

INLEIDING	3
TEAM & ROLVERDELING	3
TRAILER	3
PLANNING	4
CONCEPT	7
CONCEPTFASES	7
ONTWERPKEUZES	14
GAME DESIGN	15
RESEARCH	16
HYPOTHESIS	16
APPROACH	16
RESULTS	17
CONCLUSIONS	18
PROJECT IMPROVEMENTS	19
WEKEN	20
WEEK 1 11 OKT	20
WEEK 2 16 OKT	21
WEEK 3 25 OKT	24
WEEK 4 30 OKT	25
WEEK 5 6 NOV	26
WEEK 6 13 NOV	27
WEEK 7 20 NOV	35
WEEK 8 27 NOV	36
WEEK 9 4 DEC	37
WEEK 10 11 DEC	39
WEEK 11 08 JAN	40
WEEK 12 15 JAN	40

RESULTAAT	42
POSTERS	44
URENVERDELING	50
PMI	51

Inleiding

Wij zijn team Best Hamster en wij hebben in dit project "Hybrid Space" het spel genaamd "Hybrid Reality Parkour" bedacht.

Ons motto: Bewegen voor de lol!

Wij hopen dat ieder die ons spel heeft gespeeld heeft genoten, en in dit document zullen wij uitbreiden over de keuzes, concepten en voortgang die ons spel heeft doorgemaakt tot het product van vandaag.

Team & Rolverdeling

Daan Gijzen | 3020539

- ✓ Projectleider
- ✓ Artist

Evelien Goedhart | 3017192

- ✓ Artist

Robin Bonke | 3019158

- ✓ Designer

Mark de Blecourt | 3027886

- ✓ Designer
- ✓ Developer

Lisa Perelaer | 3018005

- ✓ Researcher

Trailer

<https://www.youtube.com/watch?v=YBgTUfBoGDU&feature=youtu.be>

Planning

November 2017

Maandag	Dinsdag	Woensdag	Donderdag	Vrijdag	Zaterdag	Zondag
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
	Begin aan documentatie Research	Assetlist Inkopen plannen		Interactie Concept AF		
20	21	22	23	24	25	26
Meeting Eerste prototype af						
27	28	29	30			
Meeting <i>Daan afwezig</i>	<i>Daan afwezig</i>	<i>Daan afwezig</i>				

December 2017

Maandag	Dinsdag	Woensdag	Donderdag	Vrijdag	Zaterdag	Zondag
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
Meeting Playtests				Productie		
11	12	13	14	15	16	17
Meeting						
18	19	20	21	22	23	24
Meeting				Documentatie AF	KERST	
25	26	27	28	29	30	31

Januari 2018

Maandag	Dinsdag	Woensdag	Donderdag	Vrijdag	Zaterdag	Zondag
1	2	3	4	5	6	7
						Einde vakantie
8	9	10	11	12	13	14
Meeting Begin POLISH						
15	16	17	18	19	20	21
Meeting ALLES AF			POST MORTEM			
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Concept

Conceptfases

Concept 1: GmanG



Concept **One**

PROJECT NAME
GmanG

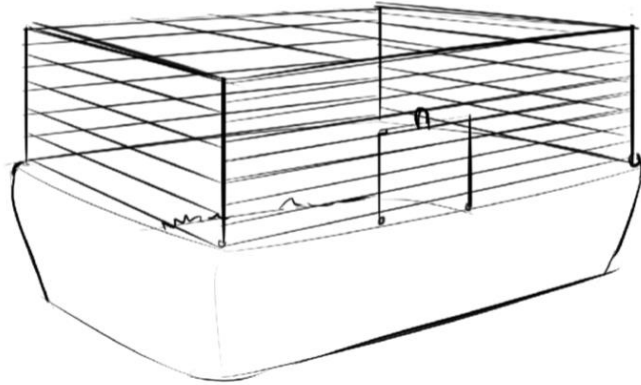


GmanG is een party game in een kleine, afgesloten kamer. In het midden van deze kamer staat een machine, die fungeert als de gamemaster. De kamer is vrij kaal, maar door middel van projecties op de muren kunnen we de 'wereld' veranderen. Verder zijn er in de kamer gekleurde lampen en een audio systeem. Er wordt gespeeld door maximaal vijf mensen, die op de machine kunnen kiezen tussen verschillende spellen. Dit kunnen uiteenlopende dingen zijn zoals een minigame op je mobiel, of een spel met interactieve projecties. Als een speler het goed doet, kan de gamemaster hem belonen met bijvoorbeeld snacks.

