

Bijlage: Splitsz Learnings & verwerking v.0.2

De nummers verwijzen naar de nummers uit '090914 – Gebruikersonderzoek Splitsz.doc'

Nummer	2
Onderdeel	Carrières
Issue	Karakters worden als introvert en volwassen ervaren.
Verwerking	Grafische stijl aangepast, nieuwe voorstellen gedaan.
Deliverable	Specificatiefase: Grafisch ontwerp in het Conceptdocument



Nummer	3, 4
Onderdeel	Carrières
Issue	Diversiteit aan soorten carrières aanscherpen / man & vrouw
Verwerking	Mogelijkheid om specialisaties te kiezen binnen de bestaande carrières. Specialisaties hebben geen invloed op het uiterlijk van de spelerstorens en puur narratief. Keuze tussen man / vrouw aanwezig.
Deliverable	Proof of Conceptfase: Conceptdocument

Nummer	5
Onderdeel	Carrières
Issue	Veel stijlen willen kiezen voor karakter
Verwerking	Uit een gepubliceerd onderzoek is gebleken dat haar kleur en haardracht het meest belangrijk worden gevonden. In de Isometrische Engine kunnen we broek, shirt en haardracht/hoeden customizen. Deze objecten zijn in de Isometrische engine het beste zichtbaar en kunnen door middel van verkleuring makkelijk worden omgezet in meerdere verschillende objecten.
Deliverable	Proof of Conceptfase: Proof of Concept – resultatendocument v1.0

Nummer	7, 8
Onderdeel	Rollen
Issue	Term Spindoctor niet begrepen
Verwerking	Voorstel: Marketing guru
Deliverable	Proof of Conceptfase: Conceptdocument

Nummer	10
Onderdeel	Rollen
Issue	Diversiteit in de visualisatie van de rollen gewenst (man/vrouw)
Verwerking	Wordt doorgevoerd in het uiteindelijke product. Voor vormgevingsschetsen niet benadrukt.
Deliverable	Specificatiefase: Grafisch ontwerp

Nummer	12
--------	----

Onderdeel **Hoofdopdrachten**
Issue De term 'motto' is ter discussie gebracht.
Verwerking We veranderen dit in 'Slogan'.
Deliverable Proof of Conceptfase: Conceptdocument

Nummer 13
Onderdeel **Hoofdopdrachten**
Issue Battle is interessant genoeg om verder te ontwikkelen.
Verwerking Battle of the Stars is geen activiteit binnen het spel, maar een opdracht tot promotie van je ster via web 2.0 kanalen.
Deliverable Proof of Conceptfase: Conceptdocument

Nummer 14
Onderdeel **Hoofdopdrachten**
Issue Video editor: leerlingen zien niet wat ze mogen doen, docenten zien het 'geregel' niet zitten.
Verwerking Deze opdracht is versimpelt en speelt zich binnen het spel af. Leerlingen kunnen hun ster op een podium plaatsen. Ze kunnen props gebruiken. Ze kunnen achtergrond beelden en teksten creëren. Hieruit krijgen ze stukjes movieclips waarmee ze volgordes bepalen op een tijdlijn. Het filmpje wordt in / op toren geplaatst. Geen opname met videocamera nodig.
Deliverable Proof of Conceptfase: Conceptdocument

Nummer 14
Onderdeel **Hoofdopdrachten**
Issue intern Binnen een Flash-applicatie is het niet mogelijk om rechtstreeks videobestanden te maken, wat is dan de output?
Verwerking intern Het is wel mogelijk om de gebruiker beelden te laten bewegen en dat later af te spelen. Dit zijn dan echter geprogrammeerde Flash animaties in plaats van echte video, hetgeen betekent dat ze alleen afgespeeld kunnen worden binnen de game.
Deliverable Proof of Conceptfase: Proof of Concept – resultatendocument v1.0

Nummer 17, 19 (score)
Onderdeel **Hoofdopdrachten**
Issue Score zien in hoogte van de toren, meten met andere 'sterren'
Verwerking In gameconcept moeilijk te integreren. Maar er zijn goede alternatieven: score weergave in de loader van het spel (bij opstarten) en score weergave in de Splitsz krant. Op deze manier confronteren we leerlingen op bepaalde tijdstippen met de consequenties van hun acties. Docent kan hierop inhaken.
Deliverable Proof of Conceptfase: Conceptdocument

Nummer 18
Onderdeel **Hoofdopdrachten**
Issue Kan er een fysieke klassenkrant komen, naast Splitsz krant
Verwerking Dit is goed mogelijk, dit zullen we in de specificatiefase uitwerken. Ideeën: katernen (film, nieuws, roddels, score)
Deliverable Specificatiefase: Functioneel ontwerp

Nummer 19, 20
Onderdeel **Wereld**

Issue Niet overzichtelijk / mist realisme
Verwerking Grafisch ontwerp aanpassen en aanscherpen
Deliverable Specificatiefase: Grafisch ontwerp

Nummer 21
Onderdeel **Wereld**
Issue Onduidelijk wat het einddoel is m.b.t. de torens?
Verwerking Perstoren als voorbeeld wat mogelijk is. De perstoren is de 'beste' toren die mogelijk is.
Deliverable Proof of Conceptfase: Conceptdocument

Nummer 24, 25, 26, 27, 30
Onderdeel **Betrokkenheid opvoeders**
Issue Welke invulling gaan we geven
Verwerking Als opvoeder kun je inloggen in het spel als 'de ouder van...'. Zij hebben een aangepaste interface (overzichtelijker). Zij kunnen stickers uitdelen om populariteit te vergroten van de ster van hun kind. Ze kunnen een interview geven over de ster van hun kind. Ze kunnen stickers verdienen door andere sterren te promoten. Dit alles is geen showstopper voor het spel als opvoeders niet meedoen, maar pay-off is groot genoeg voor leerlingen om opvoeders te stimuleren.
Deliverable Proof of Conceptfase: Conceptdocument

Nummer 33
Onderdeel **Systeemeisen**
Issue Welke manier gaan we met geluid / koptelefoons om?
Verwerking Audio wordt gebruikt als feedback, maar ontbreken van geluid is geen showstopper. Ideeën voor Codename Future: verloopstekkers voor 2 koptelefoons, oortjes delen etc.
Deliverable -

Nummer 41, 43
Onderdeel **Betrokkenheid docent**
Issue Controleerbaarheid
Verwerking In Splitsz krant komen de consequenties van spelersacties terug. Deze kan de docent bekijken en bespreken met de leerlingen.
Binnenkant van de torens wordt voor de docent in een lijst getoond (soort LVS), overzichtelijk eindresultaat
Deliverable Conceptdocument