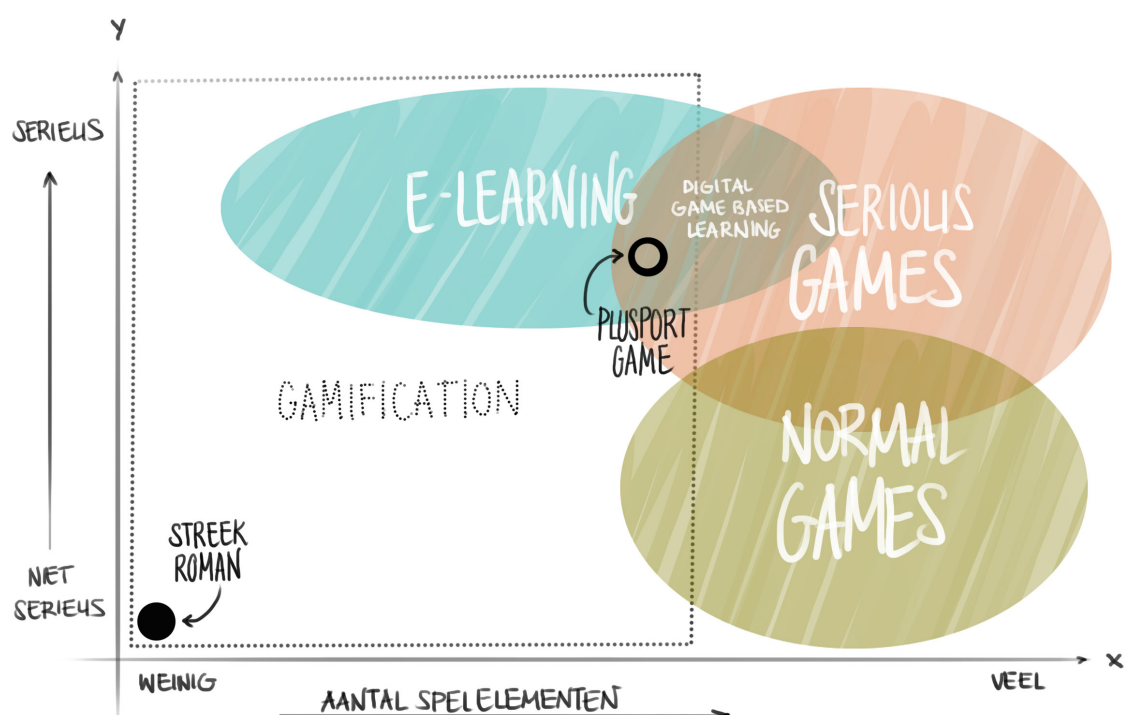
De PlusPort game valt binnen de algemene definitie van e-learning, het is namelijk een leeractiviteit waarbij er interactief gebruikt wordt gemaakt van een computer. Ook valt de PlusPort game binnen de e-learning definitie van PlusPort: de speler vergaart kennis over PlusPort en het e-learning concept, door middel van een interactief spel, waarbij gebruikt wordt gemaakt van oefeningen, filmpjes en spelelementen.

De PlusPort game valt binnen het begrip van serious games. Het is namelijk een interactief spel met een ander hoofddoel dan puur vermaak, namelijk kennis

overbrengen over PlusPort. En daarmee valt het binnen een specifieke tak van serious games: Digital game based learning. De PlusPort game is namelijk een digitale toepassing met vastgelegde leerdoelen.

Gamification is dus niet hetzelfde als een spel maken. Het houdt in hoe meer spelelementen er door gamification geïntegreerd worden, des te meer het op een spel gaat lijken. De grens tussen een niet game omgeving met gamification- aspecten en een (serious) game, is echter niet heel duidelijk te stellen.

De plaats van de PlusPort game tussen de drie bovengenoemde begrippen is geïllustreerd in figuur 15. Dit is een grafiek met op de x-as het aantal spelelementen (van laag naar hoog) en op de y-as de serieuze factor (van niet serieus naar serieus). Hierin zijn de drie begrippen uit het theoretisch kader weergegeven: e-learning, digital game based learning (DGBL) en serious games. Een vierde begrip, normale games, is toegevoegd om de context te verduidelijken.



FIGUUR 15: GRAFIEK THEORETHISCH KADER

Alle eisen aan de PlusPort game zijn op een rijtje gezet in het Programma van Eisen.

2.5.2 PROGRAMMA VAN EISEN

PlusPort

1. Mag niet langer duren dan 20 minuten
2. Moet worden opgezet in een isometrisch perspectief
3. Moet de huisstijl van PlusPort in zich verwerkt hebben
4. Moet geschikt zijn als begeleiding tijdens een 'sales pitch'
5. Mag geen gevoelige informatie over PlusPort prijsgeven, zoals programma's die gebruikt worden bij PlusPort.

Technische eisen

6. Applicatie grootte: 1000px breed en 7000px hoog.
7. Code: HTML, Java script zal niet ondersteund worden door IE7
8. Het moet geschikt zijn voor gebruik op de website.

Specifieke eisen van het Sales Team

9. Het Sales team moet snel toegang hebben tot bepaalde delen van de PlusPort game, zonder door de hele game te hoeven klikken.

Leerdoelen

10. Moet de speler leren wat E-learning is.
11. Moet de speler leren wat het nut is van E-learning.
12. Moet de speler leren wat PlusPort is.
13. Moet de speler leren wat PlusPort kan.

2.5.3 HOOFDFUNCTIES

Voor het uiteindelijke ontwerpvoorstel van de PlusPort game zijn de hoofdfuncties misschien wel veel interessanter dan het programma van eisen. In totaal zijn er drie functies aan te wijzen van de PlusPort game.

De eerste functie van de PlusPort game is kennis overbrengen op de speler over de diensten, producten, visie, attitude en bedrijfscultuur van PlusPort. Hier kunnen dan ook de leerdoelen uit worden gehaald voor de PlusPort game: de speler bijbrengen wat e-learning is, wat het nut van e-learning is, wat PlusPort is en wat PlusPort kan.

Daarnaast kan de PlusPort game als marketing- en communicatiemiddel gebruikt worden. Zo kan de PlusPort game bijvoorbeeld gebruikt worden als ondersteuning tijdens een sales pitch van PlusPort aan een klant.

De PlusPort game heeft nog een functie die minder concreet te benoemen is. Tijdens het spel kan er namelijk bij de speler een gevoel van affiniteit voor PlusPort ontstaan. De hele ervaring moet een goed gevoel achterlaten bij de speler die dat gevoel dan kan koppelen aan PlusPort. De hele beleving van de PlusPort game speelt hierin een hele belangrijke rol.

HOOFDSTUK 3

Ideeën en concepten

HOOFDSTUK 3

IDEEËN EN CONCEPTEN

Nu dat het vooronderzoek is gedaan, de verschillende begrippen zijn geïntroduceerd en toegelicht, de drie functies van de PlusPort game zijn bepaald, waarbij de leerdoelen van de PlusPort game en het programma van eisen zijn uiteengezet, liggen er nog een heleboel dingen open: het spelverloop, interactieve oefeningen, de personages, interacties en de interface. In dit hoofdstuk is het belangrijk om concreter te worden. De structuur zal worden bepaald en scenario's zullen worden geschetst.

3.1 CONTENT

De algemene content van de PlusPort game is de informatie die de game moet gaan overbrengen. Deze informatie kan worden samengevat tot de volgende concrete punten:

- E-learning
- PlusPort als e-learning bedrijf
- De producten die PlusPort levert (veiligheidstrainingen, maatwerk trainingen, Academy platform)
- De visie van PlusPort
- De kernwaarden van PlusPort
- De afdelingen of teams van PlusPort

3.2 STRUCTUUR

Het is erg lastig om zomaar ergens te beginnen met het bedenken van een game. Het is namelijk erg gevaarlijk en verleidelijk om meteen in details te duiken want er zijn heel veel facetten die uitgewerkt kunnen worden en de mogelijkheden zijn eindeloos! Daarom is het erg belangrijk om van grof naar fijn te werken, van het grote verhaal naar de kleine details.

De structuur is belangrijk want daar wordt alles uiteindelijk aan opgehangen. De belangrijke vraag is dus, hoe gaat de structuur van de PlusPort game er uitzien?

Om die vraag te beantwoorden is eerst gekeken naar de verschillende componenten die bepalend zijn in de structuur van PlusPort als bedrijf. Deze componenten zullen in abstracte vorm in de PlusPort game zoveel

mogelijk worden overgenomen. Daarnaast is er gekeken naar wat voor componenten de structuur van 'games' uit bestaan Door die twee verschillende structuren met elkaar te vergelijken en naast elkaar te leggen en te combineren, zijn er snel verschillende 'game' concepten te genereren.

Hieronder zijn twee mindmaps weergegeven waarin beide structuren te zien zijn.

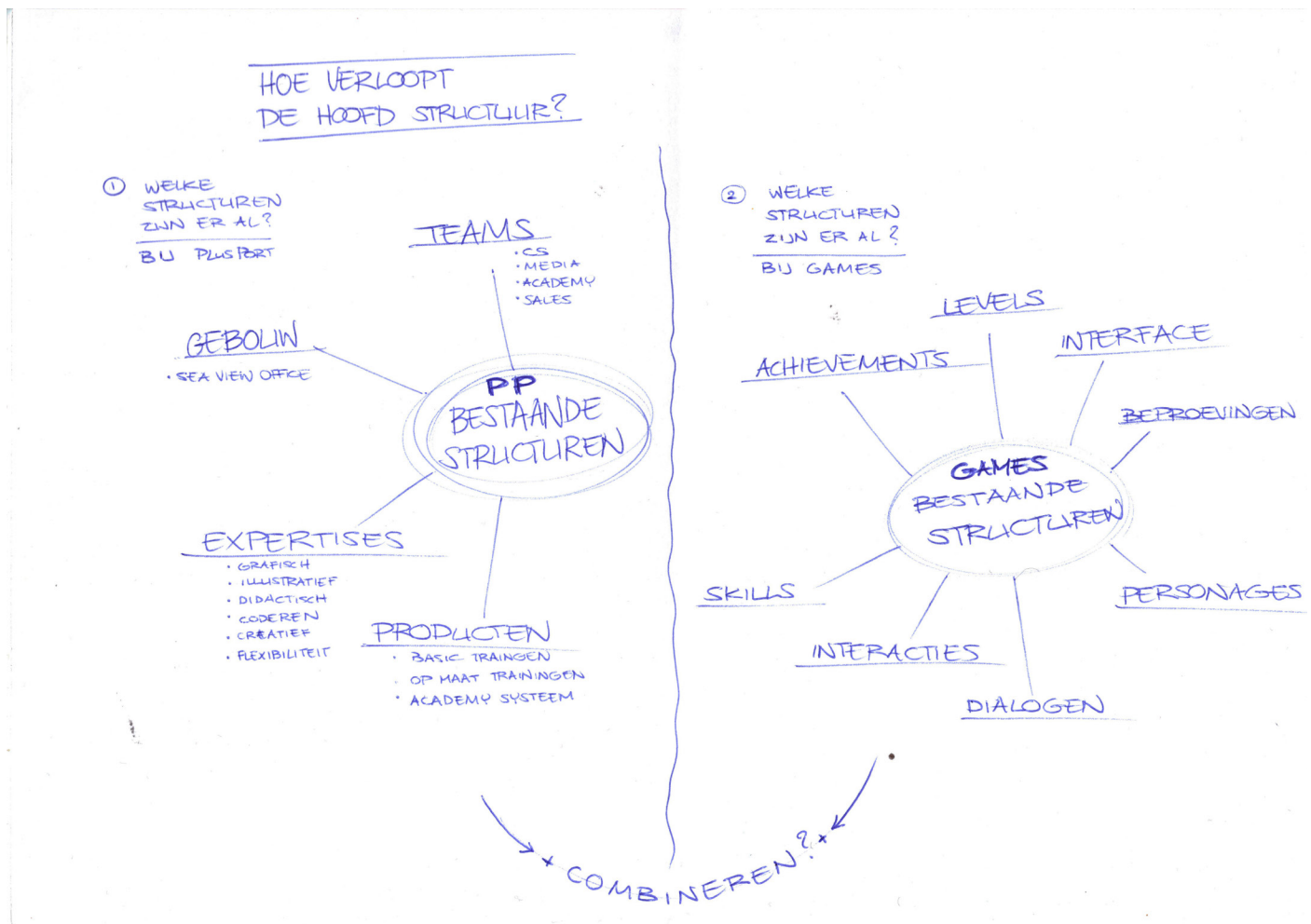
3.3 HOOFDSTRUCTUREN BIJ PLUSPORT

Zoals te zien is in de eerste mindmap, zijn er bij PlusPort de volgende bestaande hoofdstructuren te vinden:

- Het gebouw
- De verschillende teams bij PlusPort
- De verschillende expertises van PlusPort
- De producten die PlusPort levert

In de tweede mindmap zijn de volgende hoofdstructuren in games te vinden:

- Levels
- Opdrachten of missies
- Geleerde skills
- Personages
- Prestaties
- Skills
- Interacties
- Dialogen
- Interacties



FIGUUR 15: MINDMAPS STRUCTUREN VAN PLUSPORT EN VAN GAMES

Door beide mindmaps met elkaar te combineren zijn er ideeën gecreëerd. Niet alle ideeën zijn even goed en leuk, maar dat is in deze fase van ideeëngeneratie nog niet belangrijk. Alle mindmaps met verschillende ideeën zijn te vinden in bijlage 2.

PlusPort heeft voor de structuur gekozen waarin het "kantoorgebouw" van PlusPort de hoofdstructuur van de PlusPort game zal vormen. Daar zal de game zich afspelen en omheen gebouwd worden. Het zal een soort interactieve demonstratie van het PlusPort kantoorgebouw worden, waarin de speler de belangrijkste facetten van PlusPort zal leren kennen. De speler zal nieuwe kennis opbouwen door het PlusPort gebouw te ervaren. Het is de bedoeling dat de speler actief kan gaan ontdekken in het PlusPort gebouw.

PlusPort is gevestigd op de zesde (en binnenkort ook de 7e) verdieping van het Sea View Office in Scheveningen, aan de Gevers Deynootweg nummer 61.

Deze zesde verdieping zal interactief verkenbaar zijn in het spel en kan worden opgedeeld in de volgende ruimtes:

- De algemene PlusPort hal (inclusief keuken)
- De Customer Support afdeling
- De Academy afdeling
- De Media afdeling
- De Sales afdeling
- De vergaderruimte
- De serverruimte

3.4 SCENARIO'S

Er zijn drie verschillende scenario's geschetst. Hieronder is in het kort te lezen wat elk scenario inhoudt en hoe ze van elkaar verschillen. Daarna is samen met PlusPort een scenario gekozen die verder uitgewerkt zal worden.

3.4.1 SCENARIO 1

Eigen avatar

Voor er aan het spel begonnen wordt krijgt de speler een inleidende animatie te zien waarin het begrip e-learning wordt uitgelegd en het e-learning bedrijf PlusPort wordt geïntroduceerd. Het filmpje eindigt met het beeld van het PlusPort kantoor.

Het spel begint waar de animatie eindigt, namelijk buiten het PlusPort kantoor. Je ziet hier twee karakters staan waaruit te kiezen is en waarmee je de rest van het spel zal doorlopen: als klant, of als Sales persoon.

Als de speler als klant in het spel wil gaan, kan de speler kiezen of het een man of een vrouw wil zijn. Ook kan de speler de naam aanpassen als de klant die de rest van het spel gebruikt zal worden.

Daarna zal de speler/bezoeker het gebouw ingaan.

Op het volgende scherm is de kantoorverdieping van PlusPort te zien. De speler wordt begroet door iemand van Customer Support en krijgt een kop koffie of thee aangeboden. Tijdens het wachten op de kop koffie of thee moet de speler even wachten in de PlusPort hal. Hier is interactiemogelijk met verschillende objecten.

Wanneer de koffie klaar is zal het karakter van Customer Support de speler vragen wat hij of zij bij PlusPort komt doen en of de speler nog specifieke dingen wil weten. Zo ja, dan zal het karakter de

speler de weg wijzen naar de desbetreffende afdeling waar hij of zij in geïnteresseerd is of meer erover te weten wil komen.

Hierna is de speler vrij om het hele kantoor te verkennen. Het is nu mogelijk om alle afdelingen bij PlusPort te verkennen.

Er zijn vier afdelingen namelijk: de afdeling Customer Support, de afdeling van het Academy Team, de afdeling van het Media Team en de afdeling van het Sales Team.

Op elke afdeling zijn er verschillende oefeningen te doen waardoor de speler meer leert over de afdelingen en de producten van PlusPort

3.4.2 SCENARIO 2

Verschillende perspectieven

Het spel begint met een inleidende animatie waarin het begrip E-learning wordt uitgelegd en PlusPort als e-learning bedrijf wordt geïntroduceerd. Het filmpje eindigt met het beeld van het PlusPort kantoor.

