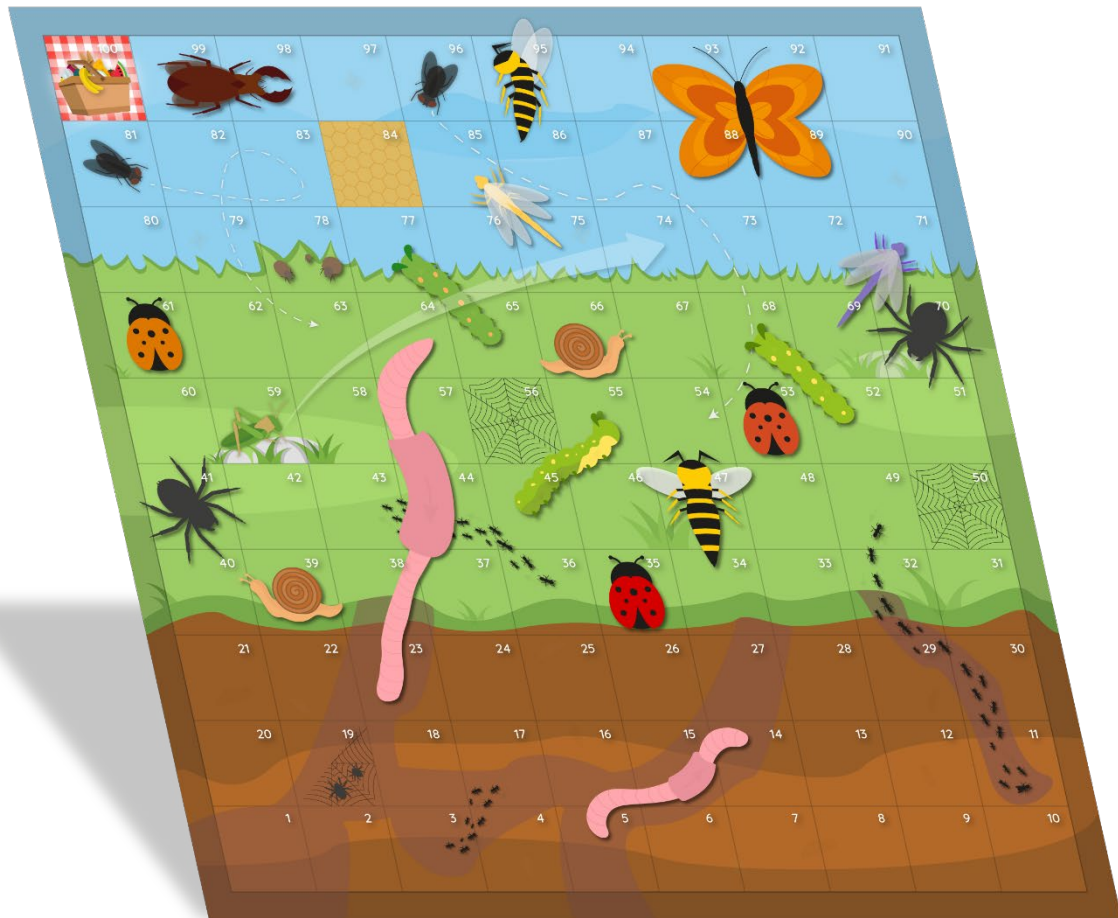


Plan van aanpak Bordspel

Passie project



Naam: Yunusemre Alkan
Leerling-nummer: 500828014
Klas: Zwart/Grafiet
Datum: 19-6-2020

Inhoudsopgave

1.	Inleiding.....	4
2.	Debrief	5
1.1	Doelen (afgestemd met de MoSCoW-methode).....	5
1.2	Doelgroep	6
1.3	Randvoorwaarden & Eisen.....	6
1.4	Benodigdheden.....	7
1.5	(Op)levering & deadline	7
3.	Werkplanning	8
4.	Procesverslag / Logboek	9
4.1	Week 1 Initiatieffase (oriëntatiefase)	9
4.2	Week 2 Definitiefase.....	10
4.3	Week 3 Voorbereidingsfase.....	11
4.3.1	Zelfgemaakte houten telefoonstandaard	12
4.3.2	Postcard moodboard	13
4.3.3	Postcard	14
4.3.4	Moodboard Bordspellen	15
4.4	Week 4 Ontwerpfase	16
4.4.1	Moodboard bordspel thema	17
4.4.2	Moodboard karakters/onderdelen.....	18
4.4.3	Karakter/onderdelen schetsen	19
4.4.4	Karakter/onderdelen schetsen	21
4.5	Week 5 Realisatiefase Lo-Fi.....	22
4.5.1	Lo-Fi Bordspel.....	23
4.5.2	Video Lo-Fi Bordspel.....	24
4.6	Week 6 Realisatiefase Hi-Fi 1.....	25
4.6.1	Hi-Fi Bordspel V1 (klein begin)	26
4.6.2	Lo-Fi prototype test met broertjes.....	27
4.6.3	Spelregels in het kort.....	28

4.7	Week 7 Realisatiefase Hi-Fi 2.....	29
4.7.1	Hi-Fi bordspel proces.....	30
4.7.2	Video Hi-Fi Bordspel.....	31
4.7.3	Hi-Fi bordspel vragenlijst/feedback.....	32
5.	Reflectie	33

1. Inleiding

Na blok drie succesvol te hebben afgerond is het tijd voor blok vier. Elk blok krijgen we een project, dus ook bij dit blok. Normaal gesproken is het onderwerp van het project van tevoren bekend, maar dit blok ging dat anders. In dit blok moesten we zelf een onderwerp verzinnen voor ons project.

Ik heb niet lang moeten nadenken over een onderwerp voor mijn passie project, ik wou al vanaf kleins af aan een bordspel maken om samen met mijn vrienden familie te spelen. Ik hebben vaker in mijn jongere tijden paper prototypes gemaakt hoe ik een spel zou willen designen. Ook heb ik vaker met lego bordspellen gemaakt.

Nu ik ervaring heb met designen en ontwerpen lijkt mij het vet om mijn droom te realiseren. Ik wil het graag zo professioneel mogelijk aanpakken, dus we gaan kijken hoe het gaat lopen.

2. Debrief

Ik heb mijzelf de opdracht gegeven om een fysiek interactief bordspel te maken. Het idee is om het bordspel zo compleet mogelijk te realiseren, denk aan de verpakking, regels/handleiding etc.

Om dit product te realiseren moeten we door een aantal fases, er zal veel onderzoek en prototyping aanpas komen. Het product zal in het laatste stadium van proces gedesignnd en indien mogelijk bedrukt worden.

En hier komt de uitdaging van dit project, is het wel mogelijk om mijn bordspel daadwerkelijk op een bord te bedrukken? Of hoe zit het met de verpakking is dat wel te realiseren? Dit zijn punten die ook aandacht vergen, en uiteraard zal ik mij de komende weken hierin verdiepen.

1.1 Doelen (afgestemd met de MoSCoW-methode)

Omdat er geen geval is van een bijhorend bedrijf, opdrachtgever of 3^e partij zijn de volgende doelen algemeen en gericht aan mijzelf.

