



Concept Document SplitsZ, versie 1.23

datum: 5 oktober 2009

Auteurs:

Peter Nauta

Marc Reekers





Inhoudsopgave

1. Inleiding	3
2. Samenvatting	4
2.1 Spelsynopsis	4
2.2 Primaire- en secundaire doelgroepen	4
2.3 Educatieve- en communicatieve doelstellingen	4
2.4 Unique selling points	4
2.5 Randvoorwaarden	5
2.5.1 Randvoorwaarden (inhoud/usability)	5
2.5.2 Randvoorwaarden (techniek)	5
2.5.3 Randvoorwaarden (minimum systeemeisen)	5
3. Vorm en inzet	7
3.1 Inzet tijdens mentoruren / projectweek	7
3.1.1 Inzet tijdens mentoruren	7
3.1.2 Inzet tijdens een projectweek	7
3.2 De vorm van het project	7
3.3 Verwerkingsopdracht / huiswerk	8
3.4 Stand-alone versie	8
4. Gameplay	9
4.1 Core gameplay	9
4.2 Overige gameplay elementen	9
4.3 Features	9
4.4 Competitieve elementen	9
4.5 Besturing & controle	9
4.6 User interface	9
4.6.1 Viewport	9
4.6.2 User interface	10
4.7 Spelprogressie	10
4.8 Schermdoorloop	11
5. Spelwereld	12
5.1 Avatars / rollen	12
5.1.1 Rol: de marketing guru	12
5.1.2 Rol: de manager	12
5.1.3 Rol: de verslaggever	12
5.1.4 Rol: de ster	13
5.2 Torens (buitenkant)	13
5.3 Torens (binnenkant)	14
5.4 Perstorens	14
5.5 Perstorens (binnenkant)	15
5.6 NPC's	15
6. Tools voor hoofdoopdrachten	16
6.1 Profielbouwer	16
6.2 Fotoshoot bouwer & trailer/clip bouwer	16
6.3 Battle of the stars	17
6.4 Persuitingen: artikel	17
6.5 Interview	17
6.6 Persuitingen: nieuwsitem	18
7. Avatars: aanvullende functionaliteiten	19
7.1 Marketing guru: marketing	19
7.2 Manager: sterinzet	19
7.3 Verslaggever: nieuws maken	20
8. Features	21
8.1 Nieuws ticker	21



8.2	SplitsZ krant	21
8.3	Viewer	22
8.4	Ondersteuning: docenten	22
8.5	Ondersteuning: opvoeders	22
8.6	Digiboard ondersteuning	23
9.	Doelgroep en doelstellingen	24
9.1	Doelgroep beschrijving	24
9.1.1	Primaire doelgroep: jongeren	24
9.1.2	Secundaire doelgroep: docenten	24
9.1.3	Secundaire doelgroep: opvoeders	24
9.2	Didactische verantwoording	25
9.3	Metingen	25
10.	Kerdoelen	26
11.	Grafisch	30
11.1	Spelwereld	30
11.2	Karakters	32
12.	Wijzigingsoverzicht	34



1. Inleiding

SplitsZ is een integraal Web 2.0 lesprogramma primair bedoeld voor jongeren (m/v, 12-15 jaar) in de basisvorming van het voortgezet onderwijs (VMBO/HAVO/VWO), met als thema online burgerschap. SplitsZ leidt jongeren vanuit een online spel op tot verantwoorde, bewuste en vaardige online burgers, die het Web 2.0 gereedschap op een goede en verantwoorde manier weten te gebruiken.

In het spel komen leerlingen in aanraking met bestaande Web 2.0 omgevingen en tegelijkertijd versterkt het de kennis en het begrip over de toepassingsmogelijkheden van Web 2.0 voor docenten en opvoeders.

SplitsZ wordt ontwikkeld door vijf partners:

- Codename Future
- Kunstgebouw
- Stichting Mijn Kind Online
- Ranj, Serious Games
- Stichting Waag Society Creative Learning Lab

Beoogde resultaten van project SplitsZ:

Kwalitatieve resultaten:

- Een lesmethode voor de basisvorming van het voortgezet onderwijs gebaseerd op een online, multi-user spel.
- Het opstellen van een voorstel voor kerndoelen voor het 'online burgerschap'.
- Publicatie van het onderzoek naar de leereffecten en mentaliteit over het online burgerschap binnen SplitsZ.
- Betrokken en 'mediawijze' leerlingen, docenten en opvoeders.

Kwantitatieve resultaten

- Minimaal 40 scholen die gebruik maken van het lesprogramma.



2. Samenvatting

In dit hoofdstuk wordt een samenvatting gegeven van het spel en haar doelgroep. Verder wordt er uitgeweid over de doelstellingen van het project, de *unique selling points* en gestelde randvoorwaarden.

2.1 Spelsynopsis

In SplitsZ maken leerlingen een ster aan en proberen deze naar de top te brengen. Hierbij concurreren zij met de sterren die door klasgenoten zijn aangemaakt. Spelers werken in groepjes van twee.

Om de populariteit van de ster te vergroten maken de spelers gebruik van verschillende media in en buiten het spel. Ze zullen zelf mediaproducties moeten uitvoeren, zoals het maken van trailers en het schrijven van artikelen, en zullen moeten reflecteren op eigen acties en acties van andere spelers.

Het spel wordt gespeeld in levels waarbij elk level een hoofdpdracht heeft die moet worden uitgevoerd. De hoofdpdracht van elk level wordt uitgespeeld vanuit een bepaald perspectief, een bepaalde rol. De verschillende rollen in het spel zijn: marketing guru, manager en verslaggever.

Eén gamesessie duurt ongeveer een lesuur en na deze sessie is er ruimte voor een verwerkingsopdracht. De verwerkingsopdrachten zijn erop gericht om spelers beter inzicht te geven in de materie waarmee deze tijdens het spelen in aanraking zijn geweest.

2.2 Primaire- en secundaire doelgroepen

De beoogde doelgroep is opgedeeld in een primaire doelgroep en twee secundaire doelgroepen. De primaire doelgroep krijgt direct met het spelen van het spel te maken evenals de secundaire doelgroep: docenten. Ouders krijgen slechts indirect met het spel te maken.

- Primaire doelgroep: jongeren (m/v) 12-15 jaar
- Secundaire doelgroep: docenten
- Secundaire doelgroep: opvoeders

2.3 Educatieve- en communicatieve doelstellingen

De educatieve-/communicatieve doelstellingen van het project zijn als volgt vastgesteld:

Mediawijs/mediawijzer maken van burgers (jongeren, opvoeders en docenten)

Jongeren opleiden tot verantwoorde en vaardige online burgers die het Web 2.0 gereedschap op een goede, verantwoorde en creatieve manier weten te gebruiken. Tevens het versterken van kennis van en het begrip over de toepassingsmogelijkheden van Web 2.0 voor docenten en opvoeders.

Jongeren toerusten met online burgerschapscompetenties

De kerndoelen van online burgerschap die hier bij horen worden nog geformuleerd. Dit betreft de competenties die verbonden kunnen worden aan verantwoord, bewust en vaardig online burgerschap.

Het dichten van de digital divide

Docenten en opvoeders toerusten met middelen om zelf online burgerschap bij te brengen. De opvoeding en toerusting heeft als beoogd resultaat de *digital divide* tussen de 'oude' en de 'nieuwe' generatie te dichten door de communicatie tussen deze generaties te stimuleren en wederzijds kennis en kunde over te brengen.

2.4 Unique selling points

De *unique selling points* zijn de eigenschappen die het product uniek maken. In het geval van SplitsZ zijn dit de eigenschappen waarmee het zich onderscheidt van bestaande, soortgelijke spellen. Deze zijn als volgt vastgesteld:

- SplitsZ is te integreren in het lesprogramma (mentoruren) en tevens vakoverstijgend als project in te zetten.
- De spelers kruipen tijdens het doorlopen van SplitsZ in verschillende rollen en werken vanuit verschillende perspectieven. Hierdoor leren ze bepaalde situaties van verschillende kanten te bekijken en hierop te reflecteren.
- Er wordt voor SplitsZ gebruik gemaakt van een multi-user, isometrische omgeving in Flash om spelers samen te laten spelen en de wereld te verbeelden.



- In SplitsZ worden jongeren spelenderwijs de kerndoelen van het online burgerschap aangeleerd en mediawijs gemaakt.
- Momenteel is er geen lesmateriaal voor online burgerschap in de basisvorming van het voortgezet onderwijs. In methodes Nederlands en studievoerdigheid wordt wel gewerkt aan mediawijsheid via traditionele media, maar vrijwel niet aan online mediawijsheid. SplitsZ vult dit hiaat op.