Dan is de PlusPort hal te zien waarin verschillende personages staan. Een vijfde personage (de directrice van PlusPort) komt aanlopen en heet de speler welkom bij PlusPort. Zij legt uit dat de speler vier verschillende karakters of personages kan kiezen voor een rondleiding op zijn of haar afdeling. Elk personage representeert een afdeling van PlusPort. Wanneer de speler een personage kiest zal dat personage een rondleiding geven bij haar of zijn afdeling.

Er zijn vier afdelingen namelijk: de afdeling Customer Support, de afdeling van het Academy Team, de afdelingen van het Media Team en de afdeling van het Sales Team.

Op elke afdeling zijn er verschillende oefeningen te

doen waardoor de speler meer leert over de afdelingen en de producten van PlusPort.

3.4.3 SCENARIO 3

Point & click

Zoals scenario 1 en 2, speelt dit scenario zich ook af in het PlusPort gebouw.

Het spel is een simpel 'point en click' spel. De speler moet op objecten klikken om hier meer over te weten te komen of een oefening te starten.

Het spel begint met een menu. In dit menu kan de speler kiezen waarover hij of zij meer wil weten. De opties zijn:

- PlusPort algemeen (Sales team afdeling)
- Veiligheidstrainingen (Customer Support afdeling)
- Maatwerktrainingen (Media team afdeling)
- Academy (Academy team afdeling)

Na de keuze zal het spel zich naar de afdeling begeven die het meest met de gekozen categorie te maken heeft.

3.4.4 GEKOZEN SCENARIO

Samen met PlusPort is er gekozen voor het eerste scenario. In dit scenario komt het actief verkennen het meest naar voren, wat het exploratief leren bevordert. Ook komt in dit scenario de meest positieve beleving naar voren. Zo wordt in dit scenario de speler een kopje thee of koffie aangeboden. Ook al is dit een kleine geste, het benadrukt wel de klantvriendelijkheid bij PlusPort.

3.5 BRAINSTORM SESSIE

Tijdens een uitgebreide brainstormsessie zijn er over vier onderwerpen gebrainstormd. Namelijk over de personages, de oefeningen en de interactieve objecten. Per onderwerp zijn de meest interessante ideeën samengevat en op een rijtje gezet. Deze worden meegenomen in het concept.

3.5.1 PERSONAGES

Tijdens de brainstormsessie werden de deelnemers door het scenario geleid. Per afdeling moesten de deelnemers opschrijven wat voor personages de speler van de PlusPort game tegen zou kunnen komen. Per afdeling zijn de beste brainstorm ideeën hieronder samengevat:

Sales team

- Vrolijk, mooie praatjes, twee hondjes (eventueel hondje op de arm), brede glimlach, blond, zakelijk gekleed (vrouw)
- Business imago, net pak, nette schoenen, professioneel, PlusPort auto model op bureau (man)

Customer support

- De telefonist, vrolijk, gastvrij, verzorgd, multitasker (vrouw)
- De receptionist, lief, op orde, druk, multitasker (vrouw)

Media team

- Programmeur, metalhead, nerd, geek, bril, binaire codes, rubiks cube op bureau (man of vrouw)
- Tekenaar en schilder, Bob Ross, Van Gogh, lang haar, rotzooi op bureau zoals: potlood, markers, kwasten, papier, schetsen, tablet, puntenslijper (man)
- Grafisch vormgever, netjes, alles in grids, always knolling, hip, alles ligt netjes op rijtjes op het bureau zoals: een pen een liniaal stapeltje papier (man of vrouw)
- Stresskip, deadlines deadlines deadlines, planner, coördinator, netjes (man of vrouw)

Academy team

- De kakker met poloshirt of overhemd met pochette, slangenleren schoenen (man)
- Steve Jobs figuur (man)
- Bill Gates figuur (man)

De inspector proffessor (man)
Met zijn hulpje dokter Bobbert (man)

Overig

- De klant (man of vrouw)
- Twee mini hondjes, eentje is lief, de ander niet (chihuahua's)
- De creatieve dino (dinosaurus)

3.5.2 OEFENINGEN

Ook bij de oefeningen is er per afdeling bekeken wat voor oefening de speler daar aan zou kunnen treffen.

- Whack the mole (met juiste en onjuiste items) (sales)
- Zoek de verschillen (media team)
- Vind een object (in een heel groot plaatje met veel andere objecten)
- Hondje klik (klik op één van de twee chihuahua's die door het beeld komt rennen)
- Goed of fout (links en rechts), snelheid
- Etages van het Sea View office op volgorde zetten
- Memory nadoen spel (Simon says, steeds meer dus steeds moeilijker) (customer support)
- Mediateam re-order (zet de leden van het mediateam weer op de goede plek)
- Herstructureer de code!

3.5.3 INTERACTIEVE OBJECTEN

Welke objecten die bij PlusPort te vinden zijn zouden dienst kunnen doen als interactieve objecten in de PlusPort game?

- Intercom (klant moet zich voorstellen)
- Lift
- Koffiezetapparaat (alles werkt even net iets sneller na een kopje koffie)
- Hondjes (rennen soms rond op het kantoor, als je op een hondje klikt maken ze geluid)
- PC schermen (hierop zijn demo's te doorlopen uit het Portfolio van PlusPort)
- Airhockey tafel (goed of fout oefening, links rechts)
- Gitaar

- Smartbord
- TV-scherm
- Water cooler
- Insights wiel (smoelenboek presentatie)

Sommige resultaten van deze brainstormsessie waren bruikbaar en zullen ook meegenomen in de conceptuitwerking.

3.6 VORMGEVING INTERFACE EN OMGEVING

Aan de hand van twee stijlcollages (figuur 16) is een visuele richting gekozen voor de PlusPort game. De linker stijlcollage is gemaakt om de stijl voor de interface van de PlusPort game te bepalen. In de stijlcollage zijn verschillende interfaces naast elkaar gezet, variërend van serieus naar speels. Hierin is er gekozen voor een strakke flat design interface die ook wordt gebruikt in de nieuwe huisstijl van PlusPort. Deze strakke stijl zal het serieuze van de PlusPort game moeten benadrukken.

De rechter stijlcollage is gemaakt om de stijl te bepalen voor de illustraties in de PlusPort game. In de collage zijn beelden verzameld van isometrische omgevingen variërend van schilderachtig naar strak. Voor de omgeving en personages is een enigszins schilderachtige stijl en wat speelsere stijl gekozen. Omdat de omgeving van de PlusPort game niet één op één precies hetzelfde zal zijn als het echte PlusPort kantoor, het zal slechts een impressie daarvan zijn. De speelsere stijl past hier beter bij en geeft het de illustrator ook wat meer speling. Ook zal de speelse kant van de PlusPort game hiermee benadrukt worden.

De stijl van de interface zal dus strak zijn en de stijl van de illustraties voor de omgeving en de personages zal wat speelser worden. Hierdoor ontstaat er tussen de interface en de game omgeving een duidelijk contrast.

In bijlage 3 zijn idee en conceptschetsen te vinden.



FIGUUR 16: STIJLCOLLAGES INTERFACE EN ILLUSTRATIES

3.7 CONCLUSIE IDEEËN EN CONCEPTEN

In dit hoofdstuk is de PlusPort game al een stuk concreter geworden. Hieronder wordt even alles op een rijtje gezet wat er precies is bepaald tijdens de ideeën en concepten fase.

Het PlusPort kantoor zal de hoofdstructuur van de PlusPort game bepalen. Dit zal ook het uiterlijk gaan bepalen van de game omgeving.

Samen met PlusPort is er ook voor een scenario gekozen. In dit scenario kan de speler aan het begin van de game zijn/haar eigen personage kiezen waarmee het spel doorlopen wordt. De speler kan hierin ook actief het PlusPort kantoor gaan verkennen en zal op elke afdeling meer te weten komen over

PlusPort en uitgedaagd worden om bepaalde oefeningen te doen.

Daarnaast is er een uitgebreide brainstormsessie gehouden, hier zijn veel ideeën gegenereerd voor de personages, oefeningen en interactieve objecten die in het gekozen scenario gebruikt zullen worden..

De visuele stijl is vastgelegd in twee stijlcollages voor de interface en de illustraties. Voor de interface is een strakke stijl gekozen die aansluit op de huisstijl van PlusPort en het serieuze aspect van de PlusPort game. Voor de illustraties is een wat vrijere en speelsere stijl gekozen die aansluit op het de speelse kant van de PlusPort game.



HOOFDSTUK 4

Concept uitwerking

HOOFDSTUK 4

CONCEPT UITWERKING

In het vorige hoofdstuk is een groot deel van het concept vastgelegd.

De structuur is bepaald, de stijl is tot een zekere hoogte gedefinieerd in twee stijlcollages en een scenario is gekozen. Verder is er al over de inhoud, de personages, attributen en mogelijke oefeningen gebrainstormd. In dit hoofdstuk zal het ontwerp verder uitgediept worden. De interactieve objecten en oefeningen zullen verder uitgewerkt worden. De verschillende teams en personages worden uitgebreid beschreven. Ook zal de omgeving besproken worden. Om alles in een overzicht te krijgen is er een flowdiagram opgesteld. Uiteindelijk zal er in het hoofdstuk spelverloop een uitvoerige beschrijving komen hoe alles in het spel tezamen komt en hoe het spel zal verlopen.

4.1 ZEVENDE VERDIEPING

In januari kreeg de auteur van dit verslag te horen dat PlusPort er een verdieping in het Sea Office Building bij krijgt en dat de zesde verdieping die ze momenteel bezetten zullen verbouwen. Dit zal dus grote veranderingen met zich meebrengen voor de omgeving van de PlusPort game.

Vanaf dit punt zal in het verslag daarom niet alleen de zesde maar ook de zevende verdieping mee worden genomen in het ontwerp. De verdeling van de afdelingen over de twee verdiepingen zal er na de verhuizing en verbouwing als volgt uitzien:

- Op de zesde verdieping zullen het Media Team en het Academy Team blijven, samen met de PlusPort hal.
- Op de zevende verdieping zullen Customer Support en het Sales team zich installeren en daar zal een nieuwe 'Experience' ruimte bijkomen.

Door de uitbreiding naar de zevende verdieping en de verbouwing van de zesde verdieping is het nu helaas nog onzeker hoe de omgeving er precies uit komt te zien. Daardoor is het dus ook onduidelijk hoe de omgeving er in de PlusPort game uit komt te zien. Hierdoor kan op dit moment de omgeving minder ver uitgewerkt worden dan de bedoeling was. Deze verandering brengt ook een nieuw voordeel voor PlusPort met zich mee, want met de PlusPort

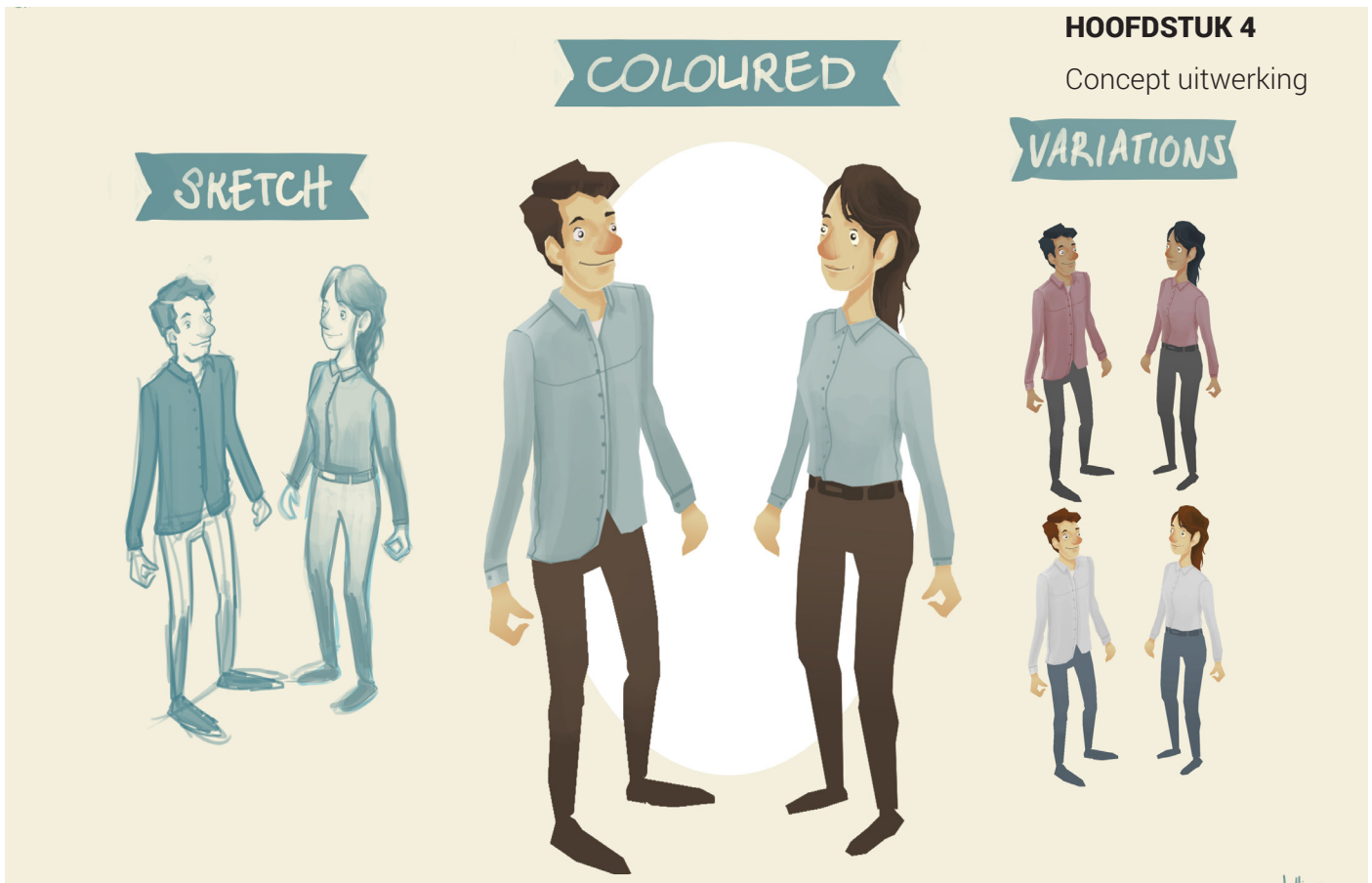
game kan PlusPort straks ook hun nieuwe kantoor presenteren.

4.2 FLOWCHART

Aan de hand van het gekozen scenario en de nieuwe zevende verdieping is er een flowchart opgesteld. Hierin is overzichtelijk weergegeven hoe de PlusPort game stap voor stap doorlopen kan worden. Dus welke interacties er waar plaatsvinden. Het flowchart diagram is te vinden in bijlage 4.

4.3 PERSONAGES

De personages zijn de karakters in het spel die bestuurd worden door de speler of door het programma zelf. In het gekozen scenario zijn al enkele personages voorbij gekomen en in het flowchart diagram is te zien dat de dialogen een sleutelrol hebben in de PlusPort game. Deze dialogen worden gestart met de personages in de PlusPort game. Door de dialogen zal de speler veel over PlusPort te weten komen. In deze paragraaf zijn alle personages op een rijtje gezet en verder uitgewerkt. Het beoogde doel bij de personages is dat ze de personificaties zijn van de expertises die PlusPort per team in huis heeft. Daarom zijn eerst de verschillende expertises van elk team uitgeschreven en daarna zijn er aan de hand van die expertises de personages uitgewerkt.



FIGUUR 17: ONTWERP VAN BEZOEKER PERSONAGE

Om de stijl van de visualisatie vast te leggen zijn enkele personages visueel uitgewerkt, namelijk die van de klant, de directrice en de personages van het Media team. Op deze stijl kan de illustrator bij PlusPort de rest van de personages baseren.

4.3.1 DE BEZOEKER

De speler zal in de PlusPort game in de huid kruipen van een bezoeker bij PlusPort en kan de keuze maken uit een dame of een heer. Dit personage moet een allround persoon zijn, de ideale schoondochter of zoon, iedereen zou in de huid van deze bezoeker willen kruipen.

Het ontwerp van de bezoeker is erg belangrijk voor de rest van de personages. De rest moet hier namelijk ook bij passen.

4.3.2 SALES TEAM

Het Sales team weet precies waar PlusPort voor staat en voor dit team is het belangrijk dat ze een goede en verzorgde indruk achterlaten bij potentiële klanten. Openheid, eerlijkheid en professionaliteit zijn hier belangrijke waarden. Het Sales team haalt de opdrachten binnen en daarvoor zijn ze assertief en

uitgesproken.

Sales dame en tevens directrice

Een vrolijke dame met mooie praatjes en ze is netjes gekleed. De twee chihuahua's die op het kantoor rondlopen zijn van haar. De directrice weet heel erg veel van PlusPort, ze is tenslotte ook een van de oprichters. Dit is dan ook haar expertise: haar kennis van het hele bedrijf. Ze geeft de klant algemene informatie over PlusPort en over de visie die PlusPort heeft.



FIGUUR 18: VOOR- EN ACHTERAANZICHTEN BEZOEKER



FIGUUR 19: SCHETSEN BEZOEKER PERSONAGE



FIGUUR 20: ONTWERP VAN DIRECTRICE PERSONAGE

Sales man

Een net geklede man, met een mooi pak en een professionele uitstraling. Hij weet precies wat de competenties zijn van PlusPort en weet deze ook goed te verkopen.