Must have

- ✓ Het bordspel oogt professioneel.
- ✓ Het bordspel valt binnen de eisen die zijn gesteld
- ✓ De doelgroep begrijpt wat het product is en verstaat de interactie

Should have

- ✓ Er is een design/schets voor de spelregels

Could have

- ✓ Er is een geïllustreerde verpakking
- ✓ Er is een design/schets voor de spelregels
- ✓ Er is een design/schets voor de handleiding
- ✓ De verpakking is fysiek gerealiseerd
- ✓ De spelregels zijn bedrukt
- ✓ De handleiding is bedrukt

- ✓ Er is een design/schets voor de handleiding
- ✓ Het bordspel is bedrukt of op een andere manier verwerkt op hard materiaal

Won't have

- ✓ Geen digitaal bordspel
- ✓ Saai ogend bordspel
- ✓ Bordspel is enig voor een beperkt doelgroep bedoeld

1.2 Doelgroep

Ik wil het product niet binden aan een leeftijd, het klinkt misschien een beetje vaag. Iedereen die bordspellen leuk vindt en snapt wat de bedoeling is of wilt leren, valt binnen mijn doelgroep. Ik wil het product niet beperken voor anderen, maar als er toch een leeftijd aan gekoppeld moet worden dan zou ik de volgende tekst op mijn verpakking verwerken "4-99".

1.3 Randvoorwaarden & Eisen

- Het product past bij de doelgroep
- Het product is geïllustreerd
- Het product oogt professioneel
- Het product moet gezelligheid creëren
- Het product moet logisch in elkaar zitten
- Het product past bij de huisstijl
- Het product is speels
- De spelregels zijn makkelijk te begrijpen*
- Het product is bedrukt/geplaatst op hard materiaal*
- De handleiding is helder*
- De gebruiker wil met het product gezelligheid creëren
- De gebruiker wil het product makkelijk op kunnen ruimen/bergen
- De gebruiker snapt de interactie
- De gebruiker begrijpt de spelregels

**Niet aan toegekomen, staat voor in de vakantie in de planning of herkansing*

1.4 Benodigdheden

- Potlood (om te schetsen)
- Kleurpotloden (om mee te kleuren)
- Stiften (voor de uitlijning voor de schetsen)
- Papier (om op te schetsen)
- Laptop + programma's
 - om de schetsen digitaal te realiseren
 - om onderzoek te doen
 - Illustrator
 - Miro
 - Microsoft Word

1.5 (Op)levering & deadline

Deadline: 19 juni 2020 | 10:00

Volgende producten worden aan het van het project opgeleverd:

- ✓ Digitaal gedesignnd Hi-Fi Bordspel

Wanneer is het project geslaagd?

Het project zal als geslaagd bestempeld worden, wanneer tenminste het bordspel digitaal is geïllustreerd, en op deze manier professioneel oogt.

3. Werkplanning

Weeknr.	Taken
1	• Oriënteren • Ideeën generen • Onderwerp verzinnen • Goed nadenken “wat wil ik?”
2	• Begin maken aan het plan van aanpak • Doelen stellen • Eisen bepalen • Doelgroep vaststellen • Planning maken • Onderzoek doen m.b.v. mindmapping • Benodigdheden aanschaffen voor de volgende week
3	• Inspiratie opdoen m.b.v. een moodboard • Onderzoek doen naar fysieke bordspellen • Brainstormen over (meer) ideeën • Schetsen van onderdelen voor het product • Design / huisstijl definiëren
4	• Meer onderzoek naar fysieke bordspellen • Meer schetsen van onderdelen voor het product • Begin maken aan een Paper prototype • Afmetingen bepalen van het product
5	• Verder met de paper prototype • Schetsen digitaliseren
6	• Verder met schetsen digitaliseren
7	• Verder met schetsen digitaliseren • Feedback vragen m.b.v. een Vragenlijst • Spelregels maken

4. Procesverslag / Logboek

4.1 Week 1 Initiatieffase (oriëntatiefase)

Deze week heb ik mij voornamelijk bezig gehouden met het bedenken van een project onderwerp, zoals al te merken is van de titel van deze week. Oriënteren heeft mijn week gevuld voor het project.

Ik ben dus gaan nadenken wat een leuk en uitdagend project kan zijn en tegelijkertijd ook uniek is. Ik streef altijd naar een uitdaging en een vorm van originaliteit, ik heb graag iets dat anderen niet hebben.

Ik heb tijdens deze opleiding grotendeels websites en applicaties (designs) gemaakt. Ik heb voor een studie regie punt en professionelings-punt ook posters en logo's gededignd. Maar ik ging bij mezelf nadenken wat kan ik nog meer designen naast wat ik al heb gedaan tijdens deze opleiding?

Ik hou van spellen, ik wou als kleins af aan al een bordspel willen maken maar ik had geen ervaring met designen, dus ging ik het destijds tekenen, wat we in deze opleiding een "paper prototype" noemen. Ik was altijd wel creatief, dus ik knutselde altijd wat ik wou. Maar nu ik ervaring heb met designen, waarom niet mijn kinderdroom waarmaken? Met deze intentie heb ik dus gekozen voor een fysiek bordspel als onderwerp. Dit is tegelijkertijd ook erg uitdagend en uniek, want dit idee heb ik niet eerder gehoord, dus dit kwam goed uit.

Ik maakte destijds het bordspel "Slangen & Ladder" na, maar niet zomaar het slangen & ladder spel. Zoals ik aangaf was ik vanaf kleins af aan al erg creatief, dus ik gaf mijn eigen twist aan het bordspel, ik vond het idee van het spel goed, maar het onderwerp van het spel vond ik erg saai. Dus ik bedacht toen om meerdere karakters/elementen/onderdelen te gebruiken, dat heb ik toen ook gedaan (meer info in week 2).

Ik was erg enthousiast over mijn project, hoe ga ik het aanpakken en wat heb ik nodig etc. etc. Ik wilde het zo professioneel mogelijk aanpakken, dus ik was van plan om volgende week een begin te maken aan een plan van aanpak. Dit is niet alleen voor mijzelf handig, maar ook voor de lezer/eindgebruiker en de opdrachtgever relevant en interessant.

4.2 Week 2 Definitiefase

Ik had vorige week een idee bedacht, zonder twijfel ben ik verder gegaan met dit idee, dus het idee heb ik hierbij definitief gemaakt. Omdat ik zo professioneel mogelijk te werk wou gaan ben ik begonnen met het maken van een plan van aanpak en een programma van eisen.

Zoals ik vorige week heb aangegeven, is een plan van aanpak niet alleen voor mijzelf belangrijk en handig, maar ook voor de opdrachtgever en in dit geval de leraar/beoordelaar is dit een document wat erg gewaardeerd kan worden naar mijn mening. Alle eisen, randvoorwaarden doelen, benodigdheden worden hierin verwerkt.