2.5 Randvoorwaarden

2.5.1 Randvoorwaarden (inhoud/usability)

De inhoud van het spel moet afgestemd zijn op de volgende inhoudelijk- en *usability* gerelateerde randvoorwaarden:

- Het spel speelt zich af in een multi-user omgeving.
- Het spel wordt gekoppeld aan de leeromgeving van Codename Future. Om integratie in de Workspace mogelijk te maken, is vanuit de techniek de volgende functionaliteit gedefinieerd:
 - Accounts aanmaken en beheren kan in de Workspace.
 - SplitsZ is in feite een product in de Workspace. Het spel weet welke speler er speelt, doordat het spel wordt opgestart na een login in de Workspace.
 - Er kan informatie worden doorgespeeld van het spel aan de Workspace na het afsluiten van het spel.
 - Er kan informatie worden doorgespeeld van de Workspace aan de spel bij het opstarten van het spel.
- Uit gesprekken met docenten tijdens de klankbordsessies zijn een aantal realistische situaties naar boven gekomen die betrekking hebben op het werken met computers tijdens of naast de lessen. Deze worden meegenomen in het ontwerp van SplitsZ:
 - Laptops, in plaats van desktop computers, worden in toenemende mate ingezet in de schoolomgeving. Gebruikers maken verbinding met het internet via het draadloze netwerk van de school. Het spel moet het gebruik van laptops kunnen ondersteunen.
 - In toenemende mate wordt gebruik gemaakt van digiboards (zoals Smartboards en ActivBoards) tijdens de les, omdat niet altijd voldoende computers/laptops beschikbaar zijn voor elke leerling. Indien mogelijk is het spel met behulp van een smartboard en (eventueel) 2/3 pc's te spelen.
 - Het zou in theorie mogelijk zijn om spelers in een andere ruimte te zetten en via het digibord de activiteiten en beslissingen van spelers te volgen en te bespreken (alsof je achter een observatiespiegel zit). Onderzocht moet worden of aanvullende functionaliteiten van de digiboards een toegevoegde waarde hebben voor de inzet van SplitsZ.
- Het spel moet voortborduren op Monster Media.
- Op advies van Codename Future worden leerlingen die 'eerder klaar zijn' ondersteund in SplitsZ. Er is ruimte om meer te doen in het spel dan het verplichtte, om deze leerlingen bezig te houden tijdens de lessen. Op basis van voorschrijdend inzicht wordt dit beschouwd als een voorwaarde voor succesvolle inzet.
- Gezien de wisselende beschikbaarheid van scholen over luidsprekers en koptelefoons, mag geluid in het spel nooit als *show-stopper* optreden.

2.5.2 Randvoorwaarden (techniek)

De volgende randvoorwaarden zijn van invloed op de technische ontwikkeling van het spel:

- Het spel wordt ontwikkeld voor het Flashplatform en is online te spelen.
- Het spel speelt zich af in een multi-user omgeving in Flash. Hierin kunnen maximaal 15 gebruikers gelijktijdig aanwezig / ingelogd zijn. Dit zal gecommuniceerd moeten worden aan de scholen die SplitsZ afnemen.
- Spelerprogressie wordt bijgehouden in een database.

2.5.3 Randvoorwaarden (minimum systeemeisen)

Hieronder is een aanzet gedaan voor de systeemeisen voor SplitsZ vanuit de technische afdeling van Ranj. Deze voorlopige eisen zijn gebaseerd op het gebruik van de isometrische engine en een multi-user omgeving. Definitieve eisen kunnen pas worden vastgesteld tijdens het maken van het technisch ontwerp.

- CPU minimaal 2.0 Ghz



- Minimaal 1024 MB Ram (2048 MB onder Windows Vista)
- Maximaal 1 GB diskpace
- Flash player 10
- Poorten en websites zijn opengesteld om Web 2.0 applicaties te kunnen bezoeken

Hieronder de minimum systeemeisen zoals wordt gecommuniceerd door Codename Future aan scholen. Deze systeemeisen betreffen het gebruik van de *Workspace 7.0*.

- Minimale bandbreedte 1024kb (2048kb geadviseerd)
- MsOffice / Open office / Star office
- Flash player 7
- Windows media player 9.0
- Internet Explorer 5.5 / Firefox 2.0
- Privacy instellingen op 'normaal'



3. Vorm en inzet

3.1 Inzet tijdens mentoruren / projectweek

De primaire inzet van SplitsZ zal zijn tijdens de mentoruren. De game en de lessen rondom SplitsZ zijn te scharen in het kader van algemene, vakoverstijgende vaardigheden en attitudes. Het meest geëigende 'vakuur' waarin deze lessen geplaatst kunnen worden is het 'mentoruur'. Daarnaast is het mogelijk om SplitsZ in te zetten als project tijdens een projectweek.

3.1.1 Inzet tijdens mentoruren

- Tijdens het mentoruur worden sociale vaardigheden en studievaardigheden getraind.
- Scholen willen deze algemene vaardigheden aan het begin van de schoolperiode aanbrengen (brugklas).
- De meeste scholen hebben 1x per week een mentoruur ingeroosterd.
- Inzet tijdens het mentoruur is het meest voor de hand liggend en op inzet tijdens dit uur wordt het ontwerp afgestemd.

- Kunstgebouw heeft de ervaring dat scholen er doorgaans voor open staan om, in een minimale of 'small' variant, circa zes (6) lesuren voor een project uit te trekken. Codename Future heeft ervaring met het 'verkopen' van projecten en (in overleg) modificeren en inroosteren, zodat deze ingezet kunnen worden.
- Codename Future kent ook leerlijnen met algemene vaardigheden. Voor deze lijnen trekt een school meer tijd uit en plaatst dit bewuster in het curriculum. Codename Future verwacht dat scholen die SplitsZ een plaats geven binnen de vaardighedenleerlijn, meer tijd zullen willen uittrekken voor het project. SplitsZ kan bijvoorbeeld als aanvulling worden gebruikt op andere pakketten.

3.1.2 Inzet tijdens een projectweek

- Naast de inzet tijdens mentoruren kan project SplitsZ ingezet worden als onderdeel van een projectweek.
- Het spel is niet bedoeld om in één keer helemaal door te spelen.
- De gebruikte thema's kunnen bij inzet tijdens een projectweek leidend zijn voor de invulling van de projectdagen.
- Scholen vinden over het algemeen zelf extra opdrachten en activiteiten waarmee de week kan worden gevuld.

3.2 De vorm van het project

Op basis van de bovenstaande bevindingen zal het project SplitsZ bestaan uit zes lessen, elk bestaande uit een gamesessie en een sessie waarin gewerkt wordt aan één of meerdere (verwerkings)opdrachten in de Workspace. Deze twee zijn inhoudelijk aan elkaar gekoppeld.

- Een gamesessie beslaat één lesuur.
- De tijd voor een verwerkingsopdracht is variabel, maar gaat in de basisvariant uit van één lesuur.
- Een gamesessie en een verwerkingsopdracht kunnen elkaar overlappen.
- Een lesuur beslaat 50 minuten en bestaat (gemiddeld) uit de volgende onderdelen:

Activiteit	Tijd
leswisseling / inloopmoment	5 minuten
Introductie	5 minuten
Gamesessie	35 minuten
Nabespreking (zeer kort)	5 minuten
<i>Totaal</i>	<i>50 minuten</i>

- Voor een gamesessie blijft in realiteit ongeveer 35 minuten per lesuur beschikbaar.
- De activiteiten beschreven in dit document gaan uit van een basis van 35 minuten met ruimte voor uitloop voor leerlingen die 'eerder klaar zijn'.

Notitie: lestijden kunnen verschillen per school. Wij zijn uitgegaan van een lesuur van 50 minuten, maar in sommige gevallen kan dit verschillen van 40-70 minuten per lesuur.



3.3 Verwerkingsopdracht / huiswerk

Naast iedere gamesessie wordt er een verwerkingsles/opdracht aangeboden in de Workspace, die idealiter direct volgt op de gamesessie. Deze verwerkingsopdracht is gekoppeld aan de inhoud/context van de akte die de leerling gespeeld heeft. Verwerkingsopdrachten zullen veelal in de klas worden gemaakt. Een huiswerkopdracht kan deel uitmaken van een verwerkingsopdracht. Voor deze opdrachten kan de leerling een keuze maken uit een lijst, of wordt de doorverwijzing automatisch door het systeem geregeld.