Concept 2: Hamster Cage

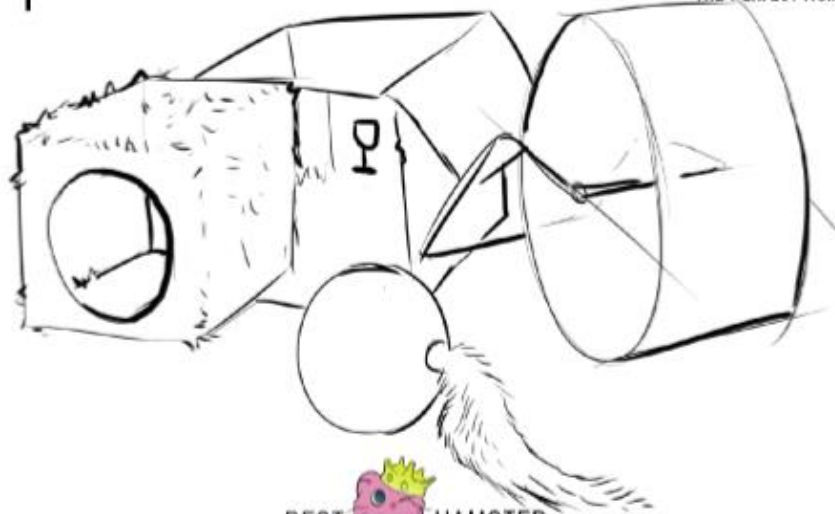
Concept **Two**

HAMSTERCAGE
- THE PERFECT HUMAN PETTING ZOO -



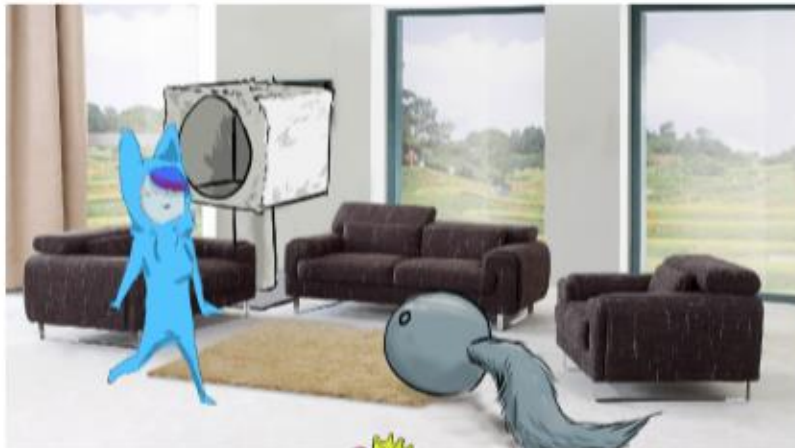
Concept **Two**

HAMSTERCAGE
- THE PERFECT HUMAN PETTING ZOO -



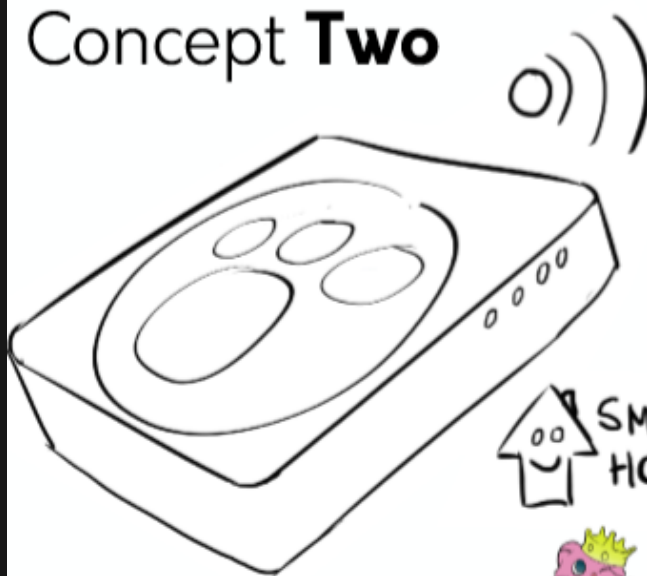
Concept **Two**

HAMSTERCAGE
- THE PERFECT HUMAN PETTING ZOO -



Concept **Two**

HAMSTERCAGE
- THE PERFECT HUMAN PETTING ZOO -



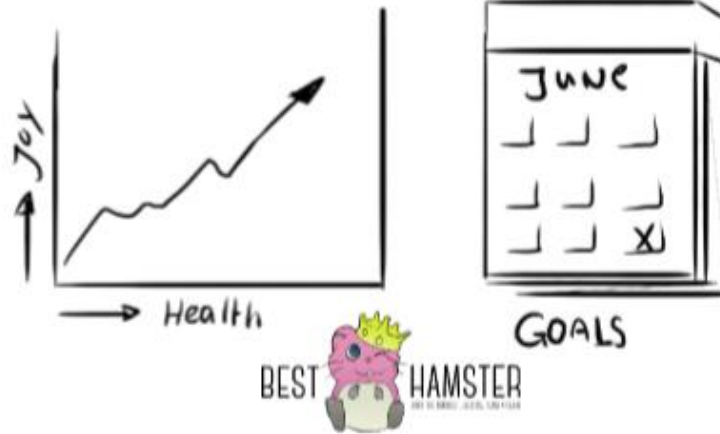
P.A.W
Personal
Animal
World



Concept **Two**

HAMSTERCAGE
- THE PERFECT HUMAN PETTING ZOO -

P.A.W

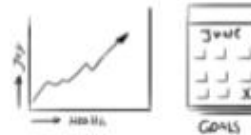


Concept **Two**

HAMSTERCAGE
- THE PERFECT HUMAN PETTING ZOO -

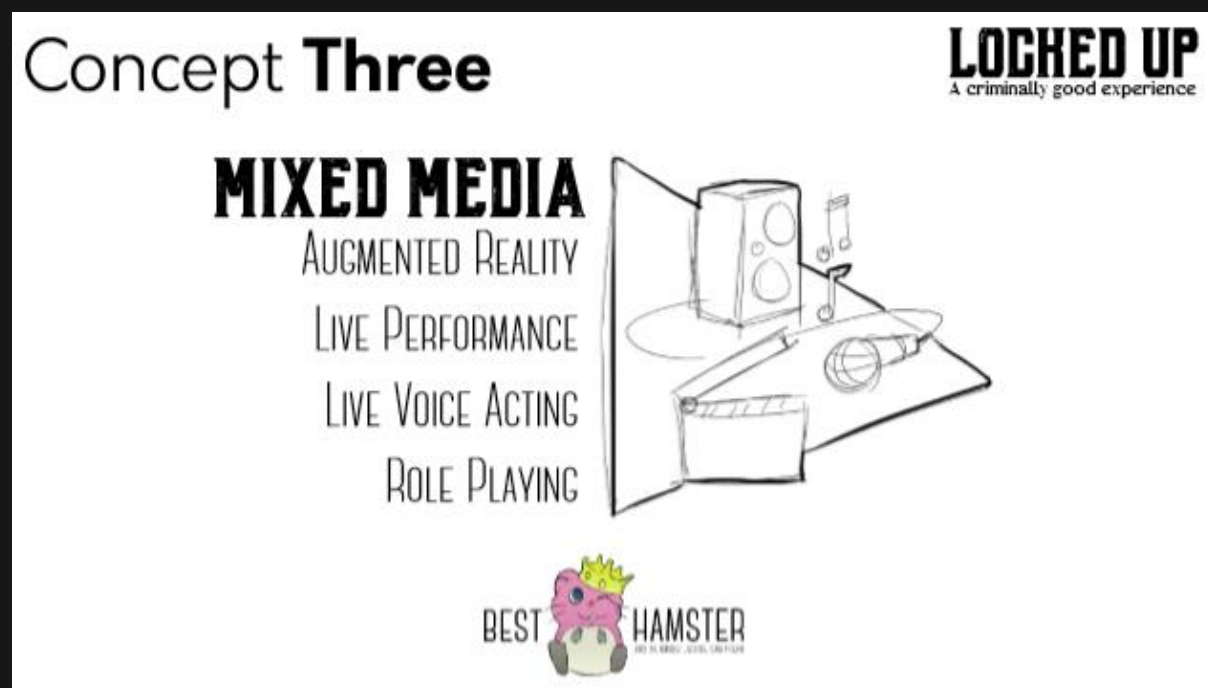
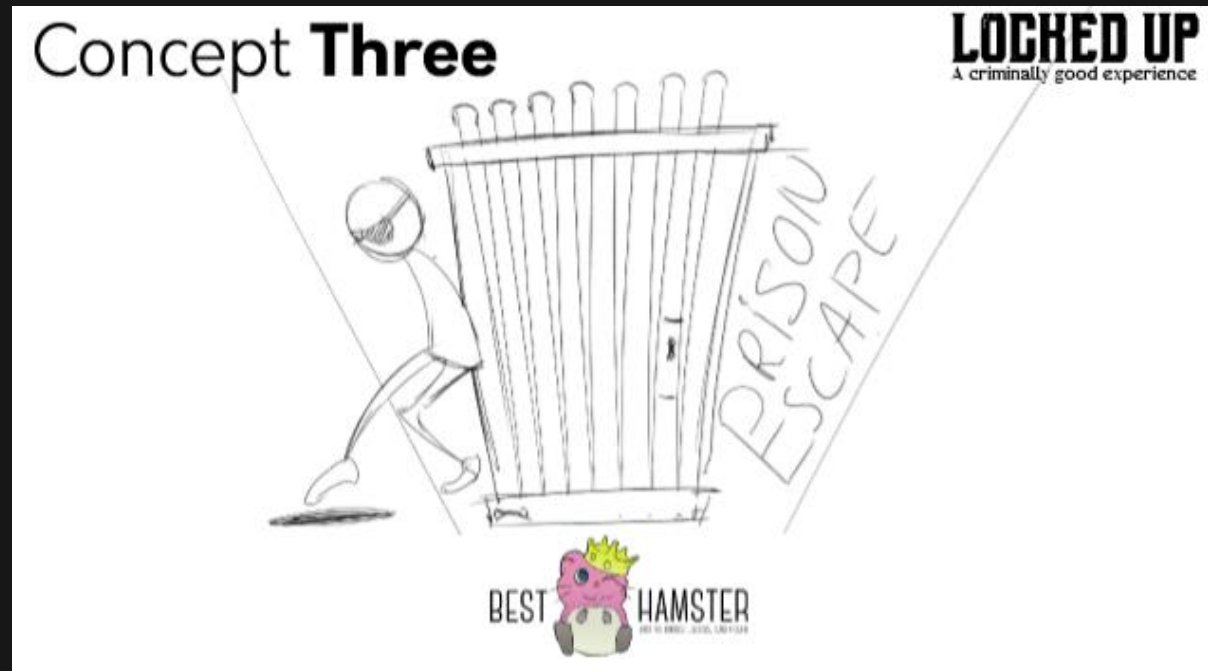
P.A.W

THE PERFECT ESCAPE TO A DIFFERENT REALITY



Hamstercage verandert je normale omgeving in een P.A.W., een Personal Animal World. Voor de mensen die altijd al is wilden weten hoe het is om een huisdier te zijn. Het speelt in een willekeurige ruimte zoals een woonkamer of kantoor. In deze ruimte zijn meerdere spelobjecten zoals een bal en een reusachtig hamsterrad. Door middel van meerdere sensoren wordt bijgehouden waar de speler mee speelt, en worden er punten uitgedeeld. Ook kunnen er op deze manier opdrachten aan de speler worden gegeven.

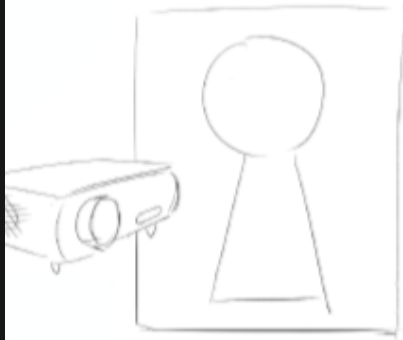
Concept 3



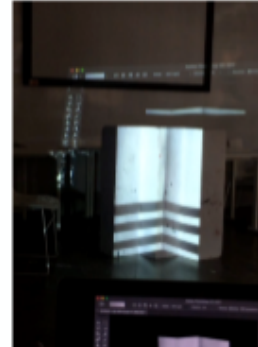
Concept Three

LOCKED UP
A criminally good experience

ARGUABLY ,AUGMENTED - REALITY



OPTICAL ILLUSIONS
VIDEO MAPPING



Concept Three

LOCKED UP
A criminally good experience



Dit concept is meer gericht op een narratief: De speler moet ontsnappen uit een gevangenis. Het werkt door middel van projecties, en live performance van ons. Het speelt op een specifieke locatie binnen de HKU. De speler begint op de gang, en ziet een projectie van een cel met daarin een persoon op de muur. Hij kan praten met deze persoon, en die zal hem daarna helpen ontsnappen. De game elementen zijn de interactie met de personen, en het oplossen van een mysterie. We projecteren op alle muren, waardoor we de omgeving makkelijk kunnen veranderen.

Ontwerpkeuzes

Thema

Een punt waar we veel mee bezig zijn geweest en dat meerdere keren is veranderd is het thema. Oorspronkelijk was het thema 'Neon Jungle Gym'. Het idee kwam voort uit openkooien, en vanuit daar hadden we de stap gemaakt naar de jungle. Mensen moeten over dingen heen klimmen en klauteren, wat we associeerden met de jungle. We gingen daarna experimenteren met muziek en andere thema's, en we kregen de beste ervaring bij het Pink Panther thema. Mensen gingen meteen veel rustiger bewegen, en meer sluipen. Dit gaf ons het idee om het thema te veranderen in wat uiteindelijk 'Neon Infiltration' werd.

Uiteindelijk zijn we terechtgekomen bij het thema 'Hybrid Reality Parkour'. We wilden weg van een specifiek thema, omdat er veel meer mogelijk dan alleen die ene setting. Hybrid Reality Parkour vat heel goed samen wat de essentie van ons project is, en biedt ook de mogelijkheid om verschillende kanten op te gaan.

Werking

Het was heel veel werk geweest om het hele systeem te automatiseren. In plaats daarvan hebben we gekozen om de 'Wizard of Oz' methode toe te passen. Op het moment dat een speler af is of een knop indrukt, kunnen de mensen achter de laptops door middel van 1 knop het level resetten of veranderen. Er is een persoon die toezicht houdt en het doorgeeft als een speler af is of aan het scannen.

Knoppen

We hebben meerdere dingen gebruikt als knoppen. Het originele idee was fysieke knoppen te gebruiken, maar dit bleek al snel lastig te maken en te verbinden met meerdere laptops. Daarna hebben we besloten om de knoppen te projecteren, en dan via de Wizard of Oz methode te registreren. De vorm van die knop is ook veel besproken. In het Neon Jungle Gym thema wilden we bananen gebruiken, omdat dat in de jungle past, maar dat werkte niet meer toen het thema wijzigde. Uiteindelijk zijn we op handvormige knoppen uitgekomen. Het is meteen duidelijk wat de bedoeling is van zo'n hand, en spelers willen ze dan ook graag aanraken.

Derde projector

Het oorspronkelijke idee was om drie projectors te kunnen gebruiken: een links, een rechts, en een boven. De projector van boven moest aangeven of de speler op bepaalde objecten mag klimmen of niet. Helaas was het niet mogelijk om van boven te projecteren, dus daar moest iets anders op gevonden worden. We hebben hier gekozen voor ledstrips, omdat dit eenvoudig aan te brengen is, en wel heel duidelijk. De kleur van de leds kan worden aangepast, dus op die manier kunnen we aangeven of de speler op de objecten mag klimmen.

Gevaar

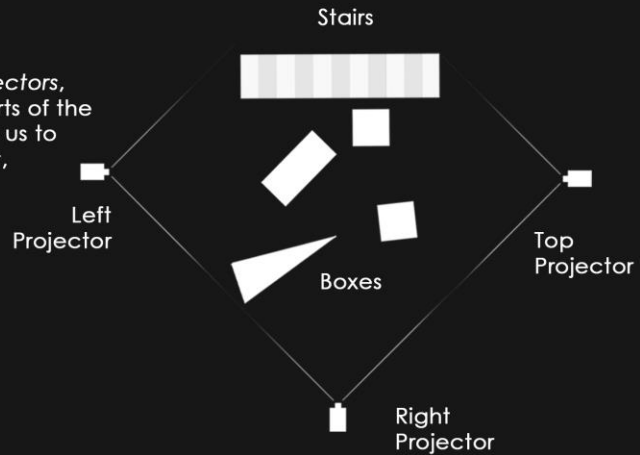
Een punt waar we het veel over hebben gehad is de trap die we gebruiken in onze opstelling. Aan de ene kant voelt het heel goed om op de trap te klimmen, en is het een heel leuk obstakel om te kunnen gebruiken. Maar aan de andere kant moeten we goed rekening houden met de veiligheid van de opstelling. We hebben besloten om alleen het eerste deel van de trap te gebruiken, zodat mensen niet te hoog kunnen komen en het al een stuk minder gevaarlijk is. Ook hebben we goed tegen spelers gezegd dat ze geen dingen moeten doen waarvan ze niet weten of ze het durven.

Game Design

One Page Design Document Hybrid Reality Parkour

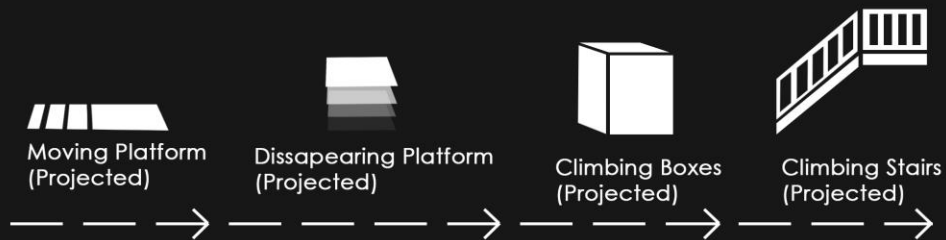
Room Setup

The room is set up with 3 *projectors*, so we can reach as many parts of the course as possible. This allows us to project from the left and right, as well as the top.



Level Design

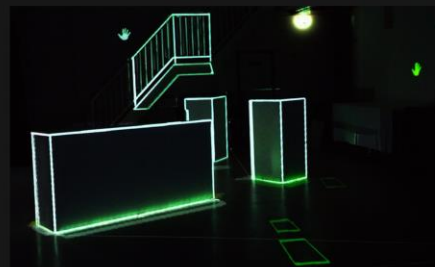
Given the layout of the boxes in the room, the parkour we setup has an *upward trajectory* in terms of height and difficulty. Here are the main obstacles you face.



Art Style & Visual Design

The symplistic art is focused on giving the players a clear visualisation of what's occuring without much clutter in the way. This allows us to use *color* to show what platforms are safe, which are going to move or dissapear and wich areas are prohibited.

The buttons are layed out as *hands* and turn red once scanned. Once the button is scanned the projected level changes. Platforms you can stand on are light green. Platforms that are prohibited are red. Everything else is black and prohibited.