Ik ben deze week rustig aan mij bureau gaan zitten achter mijn laptop, en ben ik goed gaan nadenken over de volgende vragen:

- Wat wil ik precies?
- Waaraan het product moet voldoen en waar aan niet?
- Wat wil ik bereiken?
- Hoe ga ik te werk?
- Wanneer ga ik wat maken en doen?
- Wanneer ga ik wat opleveren?
- Wat ga ik aan het eind van dit project opleveren?
- Hoelang heb ik eigenlijk de tijd?
- Wat voor onderzoeken moet ik doen?
- Voor wie is mijn product eigenlijk bedoeld?
- Wat heb ik nodig om dit allemaal te doen en maken?

De antwoorden van deze vragen zijn in mijn plan van aanpak terug te vinden die ik deze week heb gemaakt. Dit is noodzakelijke vragen die eerst beantwoord moet worden voordat er echt iets gerealiseerd moet worden.

Verder ben ik ook een uitgebreide inhoudsopgave gaan maken voor dit project door mijzelf de volgende vragen af te stellen: Welke aspecten komen nog meer kijken bij dit project, wat zou de docent meer willen zien/weten? hoe kan iemand van buitenaf dit project ook begrijpen, zonder enige uitleg te geven? En hoe kan ik mijn proces laten zien binnen dit project? Net als iedereen foto's maken en in een document plakken? Nee tuurlijk niet, ik ga alles timelapsen. Dit had ik hierbij bedacht, ik ga schetsen en mijn telefoon er boven hangen, zodat ik alles kan filmen. En bij het digitaliseren ga ik mijn scherm filmen. We moeten uniek blijven :)

4.3 Week 3 Voorbereidingsfase

De titel van deze week geeft al een beetje weg wat ik heb gedaan in deze week. Ik ben deze week inkopen gaan doen voor de volgende week (ontwerpfase).

Ik maakte voor mijzelf een lijstje en ging naar de action. Ik heb de volgende producten gekocht:

- A3 schets-schrift
- Kleurpotloden
- Zwarte 1MM stift
- Zwarte 0.5MM stift
- Liniaal

De resterende producten zoals grafiet potloden, een gum en een puntenslijper had ik al. Het enige wat ik nog moest hebben voordat ik aan de slag kon gaan was een telefoonstandaard, waarbij ik mijn telefoon zodanig kon vast maken dat ik mijn proces van boven af kon filmen. Deze had ik niet, dus deze ging ik met mijn vader bouwen. We hadden wat hout liggen in de schuur, met deze hout hebben we samen een standaard gemaakt. Niet de allermooiste standaard van de wereld, maar het werkt, en daar gaat het om.

Verder heb ik in deze week de postcard gemaakt van mijn product, ik ben een tijdje moeten nadenken hoe ik het wou hebben. Omdat ik mijn bordspel in de thema van insecten wil gaan doen, leek het mij wel leuk om insecten op mijn postcard te zetten. Ik ben inspiratie gaan opzoeken op het internet, toen kwam ik een foto tegen waarbij mieren wegrennen met eten die ze hebben gestolen van een picknick. Dit vond ik wel grappig, dus stelde ik mijzelf voor om dit te doen. Ook moest ik een achtergrond hebben, hiervoor heb ik verschillende bordspel objecten/iconen gebruikt, ik zet ze in een random volgorde naast elkaar, dan kopieer ik dat een aantal keer en dan draai ik het een kwartslag. Ik op deze manier ook een achtergrond voor mijn vorige project gemaakt, dus dit idee nam ik over.

Tot slot heb ik ook nog onderzoek gedaan naar verschillende karakters/thema's/bordspellen voor inspiratie voor de volgende week. Ik was mij aan het "voorbereiden" voor het "ontwerp" (volgende week).

4.3.1 Zelfgemaakte houten telefoonstandaard



4.3.2 Postcard moodboard



4.3.3 Postcard

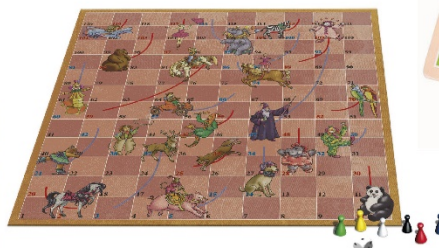
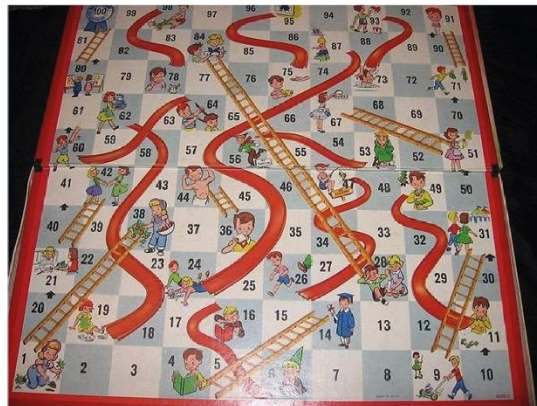
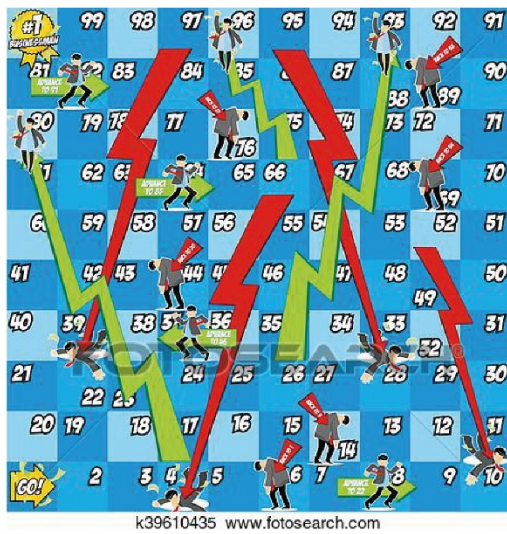
Voorkant postcard



Achterkant postcard



4.3.4 Moodboard Bordspellen



4.4 Week 4 Ontwerpfase

Zoals aan de titel is af te leiden ben ik deze week begonnen aan het ontwerpen van mijn idee. Ik gaf in week twee aan, dat ik een idee had om mijn proces te filmen. Zogezegd zo gedaan.

Ik had mijzelf al voorbereid om deze week door onderzoek te doen naar verschillende karakters die in wil gebruiken en naar verschillende bordspellen. Alleen ik heb nog wat extra onderzoek gedaan naar thema's en stijlen voor mijn bordspel. Dit onderzoek vult mijn onderzoek van vorige week aan. Met alle informatie en inspiratie die ik heb opgedaan, heb ik een moodboard gemaakt, deze ga ik op mijn laptop afbeelden, wanneer ik de onderdelen van mijn bordspel ga schetsen.

Ik begon alle benodigdheden er bij te pakken die ik in week drie had aangeschaft. Daarna begon ik mijn telefoon samen met mijn standaard in te stellen, ik moet eerlijk zeggen alleen het instellen duurde al een halfuur. Nadat ik mijn telefoon had ingesteld, legde ik mijn laptop op de zijkant van mijn bureau waar ik een aantal inspiratie foto's op had staan. Daarna begon ik met schetsen, ik schetste per karakter drie varianten, zodat ik veel keuze had bij de realisatiefase in week vijf. Eerst begon ik met daadwerkelijk schetsen van de verschillende onderdelen, dit noemde ik de eerste fase. Per karakter koos ik de beste schets uit en ging ik deze verder uitwerken (detailleren) en kleuren, dit was fase twee.