3.4 Stand-alone versie

SplitsZ wordt zo ontworpen dat een versie van het spel eventueel ook vanuit een andere website kan worden opgestart om gebruik voor pers, promotie, portfolio etc. mogelijk te maken.



4. Gameplay

4.1 Core gameplay

- In de lessen behorende bij SplitsZ wordt gewerkt in groepjes van twee leerlingen. Spelers spelen SplitsZ tevens in groepjes van twee leerlingen. De progressie van deze twee spelers binnen SplitsZ wordt aan elkaar gekoppeld. Op een klas van 30 leerlingen zullen er dus 15 gebruikers in het spel zitten.
- Zij zijn constant bezig met het 'hype' van de ster die zij hebben gecreëerd.
- Dit doen zij door hun eigen ster in een goed daglicht te zetten.
- Voor het 'hype' van hun ster kunnen zij gebruik maken van de mogelijkheden in het spel, maar ook van mogelijkheden buiten het spel.

4.2 Overige gameplay elementen

Naast het verbeteren van de populariteit van de eigen ster, is het ook mogelijk voor de spelers om de populariteit van andere sterren naar beneden te halen door disfunctioneel gedrag te onthullen.

4.3 Features

- Het maken van filmpjes en trailers. Filmpjes worden alleen binnen de spelomgeving van SplitsZ afgespeeld. Foto's kunnen eventueel worden geëxporteerd.
- Buiten het spel om reclame maken voor hun ster, waardoor de ster in het spel een hogere status verkrijgt. Gebruikers van buitenaf hebben toegang via de zogenaamde 'viewer'.
- Nieuws en roddels over de sterren in de wereld worden geplaatst in de 'SplitsZ krant' die buiten het spel op een website wordt gehost en geprint kan worden om in de klas te worden ingezet.
- Spelitleg wordt tijdens het spel gecommuniceerd op het moment dat de speler voor het eerst in een scherm terecht komt. Met het oog op de beschikbare tijd van een gamesessie is dit te prefereren boven een 'tutorial'.

4.4 Competitieve elementen

De speler die zijn/haar ster het best heeft ge-hyped (de meeste populariteit heeft vergaard) aan het eind van de zes lessen, is de winnaar van het spel en heeft de (relatief) ultieme ster gecreëerd. Er is bewust voor gekozen om niet het principe 'berucht is ook beroemd' toe te passen, aangezien het spel daarmee in een bepaalde categorie wordt gezet die de succesvolle inzet kan schaden.

Om de hoogste populariteit te behalen zullen spelers inzicht moeten krijgen in het scoremodel. Dit inzicht wordt verkregen door informatie op te nemen die wij willen communiceren aan de speler. Feitelijk is het scoremodel een vereenvoudiging van de werkelijkheid met de nadruk op punten die voor het behalen van de doelstellingen van SplitsZ belangrijk zijn.

4.5 Besturing & controle

- Spelers spelen in groep van twee personen en zitten naast elkaar op het moment dat ze spelen.
- Een groep kan maar op één PC tegelijkertijd ingelogd zijn.
- Er wordt in het spel gebruik gemaakt van de muis en het toetsenbord.

4.6 User interface

De speler heeft tijdens het grootste deel van het spel de viewport en de bijbehorende user interface in beeld.

4.6.1 Viewport

In de viewport is de spelwereld te zien met daarin het volgende:

- Spelwereld
- Spelerstorens
- Avatars
- Sterren
- Perstorens
- NPC's



- Reclamelocaties
- Nieuws 'bouwblokken'
- Omgevingselementen

De avatar van de speler bevindt zich altijd in het midden van de viewport.

4.6.2 User interface

De UI bestaat uit de volgende onderdelen:

- Naam van de ster.
- Huidige positie van je ster ten opzichte van andere sterren. Deze wordt weergegeven als een getal in een silhouet van een gebouwtje. Hoe hoger de relatieve positie, des te 'mooier' dit silhouet. Dit kan in stappen, niet elk silhouet hoeft hier uniek te zijn.
- Knop om naar de binnenkant van je toren te gaan.
- Interface om van rol/avatar te wisselen.
- Nieuws ticker

4.7 Spelprogressie

De zes gamesessies zijn verdeeld in zes levels met daarin:

- **Kernactiviteit:** het hoofdonderwerp waar de speler het grootste deel van de tijd mee bezig is. Dit gaat zowel op voor de activiteiten ingame als voor de inhoud van de verwerkingsopdracht.
- **Grootte van de leefwereld:** indicatie van het niveau waarop de speler bezig is met de stof.
- **Hoofdperspectief:** het perspectief / de rol van waaruit de speler het grootste deel van de opdrachten in dat level uitvoert.

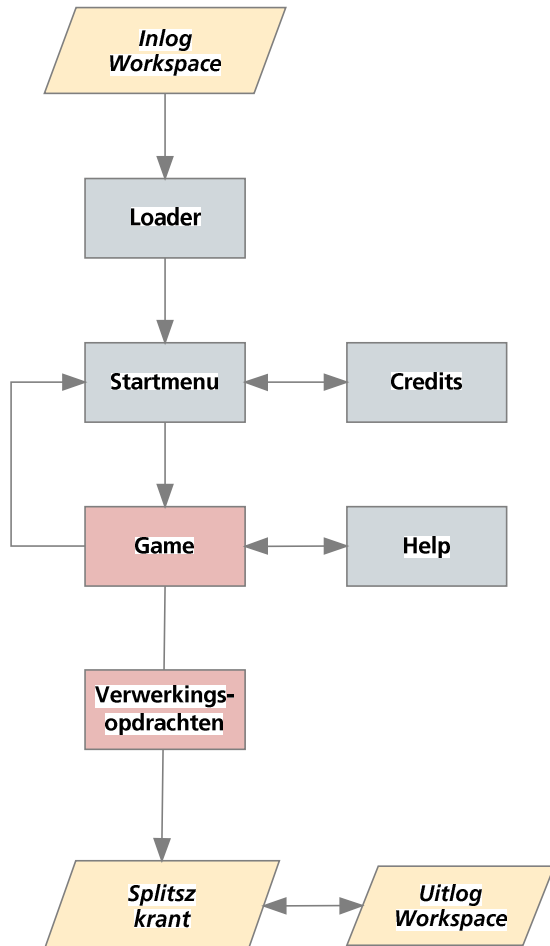
Level	Kernactiviteit	Grootte van de leefwereld	Hoofdperspectief
level 1	produceren (1)	jezelf jezelf & je peers	marketing guru
level 2	promoten (1)	jezelf & grotere sociale kring jezelf & de wereld	manager
level 3	evalueren / verslaan (1)	jezelf & je peers jezelf & de wereld	verslaggever
level 4	produceren (2)	jezelf jezelf & de wereld	marketing guru
level 5	promoten (2)	jezelf & je peers jezelf & grotere sociale kring jezelf & de wereld	manager
level 6	evalueren / verslaan (2)	jezelf & de wereld jezelf & jezelf	verslaggever

- De kernactiviteiten van level 1-3 worden herhaald en uitgediept in level 4-6.
- Spelers kunnen door naar het volgende level wanneer aan de volgende voorwaarden is voldaan:
 - Zij de hoofdactiviteit van het huidige level hebben afgerond.
 - De docent het volgende level heeft ontsloten.



4.8 Schermdoorloop

Het spel wordt opgestart vanuit de *Workspace* van Codename Future. Na het afsluiten van het spel, komt de speler hier ook weer terug.



- *Loader*: vanuit de Workspace verschijnt de Loader, terwijl het spel wordt geladen.
- *Startmenu*: vanuit het startmenu kan het spel worden opgestart en kan het Credits scherm worden bekeken.
- *Credits*: overzicht van de partijen die meegewerkt hebben aan SplitsZ
- *Game*: vanuit het spel kan een help scherm worden aangeroepen, kan terug worden gegaan naar het Startmenu en wordt data verstuurd die in de SplitsZ krant kan worden opgenomen.
- *Help*: help functionaliteit voor de speler.
- *SplitsZ krant*: een nieuwskrant die buiten het spel bestaat, maar waarvan de inhoud wordt bepaald door ontwikkelingen in het spel.