Sales assistent

Legt veel contact met de klanten over de telefoon. Zij ondersteunt het Sales team, regelt afspraken en biedt verder ook operationele ondersteuning.

4.3.3 CUSTOMER SUPPORT

Customer Support is een team van drie personen, ze helpen niet alleen klanten maar daarnaast regelen en plannen ze ook heel veel interne zaken bij PlusPort. Voor Customer Support is klantgerichtheid heel belangrijk. Het zijn toevallig (of niet) allemaal dames die bij customer support werken. Het zijn goede planners en multitaskers, mensen die de klant te woord kunnen staan en zich kunnen verdiepen in hun problemen. Hoe moeilijk sommige klanten ook kunnen zijn, ze blijven vriendelijk en professioneel. Het Customer Support team krijgt veel te maken met het verwerken van inschrijvingen voor de veiligheidstrainingen die PlusPort in haar standaard portfolio heeft. Dit is dus ook een expertise van de Customer Support afdeling.

Helpdesk dame

Een dame met een headset op, haar in een knotje. Een planner, netjes en modieus. Zij kan de speler veel vertellen over het product Veiligheidstrainingen.

De Receptionist

De planner van alle interne zaken bij PlusPort en zij regelt de gastbezoeken bij PlusPort. Een vlotte jonge dame. Netjes en modieus. Zij vertelt de speler meer over de expertises van het Customer Support team en via haar kan ook de 'Herhaal!' oefening gestart worden.

4.3.4 MEDIA TEAM

Het mediateam is een verzameling van mensen met verschillende disciplines die nodig zijn om de e-learning producten te realiseren van idee tot aan het product. Zo is er iemand die gespecialiseerd is in het maken van illustraties, iemand die veel gevoel heeft voor grafisch ontwerpen, programmeurs die weten hoe alles te vertalen is naar het digitale scherm, experts die veel ervaring hebben met e-learning programma's en natuurlijk een manager die goed weet te communiceren en overzicht weet te houden.

Het product waar het Media team veel te maken krijgt is het maken van op maat gemaakte trainingen. De personages van het Media team zullen hier meer over vertellen.

De programmeur

Een jonge nerd. Casual shirt, spijkerbroek. Zorg ervoor dat

De illustrator

Lang warrig haar, tabletten achter zijn oor. Super creatief, hij is in staat om van alles te visualiseren in verschillende tekenstijlen. Achtergronden, logo's,



FIGUUR 21: PERSONAGE ONTWERPEN MEDEWERKERS PLUSPORT

personages, 'you name it' en deze kunstenaar weet het te visualiseren.

De grafisch vormgeefster

Netjes, alles in het gareel, hip, grote bril en grote ogen. Weet veel van grafische vormgeving en het ontwerpen van interfaces. Ze vertelt aan de speler dat een goed ontwikkeld grafisch inzicht ook belangrijk is in het Media team. Bij haar is de 'Herken de fout!' oefening te starten.

De webdesigner

Jong en net afgestudeerd. HTML, Javascript, geen probleem. Van websites ontwerpen tot het daadwerkelijk bouwen heeft de webdesigner onder de knie.

De animation designer

Jong, trui, sneakers. Heeft veel verstand van het animeren. In de trainingen van PlusPort zijn namelijk veel animaties verwerkt en dit is erg belangrijk voor de interactie in de trainingen. De animation designer en de illustrator werken nauw samen, de animator animeert de illustraties van de illustrator.

De coördinator

De manager van het media team, een vrouw van gemiddelde leeftijd. Streng maar rechtvaardig! Houdt alles in de gaten. Expert in didactiek. Zij vertelt de speler over de algemene expertises van het mediateam en wat daarbij komt kijken. Ze vertelt ook dat erg veel wordt samengewerkt met klanten die

actief worden betrokken in het ontwerpproces van de trainingen die worden gemaakt.

4.3.5 ACADEMY TEAM

Bij het Academy team werken mensen die goed kunnen structureren en ordenen. Automatisering en efficiëntie zijn hierin belangrijk. Programmeren speelt hierin een grote rol. Het implementeren van het complexe Academy systeem bij verschillende bedrijven vraagt om veel expertise.

De programmeur

De oude rot in het vak. Met veel ervaring, kennis en een wijze uitstraling. Houdt zich bezig met de ontwikkeling en integratie van nieuwe technieken die verwerkt kunnen worden in het Academy systeem.

De coördinator

Een harde werker, een standaard familieman. Trui, spijkerbroek, sportieve schoentjes. Deze man coördineert de Academy projecten. Hij zal proberen uit te leggen wat Academy precies inhoudt, maar vindt dit moeilijk en laat daarom het Academy filmpje zien. Daarna zal hij vertellen dat dit nog slechts een deel is van het Academy systeem.

De analist

Slimme man, jong, brilletje. Een expert op het gebied van het management van leerprocessen die in het Academy product verwerkt zijn. Hij zal de speler vertellen dat structuur en overzicht erg belangrijk is in het Academy systeem. Bij hem is de 'Structureer!'



FIGUUR 22: INTERACTIEVE OEFENINGEN ZESDE VERDIEPING

oefening te starten.

De directeur

De directeur en mede oprichter van PlusPort heeft zijn bureau bij het Academy team. Hij houdt zich bezig met het Academy product maar daarnaast is hij ook bezig met Sales.

4.4 INTERACTIEVE OEFENINGEN EN OBJECTEN

Zoals al te zien was in het flowchartdiagram is er bij elk team een interactieve oefening te initiëren en zitten er ook interactieve objecten in de PlusPort game. In deze paragraaf zullen eerst de interactieve oefeningen worden beschreven en daarna de objecten.

4.2.1 INTERACTIEVE OEFENINGEN

Er zullen vier interactieve oefeningen in het spel zijn, namelijk één interactieve oefening per team. De oefeningen zijn gebaseerd op specifieke expertises die voor de verschillende teams bij PlusPort bepalend zijn. De oefeningen zijn simpel maar toch

uitdarend doordat elke oefening verschillende moeilijkheidsgraden zal hebben. Zoals in de analyse te lezen is kan een uitdaging waar bekwaamheid voor nodig is de flow ervaring bevorderen. Een flow ervaring in het spel draagt ook weer bij aan het leren.

Herken de fout

Het is een 'zoek de verschillen' oefening, te vinden op de afdeling van het Media Team. De oefening speelt in op de visuele expertises van het media team. Ze moeten vormgevingsfouten namelijk snel kunnen spotten en eruit halen. Het spel verloopt als volgt: de speler krijgt twee afbeeldingen te zien die bijna identiek aan elkaar zijn. Kleine details verschillen, die moet de speler opsporen en aanwijzen. Op verschillende manieren zijn hier makkelijk verschillende moeilijkheidsgraden in aan te brengen: door het aantal verschillen te vergroten, door de verschillen minder opvallend te maken en door er een tijdslimiet aan te binden.

Structureer

Een van de meest fundamentele expertises van

HOOFDSTUK 4

Concept uitwerking



FIGUUR 23: INTERACTIEVE OEFENINGEN ZEVENDE VERDIEPING

het Academy team is orde uit chaos creëren. Met het Academy product weet het team structuur en overzicht te brengen in wat daarvoor ongeordend was. Daarom deze 'structureer' oefening. Deze oefening loopt als volgt: de speler krijgt voor zich een warboel van knooppunten te zien die zijn verbonden door lijnen. Maar alle lijnen liggen over elkaar heen en alles zit in de war. Nu is het de bedoeling de knooppunten te verschuiven en te verplaatsen en zo de warboel te ontrafelen. Uiteindelijk krijgt de speler een geordend en overzichtelijk figuur waar alle lijnen elkaar niet meer kruisen. Hier zijn verschillende moeilijkheidsgraden in te creëren door meer knooppunten toe te voegen.

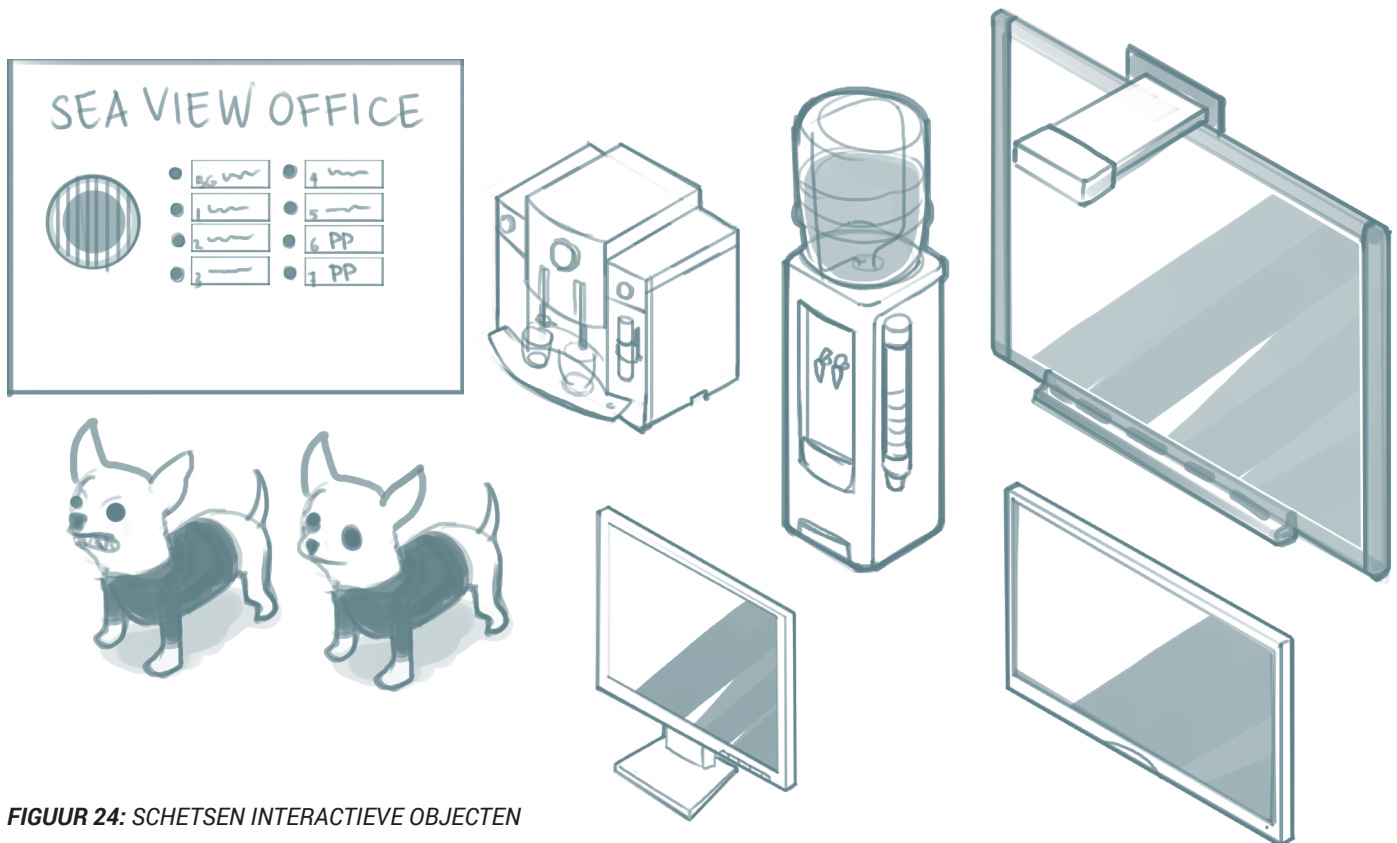
Herhaal

Deze interactieve oefening is te spelen op de afdeling van Customer Support. Het spel speelt in op de expertises van het Customer Support team, namelijk plannen en multitasking, waar een goed geheugen voor nodig is. Deze memory oefening verloopt als volgt: op het scherm is een cirkel te zien die in vieren is gedeeld. De speler moet eerst kijken naar een reeks van vlakken achtereenvolgens oplichten. Hierna

moet de speler deze reeks herhalen. Hoe langer de reeks hoe moeilijker het natuurlijk is. Zo zijn er simpel verschillende levels te genereren, wat het spel uitdagend en leuk maakt! Het principe is simpel maar door de reeks te verlengen kan het nog knap lastig worden. De speler moet zich goed concentreren en alert zijn, waardoor de speler ook na deze oefening beter informatie zal opslaan.

PlusPort Quiz

Iemand uit het Sales Team moet precies weten waar het bedrijf voor gaat en waar het voor staat. Een belangrijke expertise van het Sales team is dan ook hun grote kennis van PlusPort. Van de visie tot en met de historie van PlusPort, het Sales Team weet het! Daarom is op de Sales afdeling de 'PlusPort Quiz' oefening te vinden. De naam zegt het al, dit is een Quiz over PlusPort. De vragen zullen gaan over e-learning, de producten van PlusPort, de verschillende teams en over de visie en historie van het bedrijf.



FIGUUR 24: SCHETSEN INTERACTIEVE OBJECTEN

4.2.2 OBJECTEN

De interactieve objecten zijn 'clickable' en initiëren een bepaalde actie in het spel. Deze objecten zijn in het echt ook te vinden bij PlusPort en geven het spel daarom iets realistisch en herkenbaars voor mensen die al bij PlusPort zijn geweest of er na het spelen van de PlusPort game langs zullen gaan.

De Intercom

De speler krijgt als klant voor het eerst de intercom te zien wanneer hij op de ingang heeft geklikt van het PlusPort gebouw. Wanneer de intercom in beeld is start er een dialoog met een medewerker van Customer Support. Tijdens dit gesprek moet de speler zijn avatar (de klant) een naam geven. Ook komt de klant te weten tijdens dit dialoogje door de intercom dat PlusPort zich op de 6e en de 7e verdieping van het gebouw bevindt.

De Lift

Wanneer de speler op de verdieping van PlusPort is kan het terug gaan naar het startscherm door op de lift te klikken.

Het Koffiezetapparaat

Bij het koffiezetapparaat is er natuurlijk koffie te halen. Van de koffie zal de speler voor een bepaalde tijd iets sneller lopen.

De Chihuahua's

De chihuahua's rennen soms door het beeld heen, wanneer de speler op de hondjes klikt zullen de hondjes keffen (poging doen tot blaffen). In het echt zijn er bij PlusPort ook geregeld twee chihuahua's te vinden. Waarvan er één soms wat agressief kan zijn. Door de hondjes ook in het spel te verwerken kunnen mensen hierop voorbereid zijn.

PC schermen

Door op de beeldschermen te klikken in de Experience room zijn er demo's te doorlopen van bepaalde producten uit het portfolio van PlusPort.

Smartboard

Door op het smartboard te klikken zal er een animatie starten waarop de historie van PlusPort te zien is.

PlusPort TV

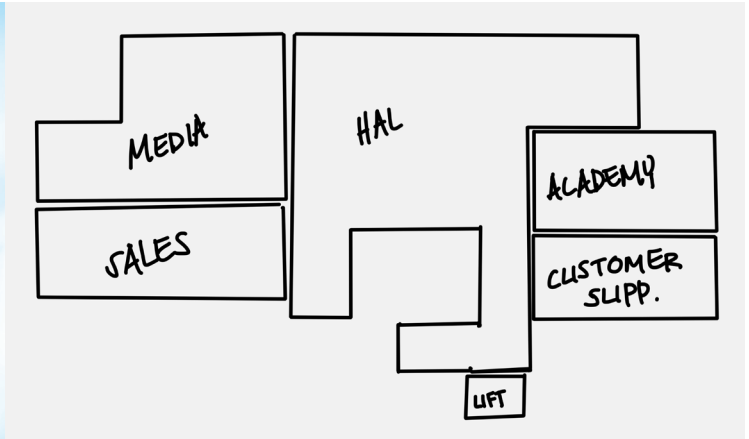
Hierop is een lijst van alle bedrijven die met PlusPort samen hebben gewerkt te zien.

Watercooler

Er zullen wat bubbeltjes naar boven komen (animatie) en een bubbel geluidje.



FIGUUR 25: PLATTEGROND ZESDE VERDIEPING



FIGUUR 26: INDELING TEAMS ZESDE VERDIEPING

4.5 OMGEVING

De omgeving van de PlusPort game is gebaseerd op het PlusPort gebouw zelf. Het is een kantoorgebouw, waarvan de zesde en de zevende verdieping verkenbaar zijn. Op de zesde en de zevende verdieping zijn de verschillende afdelingen te bezoeken en de ruimtes die daarop aansluiten.

Zoals in de inleiding van dit hoofdstuk al te lezen was, is de zevende verdieping er later bij gekomen. Daarom is de omgeving niet geheel uitgewerkt. Wel is er van de toenmalige zesde verdieping een isometrisch ontwerp gemaakt van hoe deze omgeving eruit kan komen te zien in de PlusPort game.

De Plattegrond in figuur 25 is als basis genomen om de omgeving van de zesde verdieping te ontwerpen. Aan de hand daarvan is er in isometrisch perspectief een ontwerp van de hele verdieping gemaakt. In figuur 26 is te zien waar alle afdelingen zich op de zesde verdieping bevonden.