Ik heb ongeveer zo'n twee uur lang geschetst. Om de zoveel tijd keek ik of mijn telefoon nog aan het opnemen was, anders moest ik weer helemaal opnieuw beginnen. Ik heb de video later in de week in Adobe Premiere Pro gegoooid en ge-edit, ik heb bijvoorbeeld de video 24x versneld, zodat het een timelaps werd. Zo werd een anderhalf/twee uur video een video van ongeveer vier minuten.

Verder heb ik gecheckt of ik nog wel op schema was, de planning die ik in week één had gemaakt, klopte die nog? Ja, op zich wel! Alleen in verband met de drukte van andere vakken, zag ik dat ik misschien volgende week in tijdnood zou komen. Dus ik heb mijn planning een klein beetje aangepast voor de zekerheid, zodat ik nog wel op schema loop volgende week.

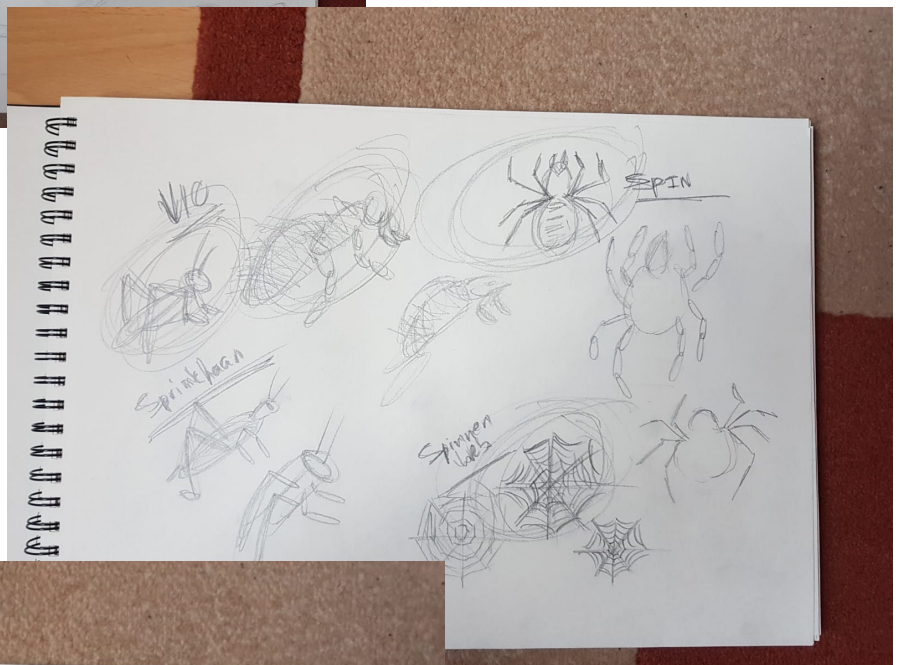
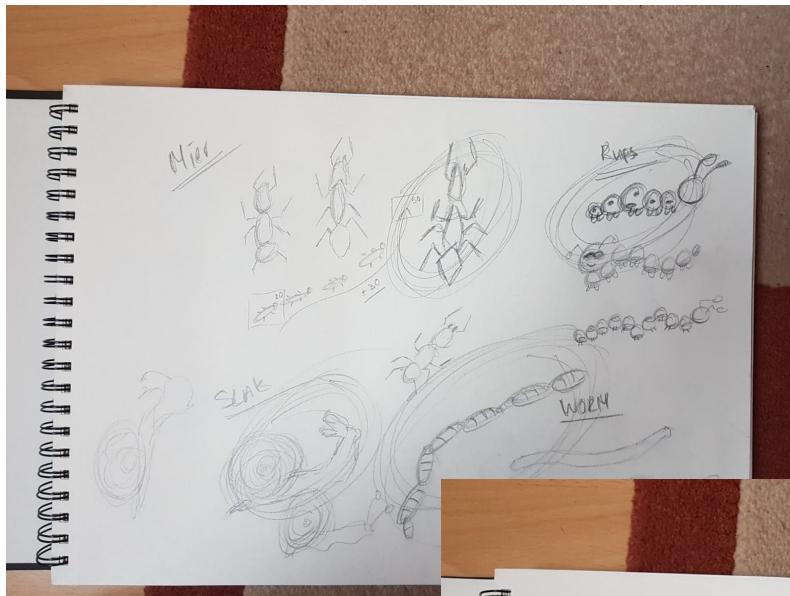
4.4.1 Moodboard bordspel thema



4.4.2 Moodboard karakters/onderdelen



4.4.3 Karakter/onderdelen schetsen





4.4.4 Karakter/onderdelen schetsen



<https://www.youtube.com/embed/LaZmgc3RfAc?feature=oembed>

4.5 Week 5 Realisatiefase Lo-Fi

Deze week was het eindelijk tijd om het bordspel te gaan realiseren, zoals de titel al aangeeft. Ik kon niet gelijk digitaal te werk gaan, dus deze week heb ik een Lo-Fi, een paper prototype gemaakt.

Net als de vorige week heb ik eerst alle benodigdheden erbij gepakt en mijn telefoon ingesteld op de juiste hoogte en de juiste plaats. En uiteraard ook het licht ingesteld, ik gebruik namelijk een bureau lamp als verlichting, als dat nog niet duidelijk was uit de video.

Naast alle reguliere benodigdheden, had ik dit keer ook wat andere dingen nodig zoals een stanleymes, snijplank en een liniaal. Dit is omdat ik mijn a3 schetsblad moest bijsnijden om het formaat van mijn bordspel te krijgen, het formaat van het bordspel is 30x30cm.

Ik moest ook gaan nadenken hoeveel vakjes ik wou hebben voor mijn bordspel. De reguliere slangen & lader spel heeft 100 vakjes, ik wist in het begin niet of ik dat ook moest doen. Ik dacht misschien is dat te veel, dus ik dacht ik maar twee versies en stel het voor aan anderen. Ik maakte een versie met 100 vakjes en een versie met 49 vakjes. Ik maakte een bericht aan in onze Slack omgeving en stelde het voor aan mijn klasgenoten.