5. Spelwereld

5.1 Avatars / rollen

- Door de levels heen verandert de *hoofdrol* die de speler speelt, zoals hier onder te zien:

Level	Hoofdrol
level 1	Marketing guru
level 2	Manager
level 3	Verslaggever
level 4	Marketing guru
level 5	Manager
level 6	Verslaggever

- De hoofdpdracht van het level wordt vanuit het perspectief van deze rol uitgespeeld.
- Hoewel het spel gaat om het populair maken van de ster van de speler, heeft de speler in het spel slechts indirect controle over de ster.
- Bij verandering van de rol, verandert tevens lichtelijk de interface van de speler.
- Na het afronden van de hoofdpdracht is de speler vrij om naar een andere rol te wisselen om daar acties te ondernemen met behulp van de aanvullende functionaliteiten van die rol.
- Uitwerking van de daadwerkelijke acties die de avatars uitvoeren, is verderop in dit document terug te vinden.
- Op het moment dat de hoofdpdracht in level 1-3 is afgerond, ontvangt de speler een bericht dat de avatar is vrijgespeeld met een korte indruk wat de speler vanuit de rol kan doen in de spelwereld.

5.1.1 Rol: de marketing guru

De marketing guru houdt zich bezig met de publieke opinie en zal er alles aan doen om de ster in een goed daglicht te zetten voor de bewoners van de wereld en voor de pers.

Hoofdpdracht

- De rol van marketing guru is de hoofdrol in level 1 en level 4.
- De hoofdpdracht in deze levels wordt uitgespeeld vanuit het perspectief van de marketing guru.
- De hoofdpdrachten zijn:
 - Level 1: Het opbouwen van een profiel en het maken van een fotoshoot.
 - Level 4: Het maken van een promotievideo voor de ster.

Aanvullende functionaliteiten

- De avatar van de marketing guru beïnvloedt de wereld door aan ingame marketing te doen.

5.1.2 Rol: de manager

De manager regelt de dagelijkse activiteiten van de ster.

Hoofdpdracht

- De rol van manager is de hoofdrol in level 2 en level 5.
- De hoofdpdracht in deze levels wordt uitgespeeld vanuit het perspectief van de manager.
- De hoofdpdrachten zijn:
 - Level 2: De Battle of the Stars.
 - Level 5: Het afleggen van een interview.

Aanvullende functionaliteiten

- De avatar van de manager beïnvloedt de wereld door de ster in te zetten in de spelwereld.

5.1.3 Rol: de verslaggever

In de rol van verslaggever bekijkt de speler de sterren van een andere kant. Het is aan hem/haar om het publiek te informeren over een gekozen ster.

Hoofdpdracht



- De rol van verslaggever is de hoofdrol in level 3 en level 6.
- De hoofdpodracht in deze levels wordt uitgespeeld vanuit het perspectief van de verslaggever.
- De hoofdpodrachten zijn:
 - Level 3: Het schrijven van een artikel over de opkomst van een andere ster.
 - Level 5: Het schrijven van een reflectie op de campagne van een andere ster.

Aanvullende functionaliteiten

- De avatar van de verslaggever beïnvloedt de wereld door nieuws te brengen aan het publiek.
- Dit nieuws kan de vorm hebben van een positief, een neutraal of een negatief bericht (een roddel).

5.1.4 Rol: de ster

- In SplitsZ is de ster in feite een lege huls die 'toevallig' een talent heeft.
- Spelers kiezen zelf de carrière van de ster. Mogelijke carrières zijn:
 - Sporter
 - Muzikant
 - Model
 - Acteur
 - Kunstenaar
- In elk van de carrières is het mogelijk om specialisaties te kiezen, die variatie bieden in het soort carrières. Specialisaties zijn puur narratief en hebben geen invloed op de gameplay.
- Het doen en laten van de ster wordt bepaald door de manager, er is dan ook geen directe controle over de ster.
- De populariteit van de ster wordt uitgedrukt in een sterrenstatus. Mogelijkheden zijn:
 - Beroemdheid
 - Idool
 - Ster
 - Icoon

5.2 Torens (buitenkant)

- Elke groep van twee spelers heeft een toren die bij de gekozen ster hoort.
- Deze toren groeit elk level met een 'verdieping' tot een maximum van zes verdiepingen.
- De toren wordt gebruikt om alles wat met deze ster te maken heeft te communiceren.

Een toren bestaat uit:

- *Frame*: de basis van de toren. De vorm van het frame is afgestemd op de gekozen carrière voor de ster.
- *Naam*: naam van de ster van wie de toren is.
- *Nieuws ticker*: een eenvoudige tickertape waarop tekst langskomt die van toepassing is op de ster.
- *Populariteitsmeter*: communiceert hoe populair de ster is, relatief aan de sterren van de anderen.
- *Berichtgeving*: een 'clickable' object waarmee alle berichtgeving aangaande de ster kan worden bekeken.
- *Schermen*: hierop worden afbeeldingen getoond. Een aantal hiervan is 'clickable' waardoor een speler een filmpje of een slideshow kan bekijken.

- Elementen die worden toegevoegd naarmate de toren groeit en hun locatie in het spel:

Level	Content	Toren
level 1	Profielfoto	scherm
level 1	Profielbeelden	scherm: clickable
level 1	Profieltekst	nieuws ticker
level 1	Fotoshoot	scherm: clickable
level 2	Resultaat Battle of the Stars	nieuws ticker / berichtgeving
level 3	Pers-uiting andere ster: artikel	nieuws ticker / berichtgeving



level 4	Trailer / clip	scherm: clickable
level 5	Resultaat interview	nieuws ticker / berichtgeving
level 6	Reflectie campagne andere ster: nieuwsitem	nieuws ticker / berichtgeving
v.a level 2	Populariteit van de ster	Populariteitsmeter / HUD
v.a level 2	Media	Perstorens

5.3 Torens (binnenkant)

- Met de avatar van verslaggever kunnen spelers de toren van andere sterren binnen gaan.
- Het volgende wordt aan de binnenkant van een toren getoond:
 - Al het gemaakte werk dat bij deze ster hoort:
 - Profiel (foto, beelden, tekst)
 - Fotoshoot
 - Artikel over de opkomst van de ster geschreven door een andere speler
 - Promo
 - Reflectie van een andere speler op zijn/haar campagne
 - Huidige populariteit ten opzichte van de andere sterren.
 - Data over het succes van je out-of-game campagne:
 - Verkeer dat via de viewer binnen is gekomen en waar het vandaan komt.
- Dit is tevens het beeld dat bezoekers van buitenaf krijgen als ze met behulp van de viewer een kijkje nemen.
 - Bezoekers kunnen hier een 'cijfer' geven aan het gemaakte werk dat zichtbaar is.
- Spelers kunnen altijd de binnenkant van hun eigen toren bekijken.
- Aan de binnenkant van de toren kan er worden gekozen welke gegevens wel/niet gecommuniceerd worden aan de buitenwereld.
- Gegevens die worden afgeschermd door de gebruiker, zijn niet toegankelijk voor anderen.

5.4 Perstorens

- Perstorens worden gebruikt om bestaande media te tonen.
- De vorm van de perstorens moet de spelers een indruk geven hoe hun toren er aan het eind van het spel uit komt te zien.
- Deze media wordt uit een extern archief gehaald en niet in het spel gegenereerd.
- Elk level verandert de media die op deze torens wordt getoond.
- De volgende media worden, over de verschillende levels, op de perstorens getoond:

Level	Bestaande media in torens
level 1	Mediageschiedenis: oude reclames die van de buis zijn gehaald.
level 2	Mediageschiedenis: iconen in de media / politiek in de media
level 3	Mediageschiedenis: populaire en 'foute' reclames
level 4	Mediageschiedenis: verschil vroeger en heden / film
level 5	Mediageschiedenis: hypes of sterren die gehyped zijn / mediacampagnes
level 6	Mediageschiedenis: privacy en media

- Er zijn verschillende perstorens in het spel.
- Elke perstoren benadert het nieuws anders (verslaggeving, kunst, roddels, sport, entertainment) en toont dan ook andere beelden.



5.5 Perstorens (binnenkant)

- In de avatar van verslaggever kunnen spelers de perstorens binnengaan om informatie te zoeken.
- De speler kan vervolgens op ster zoeken naar nieuws dat over hem/haar is gepubliceerd.
- Deze functionaliteit is voornamelijk relevant in level 3 en level 6, wanneer er een artikel/nieuwsitem moet worden geschreven over een andere ster.

5.6 NPC's

- In de spelwereld zijn NPC's aanwezig, deze staan op vaste locaties in de spelwereld.
- Elke NPC heeft een top drie van sterren die hij/zij bewondert en waar hij/zij (in meerdere of mindere mate) 'fan' van is.
- Meerdere sterren kunnen dus populair zijn bij één bewoner van de wereld.
- Dit maakt het gebruik van *areas* en de afweging tussen kwaliteit en kwantiteit zinvol, zoals deze gebruikt wordt bij de avatarfunctionaliteit van de manager en de marketing guru.