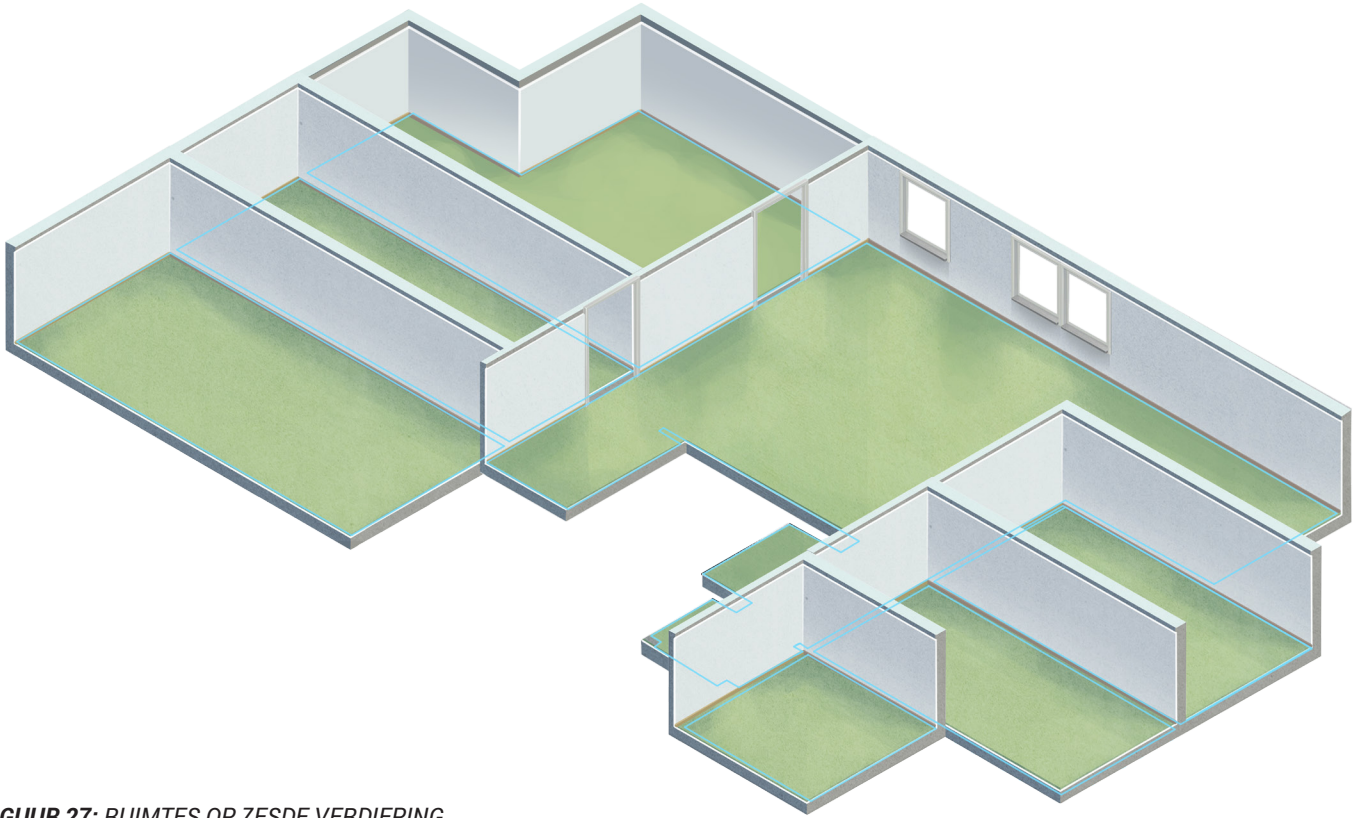
In figuur 27 is te zien hoe alle ruimtes van PlusPort op de zesde verdieping weergegeven worden. Door subtiel met een bepaalde textuur te werken en door penselen te gebruiken met een harde rand is geprobeerd om de omgeving een iets schilderachtig effect mee te geven.

Dit is in figuur 27 vooral te zien in de vloer bij de drie ramen in de PlusPort hal.

Bij figuur 28 is het geheel al veel beter voor te stellen. Hier is de afdeling van het Media Team gevuld met attributen en personages. Het beeld van een kantoorruimte is nu veel realistischer geworden, ook door de toevoeging van twee personages.

De attributen zijn één voor één geïllustreerd in Photoshop in een isometrisch perspectief en zijn gebaseerd op objecten die bij PlusPort te vinden zijn.

De rest van de afdelingen bij PlusPort zijn nog niet ingevuld en ingericht zoals bij het Media Team, omdat PlusPort momenteel aan het verbouwen is en ze binnenkort gaan verhuizen. PlusPort heeft nu alleen de 6e verdieping, maar het bedrijf gaat uitbreiden en daarom krijgen ze binnenkort de 7e verdieping er ook bij. Omdat het nog onzeker is hoe het kantoor er precies uit komt te zien is de omgeving niet verder uitgewerkt.



FIGUUR 27: RUIMTES OP ZESDE VERDIEPING



FIGUUR 28: GEVULDE MEDIA TEAM AFDELING

HOOFDSTUK 4

Concept uitwerking



FIGUUR 29: ATTRIBUTEN PLUSPORT OMGEVING

INTERFACE STYLESHEET

Fonts

ROBOTO BLACK

Roboto regular

Roboto light

KLEUREN



#A6C739



#ffffff



#565656



#000000

KADERS



VORMEN



LOGO



FIGUUR 30: INTERFACE STYLESHEET

4.6 USER INTERFACE

De basis van de user interface voor de PlusPort game is de PlusPort huisstijl. Zo zijn de kleuren van de huisstijl terug te zien in de interface. Wanneer de fonts vergeleken worden dan zit daar wel een verschil in. In de huisstijl wordt Myriad Pro gebruikt terwijl er voor de PlusPort game gekozen is voor het font Roboto. Beide lettertypes zijn schreefloos en lijken op elkaar. De

keuze voor Roboto is gemaakt omdat Roboto beter te lezen is op digitale schermen, daar is dat font namelijk speciaal voor ontwikkeld. Ook de harde hoeken en strakke lijnen van de nieuwe huisstijl komen terug in de PlusPort game.

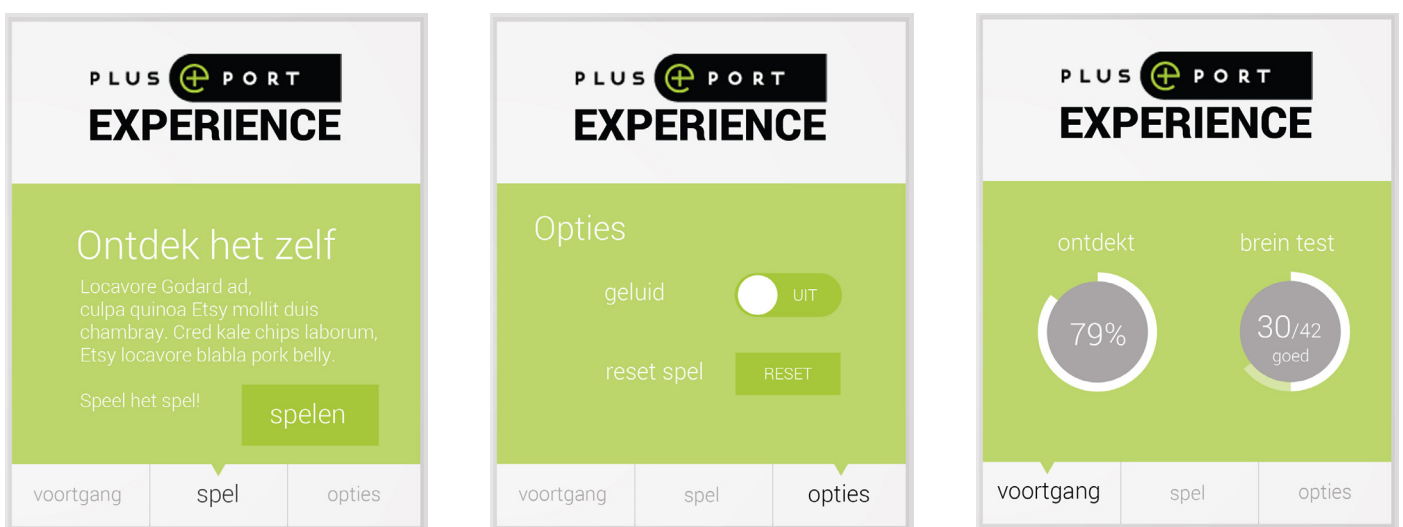
In figuur 31 en 32 is te zien hoe het stylesheet wordt toegepast in de ontwerpen van de interface.

HOOFDSTUK 4

Concept uitwerking



FIGUUR 31: INTERFACE ONTWERP DIALOGOOG



FIGUUR 32: INTERFACE ONTWERP STARTSCHERM



FIGUUR 33: STARTSCHERM ACHTERGRON + INTERFACE

4.7 SPELVERLOOP

In deze paragraaf is het hele spelverloop beschreven met daarbij begeleidende schetsen.

START SCHERM

Wanneer de speler voor de eerste keer bij het startscherm komt zijn er drie opties

- Spelen
- Opties
- Voortgang
- Afsluiten (rechtsboven is een kruisje te vinden om het hele spel af te sluiten)

Spel

Op dit scherm staat een korte omschrijving van de PlusPort game en hier bevindt zich ook een knop om het spel te beginnen.

Voortgang

Hier kan de speler zijn of haar voortgang bekijken in het spel. De voortgang zal bestaan uit twee delen:

- Percentage van hoeveel de speler ontdekt heeft in het spel.
- Scores in het spel. Behaalde punten bij de vier beleef oefeningen.

Opties

- Geluid kan aan of uitgezet worden
- De spelvoortgang wissen, de speler kan hierna opnieuw beginnen met het spel.

SPELEN

Voordat het spel voor de eerste keer begint krijgt de speler een animatie filmpje te zien. Deze animatie leidt de speler in, in de wereld van e-learning. Het legt kort uit wat e-learning is en aan het eind van de film wordt PlusPort geïntroduceerd als e-learning bedrijf.

Animatie

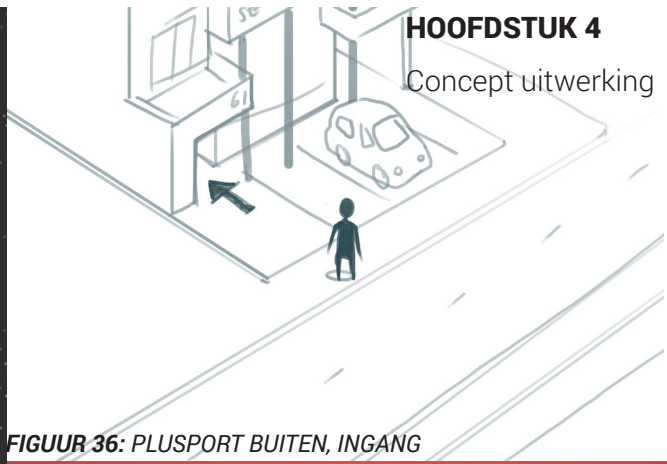
Hierin is een multimediale wereldbol te zien die zich snel ontwikkelt. Elektriciteit, Licht gaat aan, wegen, telefoons, satellieten, televisie, INTERNET, de wereld Gaat digitaal! Kortom: de wereld verandert.

Dan wordt er verteld: "De wereld digitaliseert en ook de manier waarop mensen leren is aan het veranderen".

"E-learning is digitaal leren. Dit verrijkt de leerervaring, waardoor er effectiever en sneller kan worden geleerd. Daarnaast is e-learning erg flexibel voor de speler omdat e-learning trainingen zelfstandig op een PC of



FIGUUR 34: Screenshot introductie animatie



FIGUUR 36: PlusPort buiten, ingang



FIGUUR 35: PlusPort buiten, keuze



FIGUUR 37: Dialoog met intercom

een tablet te volgen zijn, waar en wanneer de speler dat wilt."

Dan wordt er ingezoomd op de werldebol tot we uiteindelijk aankomen in Scheveningen bij PlusPort. "PlusPort is een bedrijf dat zich heeft gespecialiseerd in het ontwikkelen van e-learning producten".

"De wereld verandert , het leren verandert en PlusPort verandert mee!"

Uitleg spel

Dan verschijnt er een scherm waarin de bediening wordt uitgelegd. Ook zal de missie van het spel worden uitgelegd, namelijk: PlusPort leren kennen door het te beleven.

PLUSPORT GEBOUW BUITEN

De speler staat nu op straat voor het gebouw van PlusPort. Hier ziet hij een personage staan, dat wordt het personage waarmee het spel doorlopen wordt. De speler kan kiezen tussen een mannelijk of een vrouwelijk personage.

Intercom

Wanneer de speler naar de ingang van het gebouw loopt, zal er een intercom interface verschijnen. Want de deur is op slot en er moet eerst aangebeld worden voor het gebouw betreden kan worden (zo gaat dat in het echt ook altijd).

De speler moet dan op de bel van PlusPort drukken om iemand van PlusPort aan de lijn te krijgen, wanneer er bij een ander bedrijf aangebeld wordt zal er ruis uit de intercom verschijnen.

Er wordt bij PlusPort aangebeld, nu zal er een dialoog gestart worden:

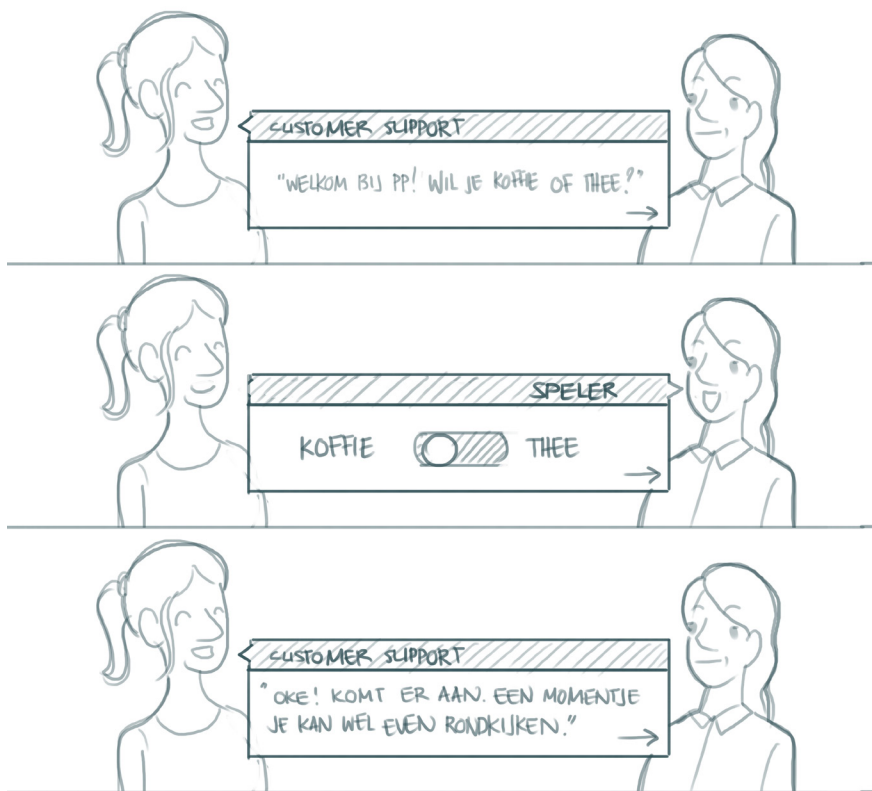
Iemand van PlusPort: "Met PlusPort, goedemiddag!"

Klant: "Goedemiddag! Met ...(invulveld)..."

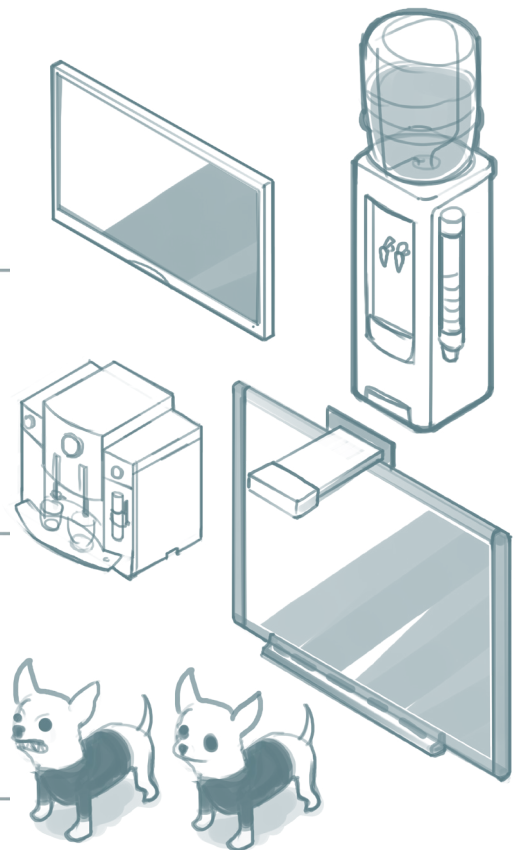
De klant moet hier een naam invullen. Er wordt voor nu gewoon 'Klant' ingevuld.

Iemand van PlusPort: "Hallo Klant, kom binnen en pak de lift naar de 6e verdieping!".