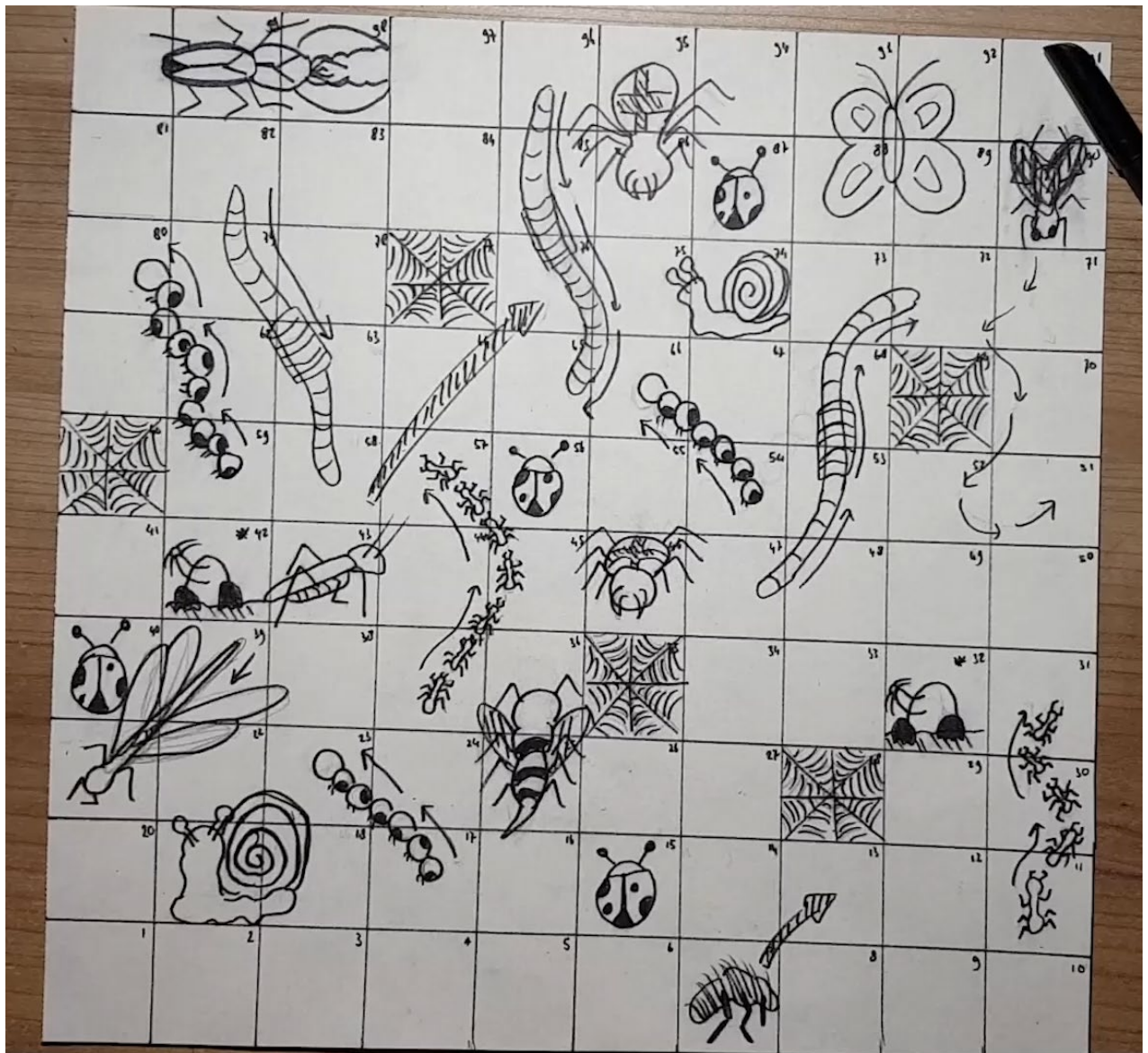
Ondertussen ging ik ook naar de mening van mijn gezin en vrienden vragen.

Iedereen die ik het vroeg gaf hetzelfde antwoord, namelijk 100 vakjes. Voordat ik de mening van anderen had gehoord, dacht ik al bij mijzelf dat 100vakjes beter was. Waarom zou je dan zeggen? Op deze manier kan ik meer onderdelen karakters in het spel verwerken, dit zal een leuker en interessanter sfeer creëren. Daarnaast stimuleer je hierdoor ook een langere speelduur, dit is belangrijk. Verder heeft het ook als voordeel dat je meer vooruit of achteruit kan gaan, dat maakt het spannender tijdens het spelen.

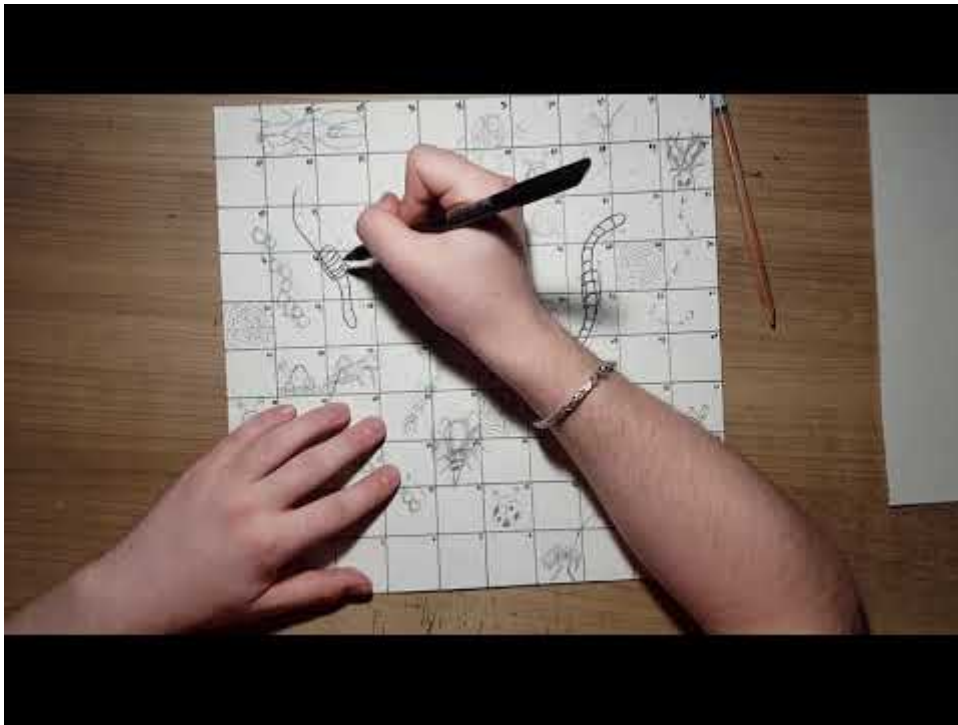
Ik ben gelijk aan de slag gegaan met schetsen, telefoon ready en schetsen/tekenen maar. Ik schetste eerst het spel, om later met een zwarte stift er overheen te gaan. Anderhalf uur later had ik mijn Lo-Fi bordspel afgerond. Nu was het alleen nog: de video's van mijn telefoon naar Adobe Premiere Pro gooien, editen en klaar is het voor deze week.

Tot slot heb ik dit document en de productbiografie nog eens doorgenomen in verband met dat we een andere coach krijgen deze week. Alles moest duidelijk en in orde zijn.

4.5.1 Lo-Fi Bordspel



4.5.2 Video Lo-Fi Bordspel



<https://www.youtube.com/watch?v=HamSYIFrQEs>

4.6 Week 6 Realisatiefase Hi-Fi 1

Ik zal eerlijk zeggen dat deze week niet volgens mijn planning ging, in verband met de deadlines van de andere vakken in dit blok heb ik niet super veel tijd overgehad voor dit project, pas in het weekend.