Research

Het volgende stuk zal geschreven zijn in het Engels.

Hypothesis

Hypothesis 1

The player will go through the level **more carefully / thoughtfully** when there is **no timer**, as opposed to when there is a timer.

We can measure this by seeing if the player takes longer than when there is a timer. We will compare their time to what they filled in in the questionnaire at the following Likert question: "I felt rushed during the game". **The players without timer will score lower and will take longer to finish.**

Hypothesis 2

The player will feel more safe when there is no timer; **the score for safety** in the questionnaire (section 5: safety) **will be higher** in the group who played without timer.

Hypothesis 3

The player will feel **more sense of enjoyment with a timer**. The player will feel better when having the 'best' time in comparison with other players, a sense that will not be there when there is nothing to compare between players.

The players who played the version with timer will fill in on the Likert Questionnaire that they:

- ✓ Feel **more immersed** in the game than players without the score (they will score higher)
- ✓ **Feel better than other players** when they have the highest or high score
- ✓ Feel **more likely to replay** the game (as they have an importance to keep their high score)

Approach

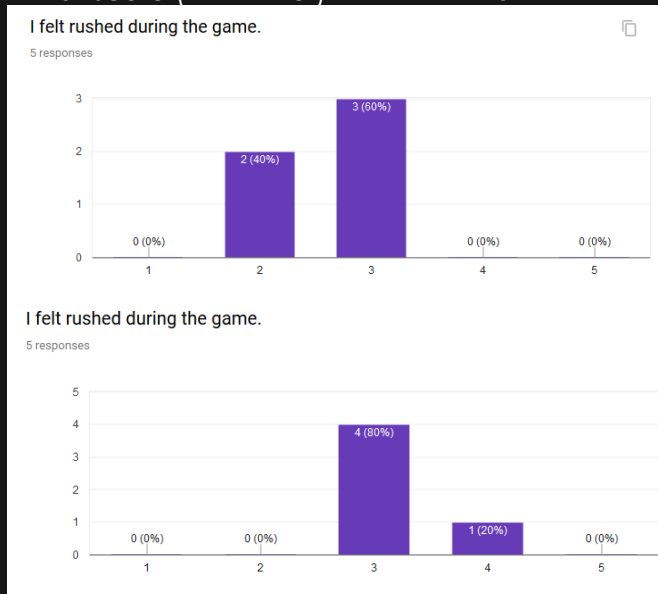
A-Test no timer
This level will contain buttons (in the form of hands) and plateaus that can or cannot be stood on. The objective of the game is to get to touch all the buttons without standing where there are no plateaus, or standing on a 'wrong' plateau (Players can stand on green plateaus, but not on red ones)
OBJECTIVE: finish game carefully
B-Test timer
The level will be exactly the same as the one without the countdown timer, except a high score gets added to the objective: the player will have to finish the level(s) within the time and have an extra incentive to finish the level in the least time. The game is not played with multiple players at once, but they can check their time and compare it to other players at score board.
OBJECTIVE: finish game faster than the rest

Results

"I felt rushed during the game"

A-TEST score (no timer) 13

B-TEST score (with timer) 16



No Timer

Josien 2 min
Christian 3 min 9 sec
Mart 2 min 29 sec
Marlon 2 min 56 sec
Luuk 6 min 53 sec

17 min 27 sec

With Timer

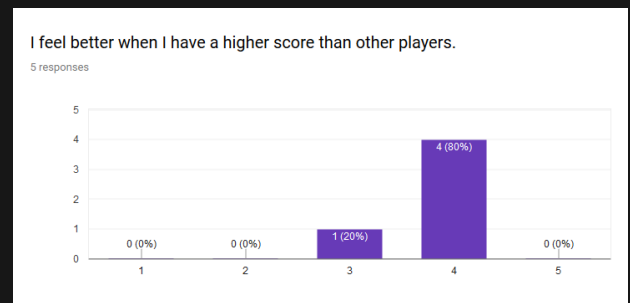
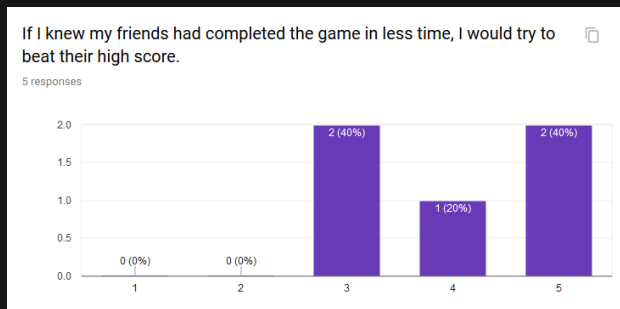
Margarita 4 min 33 sec
Zjacky 2 min 3 sec
Esther 3 min 16 sec
Maureen 1 min 47 sec
Peter 1 min 46 sec

13 min 25 sec

I thought that the obstacle was too difficult	I feel safe during the game	I did not have to think about my safety	I think I need protective gear	People have to do very strange things to get hurt during this game.	
4	3	3	1	3	
3	4	3	2	3	
5	5	4	4	2	
3	3	3	2	3	
4	4	2	3	3	
4	3	3	2	4	
5	5	5	1	4	
3	3	4	2	3	
4	5	3	2	2	
3	4	3	4	3	
19	20	16	11	13	79
19	19	17	12	17	84

Players in the test without timer give safety a lower score than players in the test with timer.

The only question that scores significantly different is the grade on the idiocy proof question.



2 persons replied neutral;
3 would agree to replay to beat friends' high score.

4 people generally agree to feeling better when they have a higher score;
1 person is neutral.

I felt like I was a spy	du The game was bringing on	I felt completely immersed	The setting felt cohesive.	I forgot about my surroundings	A higher physical risk was involved	Did you play with a timer?
3	5	2	4	3	5	No
3	3	4	4	4	3	No
4	5	5	5	5	4	No
3	4	3	3	4	2	No
4	5	4	4	3	3	No
4	2	5	4	5	2	Yes
4	3	3	3	3	3	Yes
4	4	4	5	3	3	Yes
3	4	4	4	3	4	Yes
4	5	3	4	3	3	Yes
17	22	18	20	19	17	113
19	18	19	20	17	15	108

The players without a timer score a little higher on immersion, but there is hardly any difference.

Conclusions

Hypothesis 1: TRUE

Players in the A-test score: 13 time taken: 17 min 27 sec

Players in B-Test score: 16 time taken: 13 min 25 sec

Players feel less rushed and will take more time without a timer.

Hypothesis 2: BUSTED

The score for safety is almost the same in both groups.

No timer group: 79

Timer group: 84

Players do not significantly feel safer or less safe with or without a timer.

Hypothesis 3: partly true, partly false

Players do feel better with a higher score and do want to replay,
however:

They somehow score a little less high on immersion.

113 in the group without timer

108 in the group with timer.

Project Improvements

- ✓ People feel quite safe; no improvements here
- ✓ No timer, more immersion or choose for a timer
- ✓ Play in on the feeling of being less rushed to enhance the ambiance

Weken

Week 1 | 11 Okt

Aanwezig: Daan, Evelien, Mark, Robin, Lisa

Besprekingspunten

- ✓ Persoonlijke doelen
- ✓ Eerste brainstorm
- ✓ Teamnaam

Persoonlijke doelen

Daan: verbeteren in management.
Evelien: meer leren over 3D modellering en animatie.
Mark: meer leren over werken met VR.
Robin: bezighouden met geluid en muziek.
Lisa: beter worden in programmeren.

Brainstorm

Hamsters

- ✓ In animal cage
- ✓ Iemands gedrag veranderen naar dat van een dier
 - Bewegen als animal: vereiste voor doorgaan naar het volgende level
 - Handschoen aan, achter lichtjes aan gaan
- ✓ In playground worden meegenomen als dier

Locatie

Glazen huis wat buiten staat (ultiem), zodat mensen van buitenaf kunnen meekijken

Deurpost

In iedere deurpost zit een minigame

Glitter Glamour Disco.

Ramen

Wanneer je een deur of raam opent, zie je iets anders dan wat er daadwerkelijk achter schuil gaat.

Bijv. Je kijkt naar buiten en ziet een fantasielandschap i.p.v. het stedelijk grijs.

Scribblenauts

Objecten combineren om bosses te verslaan

Week 2 | 16 Okt

16 OKTOBER 2017

Aanwezig: Daan, Evelien Mark, Robin

Besprekingspunten

- ✓ Post-its | Hoe ontwerpen wij het best?
 - Wat wil je uit dit project halen? Wat absoluut niet?
- ✓ Hoe ontwerpen wij individueel?
- ✓ Planning (tot aan de pitches)
- ✓ 2e brainstorm
- ✓ Wat zijn de grenzen van de opdracht?

Hoe ontwerpen wij het best?

	Tijdstip	Locatie	Werkwijze
Daan	Niet na 22:00	Overall	<i>Samen Intensief</i> Probleemoplossend Iteratief Beginnen met brainstorm
Robin	10:00-22:00	On the move	<i>Alleen Kort</i> In hyperfocus moeten komen Met schetsen
Mark	Na 11:00 Lange sessies	Thuis	<i>Samen Intensief</i> Incrementeel Moeilijk om vanaf scratch te werken
Evelien	De hele dag Lange sessies	Thuis	<i>Samen Intensief</i> Iteratief Twijfel over eigen ideeën
Lisa	10:00 – 15:00	Thuis	<i>Alleen / Intensief</i>

Wat willen we uit het project halen?

	Wel	Niet
Daan	Presenteren Managen	Pechakucha VR (Oculus, Vive)
Robin	Audiodesign Level (room) design	Teamleider Programmeren Procrastinating
Mark	Leren over design Werken met VR	-
Evelien	Leren over 3D modellering/animatie	Usability testing
Lisa	Programmeren	Usability / onderzoek

Brainstorm

Darkroom met foto's die veranderen

- ✓ Philips Hue (lampen die van kleur veranderen)
 - Kleur verandert als jij/object van plaats verandert.
 - Kleur en gevoel

Drankautomaat:

- ✓ je weet niet welk drankje je krijgt.
- ✓ Hoe meer munten/punten, hoe beter het drankje is dat je krijgt.
- ✓ Je krijgt munten door het doen van opdrachten, minpunten wanneer je een opdracht niet uitvoert.

Locatie

safe place (dan durf je meer/zet je jezelf niet in het openbaar voor lul)

Virtual pet (keukenhulp):

helpt in de keuken

Follow the rabbit (AiW):

Volg het konijn door een specifieke ruimte

- Telkens andere obstakels tegenkomen
- Fort bouwen van tafels
- Optische illusies
- Basically een zoekspel

17 OKT

Aanwezigen: Daan, Evelien, Mark

Brainstorm

Schatkaart

- ✓ Interactieve speurtocht
- ✓ Radarsysteem, verstoppertje (warm, koud)

Deep sea experience

- ✓ Strand
- ✓ Onderwater
- ✓ Vissen

Woestijn

Maya's/Azteken

Tekenmuur, scribbleworld

Tikkertje

- ✓ Teams
- ✓ Leveldesign, schoolstructuur

Geluid anders dan realiteit

18 OKTOBER 2017

Aanwezigen: Daan, Mark, Lisa, Robin

Brainstorm

Realiteit verdraaien

- ✓ Realtime snapchatfilter
- ✓ Dubbel visie, een oog ander beeld dan het ander oog
- ✓ Ray simulator (het gevoel van epilepsie nabootsen)

Auto als ruimte

- ✓ Feestje in auto
- ✓ Een interactief UI op je voorruit

Rewind AR

- ✓ Het terug zetten van oude gebouwen in realiteit
- ✓ Een AR arena om je heen als je gaat voetballen met vrienden. Overal eigen stadion.
- ✓ Drinken achterstevoren inschenken

AR gericht

- ✓ Strategie spel in AR (AR strategy game The Machines)
- ✓ Vliegen vangen de game
- ✓ Een presentatie ervaring waarbij iedereen in de zaal wel in z'n ondergoed staat

3 kernconcepten tot nu toe:

- ✓ Grootte veranderen (optische illusies en AIW)
- ✓ Hamster kooi (Fysieke spellen gericht)
- ✓ Safehaven (een controlled Jumanji scenario, sociaal gericht spel)

20 OKTOBER 2017

Aanwezigen: Mark, Evelien, Robin, Daan

3 concepten

Zie [Conceptfases](#).