- De avatars kunnen gesprekken aangaan met NPC's.
- Op deze manier kan informatie worden gecommuniceerd aan de speler.
- Dit kan gaan om spelrelevante informatie, maar ook om informatie die samenhangt met de begrippen mediawijsheid en virtueel burgerschap.



6. Tools voor hoofdopdrachten

Elk level heeft een hoofdopdracht die moet worden afgerond, voordat het volgende level beschikbaar komt.

- Na het afronden van de hoofdopdracht, krijgt de speler hier feedback over.
- De speler wordt geïnformeerd over de hoofdopdracht door een interface element en kan van hieruit de hoofdopdracht behorende bij dat level openen.
- Wat volgt is een korte instructie van wat er wordt verwacht van de speler, waarna de daadwerkelijke tool verschijnt.

6.1 Profielbouwer

In level 1 stellen spelers, met behulp van de profielbouwer, een profielbeeld samen van de ster. Een profiel bestaat uit de volgende onderdelen:

1. Het samenstellen van een profielfoto.
 2. Met behulp van tekst een aantal onderdelen van het profiel invullen.
 3. Vanuit beelden een profiel samenstellen (associatie).
- Profielfoto
 - Er kan een profielfoto van de ster worden samengesteld.
 - Ondersteunde features:
 - Afbeelding importeren (geen editing meer mogelijk).
 - Afbeelding exporteren (voor editing buiten het spel).
 - Profieltekst
 - Een aantal tekstuele onderdelen moet worden ingevuld om het profiel vorm te geven. Dit betreft onder anderen:
 - Naam (vrije tekst)
 - Carrière (keuze)
 - Leeftijd (keuze)
 - Geslacht (keuze)
 - Motto / slogan (vrije tekst)
 - Profielbeeld
 - De speler maakt een selectie uit verschillende beelden die geassocieerd worden met de ster.
 - Tevens hoort er een set van beelden bij de carrière die is gekozen.
 - Tezamen vormen deze het profielbeeld.
 - Dit beeld wordt getoond op de torens.
 - Steravatar aanmaken
 - De speler begint met een basisavatar
 - De volgende elementen kunnen onder anderen aangepast worden:
 - Geslacht (m/v)
 - Huidskleur
 - Haar / hoofddekkel / petjes (worden in het werkelijke leven ook als belangrijk geacht!)
 - Shirt / jurk
 - Broek

De werking van de profielbouwer sluit aan op de activiteiten die gebruikers op het web normaal moeten ondernemen om een digitale identiteit aan te maken. Niet afgeschermd informatie zal dan ook in het spel worden gebruikt (deze is immers toegankelijk voor iedereen).

6.2 Fotoshoot bouwer & trailer/clip bouwer

Voor de fotoshoot- en de promo bouwer wordt in feit dezelfde tool gebruikt met een aanpassing in de interface en de beschikbare functionaliteiten. Deze tools worden in level 1 en level 4 gebruikt.

- De trailer / clip bouwer ondersteunt enkel de basisfunctionaliteit om een trailer / clipje te bouwen.
- Creatie van stukjes film:
 - Plaatsen van de avatar op een podium.



- Het plaatsen van 'props' (objecten, personen etc.) op het podium.
- Creatie van schermen:
 - Achtergrond
 - Tekst
- Ondersteunde editing:
 - Achter elkaar plaatsen van stukjes film en schermen op een tijdslijn.
 - Akkoord op filmpje om te plaatsen in toren.
- Vanwege praktische problemen met het exporteren van materiaal vanuit Flash naar een ander medium, is besloten om het opnemen, monteren en afspelen van de trailer/clip binnen SplitsZ te houden. Filmpjes kunnen dus niet geëxporteerd worden.

Deze twee applicaties hangen samen met het maken van user generated content. Op basis van de gemaakte content, zullen de spelers later in het spel kwalitatief beoordeeld worden door bezoekers van buiten het spel.

6.3 Battle of the stars

In level 2 draait het om de Battle of the Stars. Dit is geen activiteit binnen het spel met behulp van een tool, maar een opdracht aan de spelers om hun ster te 'verkopen' aan de wereld buiten SplitsZ: het genereren van traffic via de viewers en het binnenhalen van stemmen.

6.4 Persuitingen: artikel

- In level 3 krijgen de spelers, in de rol van verslaggever, een ster toegewezen waarover ze een artikel moeten schrijven (inhoud).
- Tevens krijgen ze een perstoren toegewezen om de stijl van het artikel te bepalen (vorm).
- Het artikel gaat over de opkomst van de toegewezen ster.
- Het onderzoek over de opkomst van de ster en de stijl van het artikel gebeurt in het spel.
- De uitwerking van het artikel gebeurt in de Workspace om afleiding te verminderen.
- Op de Workspace is er een format aanwezig om het artikel in te schrijven.
- Vanuit dit format kan specifieke data naar de nieuws ticker worden gestuurd.
- Alleen van bepaalde informatie uit dit format (schrijver, titel) zal in de nieuws ticker verschijnen. Er is geen sprake van een vorm van tekstanalyse.
- De artikelen of delen daaruit zullen in SplitsZ terecht komen op de volgende plekken:
 - De SplitsZ krant.
 - Quotes kunnen voor in de nieuws ticker.
 - In de torens (binnenkant) van de ster die het artikel betreft en van de schrijvers.

Het artikel dient als reflectie op de activiteiten van andere spelers.

6.5 Interview

- In level 5 zal de ster een interview moeten geven.
- Met behulp van de manager mag de speler zelf een perstoren uitzoeken.
- Elke perstoren benadert het nieuws anders (verslaggeving, kunst, roddels, sport, entertainment) en de typen interviews zullen dan ook verschillen. Mogelijkheden zijn:
 - David Letterman
 - Oprah
 - Boulevard
 - Al Jazeera / CNN
- Een interview bevat de volgende onderdelen:
 - Een samenvatting van het leven van de ster tot noch toe.
 - Vragen van de interviewer beantwoorden (in de stijl van Idols).
 - Vragen van de fans beantwoorden.
- Gegeven antwoorden zullen worden gequote door de pers.

Het interview dient als reflectie op het eigen gedrag binnen de spelwereld van SplitsZ.



6.6 Persuitingen: nieuwsitem

- In level 6 krijgen de spelers, in de rol van verslaggever, een ster toegewezen waarover ze een nieuwsitem moeten schrijven (inhoud).
- Tevens krijgen ze een perstoren toegewezen om de stijl van het artikel te bepalen (vorm).
- Het nieuwsitem is een reflectie op het leven van de toegewezen ster.
- Het onderzoek hiervoor gebeurt in het spel.
- De uitwerking van het nieuwsitem gebeurt in de Workspace om afleiding te verminderen.

- Op de Workspace is er een format aanwezig om het nieuwsitem in te schrijven.
- Vanuit dit format kan specifieke data naar de nieuws ticker worden gestuurd.
- Alleen van bepaalde informatie uit dit format (schrijver, titel) zal in de nieuws ticker verschijnen. Er is geen sprake van een vorm van tekstanalyse.

- De nieuwsitems of delen daaruit zullen in SplitsZ terecht komen op de volgende plekken:
 - De SplitsZ krant.
 - Quotes kunnen voor in de nieuws ticker.
 - In de torens (binnenkant) van de ster die het artikel betreft en van de schrijvers.

Het nieuwsitem dient als reflectie op de activiteiten van andere spelers.



7. Avatars: aanvullende functionaliteiten

Naast het uitvoeren van de hoofdp opdrachten, zijn spelers in staat om met behulp van de verschillende rollen acties in de wereld uit te voeren. Dit zijn kleine activiteiten, uitgevoerd met de avatar en gericht op een tijdsduur van ongeveer 10 minuten.

7.1 Marketing guru: marketing

- Op vaste 'reclamelocaties' in de wereld is er plaats om reclame te maken voor een ster.
- Met de marketing guru kan naar een reclamelocatie worden gelopen in de wereld.
- Er zijn een aantal typen reclame die kunnen worden ingezet:
 - Posters
 - Beeldscherm
 - Stickers / tags
 - Filmpjes
 - Luidsprekers
- Reclame werkt met een 'area': verschillende types reclame hebben een verschillend bereik vanaf de reclamelocatie.
- Er is een 'budget' bij het kiezen van reclames:
 - Goedkope reclames hebben een klein bereik en zijn 'goedkoop'.
 - Duurdere reclames hebben een groot bereik en zijn 'duur'.
- Er kunnen reclames voor verschillende sterren worden getoond op één locatie.
 - Een hogere prioriteit te opzichte van anderen 'kost' meer.
- De afweging die spelers moeten maken is kwaliteit versus kwantiteit.