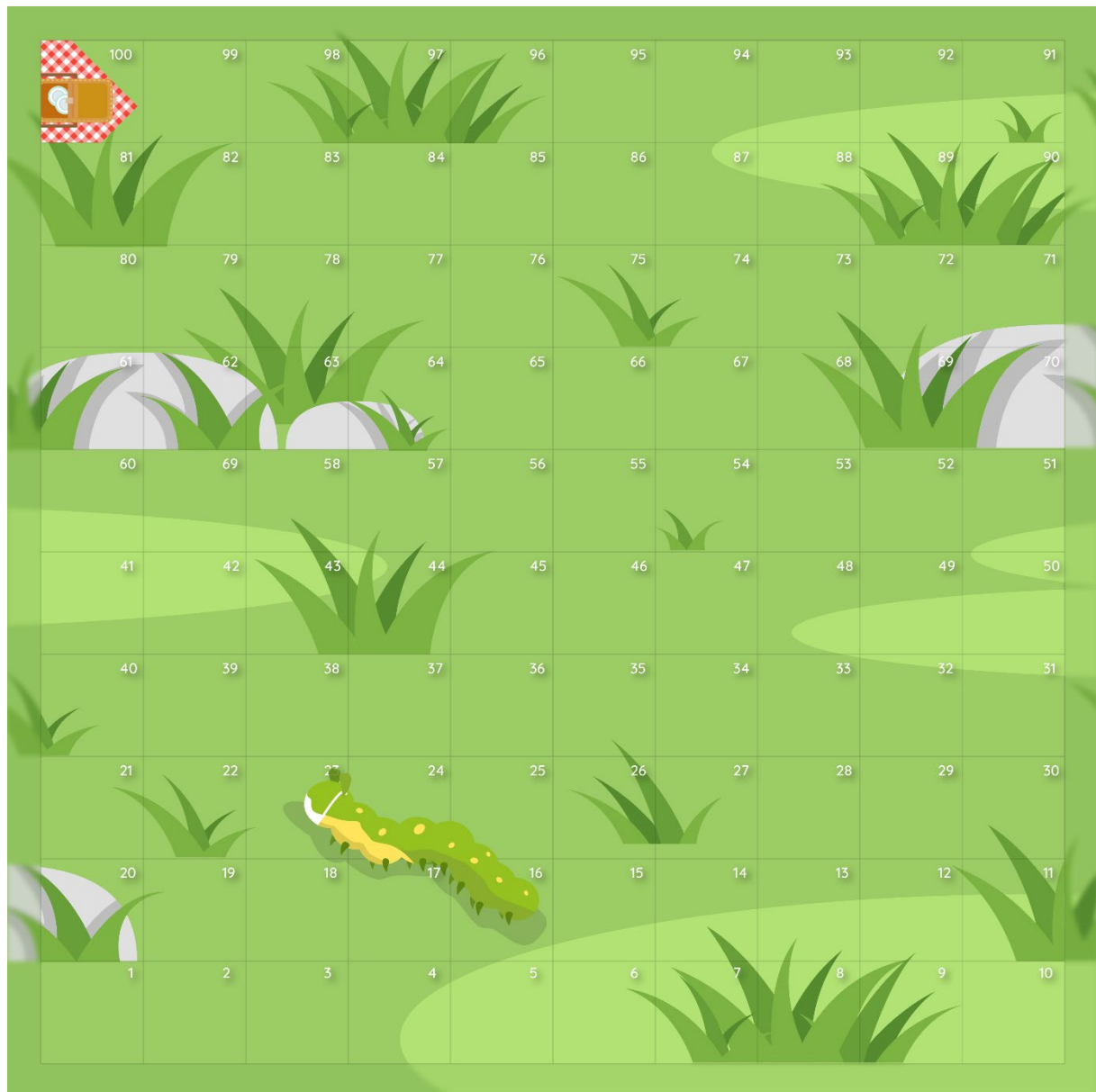
Ik heb deze week wel een heel klein begin gemaakt aan mijn Hi-Fi bordspel, ik had slechts 1 insect en een achtergrond geïllustreerd. Aan het eind van de lesweek heb veel nuttige feedback gekregen van mijn klasgenoten, zowel op mijn Lo-Fi als op mijn Hi-Fi bordspel. Met deze feedback ben ik verder gegaan met designen.

Mijn huidige scope heb ik in deze week aangepast, het was namelijk niet meer realistisch om alles nog te maken/doen. Ik heb dus besloten om mij te focussen op alleen het bordspel, want dat is het belangrijkste. Dus de verpakking, bedrukking etc. heb ik voor nu achterwegen gelaten, dit was niet een must voor mij, maar het zou leuk zijn als het er wel was (could have).

Ook heb ik deze week het Lo-Fi prototype getest samen met mijn broertjes, we hebben het spel al een aantal keren gespeeld. Ze vonden het geweldig, zo heb ik ook feedback gekregen over het spel en nieuwe ideeën. Deze neem ik mee naar volgende week, dit kan ik weer toepassen in mijn Hi-Fi bordspel.

Ik heb deze week wel ideeën opgedaan, bijvoorbeeld welke insecten wil ik precies gebruiken? en wat gebeurt er als je bij vakje honderd bent? Zo heb ik een verhaaltje bedacht voor het spel. Je speelt als een stuk fruit, je bent uit het picknick mandje gevallen. Je probeert door alle insecten heen te vechten naar het vakje honderd. Wanneer je bij honderd bent ben je terug in het picknick mandje waar je uit bent gevallen, en dan heb je gewonnen.

4.6.1 Hi-Fi Bordspel V 1 (klein begin)



4.6.2 Lo-Fi prototype test met broertjes



4.6.3 Spelregels in het kort

Ik was bezig om deze op een mooie/professionele manier te digitaliseren alleen daar had ik helaas geen tijd meer voor : (

De insecten die bewegen spreken voor zich, maar er zijn ook insecten met een speciale functie:

Insect	Functie
Spinnenweb	Je zit vast in het spinnenweb, je moet een beurt (wachten) overslaan
Lieveheersbeestje	Je hebt geluk! Je mag nog een keer gooien.
Slak	Je moet boven de 3 gooien als je door wilt gaan, anders zit je vast in zijn slijm (beurt overslaan).
Wesp	Je bent gestoken, ga naar het vakje van je tegenstander achter je
Spin	Je ruilt met je tegenstander achter je
Teek	Je bent in de problemen, je moet 2 beurten overslaan, Ouch!
Honing	Je zit een beurt vast, smerig
Spin	Sla 1 beurt over, of wees creatief en verzin iets leuks :)
Vlinder	
2 spelers	Ruil met de tegenstander
3 spelers	Gooi de dobbelsteen, als je 1,2,3 gooit ruil je met de laatste persoon. Gooi je 4,5,6 ruil je met je tegenstander achter je
4 spelers	Gooi de dobbelsteen, als je 1,2 gooit ruil je met de laatste persoon. Gooi je 3,4 ruil je met je tegenstander tussen de je tegenstander achter je en de laatste persoon Gooi je 5,6 ruil je met je tegenstander achter je.
Tor	Je moet terug naar vakje 1, pijnlijk!