Week 3 | 25 Okt

23 OKTOBER 2017

Conceptpresentaties.

Gekozen concept: Hamster Cage.

28 OKTOBER 2017

Aanwezig: Mark, Evelien, Daan, Lisa, Robin

Discord Meeting Besprekingspunten

- ✓ Uitleg aan Lisa over de 3 spelconcepten
- ✓ Onesies voor Hamster Game

Week 4 | 30 Okt

1 NOVEMBER 2017

Aanwezigen: Robin, Lisa, Evelien, Mark, Daan

Concept Bespreking

Tamagotchi

Je wordt je eigen tamagotchi met behulp van een app : diertje in app vertegenwoordigt de speler.

Houdt dingen bij als:

- ✓ Energie > ga slapen
- ✓ Honger > eet iets
- ✓ Dorst > drink iets
- ✓ Verveling > ga spelen

Als je tamagotchi bijv. verveeld is, moet de speler interactie vertonen met de speeltoestellen in de ruimte.

Sensoren

Bijv. Druk op knopje om water te drinken. Knopje stuurt signaal door naar app dat je dorst gelest wordt.

Wat kan worden bijgehouden?

- ✓ Tijd
- ✓ Hartslag
- ✓ Uithoudingsvermogen

Levels

Wanneer jouw 'stats' in real life verbeteren, verbeteren de stats van de tamagotchi ook.

Assets

- ✓ Afleidbal
- ✓ Klimtoestel
- ✓ IKEA kasten + vloerbedekking?
- ✓ Hamsterdrinkding
- ✓ Ledlampen
- ✓ Onesies
- ✓ Smart watch/fitness gear
- ✓ Research

Tijdelijke taakverdeling

Daan:

- Inventarisatie
- Research interactie app en toestellen

Evelien:

- Concepten tamagotchi/app
- Concepten industrial
- Modern, high-fashion, comfy, speelt?
- Huisstijl
- Onesies

Mark:

- Research voor app
- Concepten app

Lisa:

- Research voor app

Robin:

- Research interactie app en toestellen

Week 5 | 6 Nov

seminars, geen werk verricht.

Week 6 | 13 Nov

14 NOVEMBER 2017

Aanwezig: Daan, Robin, Evelien, Mark, Lisa

Besprekingspunten

- ✓ Assetlijst maken
- ✓ Inkopen plannen
- ✓ Planning maken
- ✓ Concept compleet

Research

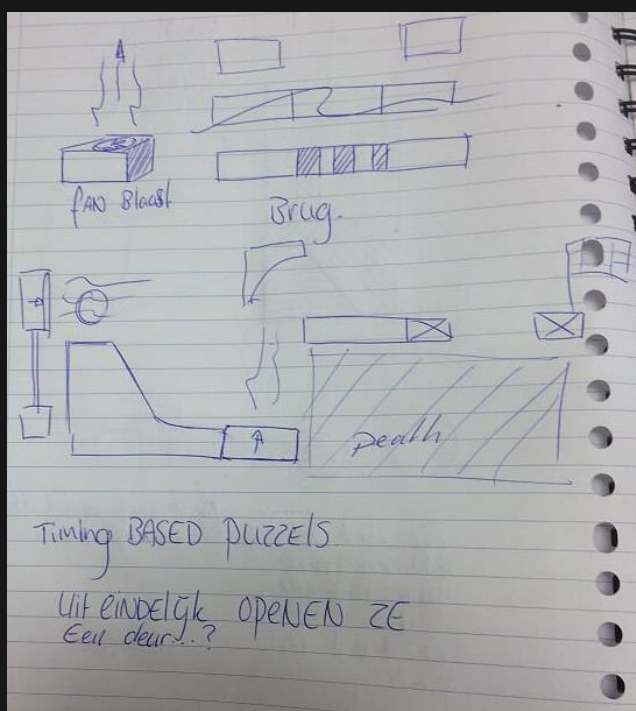
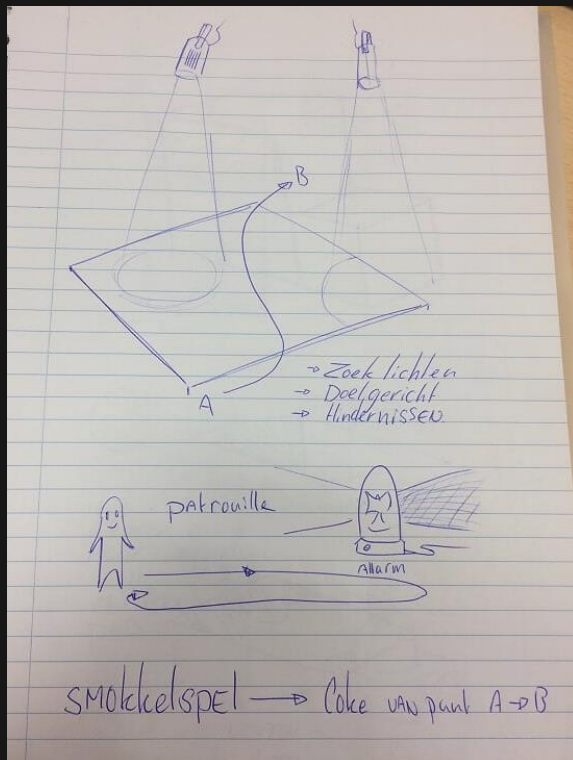
- ✓ Hoe maken we onze ervaring/app interessant?
- ✓ Doel van de app
- ✓ Maken we er een spel van?
- ✓ Interactie tussen app en fysiek
- ✓ Onderzoek naar smartwatches
- ✓ Onderzoek naar andere fitness apps
- ✓ Onderzoek naar tamagotchi's

18 NOVEMBER 2017

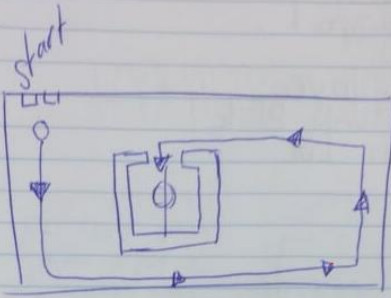
Aanwezig: Robin, Evelien, Mark, Lisa, Daan

Eigen Interpretatie op Concept

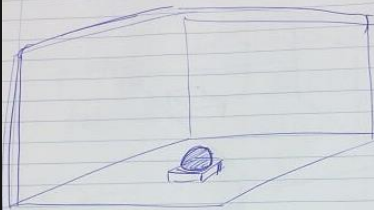
Daan:



King of the fighter



King of the hill



zolang de knop ingedrukt is krijgt het team punten.

De kleur verandert van kleur op basis van het team.

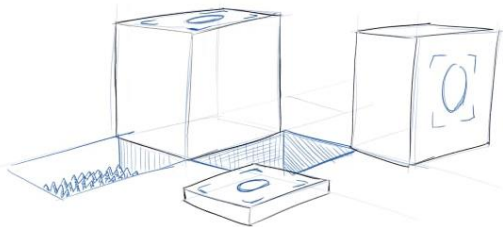
Judo / vechtspel
of uit de ring
of uit de ring

Dan terug NAAR Start punt.

PARCOUR
Fighter.

Terug NAAR begin. RAAK loop AAN om weer te beginnen.

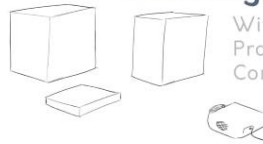
Augmented Obstacle Course



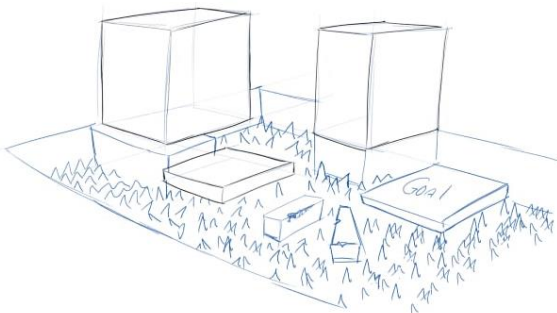
Variabele Moeilijkheid

Gamemodes:
gebaseerd op snelheid of het verzamelen van punten.
de punten zijn verspreid door het level.

Benodigdheden



Witte blokken
Projectors
Computer



Free Run Arcade

- * highscore
- * race-mode
- * moeilijkheid level

Evelien:

High Five Me

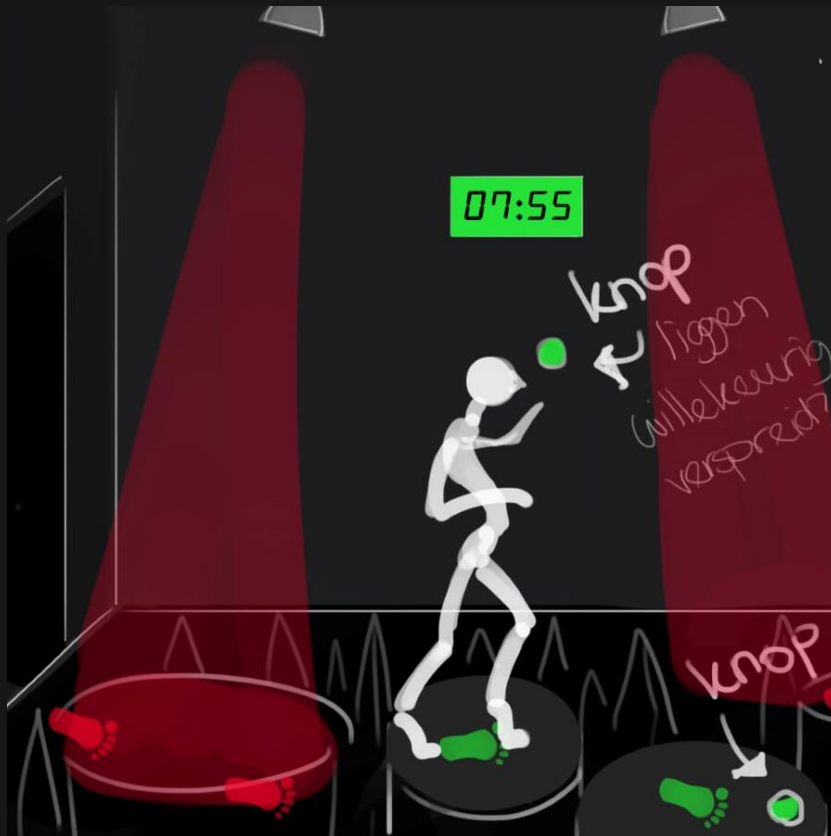
De speler moet kleine afstandjes rennen om op tijd de juiste NPC een high five te geven.

Specifiek

De speler staat in een cirkel van dozen. In elke doos zit een optische illusie verstopt: een personage dat als het ware staat te wachten in een relaxte pose. Eén van de personages is echter anders, deze steekt zijn hand op voor een high five.

Het is de bedoeling dat de speler dit personage binnen zo min mogelijk tijd een high five geeft. Wanneer hij de high five heeft gegeven, zal het personage zijn hand omlaag doen en zal een ander personage zijn hand opsteken voor een high five. Hoe meer tijd er verstrijkt, hoe sneller de speler de volgende high five moet geven. De speler is af wanneer hij niet binnen het juiste tijdbestek een high five weet te geven. Meerwaarde van AR/VR of fysiek

Dit is voornamelijk een fysieke game. De AR/VR component heeft hier vrij weinig meerwaarde, aangezien hetzelfde effect natuurlijk kan worden bereikt met behulp van bijvoorbeeld lichtjes in plaats van een 3D-animatie waarbij een personage zijn hand opsteekt.