7.2 Manager: sterinzet

- Met de avatar van de manager kunnen acties worden toegekend aan de ster in de spelwereld.
- De manager bepaalt de plaats en de actie en de ster gaat vervolgens aan het werk.
- Deze mogelijke acties zijn afhankelijk van de populariteit van de ster. Voorbeelden van acties zijn:
 - Handtekeningen uitdelen
 - Fans te woord staan
 - Gezicht laten zien
 - Signeersessie
 - 'optreden' voor publiek
 - Reclame maken
 - iets voor een goed doel
 - Lintjes doorknippen / openen van een gelegenheid
 - Feestje bezoeken
 - Feestje geven
- Het uitvoeren van acties leidt tot het ontstaan van 'nieuws bouwblokken' in de buurt van de plek waar de actie is uitgevoerd.
- De ster heeft een bepaalde mate van druk die deze aan kan.
- Elke ster heeft bepaalde zwaktes die optreden als de druk te hoog oploopt.
- Als deze zwaktes optreden, dan gaat de ster domme dingen doen, disfunctioneel gedrag vertonen.
- Voorbeelden van disfunctioneel gedrag zijn:
 - Ernstig alcoholisme
 - Ernstig drugsgebruik
 - Misdraging:
 - Dingen kapot maken
 - Fans beledigen
 - Andere sterren beledigen
 - 'Slettebakken' / foute vriendjes / foute vriendinnetjes
 - Plastische chirurgie
 - Veel eten / te weinig eten
 - Fotografen slaan
 - Stelen
 - Geestelijke instorting
 - Fysieke instorting



- Zelf een interview geven (met alle gevolgen van dien)
- Een roddel verspreiden over een andere ster
- Disfunctioneel gedrag leidt tot afname van de populariteit van de ster.
- Disfunctioneel gedrag leidt tot het ontstaan van 'nieuws bouwblokken' in de buurt van de plek waar het disfunctionele gedrag is uitgevoerd.

7.3 Verslaggever: nieuws maken

- Met de avatar van de verslaggever kun je nieuws verzamelen in de wereld.
- Je verzamelt verschillende onderdelen van het nieuwsbericht in de vorm van 'bouwblokken'.
- De verslaggever kan maximaal vijf van deze bouwblokken bij zich dragen en de bouwblokken in bezit kunnen weer in de wereld worden gelegd om ruimte te maken.
- Afhankelijk van het type nieuws kan het een grote, een kleine, een negatieve of een positieve impact hebben op de populariteit van de ster waarover het nieuws gaat.
- De bouwblokken zijn:
 1. Wie & waarom
 2. Wat & hoe
 3. Waar & wanneer
- Na deze bouwblokken te hebben verzameld, kan het nieuwsbericht worden ingediend bij een perstoren.
- De nieuwswaarde van het bericht is afhankelijk van een aantal factoren. Voorbeelden:
 - Nieuw: ben je de eerste of de tiende die met het bericht komt?
 - Actueel: nieuws blijft maar een beperkte tijd beschikbaar.
 - Afwijking / omvang: hoe afwijkend is het nieuws? Niveau van het disfunctioneel gedrag / druk die de actie op de ster heft gelegd.
 - Bekendheid: hoe bekend is de ster om wie het gaat?
 - Negatief: meer nieuwswaarde als het een roddel is.
 - Herhaling: hoe uniek is het dat het gebeurt?
- Hoe hoger de nieuwswaarde, des te groter de impact van het bericht.

- In de vorm van verslaggever is het mogelijk om de torens van andere sterren binnen te gaan.
- Dit gebeurt door op de toren te klikken.
- Vervolgens verschijnt voor de speler de Toren (binnenkant).

- In de vorm van verslaggever is het tevens mogelijk om de perstorens binnen te gaan.
- Dit gebeurt door op de toren te klikken.
- Vervolgens verschijnt voor de speler de Perstoren (binnenkant).



8. Features

8.1 Nieuws ticker

Onder in de interface van de speler is een zogenaamde 'nieuws ticker' te zien. Hierop worden korte stukjes tekst achter elkaar getoond, zoals bijvoorbeeld op de nieuws ticker van CNN.

1. Quotes: een quote van de ster/manager
 - Uitspraken die zijn gedaan tijdens het interview.
 - Uitspraken die zijn gedaan tijdens een interview dat de ster aflegt als gevolg van disfunctioneel gedrag.
 2. De pers: wat de pers zegt over een ster
 - Selectie uit de pers uiting door een andere speler tijdens de hoofdopdracht in level 3 en level 6.
 - Nieuws gegenereerd door spelers in de rol van verslaggever: ondernomen acties.
 3. Roddels: een roddel die is ingebracht door een andere speler of is gegenereerd op basis van disfunctioneel gedrag van de ster.
 - Nieuws gegenereerd door spelers in de rol van verslaggever: roddels.
 4. Van de fans: uitzinnige fans roepen iets over hun ster.
 - Uitingen van fans op basis van de status van een ster.
 5. Sterposities: de positie van de ster relatief aan die van de andere sterren.
 - Naam van de ster, huidige positie en hoeveel plaatsen deze is gestegen ten opzichte van het vorige level.
- De tekst die op de nieuws ticker verschijnt over de levels is hieronder te zien:

Level	Inhoud Nieuws ticker	Inhoud Nieuws ticker (opvulling)
level 1	+ Opkomst van een beroemdheid	
level 2		+ Positie van een ster en positieveranderingen
		+ Ondernomen acties door de sterren
		+ Quotes uit interview (disfunctioneel gedrag)
		+ Uitingen van fans op basis van sterrenstatus
level 3	+ Quotes uit persuiting: artikel	
	+ Nieuws van spelers in de rol van verslaggevers: ondernomen acties	
	+ Nieuws van spelers in de rol van verslaggevers: roddels	
level 4		
level 5	+ Quotes uit interview (hoofdopdracht)	
level 6	+ Quotes uit persuiting: reflectie	

- De prioriteit van de 'opvulling' ligt lager dan die van 'echt' nieuws.

8.2 SplitsZ krant

- De SplitsZ krant is een nieuwskrant die buiten het spel bestaat, maar waarvan de inhoud wordt bepaald door ontwikkelingen in het spel.
- De SplitsZ krant is online te bekijken/lezen en daarmee ook toegankelijk voor niet-spelers.
- Alleen het 'beste' nieuws wordt in de SplitsZ krant getoond. De volgende onderdelen worden getoond in verschillende secties:
 - **Nieuws:** nieuwe uploads, uitkomsten van minigames (battle of the stars), quotes uit de interviews.
 - **Ster van de week:** het leven van de ster met de hoogste positie wordt uitgelicht.
 - **De pers:** ingezonden stukken door de spelers in de rol van verslaggevers.
 - **Van de fans:** een overzicht van quotes van fans over hun favoriete sterren.



- **Sterposities:** een overzicht van de posities van de sterren. Op één pagina worden hier deels figuratief, deels in tekst de relatieve posities getoond.
- Vanuit de SplitsZ krant kan eenvoudig de Toren (binnenkant) van sterren worden bezocht met behulp van de viewer.
- Op de SplitsZ krant kan een abonnement worden genomen, zodat abonnees bericht krijgen zodra de nieuwe SplitsZ krant klaar is.
- Het is mogelijk om de SplitsZ krant uit te printen en in de klas in te zetten. Motivatie hiervoor is assisteren in terugkoppeling naar leerlingen over het geleerde, maar ook ter verantwoording van het project naar de schoolleiding.
- Een andere functie van de SplitsZ krant is die van 'stok achter de deur'. Alles wat een speler doet met betrekking tot zijn/haar ster *kan* in de SplitsZ krant verschijnen.

8.3 Viewer

- De viewer is een tool die van buiten het spel kan worden aangeroepen om onderdelen uit het spel te bekijken.
- Niet-spelers kunnen klikken op een link die doorgegeven is via bijvoorbeeld e-mail, MSN of Hyves.
- De link stuurt de niet-speler naar de viewer waarin de Toren (binnenkant) van een ster bepaalde ster wordt getoond.
- Informatie die zich hierin bevindt die is afgeschermd door de makers, wordt niet getoond aan de bezoeker.
- Elke toren/ster heeft een eigen link.
- Vanaf level 2 wordt de speler op deze mogelijkheid gewezen.
- Met elk bezoek stijgt de populariteit van de ster van wie de toren wordt bezocht.