Einde dialoog.



FIGUUR 38: SCHETSEN DIALOOG MET CUSTOMER SUPPORT



FIGUUR 39: INTERACTIEVE OBJECTEN

Laadscherm

De 6e verdieping van het gebouw PlusPort wordt nu geladen.

Op het laadscherm is in het midden een kleine animatie te zien (.gif plaatje) van de nummers 1 tot en met 6 die voorbij schuiven. Op de 6e verdieping stopt het schuiven en hoort de speler een *ping* en liftdeuren die opengaan.

ZESDE VERDIEPING

De speler stapt uit de lift en betreedt de zesde verdieping. Daar wordt de speler verwelkomt door een dame van Customer Support. Een dialoog wordt gestart.

Dame van Customer Support: "Hoi Klaas Van Klant, welkom bij PlusPort! Wat wilt u drinken? Koffie of thee?"

Omdat PlusPort een warm en gastvrij bedrijf is zal er eerst een kopje koffie of thee aangeboden worden. De speler kan kiezen tussen koffie of thee. Er wordt in dit voorbeeld gekozen voor thee.

Dame van Customer Support: "Oke! De thee moet nog

eventjes gezet worden. In de tussentijd kunt u alvast even de PlusPort hal verkennen."

De speler kan nu (voor een bepaalde tijd) tijdens het wachten de PlusPort hal verkennen. In de PlusPort hal zijn er enkele interactieve objecten en een personage te vinden.

Lift

Wanneer de speler terug de lift in loopt verschijnt er een optie om terug te gaan naar het startscherm.

Smartboard

Door op het smartboard te klikken zal er een animatie starten waarop de historie van PlusPort te zien is.

PlusPort TV

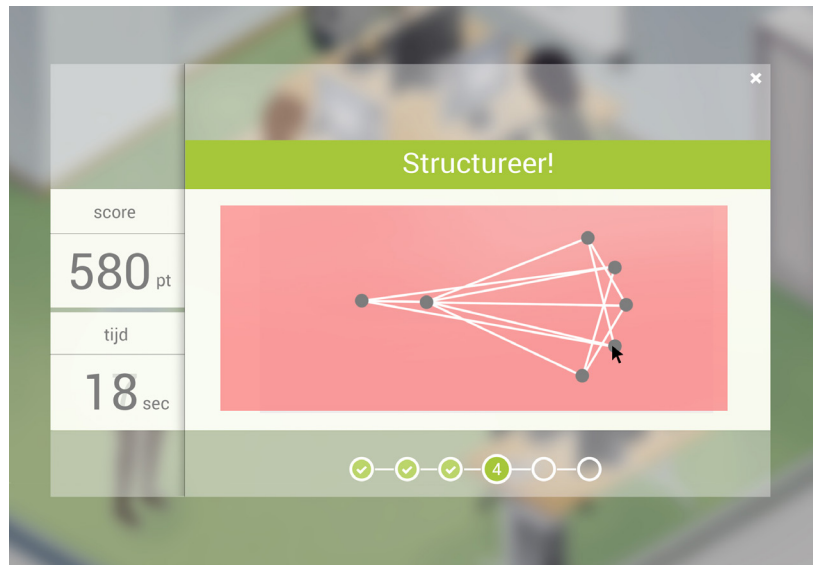
Hierop is een lijst te zien met alle bedrijven waar PlusPort mee samen heeft gewerkt.

Overig

Ook de watercooler, de koffiemachine en de chihuahua's kunnen worden aangeklikt. Deze objecten brengen maar een kleine interactie met zich mee. De Chihuahua's blaffen bijvoorbeeld als er op geklikt



FIGUUR 40: DIRECTRICE PERSONAGE



FIGUUR 41: STRUCTUREER! OEFENING

wordt en van de koffie gaat de klant iets sneller lopen.

Directrice

Er is een gesprek aan te knopen met de directrice van het bedrijf. Ze zal hier vertellen dat PlusPort een jong bedrijf is, waar veel te beleven valt! Dat PlusPort erg klantgericht werkt en dat in overleg heel veel mogelijk is.

“Hallo daar Klant! Ik ben de directrice van het bedrijf, samen met de directeur heb ik het bedrijf 10 jaar geleden opgericht. PlusPort is een jong, flexibel en creatief bedrijf en we werken nauw samen met onze klanten. In overleg is bijna alles mogelijk.”

Tijdens het wachten ziet de speler een animatie van een koffie- of theekopje die langzaam gevuld wordt. De tijd verstrijkt, de koffie is klaar!

Dame van Customer Support

“Hey Klant, je koffie is klaar! Kijk maar eens rond op ons nieuwe kantoor! Waarom neem je niet een bezoekje bij het Academy team, of bij het Media team.”

Nu heeft de speler toegang tot alle ruimtes op de

zesde verdieping en kan de speler de volgende twee afdelingen verkennen.

ACADEMY TEAM

Op de Academy team afdeling zijn de volgende interacties te ondergaan:

1. Dialogen

Via dialogen met drie van de vijf personages van het Academy Team komt de speler er achter waar het Academy team mee te maken heeft en waarom het Academy Team zo belangrijk is voor PlusPort.

2. Het Academy product

Wanneer de speler één van de personages van het Academy team zal aanklikken zal er een dialoog worden gestart waarin het personage probeert het product Academy uit te leggen maar dan tot de conclusie komt dat hij de speler beter het Academy filmpje kan laten zien (deze animatie film is al gemaakt door PlusPort en is ook te bekijken op de website).

3. Beleef het Academy Team

Wanneer de speler de manager van het Academy team zal aanklikken zal er een dialoog worden gestart.



FIGUUR 42: ZOEK DE ONTWERPFOUT! OEFENING

Hierin vertelt de manager dat het Academy product structuur brengt en uit chaos orde creëert. Hij vraagt zich af of de speler daar misschien ook wel goed in is. Dan begint de waarin hij probeert het product Academy uit te leggen maar dan tot de conclusie komt dat hij de speler beter het Academy filmpje kan laten zien (deze animatie film is al gemaakt door PlusPort en is ook te bekijken op de website).

MEDIA TEAM

Op deze afdeling kan de speler meer ontdekken over de volgende dingen:

1. Wat het media team doet

Via dialogen met personages komt de speler erachter wat de verschillende taken en expertises zijn van het media team

Skills van het mediateam: vormgeving, creativiteit, animatie, programmeren.

2. Het product maatwerk trainingen

Door op een computer te klikken zijn er demo's te doorlopen van enkele maatwerk trainingen.

PLUSPORT HAL

Wanneer de speler weer terug is in de PlusPort hal verteld de directrice dat er nog een verdieping is bij PlusPort en adviseert ze de speler om boven eens een kijkje te nemen.

Lift

Wanneer de speler terug de lift in loopt verschijnt er een optie om terug te gaan naar het startscherm of om

naar de zevende verdieping te gaan.

ZEVENDE VERDIEPING

De speler bevindt zich nu op de zevende verdieping van het kantoor.

CUSTOMER SUPPORT

Op de Customer Support afdeling zijn de volgende interacties te ondergaan:

1. Dialogen

Door een dialoog aan te gaan met twee van de drie Customer Support personages leert de speler meer over wat hun functie inhoudt en dat klanten heel belangrijk zijn voor PlusPort en dat daarom Customer Support ook heel belangrijk is voor PlusPort.

2. Beleef Customer Support

Bij één van de drie personages van Customer Support staat een grote knop aangegeven met "Beleef Customer Support". Als de speler hier op klikt dan zal het ook een dialoog aangaan met dit personage van Customer Support. Dit personage zal vertellen dat ze bij Customer Support heel goed zijn in plannen en multitasken en dat daar een goed geheugen voor nodig is. Dan vertelt ze dat ze benieuwd is of de speler ook een goed geheugen heeft. Dan start de 'Herhaal de reeks' oefening.

SALES TEAM

Op de Sales afdeling zijn de volgende interacties te beleven:



FIGUUR 43: HERHAAL DE REEKS! OEFENING



FIGUUR 44: PLUSPORT QUIZ! OEFENING

1. Dialogen

Via dialogen met twee van de drie personages komt de speler erachter wat de verschillende taken zijn van Sales en waarom Sales zo belangrijk is voor PlusPort.

2. PlusPort Quiz!

Als eindproef kan de speler meedoen aan de PlusPort Quiz! Dit is een Quiz met spelelementen waarin wordt getoetst hoeveel de speler heeft opgedaan en ontdekt in de PlusPort game. De PlusPort Quiz bestaat uit een reeks multiple-choice vragen. Bij elke vraag is er keuze uit vier antwoorden die de speler zo snel mogelijk moet beantwoorden om een zo hoog mogelijke score te krijgen. Voor elke goed beantwoorde vraag krijgt de speler punten en voor de snelheid waarin de speler de vragen beantwoord krijgt de speler bonuspunten.

Bij de vragen is het belangrijk om verschillende elementen met elkaar te combineren, om het geheugen van alle zintuigen te prikkelen. Dus in de PlusPort Quiz zullen niet alleen vragen zitten over PlusPort en e-learning maar ook over visuele elementen die de gebruiker opgevallen zijn in de PlusPort game en over geluiden die de speler heeft gehoord in de game. Daardoor zal de speler scherper en meer gefocust zijn en de andere informatie makkelijker herinneren. Dus door de speler te ondervragen over wat hij gelezen, gehoord en gezien heeft zal dat het geheugen bevorderen. Ook zal dit het leren tijdens de PlusPort Quiz bevorderen. De speler krijgt namelijk meteen feedback of zij of hij een goed of fout antwoord

gegeven heeft. Hierdoor kan de speler van haar of zijn fouten leren die zij of hij maakt tijdens de Quiz.

EINDE SPEL

Na de PlusPort Quiz is de PlusPort game in principe afgelopen. De speler krijgt haar of zijn eindscore te zien van de gehele PlusPort game. En krijgt nu de keuze om verder te gaan met het spel en daarmee terug te keren naar de Sales afdeling, of terug te gaan naar het startscherm.

Startscherm

Na de eerste keer spelen zullen er wat dingen bijkomen en veranderen op het startscherm. De voortgang zal worden bijgewerkt onder het tabje voortgang. Ook zal er een knop toegevoegd worden waarmee de e-learning animatie terug te kijken is.



HOOFDSTUK 5

Conclusie en aanbevelingen

HOOFDSTUK 5

CONCLUSIE EN AANBEVELINGEN

5.1 CONCLUSIE

Het doel van deze Bachelor Eindopdracht is: “het ontwerpen van een interactieve applicatie om het e-learning bedrijf PlusPort te introduceren bij klanten en geïnteresseerden”. Het resultaat is een ontwerpvoorstel van de PlusPort game.

Het ontwerpvoorstel zal getoetst worden aan het programma van eisen, voor zover dat nu mogelijk is. Daarna zal er gekeken worden hoe de PlusPort game invulling geeft aan de drie in de analyse opgestelde hoofdfuncties.

Verder zal er besproken worden hoe PlusPort het ontwerpvoorstel heeft geaccepteerd en ontvangen. Daarnaast worden de verdere vervolgstappen in de ontwikkeling van het ontwerp uiteengezet.

5.1.1 PROGRAMMA VAN EISEN

PlusPort

1. Mag niet langer duren dan 20 minuten
2. Moet worden opgezet in een isometrisch perspectief
3. Moet de huisstijl van PlusPort in zich verwerkt hebben
4. Moet geschikt zijn als begeleiding tijdens een ‘sales pitch’
5. Mag geen gevoelige informatie over PlusPort prijsgeven, zoals programma's die gebruikt worden bij PlusPort.

Technische eisen

6. Applicatie grootte: 1000px breed en 7000px hoog.
7. Code: HTML, Java script zal niet ondersteund worden door IE7
8. Het moet geschikt zijn voor gebruik op de website.

Specifieke eisen van het Sales Team

9. Het Sales team moet snel toegang hebben tot bepaalde delen van de PlusPort game, zonder door de hele game te hoeven klikken.

Leerdoelen

10. Moet de speler leren wat E-learning is.
11. Moet de speler leren wat het nut is van E-learning.
12. Moet de speler leren wat PlusPort is.
13. Moet de speler leren wat PlusPort kan.

Van een aantal eisen (1, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13), is in dit stadium nog niet vast te stellen of er aan de eisen al worden voldaan. Deze eisen zullen meegenomen en getest worden in de verdere uitwerking van het ontwerp.

Het ontwerp voldoet al wel tot nu toe aan de tweede eis. De ontwerpen voor de omgeving en de objecten en attributen zijn opgezet in een isometrisch perspectief. Ook is tot op zekere hoogte de huisstijl van PlusPort in de PlusPort game verwerkt. Het door de huisstijl vastgestelde kleurenpalet komt ook terug in de PlusPort game en het gekozen lettertype lijkt op het huidige lettertype dat PlusPort heeft gekozen voor de huisstijl. Het door PlusPort gekozen lettertype is Myriad Pro en het lettertype dat in de PlusPort game wordt gebruikt is Roboto. Dit zijn allebei strakke schreefloze lettertypes. Echter is er voor Roboto gekozen omdat dit lettertype geoptimaliseerd is voor het gebruik op digitale schermen.

5.1.2 HOOFDFUNCTIES

Voor het uiteindelijke ontwerpvoorstel van de PlusPort game zijn de hoofdfuncties veel interessanter om te bekijken dan het opgestelde programma van eisen. Er wordt hier gekeken hoe de PlusPort game die functies zal gaan vervullen.

De eerste functie van de PlusPort game is kennis overbrengen op de speler over de diensten, producten, visie, attitude en bedrijfscultuur van PlusPort. Hier kunnen dan ook de leerdoelen uit worden gehaald voor de PlusPort game: de speler leert wat e-learning is, wat het nut van e-learning is, wat PlusPort is en wat PlusPort kan.

- **Wat e-learning is.** Door een inleidend animatiefilmpje wordt er uitgelegd wat e-learning is en wat daar het nut van is.
- **Wat PlusPort is.** In het inleidende animatiefilmpje wordt ook kort uitgelegd dat PlusPort een e-learning bedrijf is. Verder in de PlusPort game komt de speler er geleidelijk achter wat PlusPort is door meer informatie te krijgen over haar producten en medewerkers. In dit kantoor komt de speler personages tegen waarmee dialogen en oefeningen gestart kunnen worden.
- **Wat PlusPort kan.** In de PlusPort game ontdekt de speler wat PlusPort allemaal in zijn mars heeft door in de dialogen met de personages meer te weten te komen over de producten die PlusPort levert en de expertises die de teams bij PlusPort hebben. Ook zal de PlusPort game zelf een uithangbord worden voor wat er technisch, interactief en visueel mogelijk is bij PlusPort.

Daarnaast kan de PlusPort game als presentatie instrument gebruikt worden, bijvoorbeeld tijdens een sales pitch van PlusPort. Door een verholde administrator modus te activeren in het startscherm kan de PlusPort game als presentatiemiddel gebruikt worden. In deze administrator modus is een menustructuur toegevoegd waardoor er gemakkelijk naar verschillende delen van de PlusPort game gesprongen kan worden, ook zullen overbodige delen in het scenario overgeslagen worden (bijvoorbeeld de interactie met de intercom en het wachten op het kopje thee of koffie).

De PlusPort game heeft nog een functie die minder

concreet te benoemen is. Tijdens het spel kan er namelijk bij de speler een gevoel van affiniteit voor PlusPort ontstaan. De hele ervaring moet een goed gevoel achterlaten bij de speler die dat gevoel dan kan koppelen aan PlusPort. De hele beleving van de PlusPort game speelt hier een rol in. Hier is natuurlijk moeilijk een vinger op te leggen. Maar de aantrekkelijke vormgeving van de PlusPort game kan hieraan bijdragen. Ook zijn er in het scenario situaties verwerkt die de positieve sfeer en klantvriendelijkheid bij PlusPort overbrengen. Zo wordt de speler bijvoorbeeld een kopje thee of koffie aangeboden in het spel, wat getuigt van beleefdheid en gastvrijheid. De twee chihuahua's die in de PlusPort game door het kantoor rennen zijn een goed voorbeeld van de vrije en open sfeer die er bij PlusPort heerst.

5.1.3 LEARNING TOOL ELEMENTEN

In de analysefase zijn enkele elementen naar voren gekomen die een game een krachtige leerervaring maken. Hieronder is beschreven welk van die elementen in het ontwerp van de PlusPort game zijn verwerkt.

Flow ervaring

Dit wordt gestimuleerd doordat de speler uitgedaagd wordt in de verschillende oefeningen. Deze oefeningen hebben verschillende moeilijkheidsgraden naarmate de oefening vordert. Ook de toevoeging van een tijdlimiet zal de speler uitdagen. Voor elk van deze oefeningen is bekwaamheid en enig denkwerk nodig. De interface zal moeten zorgen voor duidelijke feedback en een gevoel van controle.

Actief verkennen

Dit staat hoog in het vaandel in de PlusPort game. Door het PlusPort kantoor actief te verkennen in plaats van passief informatie voorgeschoteld krijgen wordt het exploratief leren ondersteund. De speler ervaart hierdoor een bepaalde gecontroleerde vrijheid die de nieuwsgierigheid van de speler zal moeten prikkelen.