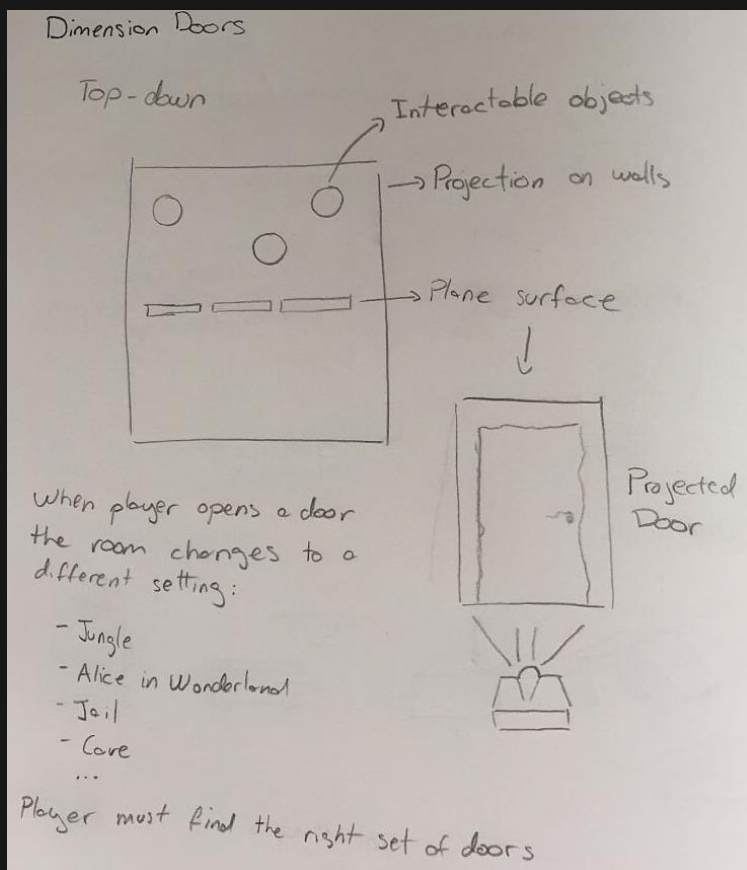
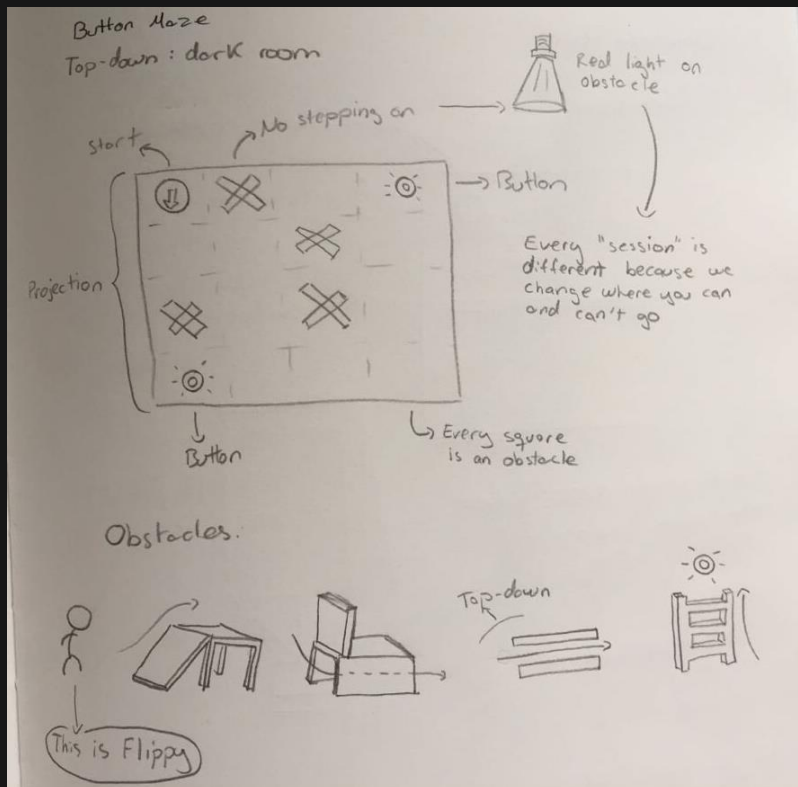
Mark:**1. The floor is lava**

De ruimte is gevuld met allerlei klimtoestellen, a la apenkooien. Door de ruimte heen zijn knoppen verspreid. Als de speler de eerste knop indrukt gaat de tijd lopen, en moet hij zo snel mogelijk alle andere knoppen vinden en indrukken. De tijd wordt bijgehouden, eventueel op een groot scherm. We kunnen dan highscores bij gaan houden van iedereen die het doet.

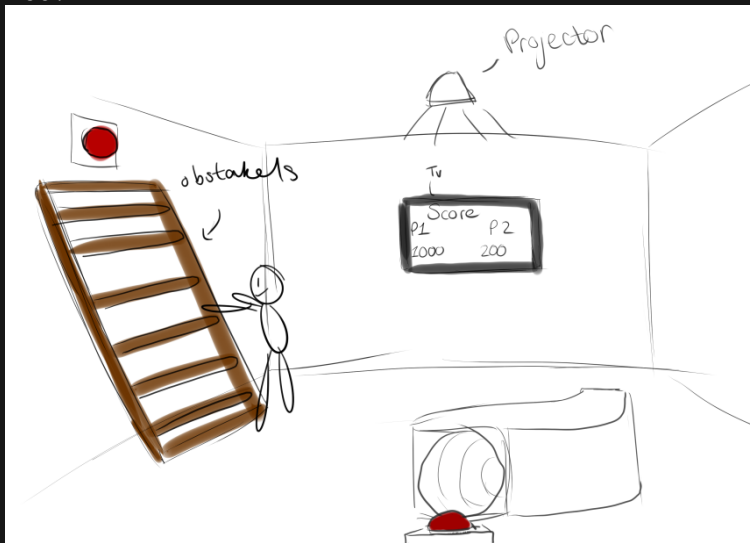
2. Prison Escape

Setting: De speler moet ontsnappen uit een gevangenis van aliens. Door de ruimte heen zijn knoppen die de speler moet indrukken. Deze stellen de andere gevangenen voor die bevrijd moeten worden. Ook lopen er bewakers rond. Deze zijn onzichtbaar voor het blote oog (het zijn tenslotte aliens) maar kunnen wel gezien worden op de app. De app geeft een plattegrond van de ruimte weer, met daarop aangegeven waar de bewakers lopen, in real-time. Als de speler te dicht bij een bewaker komt gaat het alarm af en heeft de speler verloren. De ruimte zelf is opgebouwd uit verschillende klimtoestellen en gangen, waar de speler overheen/door zal moeten om de knoppen te vinden.

Robin:



Lisa:



Core Mechanics

Na de concepten hebben we de volgende afspraken gemaakt:

- ✓ **Verboden** om op bepaalde plekken te staan (lichten/obstakels)
- ✓ **Knoppen indrukken** om het spel te laten voortgaan (sequentieel)
- ✓ Tijd is **high score** (hoe sneller je bent, hoe hoger je score)
- ✓ Speler **volgt volgorde** op basis van **lichten** (of ledje)
- ✓ "**Domme AI**" doet Anna Maria koekoek -> gezien is opnieuw beginnen, of af, of leven kwijt

Basically: AR obstacle course

→ Projection mapping maandag doornemen!

Thema's

- ✓ Piraten
- ✓ Gevangenis
- ✓ Sci-fi / Space / Astrologie
- ✓ Bordeel
- ✓ Alice In Wonderland
- ✓ Jungle
- ✓ Vulkaan
- ✓ LA Noir
- ✓ Tron
- ✓ Halloween
- ✓ Kerst
- ✓ Middle Ages / Fantasy Generic Dragons etc

IP: Intellectual property

Bijv. HP universum, Star Wars universum ; kunnen wij ons eigen IP bedenken?

Week 7 | 20 Nov

20 NOVEMBER 2017

Aanwezig: Daan, Mark, Evelien, Robin

Bespreking met Begeleider Richard van Tol

Moet het cognitieve aspect erbij? Is het nodig? Waarschijnlijk niet.

De 'pilaar' van ons idee is: obstacle course + Anna Maria koekoek .

Ideeën:

https://www.ted.com/talks/scott_kim_takes_apart_the_art_of_puzzles?language=nl

Soortgelijk repertoire bekijken, bijv: The floor is lava

Wat wordt de twist van onze game? → Verander een regel van Anna Maria Koekoek
Bijv. Traag, snel, dansend, op een bepaalde manier wandelend, of dat je maar één voet mag gebruiken.

Te doen

- ✓ Lijst van obstakels die we willen hebben
- ✓ Obstacle course testen
- ✓ Notities bijhouden
- ✓ Minipresentatie met resultaten voor volgende meeting
- ✓ Een mogelijke set up presenteren
- ✓ Geluid

Week 8 | 27 Nov

27 NOVEMBER 2017

Aanwezig: Daan, Mark, Evelien, Robin, Lisa

Bespreking met Begeleider

- ✓ Denk aan het materiaal. Het moet enigszins professioneel overkomen.
- ✓ Ontwerper vs. gebruik maken van wat er is.
- ✓ Het spel lokt zelfoverschatting uit (bv. bij Evelien)
- ✓ Bij onze eindpresentatie moeten we de ideale versie (tekening o.i.d.) naast onze fysieke versie presenteren. 'Als we het geld ervoor hadden gehad, dan zou het er zo uitzien...'
- ✓ Denk aan veiligheid!
- ✓ We zouden de *name changes* in de documentatie kunnen zetten.
- ✓ Hamsterkooi
- ✓ Free Run Arcade
- ✓ Neon Jungle Gym
- ✓ Moodboard: noteren wat wij erin zien.
- ✓ Richtlijnen voor speeltoestellen opzoeken

Eventuele Toevoegingen?

- ✓ Bij een bepaald signaal/geluid moet de speler een specifieke handeling verrichten.
- ✓ Alles in slowmotion
- ✓ Dansje
- ✓ Freeze
- ✓ Vloer pakt kleur (van de beamer) niet goed. Oplossing: vloer + wanden bedekken met iets wits.
- ✓ Bijv. met doek
- ✓ Dingen laten bewegen/pulseren: geeft het gevoel alsof het leeft.
- ✓ Bijv. een Mario-like arrow trail
- ✓ Feedback aan speler: zodra hij ergens anders op gaat staan, klinkt er een geluid (a la Wizard of Oz) en verandert er iets.
- ✓ Feedback uit handen geven: andere speler zit achter de knopper/verzorgt de feedback.
- ✓ Platforms veranderen van kleur, waardoor het level geleidelijk verandert.

Observaties

- ✓ Het moving platform voelt nep
- ✓ Scheidsrechter toevoegen
- ✓ Countdown timer, houdt op met aftellen wanneer de laatste knop is ingedrukt.