8.4 Ondersteuning: docenten

- Docenten kunnen inloggen als 'super user'.
- In deze rol kunnen zij rondlopen in de wereld en hebben ze toegang tot alle torens.
- De ontwikkelingen in de spelwereld kunnen als uitgangspunt worden gebruikt voor klassikale reflectie.
- Docenten krijgen een aangepaste interface om sneller bij data te komen die voor hen relevant is.
- Docenten hebben via moderatorfunctionaliteit controle over de levels die beschikbaar zijn.
- Spelers moeten de hoofdpodracht van een level hebben afgerond om aan een nieuw level te beginnen.

8.5 Ondersteuning: opvoeders

- Opvoeders kunnen inloggen in het spel als 'de ouders van ...'. Voorbeelden uit de praktijk zijn: de moeder van Jan Smit of de Vader van Michael Jackson.
- Zij krijgen een aangepaste interface waardoor het voor hen eenvoudiger is om kennis te nemen van de media die gegenereerd is door alle spelers en (eventueel) hoe deze is verbonden met Web 2.0 applicaties.
- In deze rol kunnen ze in het spel een interview geven en stickers uitdelen om hiermee de populariteit van de ster te vergroten:
 - Interview: in een perstoren kunnen zij een interview geven over het leven als ouder van een ster. Dit komt de populariteit van de ster ten goede.
 - Stickers: de avatars van de ouders kunnen communiceren met NPC's en deze een sticker van de ster geven, waarmee automatisch ook de populariteit van de ster bij deze NPC stijgt. Stickers zijn in het spel zelf niet zichtbaar, het feit dat een sticker wordt gegeven wordt wel gecommuniceerd.
 - Extra stickers kunnen worden verdiend door andere sterren in de wereld op dezelfde manier te promoten.
 - Stickers van andere sterren kunnen worden opgehaald in de torens van de sterren.
 - Het maximale aantal extra stickers per level is vier.
- Om opvoeders te benaderen wordt een standaard brief opgesteld die scholen kunnen verspreiden om opvoeders te informeren over SplitsZ.



8.6 Digiboard ondersteuning

Zoals genoemd in de inhoudelijke randvoorwaarden wordt in toenemende mate gebruik gemaakt van digiboards tijdens de les. In sommige gevallen als gevolg van het ontbreken van voldoende computers, maar ook om klassikaal over situaties te discussiëren.

Bij de scholen die Codename Future 'bedient' zijn er echter hooguit 1-2 digiboards op een locatie van het voortgezet onderwijs aanwezig. Het ontwerpen van materiaal dat afgestemd is op digiboards is geen doelstelling van dit project en kan op dit moment tevens een succesvolle inzet in de weg staan als er vervolgens geen beschikking is over een digiboard. Daarbij staat het niet ondersteunen van een digiboard een succesvolle inzet van SplitsZ niet in de weg.

Voor SplitsZ is de ondersteuning van het digiboard dan ook minimaal: voor de docent is het mogelijk om een 'klassikale sessie' te organiseren en het spel met behulp van een digiboard te spelen. Deze klassikale sessie kan eventueel ook worden gerealiseerd met behulp van een beamer.

Hiertoe zal er in het spel ruimte zijn om als docent in te loggen als 'superuser' met aangepaste beschikbaarheid van de functionaliteit die het spel biedt.

Zie het technisch verslag prototypes voor een verdere technische onderbouwing van dit standpunt.



9. Doelgroep en doelstellingen

Dit hoofdstuk beschrijft de doelgroep en de koppeling met het spel. Daarbij gaat het samenvattend in op de manier waarop de projectdoelstellingen behaald worden in het spel en metingen die worden verricht.

9.1 Doelgroep beschrijving

Hieronder volgt de beschrijving van de doelgroepen, hoe deze worden aangesproken, waar deze het spel spelen en onder welke omstandigheden dit gebeurt.

Hierbij dient vermeld te worden dat, hoewel de primaire doelgroep 'verplicht' is om het spel te spelen, de secundaire doelgroepen dat niet zijn en ze ook niet verplicht kunnen worden gesteld om te spelen.

9.1.1 Primaire doelgroep: jongeren

Specifiek beslaat deze doelgroep leerlingen (m/v) uit leerjaar 1 t/m 3 op niveau VMBO, HAVO en VWO. De nadruk ligt bij de VMBO leerlingen, die het grootste deel van de doelgroep beslaat (de 'bulk' vormt).

In de klankbordsessies met docenten werd geadviseerd het project zo vroeg mogelijk in het schooltraject in te zetten, omdat het gaat om algemene en voorwaardelijke vaardigheden en kennis. Op die manier zal de primaire doelgroep zo lang mogelijk de vruchten kunnen plukken tijdens de schoolperiode. Om onderdelen in volgende leerjaren weer onder de aandacht te brengen, kunnen deze onderdelen van het spel herhaald worden.

De uitgevoerde presentatie van het project zal in een spelvorm zijn, een 'werkvorm' waar de doelgroep bekend mee is. In het uiterlijk van de spelwereld speelt *user-generated* content een belangrijke rol. Hiermee sluit de spelwereld aan op de interactieve Web 2.0 applicaties waar het maken en tonen van *user-generated* content een belangrijk onderdeel van is.

9.1.2 Secundaire doelgroep: docenten

Het aanspreken van docenten is van belang bij de afzet van het uiteindelijke spel. Om deze doelgroep aan te spreken wordt geappelleerd aan 'genot, gewin, gemak'. Als de docent inziet dat SplitsZ hem/haar 'gewin' en 'gemak' oplevert, leidt dat tot 'genot'. 'Genot' vergroot vervolgens de kans op het (succesvol) inzetten van het spel door de docent.

Uit de klankbordsessies met de docenten kwam naar voren dat de manieren van aanbieden en de werkwijze van SplitsZ zoveel mogelijk moet aansluiten op de werkwijze van de scholen. Dit met het oog op een (succesvolle) inzet op de scholen.

SplitsZ zorgt voor 'gewin' bij de docent door het mogelijk te maken om tijdens de lessen te refereren aan situaties die spelers tijdens het spelen zelf ervaren hebben of in het spel kunnen ervaren. In het onderdeel 'gemak' wordt voorzien door de spelers opdrachten aan te bieden die in het spel moeten worden gedaan en in één lesuur gedaan kunnen worden. Er wordt tevens gestreefd naar een integratie met de Workspace waardoor resultaten die behaald zijn in het spel kunnen worden opgevraagd via de Workspace. De docent heeft dus geen aparte applicatie nodig.

Verder 'gemak' wordt veroorzaakt doordat het spel voorziet in acties die de speler kan ondernemen als deze klaar is met de hoofdpodracht. Deze zijn meer spelgericht dan de hoofdpodracht, maar hebben nog steeds inhoud die samenhangt met het thema van SplitsZ.

Samengevat: als er weinig voorbereiding en (nakijk) voor de docent in zit, de docent het spel nuttig en leerzaam acht en de leerlingen vinden het spelen leuk (met als gevolg weinig ordeproblemen), dan vergroot dit de succesvolle inzet.

Deze doelgroep kan, net als de opvoeders, niet verplicht worden om te spelen. De betrokkenheid van de docenten is echter noodzakelijk voor kennisoverdracht en daarmee het behalen van de doelstellingen:

- Het dichten van de digital divide.
- Mediawijs maken van burgers (docenten).

Een docent zal het project moeten begeleiden, zal vooraf geïnformeerd worden doormiddel van een cursus/workshop en zal de uitvoering van de hoofdpodrachten na moeten kijken. Dit zijn onderdelen waar een docent niet aan zal ontkomen en waar een deel van de kennisoverdracht plaats zal vinden.

Verder is er ruimte gecreëerd voor de docent om mee te spelen en kan deze inloggen als 'super user' en hiermee klassikaal les geven.

9.1.3 Secundaire doelgroep: opvoeders

Voor de opvoeders zal het spelen van het spel voornamelijk thuis gebeuren. Deze doelgroep kan, net als de docenten, niet verplicht worden gesteld om het spel te spelen.



De betrokkenheid van de opvoeders is echter noodzakelijk voor kennisoverdracht en daarmee het behalen van de doelstellingen:

- Het dichten van de digital divide.
- Mediawijs maken van burgers (opvoeders).

Zowel docenten als ouders gaven in de klankbordsessies aan dat zij een rol zien voor huiswerkopdrachten om ouders te betrekken. Ook gaven ouders aan dat ze het spel zien als een middel tot contact: zij hoeven het spel niet zelf te spelen.