Motivatie

De speler wordt gemotiveerd door een extrinsiek puntensysteem. Punten zijn te behalen door zoveel mogelijk te ontdekken in de PlusPort game (met alle personages dialogen aan te gaan en door alle ruimtes in het PlusPort kantoor te verkennen) en door zo goed mogelijk te scoren tijdens de verschillende oefeningen. Intrinsieke motivatie is nog beter om te stimuleren. Dit wordt in de PlusPort game geprobeerd door de oefeningen uitdagend te maken. Die uitdaging motiveert de speler om verder te gaan en de uitdaging aan te gaan.

Immersie

Dit wordt behaald door de speler emotioneel te betrekken in een game. In de PlusPort game wordt dat gedaan door de speler een eigen personage te geven waarbij er gekozen kan worden tussen een man en een vrouw, maar ook door deze personage een eigen naam te geven.

Hoog behoud van informatie

Dit wordt in de PlusPort game gestimuleerd door de informatie niet alleen met tekst over te brengen maar ook door het geheel te visualiseren, te animeren en soms zelfs met ondersteuning van geluid. Tijdens het leerproces in de PlusPort game kunnen er meerdere zintuigen geactiveerd worden, wat ook helpt bij het behoud van informatie. Tevens zorgt dit ook voor een snellere opname van informatie.

Flexibiliteit

Doordat de PlusPort game wordt aangeboden op de website van PlusPort, is de PlusPort game op veel plekken en op veel apparaten toegankelijk. Op kantoor, op reis of thuis, achter de computer of op een tablet. De game kan daarom op bijna elk gewenst moment gespeeld worden en op elk tempo.

Continue feedback

In de PlusPort game krijgt de speler constant

feedback. Dit bestaat uit expliciete informatie uit de game omgeving maar ook uit de score in de game die constant wordt aangepast en altijd zichtbaar is. Tijdens de oefeningen krijgt de speler ook meteen feedback wanneer zij of hij iets goed of fout doet. De speler kan zijn/haar strategie hierop aanpassen en dit versnelt de leercurve. Ook is in het startscherm de voortgang van het spel te zien en zijn hier ook de individuele scores van de verschillende oefeningen te vinden.

5.1.2 PRESENTATIE

Op dinsdag 25 februari 2014 is het ontwerpvoorstel bij de opdrachtgever PlusPort gepresenteerd. Bij de presentatie waren het Media team en de directrice van PlusPort aanwezig. De presentatie duurde ongeveer een half uur. Tijdens de presentatie zijn de belangrijkste punten van de analyse kort toegelicht en daarna is het verloop van de PlusPort game uitvoerig uitgelegd. Na de presentatie was er tijd voor vragen en feedback.

Het ontwerpvoorstel werd erg positief ontvangen door PlusPort. PlusPort wil het graag verder uitwerken en ontwikkelen. De auteur van dit verslag heeft zelfs een contract aangeboden gekregen bij PlusPort om te helpen bij de verdere uitwerking van het ontwerp.

5.2 AANBEVELINGEN

Deze bachelor opdracht zit er nu op. Maar de PlusPort game is nog niet voltooid. Er moet nog veel gedaan worden voordat de PlusPort game live kan gaan.

5.2.1 Dialogen

Veel van de informatie over PlusPort komt de speler te weten door dialogen aan te gaan met de personages. In het ontwerpvoorstel is globaal beschreven wat er per team tijdens de dialogen verteld wordt, maar de dialogen moeten door PlusPort verder uitgediept worden in een script. Het is belangrijk dat PlusPort hierbij bepaalt welke informatie er precies

overgebracht wordt en welke informatie PlusPort liever niet prijsgeeft. Ook moet er nog bepaald worden welke personages in welke dialogen opgenomen zullen worden.

5.2.2 Illustraties

Er is al veel geïllustreerd voor de PlusPort game waarin de stijl van de illustraties ook al helemaal is vastgelegd. Er moet echter nog veel meer geïllustreerd worden. Na de verbouwing, wanneer het duidelijk is hoe het nieuwe PlusPort kantoor er precies uit komt te zien moet dit verder gevisualiseerd worden. Ook moeten de illustraties voor de personages van het Academy team, het Sales team en Customer Support aangevuld worden.

5.2.3 Animaties

Voor de animatiefilmpjes in de PlusPort game moeten er nog storyboards gemaakt worden. Deze moeten daarna uitgewerkt worden door de illustrator en de animator zal het geheel daarna in elkaar moeten zetten en animeren. Ook de kleinere animaties die te zien zullen zijn tijdens het spelen van de PlusPort game moeten worden uitgedacht, gevisualiseerd en geanimeerd. Denk hierbij aan de loopbeweging van de personages, het bewegen van de monden tijdens de dialogen, het knipperen van beeldschermen, etc.

5.2.4 Game engine

Voor de PlusPort game is een geschikte game engine nodig. Hier moet een vergelijkend onderzoek naar gedaan worden om de meest geschikte game engine uit te kiezen.

5.2.5 Programmeren en bouwen

Het grootste deel van de PlusPort game is redelijk makkelijk te bouwen in de game engine. Dit moet voor het grootste deel bestaan uit het rondlopen en het aangaan van dialogen, met daarin kleine animaties verwerkt. Door het gekozen isometrisch perspectief zal dit makkelijker te bereiken zijn. Echter moet er

voor de interactieve oefeningen wel nog uitgedacht worden hoe deze precies zullen gaan werken en geprogrammeerd zullen worden. Uiteindelijk zal de hele game opgebouwd moeten worden in de gekozen game engine tot een werkend geheel.

5.2.5 Testen

Wanneer het werkend prototype gebouwd is moet de PlusPort game getest worden. Voor het beste resultaat zal de PlusPort game onderworpen moeten worden aan verschillende tests. Zo zal de functionaliteit getest moeten worden. Hierin wordt gekeken of alles naar behoren werkt. De tests kunnen, prima uitgevoerd worden door het Media team zelf. Een gebruikstest zal dan ook I, waardevol zijn. Hierin kan de interface getest worden en of het spel logisch en intuïtief werkt. Daarnaast is het erg belangrijk om de beleving van de game te testen, omdat dit een essentieel deel is van de PlusPort game. Dit zou bijvoorbeeld gedaan kunnen worden door testpersonen de verschillende delen van de PlusPort game te laten doorlopen en ze daarna een vragenlijst in te laten vullen. In bijlage 5 is een opzet te vinden van deze vragenlijst.



HOOFDSTUK 6

Reflectie

HOOFDSTUK 6

REFLECTIE

Ten eerste moet ik zeggen dat ik echt ontzettend veel geleerd heb tijdens deze Bachelor Eindopdracht. Als industrieel ontwerper was ik nog totaal onervaren op het gebied van e-learning en serious gaming. Deze opdracht was daarom ook een ontzettende uitdaging en op dat gebied heb ik heel erg veel geleerd. Ook ben ik mezelf tijdens de opdracht meerdere keren tegen gekomen.

Plannen is nooit echt mijn sterkste punt geweest en ook tijdens deze opdracht is weer gebleken dat ik dingen vaak te optimistisch inschat. Daarom heb ik mijn planning vaak aan moeten passen. Ook heb ik het moeilijk gevonden om te realiseren dat ik niet alles zelf had kunnen doen in de periode dat ik aan deze opdracht gewerkt heb. Het product is nog lang niet af, maar mijn tijd zit er wel op. Daar heb ik ook geleerd dat je best beperkt bent als je zelfstandig aan een dergelijk grote opdracht werkt. Je kan niet alles in je eentje doen.

Bij PlusPort heb ik twee en een halve maand gewerkt aan mijn bureau op de Media afdeling, waar ik het heel erg naar mijn zin gehad heb. Het was daar gezellig maar tegelijkertijd heerste er ook een productieve werksfeer.

Ik ben ook heel erg blij dat PlusPort verder wil gaan met het ontwikkelen van de PlusPort game en het ontwerp zo positief ontvangen werd tijdens mijn presentatie daar. Al met al heb ik een prima tijd gehad bij PlusPort en kijk ik straks met een positief gevoel terug op mijn Bachelor Eindopdracht.

BIJLAGEN

Bijlage 1 Vragenlijst medewerkers

Bijlage 2 Mindmaps van structuren

Bijlage 3 Schetsen van ideeën en concepten

Bijlage 4 Flowchart

Bijlage 5 Opzet vragenlijst gebruikstest

Bijlage 6 Bronnenlijst

BIJLAGE 1

VRAGENLIJST MEDEWERKERS

Hallo! Ik ben Jullian, student industrieel ontwerpen van de universiteit van Twente. Mijn opdracht is om een interactieve introductie applicatie voor PlusPort, die wordt gebruikt door klanten en geïnteresseerden, te ontwerpen.

Ik wil PlusPort en haar medewerkers graag beter leren kennen voor mijn vooronderzoek. Dus zou je daarom deze vragenlijst in willen vullen?

Instructies

- Geef antwoord op de volgende vragen.
- Doe dat zo kort en bondig mogelijk.
- Denk er rustig over na.
- Neem de tijd.
- Deze lijst wordt aan het eind van de dag weer opgehaald.
- Als je eerder weg gaat, kan je dan deze vragenlijst even langsbrengen? (ik zit bij het mediateam)

Naam

.....
.....

Vragen

1. Wat is PlusPort?

.....
.....
.....

2. Wat kan PlusPort?

.....
.....
.....

3. Hoe doet PlusPort dat?

.....
.....
.....

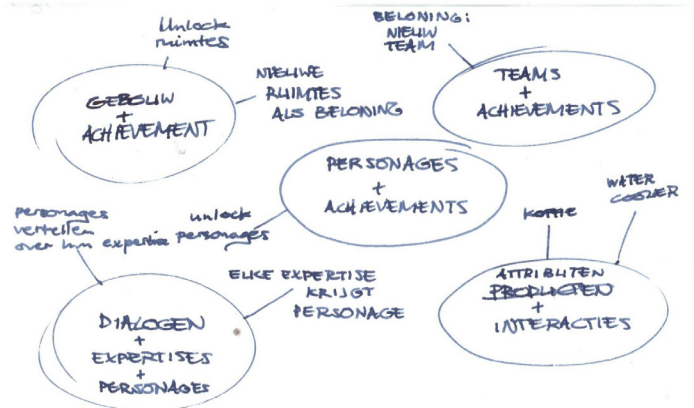
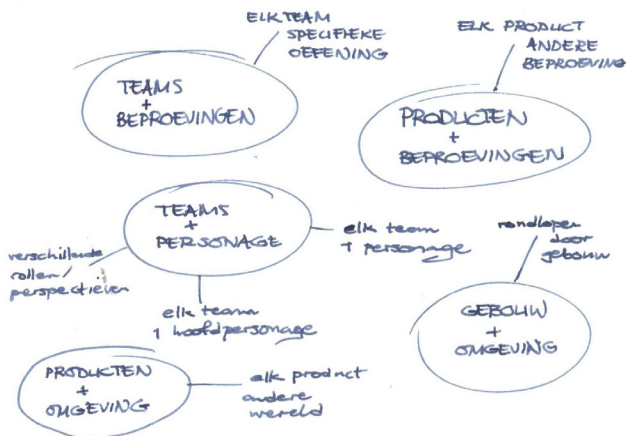
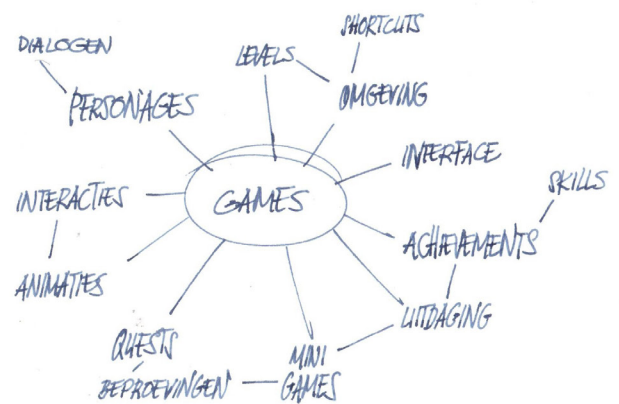
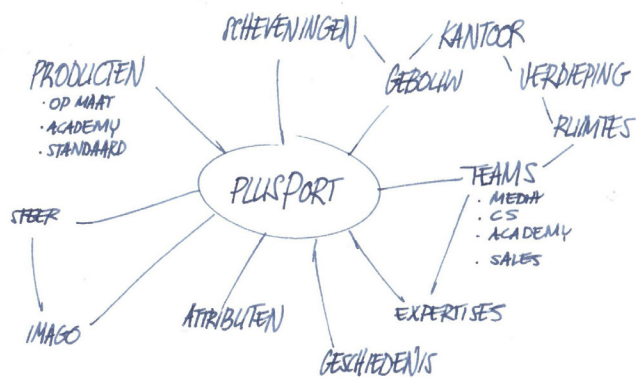
4. Wat is jouw rol binnen PlusPort?

.....
.....
.....

Thanks!

BIJLAGE 2

MINDMAPS STRUCTUREN



BIJLAGE 3

SCHETSEN

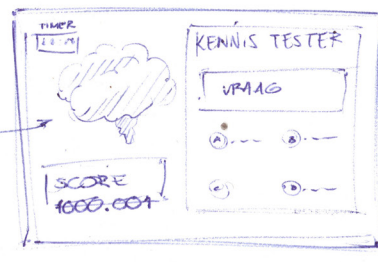


- 4 INTERACTIEVE ELEMENTEN
- ① koffiezet apparaat
 - ② smartboard
 - ③ kennis tester
 - ④ PP TV
 - ⑤ Lift

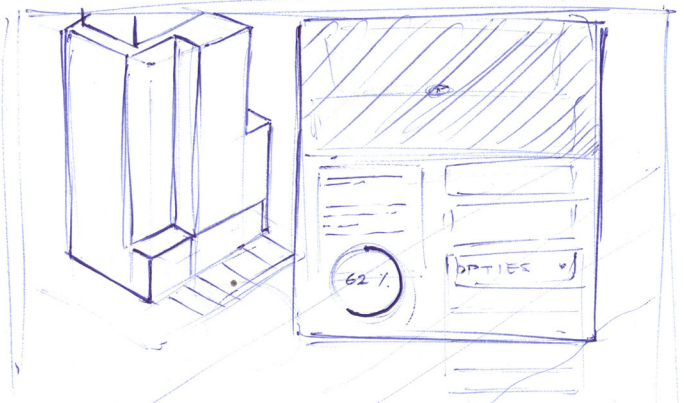
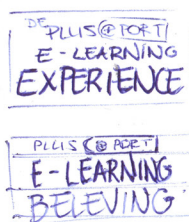
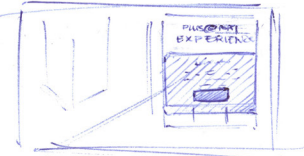
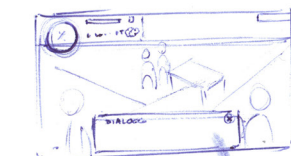
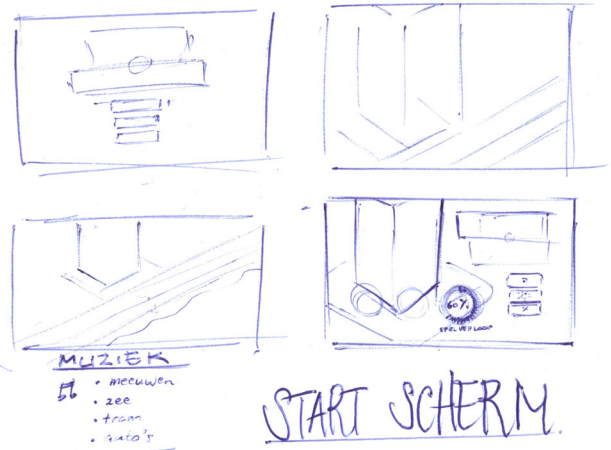
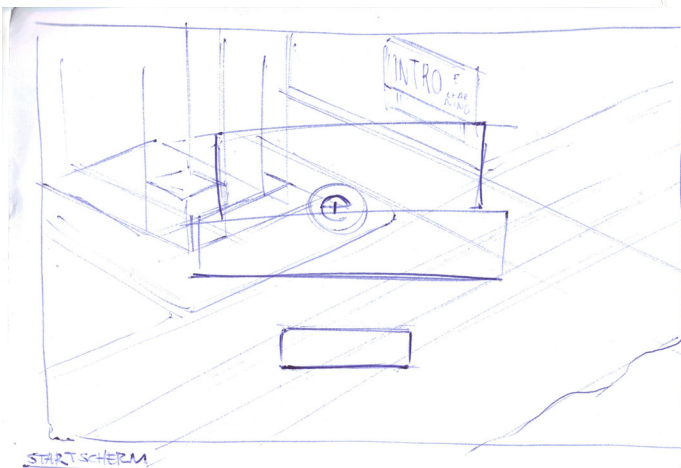
5 DELIREN

- ① Lift → UITGANG
- ② Customer Support
- ③ Academy
- ④ Media
- ⑤ Sales & management

BREN GROET
MEE MET JOUW
SCORE!
HOE HOGER
JE SCORE HOE
HOGER GROTER JE
BREIN!