Experimenteren met muziek

- ✓ Pink Panther
- ✓ Horror/creepy
- ✓ Mission Impossible
- ✓ Super Hexagon

Week 9 | 4 Dec

4 DECEMBER 2017

Aanwezig: Evelien, Robin, Daan, Lisa, Mark

Bespreking met begeleider

- ✓ Niet programmeren, maar Wizard of Oz: teken wat alleen wij kunnen 'lezen'/zien > gelijktijdig op een knop drukken.
- ✓ Als we wel gaan programmeren:
 - Hengel uithangen
 - OSC
 - Max MSP
- ✓ Speler een handschoen geven
- ✓ Knop: 'pak een banaan'
 - Nummer op de knop
 - Zoek het fruit (iedere knop een ander stuk fruit)
 - Affordance: De perceptie van de functie van een object.
 - 'De reden dat mijn stoel niet super klein is, heeft de reden dat wij erop kunnen zitten.'
 - Definieer de knop!
- ✓ Zorg voor veel feedback! (goede communicatie tussen spel en speler)
- ✓ Verticaliteit: geeft ons een spannender gevoel; meer gevoel van gevaar. Het heeft ons het idee dat we ons meer moeten inzetten, omdat we ons lichaam op ander niveau moeten gebruiken.
- ✓ Again: veiligheid
 - Blokken met foam bedekken.
 - AB-test:
 - groep bekend laten worden met het 'interieur'.
 - groep meteen laten starten.
- ✓ Noteren: waarom is welk onderdeel leuk?
 - Eerst waren de knoppen heel lineair, het was saai en men ging te snel door het level heen.
 - Trap geeft de meerwaarde dat het klimmen een heel kinderlijk, bevrijdend gevoel geeft.
- ✓ Experimenteren met dynamiek tijdens een level.
- ✓ Voor volgende week: kwartier-sessie
 - Bereid een kleine presentatie voor
 - Bedenk van te voren waar we feedback op willen
 - MoSCoW opstellen!
 - Must, Should, Could, Would
 - Of Today, Tomorrow, Tonight

MoSCoW

Must

- ✓ Level design in Unity af
- ✓ Prototype af!
- ✓ Knoppen ontwerpen
- ✓ Welk gevoel willen we aan de speler geven?
- ✓ Research plan van aanpak
- ✓ Slagzin/tweet
- ✓ AB-test
- ✓ Ducttape (ramen)

- ✓ Helm

Should

- ✓ Meerdere AB-tests
- ✓ Eigen objecten maken
- ✓ Onderzoeksposter
- ✓ Ideale versie van spel
- ✓ Gevaarfactor

Could

- ✓ Glow in de dark verf (posters)
- ✓ Domme AI
- ✓ Signaal/geluid waardoor speler weet dat hij iets moet doen (bv. Freeze)
- ✓ Posters voor op deur

Would

- ✓ Camerazones

BUTTONS

- ✓ Knoppen pulseren
- ✓ Vind zoveel mogelijk fruit
 - Werken hetzelfde als de knoppen
 - Real life?
 - Glow in the dark
 - Stukken groente ertussen
- ✓ Geometrisch (anders gekleurde) vormen
- ✓ Handafdruk
 - Zit storyline achter
 - Je bent aan het hacken
 - Speler wordt er langzamer door?
 - Title: Neon infiltration
 - Wordt ook meteen duidelijk dat je het alleen met je hand kunt indrukken!
 - Infiltration vibe al afgeven voor de speler begint
 - Grote poster op de deur
 - Countdown in plaats van high score
 - Hand moet echt 'gescand' worden
 - Haalt de timing eruit
 - Scan geluidje
 - Makkelijker voor het teamwork tussen knopdrukkers
 - Witte/glow in the dark handschoen

Week 10 | 11 Dec

19 DECEMBER 2017

Aanwezig: Lisa, Daan, Evelien, Mark, Robin

AB-Test

Zie [Research](#).

Week 11 | 08 Jan

08 JANUARI 2018

Aanwezigen: Lisa, Daan, Mark, Robin

Research Presentatie

Afgesloten met een Zeer Goed.

Week 12 | 15 Jan

17 JANUARI 2018

Aanwezigen: Daan, Robin, Evelien, Mark

Opbouw Lokaal 2.25

Mini blokjes gemapt om een overzicht te krijgen van hoe het spel ongeveer werkt, en een trailer gemaakt.

De trailer is hier te vinden:

<https://www.youtube.com/watch?v=YBgTUfBoGDU&feature=youtu.be>

Aankleding van het lokaal gemaakt en gekocht.

Het definitieve logo en naam is ook bekend: Hybrid Reality Parkour.



18 JANUARI 2018

Aanwezig: Daan, Evelien, Lisa, Mark, Robin

Presentatie

Meindert van Ekkelenkamp:

Onder voorbehoud een Zeer Goed, als we het project nog speelbaar krijgen.

Richard van Tol:

Onvoldoende voor presentatie, te weinig informatie over de setup te zien in het lokaal. Ook erg jammer dat er niet door de kleine blokjes met een pion kon worden gespeeld. Voldoende tot goed voor het project zelf, maar Richard had meer achtergrond willen zien en had meer verwacht.



Resultaat

Zie de [one-page design document](#) voor het design!

Hier een aantal foto's van de ervaring.