4.7 Week 7 Realisatiefase Hi-Fi 2

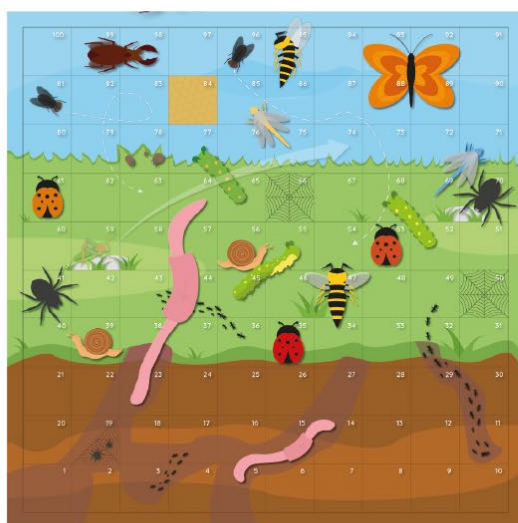
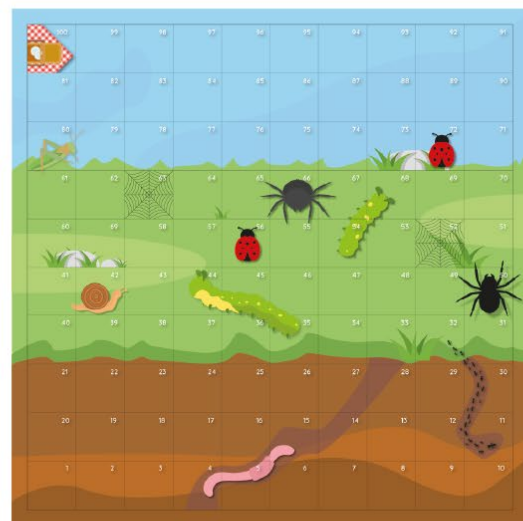
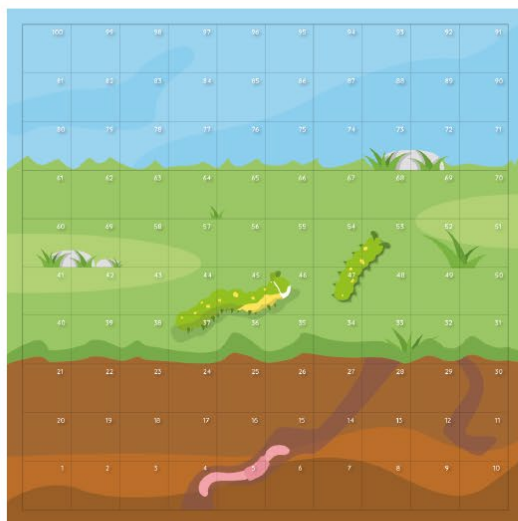
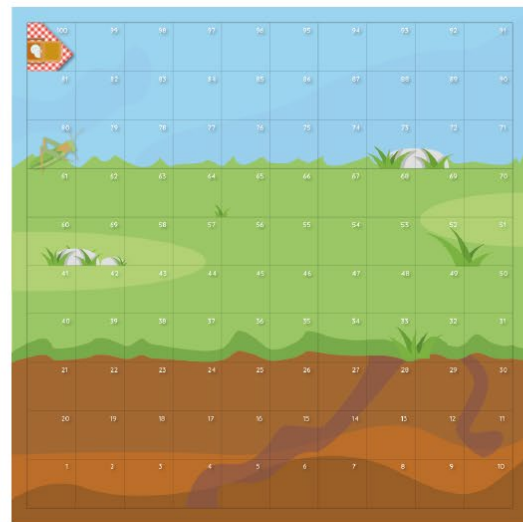
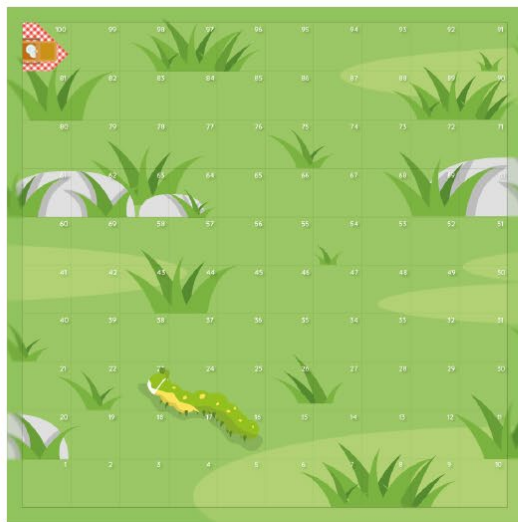
Omdat ik vorige week weinig heb gedaan, heb ik deze week veel tijd besteed aan het Hi-Fi Bordspel. Ik heb mijn ideeën, gedachtes en schetsen gecombineerd en bloot gesteld op het bordspel. Nu was het echt tijd om het professioneel te maken.

Ik heb tot nu toe mijn gehele proces gefilmd, ook voor in Hi-Fi realiseren wou ik vastleggen. Dit was ook het punt waar ik naar werkte, dit had ik al in week 1 in mijn hoofd. Dus ik zet elke keer wanneer ik achter mijn laptop zat mijn schermopname aan en begon te designen. Het opnemen verliep erg soepel, precies hoe ik het had verwacht. Deze video opnames heb ik deze week bij elkaar gevoegd en er een timelamps van gemaakt, net als hoe ik bij mij Lo-Fi haf gedaan.

Ook deze week kreeg ik nuttige feedback over mijn Hi-Fi, veel tops en tips waar ik veel mee kan. Later in deze week heb ik ook een vragenlijst opgesteld. Deze vragenlijst heb ik verzonden in de algemene Slack groep en in mijn klassen Slack groep. Ik ben oprecht super blij dat ik deze form heb opgesteld en heb gedeeld met anderen. Ik had niet verwacht dat ik zoveel reactie/feedback zou krijgen. Ik heb enorm veel aan deze feedback gehad, ik wil daarom iedereen bedanken hiervoor.

Zoals ik al zei heb ik mijn proces vastgesteld op mijn laptop, ik ben deze week, daarom ook bezig geweest met het editen van de video's. Ik heb een externe harde schijf erbij gepakt en alles hierop opgeslagen, anders zat mijn laptop helemaal vol. Ik heb deze week alleen al iets meer dan elf uur content gefilmd, deze video's versnel ik viertig keer, zodat het een timelamps wordt.

4.7.1 Hi-Fi bordspel proces



4.7.2 Video Hi-Fi Bordspel



(dit duurde echt lang om te renderen, langer dan verwacht wauw haha)

<https://youtu.be/j5mkqGAYR78>

4.7.3 Hi-Fi bordspel vragenlijst/feedback



Yunus Emre 1:40 PM

Heey allemaal, mijn passie project is het realiseren/designen van een fysiek interactief bordspel. Ik zou graag jullie mening willen over een aantal punten, kunnen jullie mij daarmee helpen? (alle antwoorden worden gewaardeerd) Het vragenformulier is hier te vinden (Ook kun je hier meer info vinden over mijn project):

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfnwtqtS5RyEKc9YbsMo2FtQFxoDtcUs3OxxDO68-HnKdKlVw/viewform?usp=sf_link

Voor de geïnteresseerde, een timelaps van een gedeelte van mijn Hi-Fi bordspel: <https://www.youtube.com/watch?v=4oZKVS5Fas&feature=youtu.be>

Ik hoop dat jullie ook lekker bezig zijn en wens jullie allemaal veel succes! (edited)



20 replies Last reply 16 hours ago

Fysiek interactief HiFi Bordspel

Vragen Antwoorden 21



Fysiek interactief HiFi Bordspel

Heey, mijn naam is Yunus Emre Alkan en ik zal voor dit project mijn best doen om een fysiek bordspel te realiseren/designen. Ik ben momenteel bezig met het digitaliseren van mijn paper-prototype. Ik heb een aantal vragen hierover, ik zou graag jouw mening erover willen. Dat zou super tof zijn!