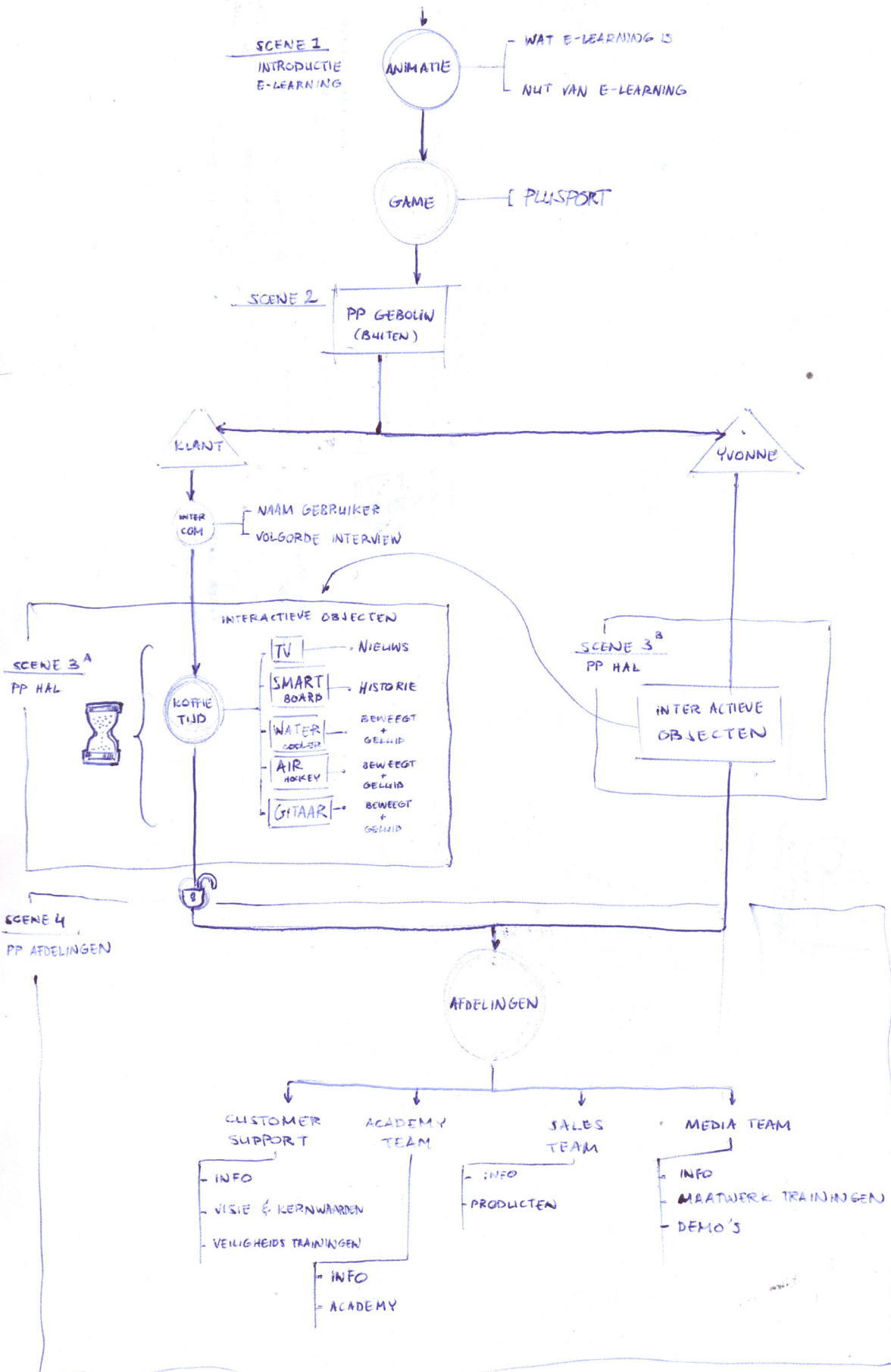


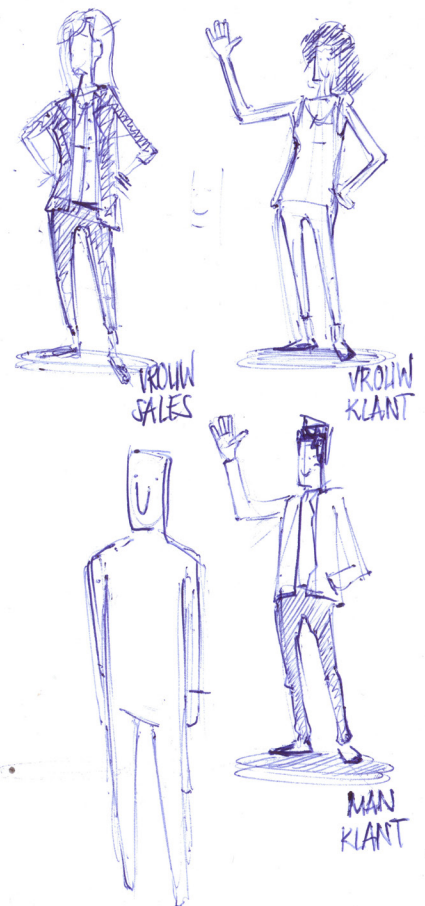
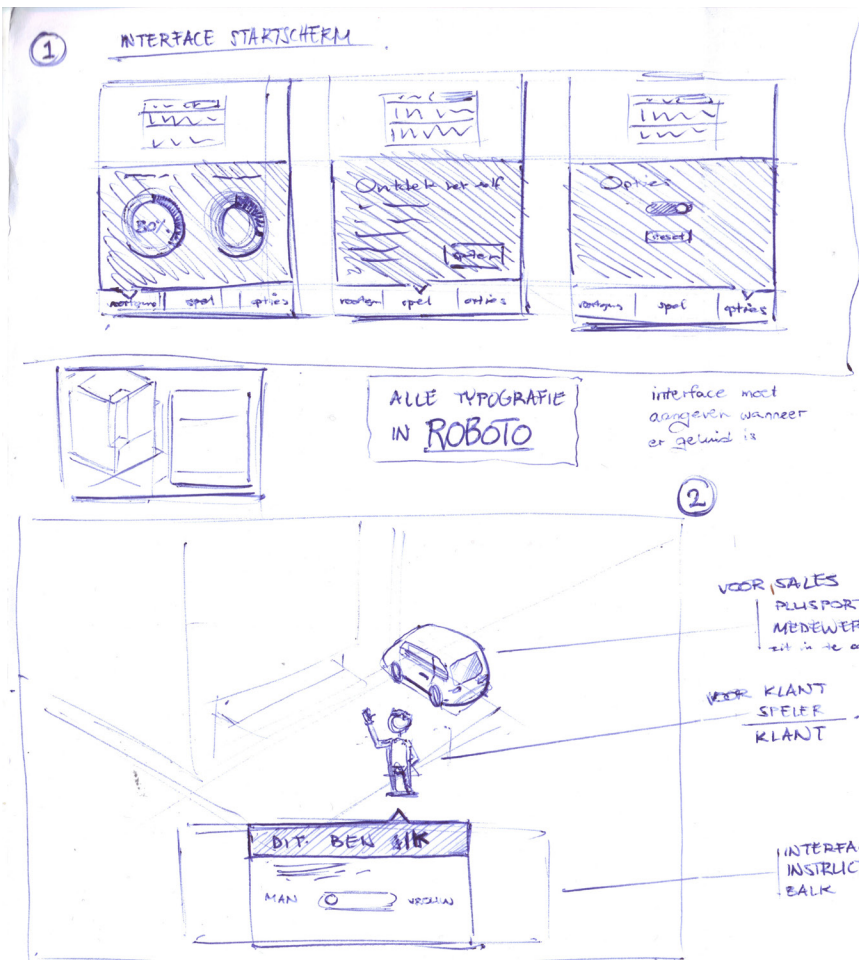
in de kennis test
zullen ook de
standaard oefeningen
van PlusPort voorkomen