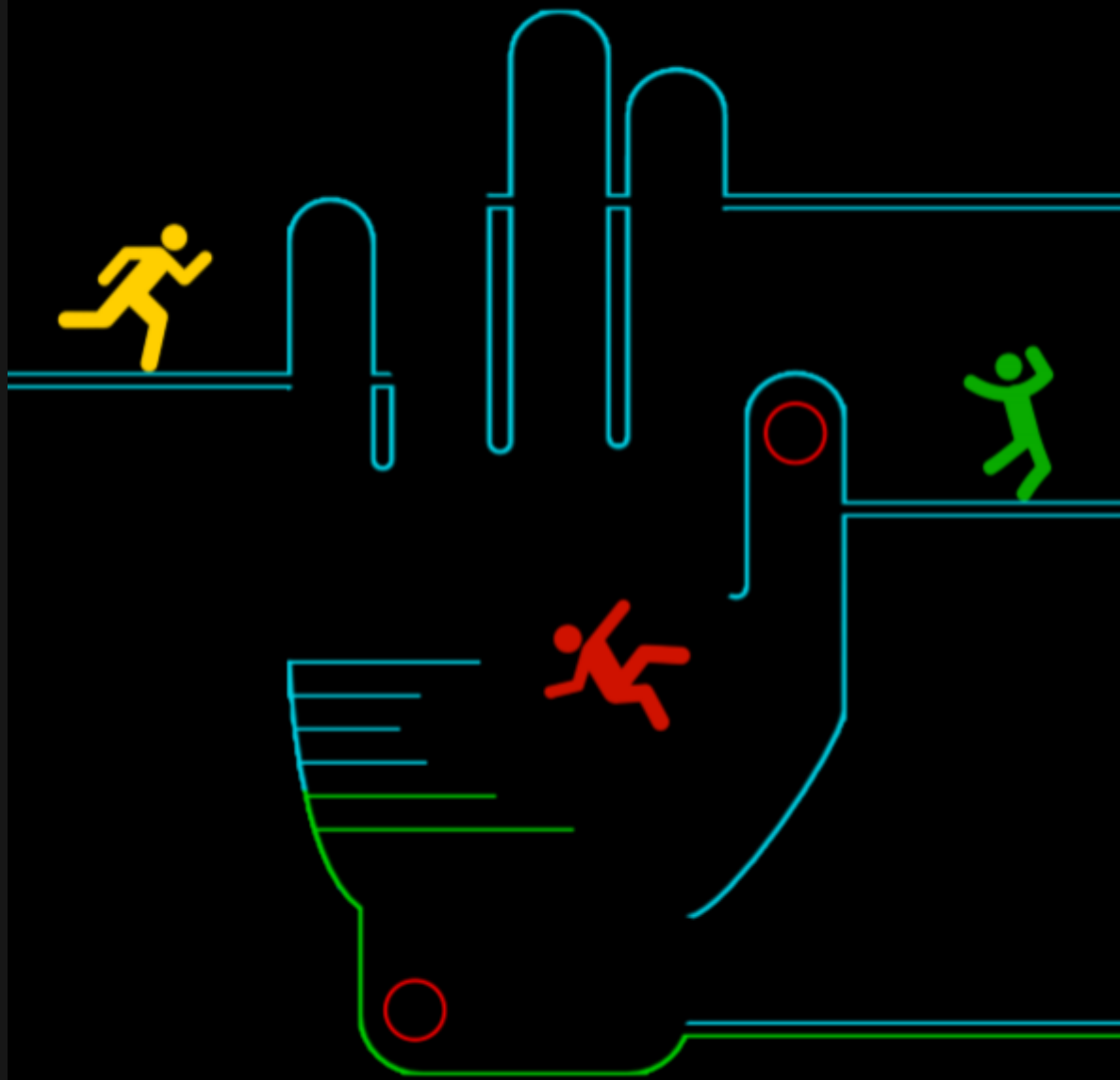




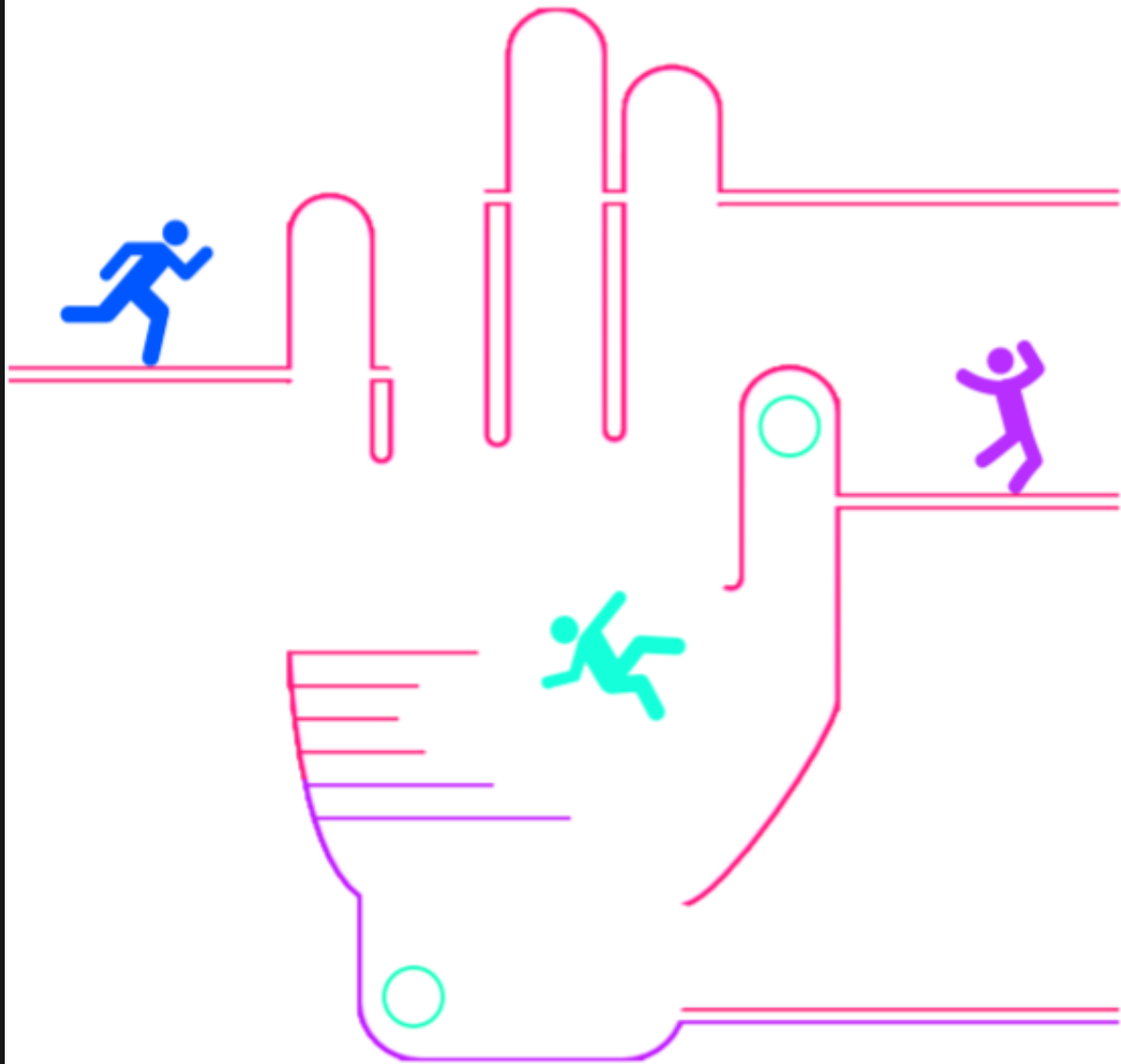
Posters



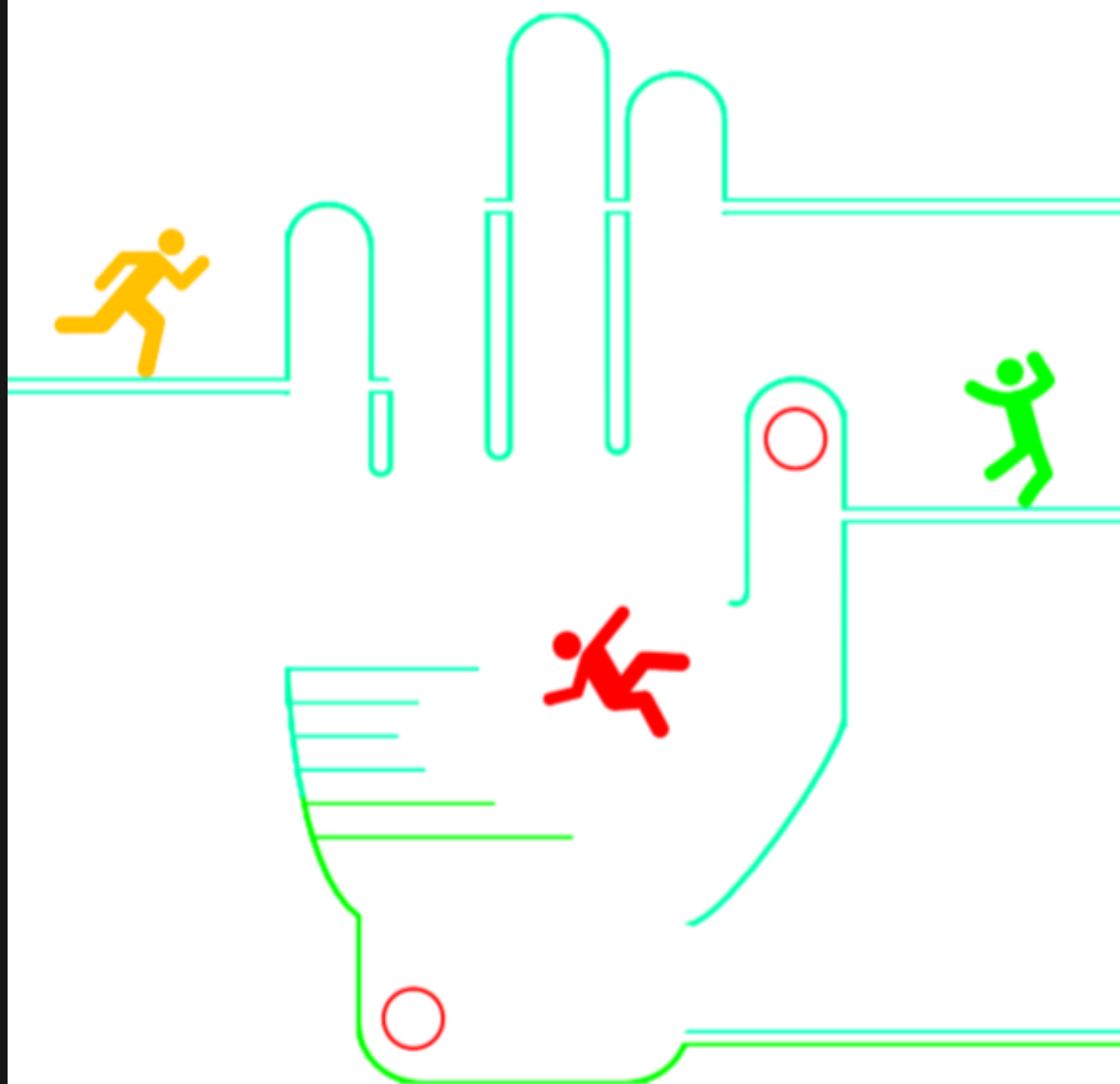
Neon Infiltration



Neon Infiltration



Neon Infiltration



קומפיוטריס



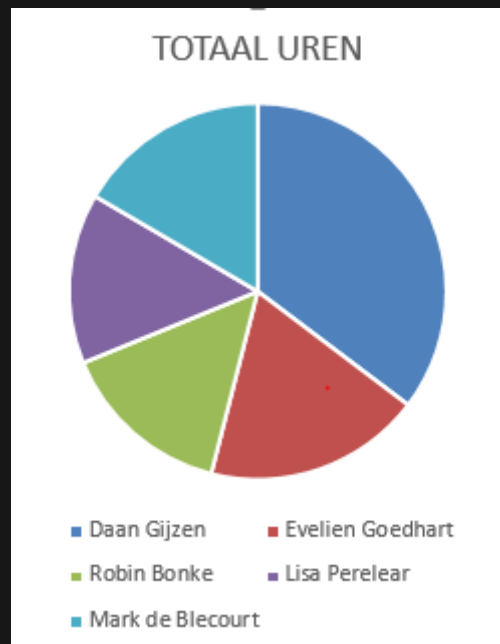


Urenverdeling

NAAM	TOTAAL UREN
Daan Gijzen	130,25
Evelien Goedhart	68,85
Robin Bonke	54,70
Lisa Perelear	54,03
Mark de Blecourt	61,05

Vanwege de grote nauwkeurigheid waarmee we de uren hebben bijgehouden, verzoeken wij u om het bijgeleverde Excel Sheet te openen voor een compleet overzicht aan onze werkzaamheden.

De grafieken die hier te zien zijn zijn op basis van automatische berekeningen door de door ons ingevoerde uren per werkzaamheid.



PMI

LISA

Plus

- ✓ De groep was heel begrijpend over mijn situatie tijdens het project, het was voor mij een fijne sfeer.
- ✓ Leuke complimenten gekregen naar aanleiding van het research werk!
- ✓ Het uiteindelijke product is heel stoer, de positieve feedback is echt heel leuk om te horen.

Min

- ✓ Door al het gedoe ook met de overstap heb ik niks aan mijn leerdoelen kunnen doen.
- ✓ Ik heb veel het gevoel gehad dat ik te weinig heb gedaan, en dat zit me dwars.

Interessant

- ✓ Het project lijkt nog interessante mogelijkheden te hebben.
- ✓ Voor het eerst vond ik het best okay om research te doen!

ROBIN

Plus

Samenwerking

Ik was erg bij met het ingedeelde team. De mensen werkte goed mee, en deden meestal wat er van ze gevraagd werd.

Conceptfase

Gedurende deze fase liep alles goed door en was het team in een goeie bui en gemotiveerd om te maken wat we bedacht hadden. Dit ging ook verder door aan het begin van de uitwerkingsfase, toen we allenmaal gekken dingen gingen uitproberen.

Product

Het uiteindelijke product is boven verwachting goed ontvangen. Iedereen die ik spreek en aan wie ik de trailer laat zien is razend enthousiast. Zelf ben ik er heel trots op, en ik zou er graag verder mee willen gaan.

Trailer

De trailer is in elkaar gezet door Daan, die tot laat in de avond en vroeg in de ochtend, het meesterwerk in elkaar heeft gezet. Dit is iets dat heel duidelijk ons product beschrijft en mensen motiveert om ons parkour te willen spelen.

Min

Lokaal

Het was razend irritant dat we het lokaal waar we ons project in hadden gebouwd niet konden gebruiken voor de presentatie. Zeker als het daarna blijkt dat er een ander groepje, zonder overleg met de persoon die het gehuurd had, er toch is gaan zitten. Dat hadden wij ook kunnen doen, maar omdat wij ons aan de regels gehouden hebben is het voor ons slecht afgelopen. Dat vind ik niet eerlijk. We hebben ook contact opgezocht met de lerares die het lokaal gereserveerd had, maar die gaf geen antwoord.

Afwezigheid

Vooral in de begin fase van ons project waren bepaalde mensen vaak te laat of afwezig, iets waar ik zelf ook schuldig van ben. Het is op zich niet erg als dit gecommuniceerd wordt, maar dat was soms niet het geval, en het zorgde zelfs vaak voor miscommunicatie.

Miscommunicatie

Het afspreken van exacte tijden voor meetings werd vaak aan het einde van een meeting gedaan, en daarna nog 3 keer veranderd terwijl er mensen afwezig waren. Dit werd daarna ook niet goed doorgegeven, en zorgde voor veel frustratie van mijn kant, want ik ben zelf niet iemand die een afspraak laat vallen of te laat komt.

Duur van de opzet

Het opzetten van de projectors en de "projection mapping" duurde vaak wel uren. In die tijd viel er voor mij niet veel te doen en was ik meer morele steun.

Irritaties aan het einde van het project

Dit was vooral op de dag van de eindpresentatie, toen iedereen het moe en zat was. Ik wilde laten zien dat we door wilde gaan en een goed project zouden neerzetten maar iedereen was moe en wat passief agressief, ik zelf ook. Het was jammer dat de eerste presentatie niet lekker liep.

Interessant

Trap

De trap was een controversieel thema. Het zorgde voor veel spanning maar ook kwamen er veiligheid problemen kijken. Toch besloten we de trap er in te houden, het was te leuk om het niet te doen.

Geen team leider zijn

Ik ben normaal gesproken de groepsleider tijdens projecten. Dit keer wilde ik kijken hoe het ging als ik dit niet deed. Dit is best wel goed afgelopen en gaf mij meer vrijheid en minder zorg over het project.

Game Design

Ik vond het eigenlijk best jammer dat de "projection mapping" lang duurde om op te zetten. Als dat sneller was gegaan hadden we meer kunnen itereren en verschillende layouts kunnen proberen. Als designer had ik dat fijn gevonden.

Conclusie

Overall vond ik het een zeer leerzaam project en zou ik het graag nog een keer uitvoeren of er verder mee door gaan als mijn team dat ook leuk vindt!

DAAN

Plus

Conceptfase

Onze eerste 2 weken als een team gingen super lekker! Waar ik vooral blij mee ben is dat we tijdens onze conceptfase echt goed de tijd hebben genomen om 3 compleet andere ideeën te bedenken. En ons (zo vrij mogelijk) hebben opgesteld waardoor niks fout was.

Daarnaast vond ik het heel tof dat we ook onze persoonlijke leerdoelen hebben besproken en wat we het liefst niet wilde gaan doen. (Niet dat we uiteindelijk daar veel

mee hebben gedaan, maar tijdens de conceptfase zorgde dat wel voor een makkelijkere communicatie!)

Iteratie Proces 1,2

Na de conceptfase en onze presentatie zijn we heel veel bezig geweest met het uitdenken en uitwerken van ons oorspronkelijke concept. Omdat we het concept hadden gekregen dat we zelf het moeilijkste leek om uit te werken was het zeker tijdens de eerste iteratie veel stres.

Maar met behulp van Richard en onze wekelijkse werkdagen hebben we veel kunnen denken over de uitwerking.

Ik ben daarom ook echt blij dat we praktische te werk zijn gegaan en veel hebben geprobeerd waardoor we nu op ons huidige product zijn terecht gekomen.

Onszelf oppakken

Het ging absoluut niet altijd makkelijk binnen ons team. Felle gesprekken, nare tegenslagen, vaak opnieuw beginnen en dagen niet kunnen werken vanwege de locatie was een terugkerend fenomeen in onze projectgroep.

Maar wat ik echt waardeer en wat echt heel belangrijk is geweest is dat we ons iedere keer weer oppakte, niet bleven zitten en iedere keer weer opnieuw een drive vonden om ons project tot een goed einde te volbrengen.