Ter info: Het bordspel is gebaseerd op het reguliere slangen/ladder bordspel maar dan veel uitgebreider in het thema "insecten". Stel je komt op een spinnenweb dan zit je een beurt vast, kom je op een lieveheersbeestje dan heb je geluk, dan kan je nog een keer gooien etc. Wie als eerst bij 100 is heeft gewonnen!

Je naam (optioneel)

Korte antwoordtekst

Hoe moet ik de borders afwerken (zie afbeelding beneden) *

☐ Afbeelding 1: Niks

☐ Afbeelding 2: Wit 25% transparant

Dit is de link naar de Google Form:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfnwtqtS5RyEKc9YbsMo2FtQFxoDtcUs3OxxDO68-HnKdKlVw/viewform>

Als je hierin dubbelklikt kun je alle antwoorden bekijken.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ZOnX_xjhS1oSHkZVQrMYGf42Eb1PniBi4_73cCpbd70/edit?usp=sharing

5. Reflectie

Ik zou willen beginnen met dat ik het ontzettend vet vond om mijn droom te realiseren die ik vanaf kleins af aan had. Omtrent het zelf kiezen van een onderwerp vond ik wel leuk voor een verandering, zo kan ieder student doen waar hij/zij goed in is, of juist niet goed in is en dit wil gaan verbeteren of leren.

Waarom timelapsen

Ik heb genoten om timelapsen te maken van mijn voortgang/proces, ik vind het zelf leuk om dit terug te kijken, en het lijkt me niet alleen nu leuk, maar ben er van overtuigd dat ik het veel leuker ga vinden wanneer ik er over paar maanden/jaar naar ga kijken. Ik heb alles vastgelegd, zo kan iedereen zien wat ik heb gemaakt en op welke manier.

Een andere reden dat ik gekozen heb om mijn proces te laten zien met een timelaps is het volgende. Ik wil graag opvallen en uniek zijn van anderen, het reguliere screenshots/foto's plakken in een document heb ik vervangen met een video, dit is naar mijn mening wel leuker om naar te kijken, ook voor anderen, daarnaast kan je er ook meer in laten zien, je ziet dus niet altijd het goede, je kan mijn struggles ook zien. En dit is naar mijn mening voor het proces erg belangrijk.

Het vak zelf

Voordat ik meer over mijzelf ga vertellen wil ik vertellen dat ik dit project erg goed georganiseerd vond. Het vak zat goed in elkaar, elke week wel feedback van de coach en van de studenten, op een gegeven moment ruilen van coach om de inzichten van een ander te zien die nooit van het project had gehoord, hier is goed over nagedacht. Het gebruik van het programma Slack heeft naar mijn mening een nieuwe wereld voor mij geopend, ik wist niet eens van het bestaan hiervan. Ik ervaar echt een community gevoel met mijn klasgenoten, we kunnen binnen het platform communiceren vragen stellen, informatie opdoen, onze creaties delen etc. Voor mij persoonlijk heeft Slack veel betekend, ik kon bijvoorbeeld inspiratie op doen van anderen en feedback vragen van anderen. Dat heb ik ook gedaan met een Google Form, wat erg goed heeft uitgepakt, ik heb naar mijn verbazing super veel nuttige feedback ontvangen. Dus we kunnen concluderen dat Slack veel heeft bijgedragen aan mijn project.

Toekomst plannen

Terug naar mijn mij en mijn werk. Het was een drukke periode, naast dat project super veel tijd/aandacht vergt, had ik ook andere vakken/deadlines. Ik kan wel zeggen dat dit mijn drukste periode was in mijn opleiding. In verband met deze drukte, heb ik mijn scope en planning moeten aanpassen. Ik had veel meer waanzinnige ideeën voor dit project, zo wou ik bijvoorbeeld ook het doos van het bordspel designen en bedrukken voordat ik het moest inleveren. En een professionele regelboekje designen, dit is dan nu voor in de vakantie, want ik wil zeker verder gaan of voor een eventuele herkansing. Om eerlijk te zijn was dit ook niet echt realistisch binnen deze beperkte tijd, ik zag het ook meer als extra, dus ik heb mij voornamelijk gefocust op het bordspel zelf.

Ik zal komende weken, nu alles is afgerond is en ik meer tijd heb, het bordspel finetune en bedrukken. Ik heb ook een vriend die voor mijn pionnetjes kan uitprinten in een 3d printer, dit ga ik zeker ook doen, zodat het een geheel wordt. Om het helemaal compleet te maken, wil ik in de vakantie een fysiek doos maken waar ik het spel in kan doen. Dan heb ik echt een alles in 1 pakket.

Wat heb ik geleerd?

Wat ik heb geleerd deze periode is uiteraard beter en sneller designen, ik heb veel moeten opzoeken, waarbij ik dus meer informatie/kennis heb opgedaan. Maar naast het designen is er nog een heel groot punt wat ik heb verbeterd dit project. Dat is namelijk "onderzoek" doen, ik heb voor dit project enorm veel onderzocht, veel inspiratie opgedaan ook. Deze kennis en ervaring zal ik zeer zeker meenemen naar het volgend jaar en naar aankomende projecten.

Wat levert dit project aan mij op als CMD'er

Wat mij dit project oplevert als een CMD'er kan ik op deze manier uitleggen: Zoals ik al zei heb ik veel kennis en ervaring opgedaan omtrent onderzoeken en designen. Dit kan ik goed toepassen bij andere vakken/projecten. Daarnaast ben ik van mening dat dit project goed werk is voor in mijn portfolio, er komt namelijk meer (competenties) hierbij kijken dan alleen designen en onderzoek doen. Ik heb een heel uitgebreid proces doorgelopen, denk aan convergeren/divergeren/itereren, schetsen en video's editen. Hier heb ik mijzelf ook in verbeterd.

Conclusie

We moeten wel kritisch blijven, wat ik een volgende keer anders zou doen is, om realistischer te gaan plannen en doelen te zetten. Ik moet ruimer gaan plannen, zodat ik niet in de knoop kom met de andere onderdelen binnen het project en/of met andere vakken, dus dit neem ik uiteraard mee naar het volgend jaar.

Al met al kunnen we concluderen dat ik door een drukke periode heen ben geweest, ondanks deze drukte wel mijn hoofddoel heb behaald, dus daar ben ik erg trots op. Veel geleerd, leuke ervaringen opgedaan, dus ik kan wel zeggen dat dit vak geslaagd is/was.