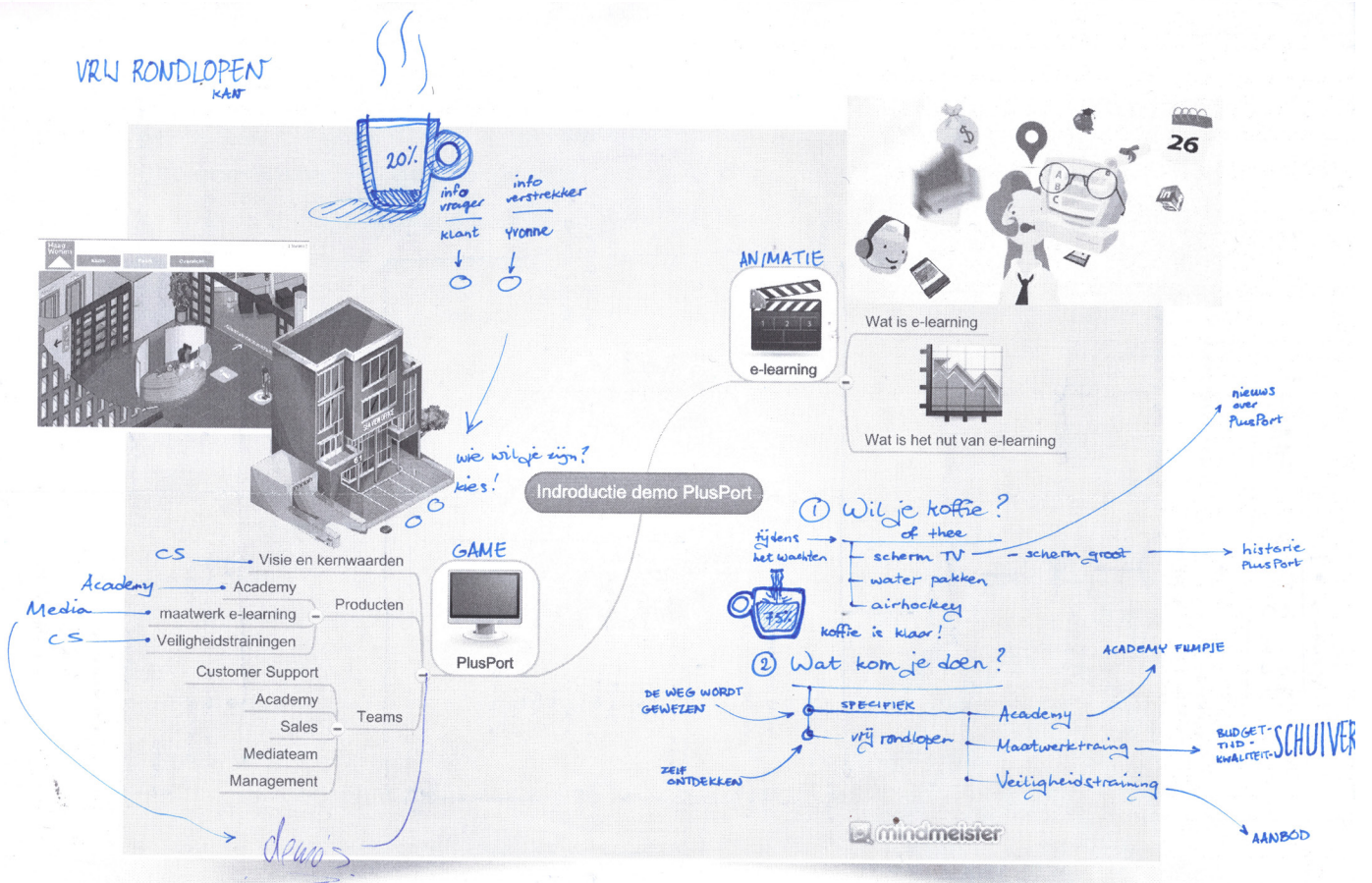
SCENARIO #1

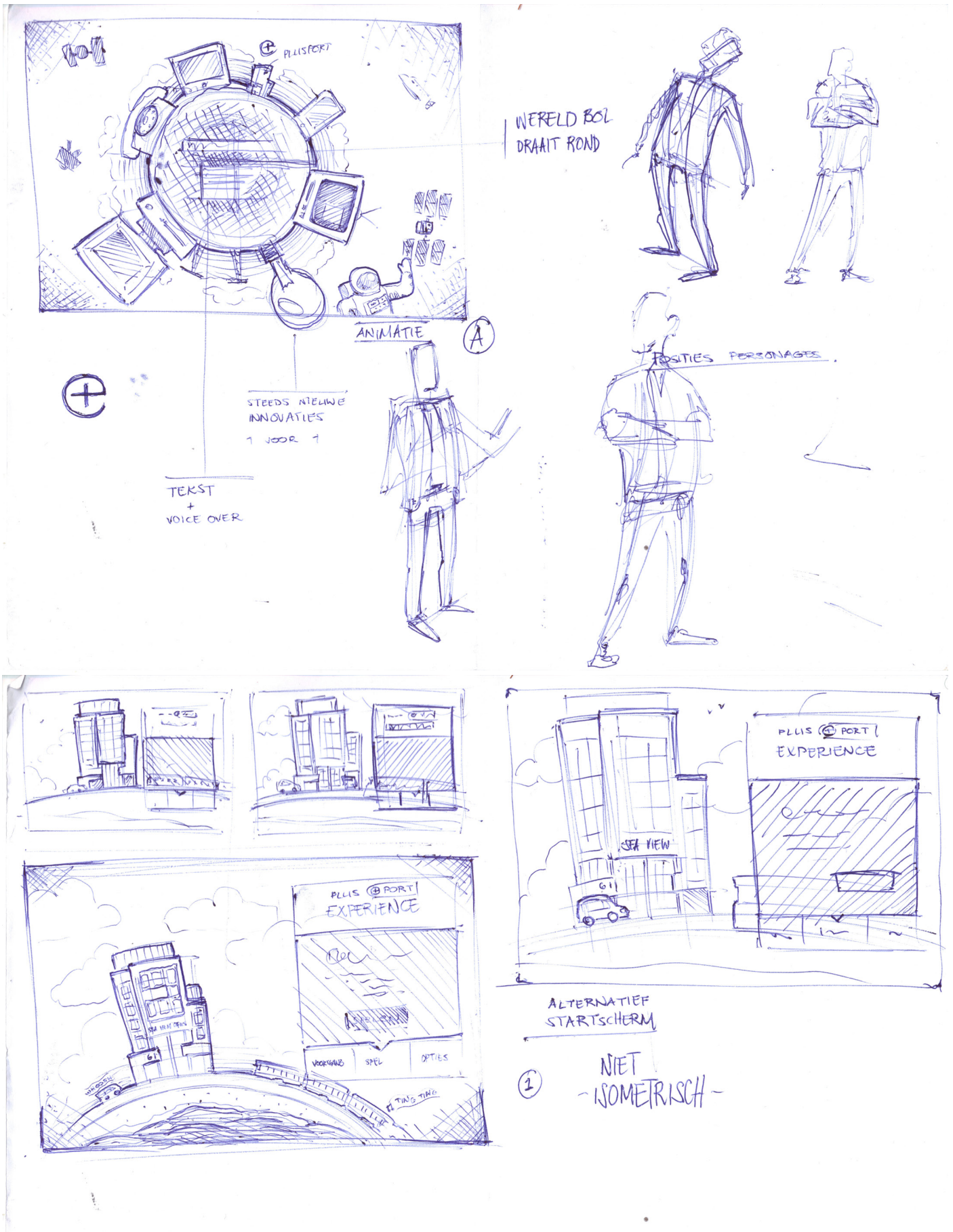
PLLISPORT GAME





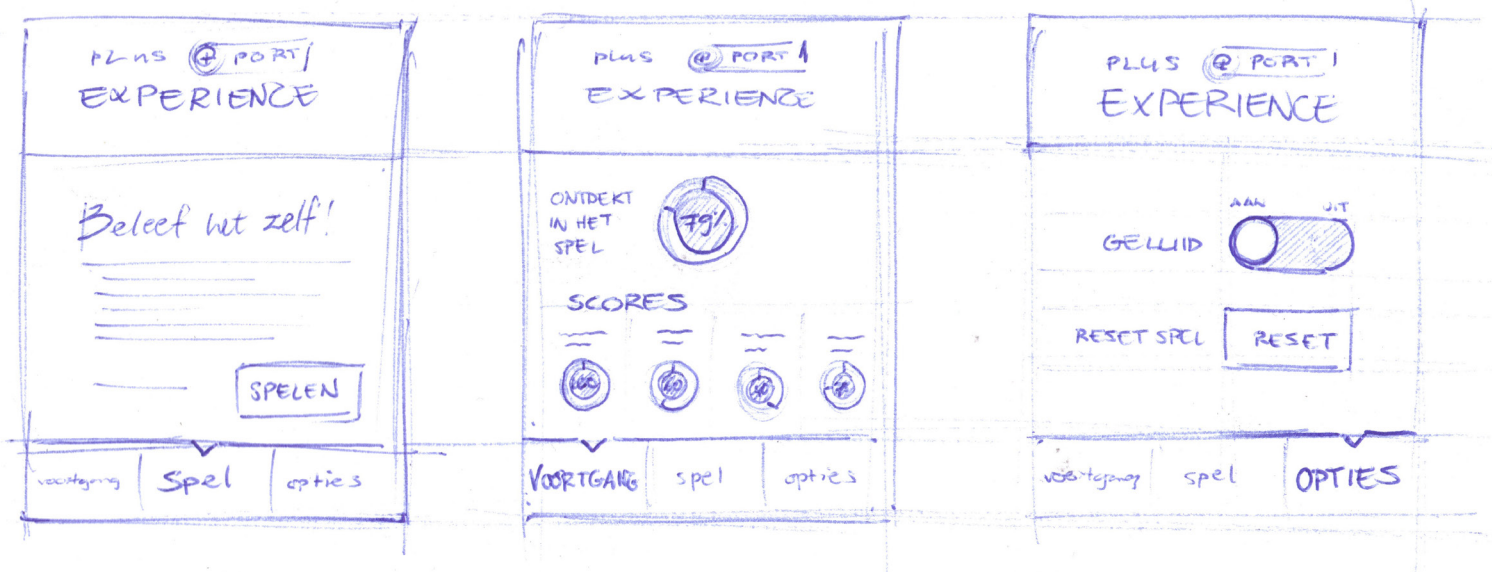
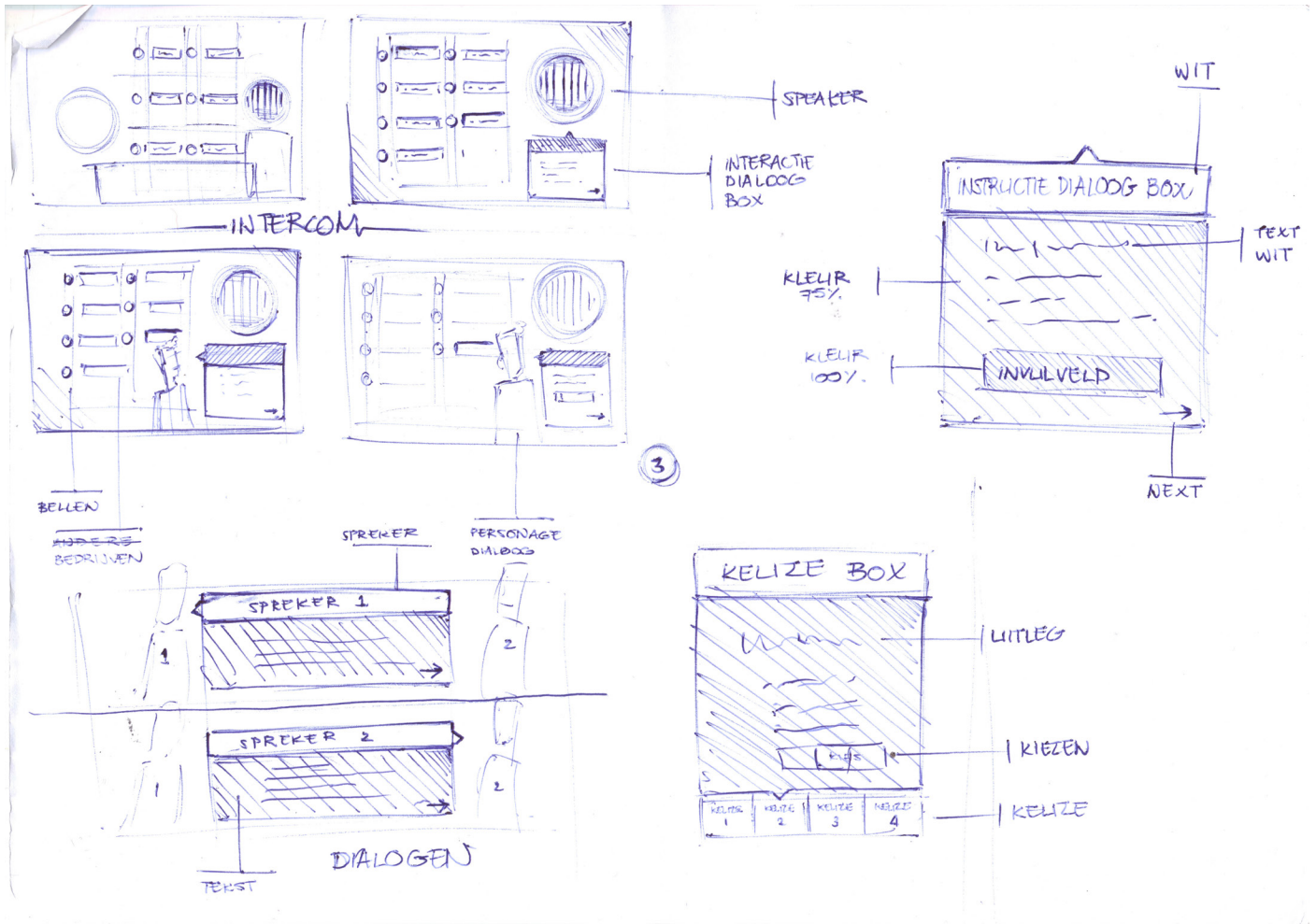
VRW RONDLOPEN
KLANT





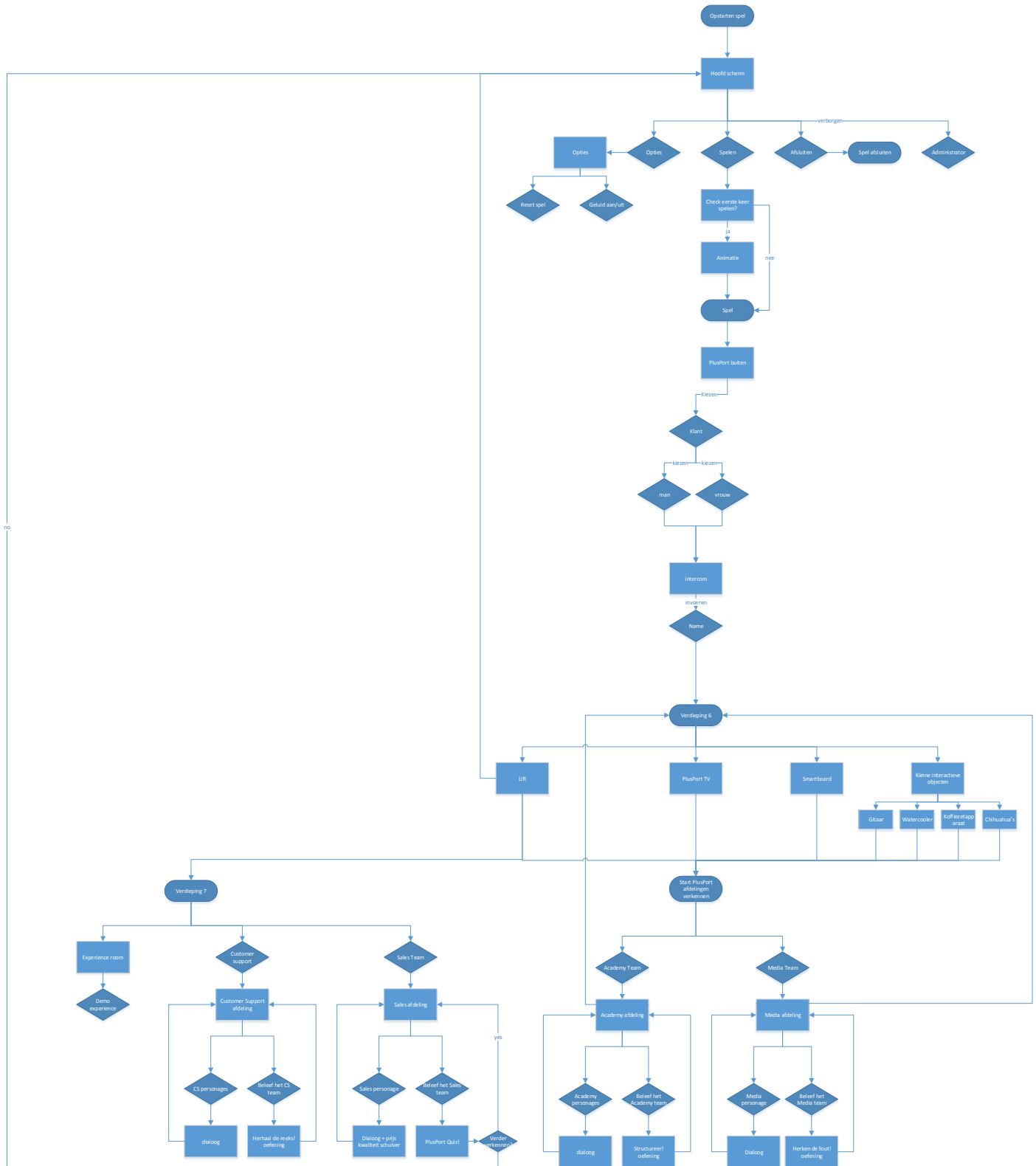
BIJLAGE 3

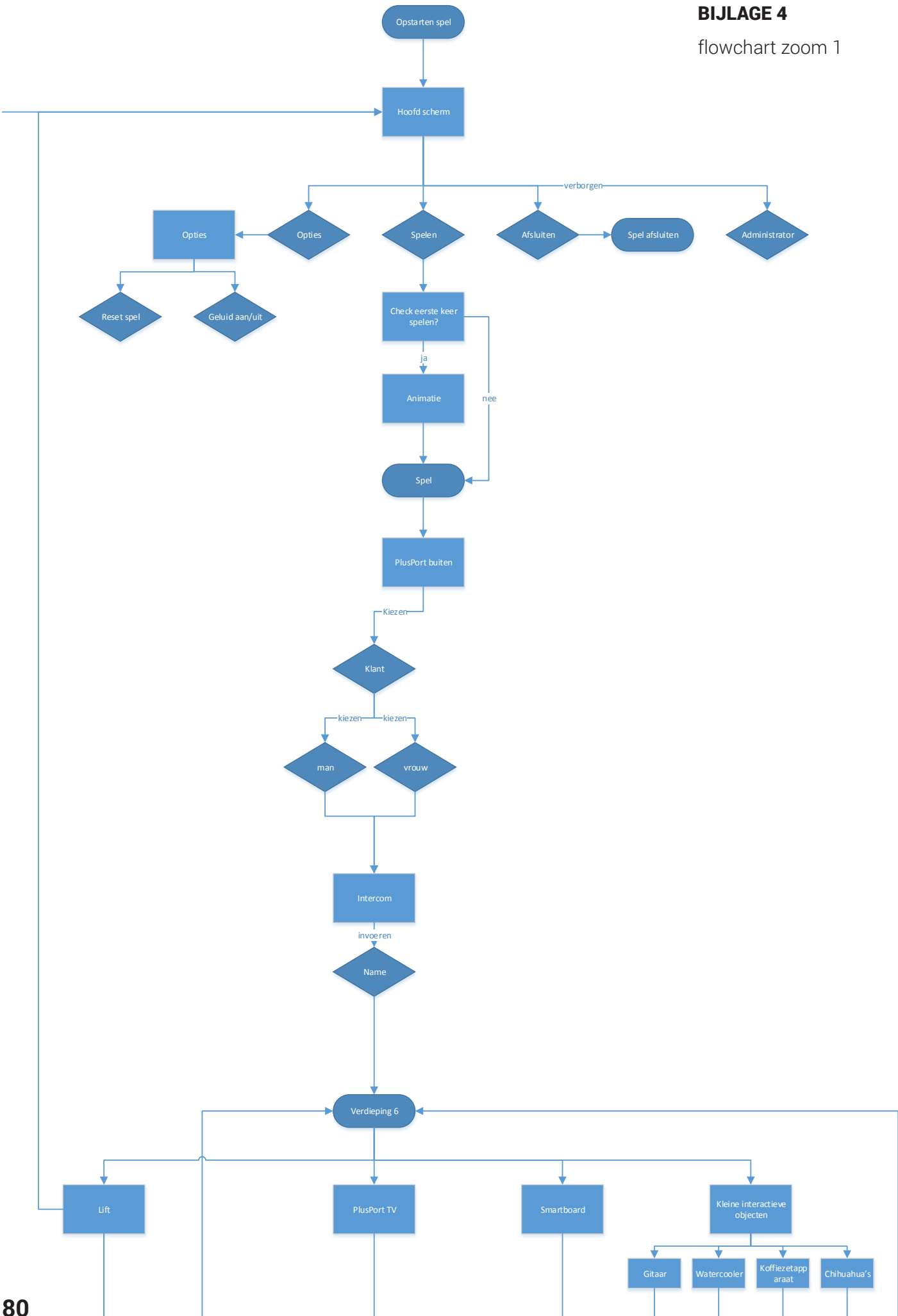
schetsen



BIJLAGE 4

FLOWCHART





BIJLAGE 5

OPZET VRAGENLIJST

Voorbeeldvragen

Aan deze vragen hoeft niet strikt gehouden te worden. Het belangrijkste is dat er inzicht wordt verworven in de beleving van de speler van de PlusPort game. Dat is te doen door vragen te stellen over uitdaging, fun-factor, besef van tijd, concentratie, aantrekkelijkheid, etc. Ook is het belangrijk om te vragen hoeveel de proefpersoon geleerd denkt te hebben en om daarna te toetsen hoeveel ze geleerd hebben.

VRAGEN OVER SPECIFIEKE OEFENINGEN

1. Hoe uitdagend vond je deze oefening?
Op een schaal van 1 tot 5
2. Hoe motiverend vond je deze oefening?
Op een schaal van 1 tot 5
3. Hoe leuk vond je deze oefening?
Op een schaal van 1 tot 5

Vragen over de gehele PlusPort game

4. Hoe leuk vind je de PlusPort game?
Op een schaal van 1 tot 5
5. Hoe lang duurde de PlusPort game voor jouw gevoel?
..... minuten

6. Hoe aantrekkelijk vind je de PlusPort game op visueel vlak?
Op een schaal van 1 tot 5
7. Hoe uitdagend vond je de PlusPort game?
op een schaal van 1 tot 5
8. Zou je de PlusPort game nog een keer willen spelen?
Waarom wel / waarom niet?
10. Heb je veel geleerd over PlusPort?
Op een schaal van 1 tot 5

Om te toetsen hoeveel de testpersonen werkelijk geleerd hebben tijdens de PlusPort game over PlusPort moet er een aparte vragenlijst opgezet worden. De testpersonen mogen nog niet bekend zijn met PlusPort, na het doorlopen van de PlusPort game moeten ze de vragenlijst invullen en daarmee is dan te meten hoeveel ze tijdens de PlusPort game geleerd hebben.

Inzicht krijgen in of ze bewust veel geleerd denken te hebben kan waarschijnlijk veel zeggen over de flow-ervaring en mate van immersie.

BIJLAGE 6

BRONNENLIJST

Referenties

1. Wikipedia, E-learning, 2013, Wikipedia: Wikipedia.
2. PlusPort. E-learning. 2014 [cited 2014 23-01-2014]; Available from: <http://www.plusport.com/e-learning/>.
3. Tarja Susi, M.J., Per Backlund, Serious Games - An Overview, in Technical Report HS- IKI -TR-07-00105-02-2007, School of Humanities and Informatics, University of Skövde, Sweden.
4. Prensky, M., Digital Natives, digital immigrants. 2001.
5. Zichermann, G.C., Christopher, Introduction Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. 2011, Sebastopol, California: O'Reilly Media.
6. Ranj. learning tool, waarom serious games. 2014 [cited 2014 23-01-2014]; Available from: <http://www.ranj.com/nl/content/serious-gaming>.
7. PlusPort, 2013, PlusPort.
8. Ranj. Engagement game. 2014 [23-01-2014]; Available from: <http://www.ranj.com/content/werk/engagementgame#.UuFQGtI1jRY>.
9. Ranj. Hakland. 2014 23-01-2014]; Available from: <http://www.ranj.com/content/werk/hakland#.UuFQn9I1jRY>.
10. IJsfontein. ABN AMRO Retailgame. [23-01-2014]; Available from: <http://www.ijsfontein.nl/projecten/abn-amro-retailgame/>.
11. IJsfontein. Zeker van je zaak. [23-01-2014]; Available from: <http://www.ijsfontein.nl/projecten/zeker-van-je-zaak/>.
12. Flavour. 23-01-2014]; Available from: <http://www.ambulancecontrol.nl/>.

Afbeeldingen

- Figuur 2 t/m 9. PlusPort
- Figuur 10. Ranj. Engagement game. 2014 23-01-2014]; Available from: <http://www.ranj.com/content/werk/engagementgame#.UuFQGtI1jRY>.
- Figuur 11. Ranj. Hakland. 2014 23-01-2014]; Available from: <http://www.ranj.com/content/werk/hakland#.UuFQn9I1jRY>.
- Figuur 12. IJsfontein. ABN AMRO Retailgame. 23-01-2014]; Available from: <http://www.ijsfontein.nl/projecten/abn-amro-retailgame/>.
- Figuur 13. IJsfontein. Zeker van je zaak. 23-01-2014]; Available from: <http://www.ijsfontein.nl/projecten/zeker-van-je-zaak/>.
- Figuur 14. Flavour. 23-01-2014]; Available from: <http://www.ambulancecontrol.nl/>.

De rest van het beeldmateriaal is gemaakt door de auteur van dit verslag.