Zeker na de nare afsluiting van Donderdag 18 januari vind ik het super knap dat we met z'n allen door pakken en allemaal gaan voor de afronding van dit project! Dat is iets waar we trots op mogen zijn!

Aanwezigheid

Ondanks dat we niet iedere week allemaal konden ben ik zeer onder de indruk dat we tot de kerstvakantie elkaar minimaal 1x per week hebben gezien in real life! Het heeft ons geholpen goed te kunnen itereren, en flink hebben kunnen werken aan onze prototypes.

Onderzoek

Ook ben ik erg trots op het gedetailleerde onderzoeksrapport en de uitgebreide analyse die Lisa heeft gemaakt aan de hand van onze playtest informatie! We hadden namelijk problemen met de ruimte (zoals gewoonlijk) waardoor we in een korte periode een hele hoop mensen door het spel gingen loodsen!

Daarom hebben we op het moment zelf alles gefilmd en daaruit moest de analyse gemaakt worden. En dat is heel netjes verlopen!

Resultaat

Tot slot wil ik het over het resultaat hebben. Zoals je straks kan lezen hadden we op bepaalde momenten misschien beter kunnen doorpakken en wat betere keuzes kunnen maken. Maar dat vind ik eigenlijk flink achteraf gelul. We kunnen zeker efficiënter te werk gaan om nog iets mooiers tot stand te kunnen brengen, maar met wat we nu hebben ben ik echt heel tevreden!

Het ziet er goed uit en het werkt! We hebben best iets neergezet waar we trots op mogen zijn!

Min

Iteratie Proces 3 en Artstijlontwikkeling

Zoals ik net al zei, hebben we op een gegeven moment wel wat steken laten vallen. Toen ons concept eenmaal stond en we wisten dat we een parcours gingen maken hebben we een hoop dingen niet gedaan waarvan ik denk dat het concept sterker was geworden.

Tijdens 1 van de werksessies kan ik me nog herinneren hadden we besloten om in een bepaalde artstyle te gaan werken. Waarvan ik had verwacht dat we die gingen proberen en dan daarop door gingen itereren, maar ook kijken of andere dingen zouden werken.

Maar door miscommunicatie en koppigheid is dat niet voldoende gebeurd. We hebben voornamelijk verschillende stijlen met lijnen uitgeprobeerd, terwijl ik ook graag met texturen en kleurvlakken wilde proberen te spelen. Om te kijken of we een andere sfeer konden neerzetten.

Wat ik hieruit het meest jammer vind, is dat we meer tijd aan de discussies kwijt zijn geraakt dan dat het had gekost om te kijken of het zou werken. En uiteindelijk niet weten of het misschien nog beter had gekund is ook jammer.

Afspreken

De hoeveelheid afspreken is niks mis mee geweest. Zoals je eerder al hebt gelezen vind ik dat we elkaar vaak genoeg hebben gezien. Maar het afspreken zelf ging niet altijd even soepel.

We hebben in het begin een aantal vaste datums afgesproken maar daarnaast hadden we ook een aantal losse werksessies ingepland. Gewoon om aan ons concept door te werken.

Hetgeen dat mij het meeste tegen zat was dat als we de afspraak maakte dat iedereen instemt of niks er tegenin had gebracht en dan vaak een dag voor de afspraak werd er dan gevraagd wat voor een nut het heeft om af te spreken. En dat het vrij doelloos aan voelde.

Dit is op zichzelf natuurlijk een signaal dat er of niet duidelijk genoeg afgesproken is wat er die dag ging gebeuren. Maar ook een signaal dat er niet goed opgelet werd tijdens het afspreken van de datums.

Wat voor mij persoonlijk daar het moeilijkste aan was is dat het me enorm demotiveerde als ik hoorde dat het nutteloos aanvoelde als we extra gingen werken.

Conceptuele variaties

In het design van een level hebben we ook een aantal steken laten vallen. Achteraf heb ik het idee dat we te gefocust waren op het afkrijgen van 1 level dat we die voornamelijk hebben ontworpen.

Maar als we wat extra tijd hadden besteed aan het ontwerpen van verschillende level progressies hadden we echt een nog sterker concept kunnen hebben. Dan niet speelbaar maar toch zeker om ons conceptuele deel te versterken. En daar was zeker tijd voor.

Durven

Ik vond dit een heel "safe" project. Het voelde vaak ook alsof we al halverwege het project bezig waren met het halen van een voldoende in plaats van het door ontwikkelen van een vette installatie. Het veel discussiëren in een groot praktische project in plaats van het gewoon doen en ervaren speelde daar ook een grote rol in.

De helft van de tijd waren we over dingen aan het overleggen of we ze wel of niet moesten doen, terwijl we ze allang hadden kunnen uitvoeren voor dat we klaar waren met de discussie zelf.

Voor de volgende keer neem ik dus ook echt mee dat ik meer moet doen, en minder moet praten. Meer durven, en minder haten.

Miscommunicatie

Dit project had ik heel veel moeite met het overbrengen van wat ik bedoelde. Zowel met het team als naar de begeleider. Ik kon vaak niet op woorden komen, en als ik er dan op kwam had ik al zoveel andere woorden geroepen dat mensen al niet meer weten waar ik het over heb.

Definiëren van wat ik bedoel was dit project erg lastig. Waarbij dingen regelmatig te lang duurde. Ik heb uiteindelijk mijn idee getekend, dit is iets waarmee ik beter kon communiceren dan met woorden.

Daarnaast mijn intonatie. Zover ik weet heb ik niks aan mijn manier van praten veranderd het afgelopen jaar. Desalniettemin werd ik specifiek tijdens dit blok regelmatig aangesproken op mijn manier van praten. Dat ik dingen bot zei terwijl dat niet de bedoeling was, dat ik boos klonk of gefrustreerd terwijl ik vrolijk was. En zo nog een aantal van dit soort momenten.

Ik moet hier zeker meer op gaan letten want het is niet handig als je als team lead niet goed kan communiceren met iedereen in je team.

M'n irritante eigenschap om over mensen heen te praten

Nog een persoonlijk puntje. Ik heb gemerkt dat ik voornamelijk tijdens vergaderingen met Richard over mijn team heen praat, of dingen voor ze ga invullen die ze niet bedoelen.

Of ze het nu wel of niet bedoelen, moet ik niks willen invullen voor een ander en ze gewoon laten uitpraten.

Ik heb ook geen idee waarom ik dit doe, ik probeer er steeds meer op te letten en ik merk dat ik de primaire neiging heb om voor mensen te denken. Niet omdat ik denk dat ik het beter weet dan een ander, maar voornamelijk omdat ik ze wil helpen.

En om welke reden dan ook moet ik meer luisteren en minder invullen. Dit is echt een kritische punt voor mijn persoonlijke ontwikkeling. En MOET aan gewerkt worden.

Richard

Voornamelijk tijdens dit project zat me één ding echt heel erg dwars. Ik heb tijdens het project het idee gehad dat Richard mijn input niet waardeerde. En doordat ik tijdens dit project mijn ideeën niet goed kon laten overkomen, heb ik het idee dat dat alleen maar versterkt is.

Of dit nu waar is of niet, moet ik toch kwijt dat het een grotere druk om mij had gelegd dit project. Ik wilde mezelf bewijzen en dat stond extreem in contrast met wat ik liet zien. Ik kon niet goed afleiden wanneer Richard iets wel of niet goed vond, en daar was ik veel te gefocust op in het begin.

Het speelde zeker mee in mijn motivatie voor dit project, ik wilde mezelf iedere week weer bewijzen. Ik wilde laten zien dat ik meer ben dan alleen dat extreem aanwezig jongetje in de klas. Dat ik ook hard kan werken, dat ik van iedere situatie probeer te leren en daadwerkelijk instaat ben om iets goeds te maken.

Waarom deze drang zo hoog was? Geen idee, misschien heeft het te maken met dat ik nog geen enkel vak heb gehaald van Richard. Of omdat ik een compulsieve drang heb voor erkenning.

Wat ik tijdens dit project in ieder geval van heb geleerd, is dat ik die drang onder controle moet krijgen. En dat ik meer moet luisteren. Beter leren observeren en het niet ten koste moet laten gaan van mijn mentale status. Zowel binnen het team als in mijn privé leven.

Ik weet ook niet of dit te persoonlijk is voor in een PML, maar het is wel iets dat mee speelde tijdens dit project, en dat effect had op alles wat ik deed.

Interessant

Resultaat en toekomst

Wat we nu hebben is al vet! En ondanks dat we geen voldoende hebben op dit moment zijn er wel wat interessante dingen gebeurd.

De trailer van ons project is erg goed gevallen. Mensen willen na het zien van het filmpje ons project graag spelen. Daarnaast is het leuk om mede te delen dat we een aantal kansen kunnen krijgen om op festivalletjes en feesten mogen gaan staan.

Daarbij is het belangrijk dat we dit nog wel veilig maken. En dat we gaan uitdenken hoe we verder gaan als team.

Automatisering

Ik heb een OpenSource project gevonden dat doormiddel van goedkope camera's heel accuraat uitleest wat er in beeld te zien is. Als we dit kunnen combineren met ons spel dan zijn er ineens een hoop nieuwe dingen mogelijk!

Onderzoek

We kunnen tijdens het door ontwikkelen van dit project nog een hele hoop dingen onderzoeken. Hoe kunnen we dit automatiseren? Reactief maken? Groot en klein? Mobiel maken? En natuurlijk veel meer dingen.

EVELIEN

Plus

- ✓ Ik heb leren videomappen.
- ✓ We konden ontzettend veel itereren op ons concept.
- ✓ Wanneer we het concept aan mensen vertelden, wilden ze het in veel gevallen graag spelen.
- ✓ Ik heb meer geleerd over naaien (ook al had dit uiteindelijk niets te maken met het spel waarmee we geëindigd zijn).

Min

- ✓ Het regelen van een lokaal.
- ✓ We moesten bijna iedere keer dat we verder wilden werken, de volledige opstelling (fysiek of digitaal) opnieuw neerzetten. Hierdoor ging het werk zeer langzaam.
- ✓ Ik kon mijn eigen leerdoelen niet nastreven.

Interessant

- ✓ Ik werkte met mensen bij wie ik nog nooit in een team heb gezeten.
- ✓ We moesten nadenken over de veiligheid van de speler. Hier had ik nog niet eerder over nagedacht.

- ✓ Ons startconcept was volledig anders dan waarmee we zijn geëindigd.

MARK

Plus

- ✓ Zeker in het begin van het project hebben we heel veel fysiek afgesproken. Ik ben dit niet echt gewend van andere groepen, maar het heeft onze conceptfase heel erg geholpen.
- ✓ Er zijn de nodige tegenslagen geweest, zoals in elk groepsproject, maar we hebben het elke keer weer goed opgelost.
- ✓ Ik ben echt heel blij met het resultaat dat we hebben neergezet. (Bijna) iedereen die het project ziet is super enthousiast.

Min

- ✓ We waren gebonden aan een specifieke locatie, wat het project niet heeft geholpen. Na de kerstvakantie is er weinig meer gebeurd, wat deels kwam door ziekte van groepsleden, maar ook doordat we gewoon niet in het lokaal konden. Dit was het pijnlijkste op de dag van de beoordeling, zeker toen achteraf bleek dat het lokaal de hele dag leeg had gestaan.
- ✓ Het is meerdere keren voorgekomen dat er een meeting was gepland, maar dat meerdere mensen daar niks van wisten. Uiteindelijk hebben we de communicatie verbeterd, maar daarvoor zorgde het wel voor wat problemen.

Interessant

Zoals eerder gezegd zijn mensen heel erg enthousiast over het project. Sommigen zelfs zo enthousiast dat er mogelijkheden zijn om het verder uit te werken en op de markt te brengen.