Uit de klankbordsessies met de opvoeders kwam naar voren dat voor de betrokkenheid van opvoeders de juiste benadering cruciaal is. Betrokkenheid kan niet beschouwd worden als iets dat vanzelfsprekend is. Input vanuit de ondervraagde opvoeders aangaande de benadering was:

- Aangeven *waarom* opvoeders moeten participeren en waarom juist *zij*.
- Het moet 'leuk' zijn voor opvoeders om te participeren.
- Ouders moeten aangesproken worden op hun rol als opvoeders.

N.B. Bij het geven van huiswerk moet echter wel een notitie worden geplaatst: vooral de docenten voor VMBO-t zien niets in het meegeven van huiswerk aan de leerlingen met als motivatie dat dit leerlingen die toch niet doen. Een aantal andere docenten geeft ook aan om het huiswerk liever op school uit te voeren, tijdens de mentor-/studielessen.

9.2 Didactische verantwoording

Kort samengevat de projectdoelstellingen en de beoogde wijzen waarop deze worden behaald:

Projectdoelstelling:	Beoogde wijze waarop de doelstelling wordt behaald:
Mediawijs/mediawijzer maken van burgers.	SplitsZ biedt een veilige context om burgers mediawijs te maken, waarbij het gebruik van Web 2.0 applicaties direct verbonden is met de spelwereld. De hoofdpoddrachten in het spel sluiten aan op Web 2.0 elementen zoals user generated content, 'voten' en sociale netwerken. In sommige gevallen zijn ze verbonden aan activiteiten die gebruikers uitvoeren in het werken met Web 2.0 applicaties. Zowel het spelen als het aanschouwen van het gemaakte werk, verschaft inzicht in het toepassen van Web 2.0 applicaties.
Jongeren toerusten met online burgerschapscompetenties.	De kerndoelen van online burgerschap die bij de competenties horen worden nog geformuleerd. Zie het volgende hoofdstuk voor een toelichting over de kerndoelen die per level terugkomen.

Projectdoelstelling:	Beoogde wijze waarop de doelstelling wordt behaald:
Het dichten van de <i>digital divide</i> .	Docenten zijn direct betrokken bij het project en opvoeders hebben de mogelijkheid om te participeren in SplitsZ. Zij krijgen inzicht in de manier waarop door jongeren wordt omgegaan met Web 2.0 applicaties in relatie tot SplitsZ. Dit kan (vooral voor opvoeders en docenten) als startpunt dienen voor een gesprek over het eigen gebruik.

9.3 Metingen

Met het oog op het beoogde resultaat 'publicatie van het onderzoek naar de leereffecten en mentaliteit over het online burgerschap binnen SplitsZ', zullen aanvullende typen metingen moeten worden vastgesteld.

Door Stichting Waag Society wordt een onderzoeksopzet geschreven en aan de hand hiervan worden aanvullende metingen binnen het spel vastgesteld.



10. Kerndoelen

In de levels van SplitsZ komen de volgende kerndoelen (nummer en betekenis) terug:

Level 1

- | | |
|----|--|
| 4 | De leerling leert strategieën te gebruiken bij het verwerven van informatie uit gesproken en geschreven teksten. |
| 6 | De leerling leert deel te nemen aan overleg, planning, discussie in een groep. |
| 8 | De leerling leert verhalen, gedichten en informatieve teksten te lezen die aan zijn belangstelling tegemoet komen en zijn belevingswereld uitbreiden. |
| 13 | De leerling leert strategieën te gebruiken bij het verwerven van informatie uit gesproken en geschreven Engelstalige teksten. |
| 14 | De leerling leert in Engelstalige schriftelijke en digitale bronnen informatie te zoeken, te ordenen en te beoordelen op waarde voor hemzelf en anderen. |
| 18 | De leerling leert welke rol het Engels speelt in verschillende soorten internationale contacten. |
| 33 | De leerling leert door onderzoek kennis te verwerven over voor hem relevante technische producten en systemen, leert deze kennis naar waarde te schatten en op planmatige wijze een technisch product te ontwerpen en te maken. |
| 36 | De leerling leert betekenisvolle vragen te stellen over maatschappelijke kwesties en verschijnselen, daarover een beargumenteerd standpunt in te nemen en te verdedigen, en daarbij respectvol met kritiek om te gaan. |
| 37 | De leerling leert een kader van tien tijdvakken te gebruiken om gebeurtenissen, ontwikkelingen en personen in hun tijd te plaatsen. |
| 40 | De leerling leert historische bronnen te gebruiken om zich een beeld van een tijdvak te vormen of antwoorden te vinden op vragen, en hij leert daarbij ook de eigen cultuurhistorische omgeving te betrekken. |
| 48 | De leerling leert de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen. |

Level 2

- | | |
|----|--|
| 4 | De leerling leert strategieën te gebruiken bij het verwerven van informatie uit gesproken en geschreven teksten. |
| 6 | De leerling leert deel te nemen aan overleg, planning, discussie in een groep. |
| 13 | De leerling leert strategieën te gebruiken bij het verwerven van informatie uit gesproken en geschreven Engelstalige teksten. |
| 14 | De leerling leert in Engelstalige schriftelijke en digitale bronnen informatie te zoeken, te ordenen en te beoordelen op waarde voor hemzelf en anderen. |
| 18 | De leerling leert welke rol het Engels speelt in verschillende soorten internationale contacten. |
| 36 | De leerling leert betekenisvolle vragen te stellen over maatschappelijke kwesties en verschijnselen, daarover een beargumenteerd standpunt in te nemen en te verdedigen, en daarbij respectvol met kritiek om te gaan. |
| 37 | De leerling leert een kader van tien tijdvakken te gebruiken om gebeurtenissen, ontwikkelingen en personen in hun tijd te plaatsen. |
| 38 | De leerling leert een eigentijds beeld van de eigen omgeving, Nederland, Europa en de wereld te gebruiken om verschijnselen en ontwikkelingen in hun omgeving te plaatsen. |
| 40 | De leerling leert historische bronnen te gebruiken om zich een beeld van een tijdvak te vormen of antwoorden te vinden op vragen, en hij leert daarbij ook de eigen cultuurhistorische omgeving te betrekken. |



- 44 De leerling leert op hoofdlijnen hoe het Nederlandse politieke bestel als democratie functioneert en leert zien hoe mensen op verschillende manieren bij politieke processen betrokken kunnen zijn.

Level 3

- 1 De leerling leert zich mondeling en schriftelijk begrijpelijk uit te drukken.
- 4 De leerling leert strategieën te gebruiken bij het verwerven van informatie uit gesproken en geschreven teksten.
- 5 De leerling leert in schriftelijke en digitale bronnen informatie te zoeken, te ordenen en te beoordelen op waarde voor hemzelf en anderen.
- 6 De leerling leert deel te nemen aan overleg, planning, discussie in een groep.
- 8 De leerling leert verhalen, gedichten en informatieve teksten te lezen die aan zijn belangstelling tegemoet komen en zijn belevingswereld uitbreiden.
- 9 De leerling leert taalactiviteiten (spreken, luisteren, schrijven en lezen) planmatig voor te bereiden en uit te voeren.
- 10 De leerling leert te reflecteren op de manier waarop hij zijn taalactiviteiten uitvoert en leert, op grond daarvan en van reacties van anderen, conclusies te trekken voor het uitvoeren van nieuwe taalactiviteiten.
- 13 De leerling leert strategieën te gebruiken bij het verwerven van informatie uit gesproken en geschreven Engelstalige teksten.
- 14 De leerling leert in Engelstalige schriftelijke en digitale bronnen informatie te zoeken, te ordenen en te beoordelen op waarde voor hemzelf en anderen.
- 18 De leerling leert welke rol het Engels speelt in verschillende soorten internationale contacten.
- 35 De leerling leert over zorg en leert zorgen voor zichzelf, anderen en zijn omgeving, en hoe hij de veiligheid van zichzelf en anderen in verschillende leefsituaties (wonen, leren, werken, uitgaan, verkeer) positief kan beïnvloeden.
- 36 De leerling leert betekenisvolle vragen te stellen over maatschappelijke kwesties en verschijnselen, daarover een beargumenteerd standpunt in te nemen en te verdedigen, en daarbij respectvol met kritiek om te gaan.
- 37 De leerling leert een kader van tien tijdvakken te gebruiken om gebeurtenissen, ontwikkelingen en personen in hun tijd te plaatsen.
- 39 De leerling leert een eenvoudig onderzoek uit te voeren naar een actueel maatschappelijk verschijnsel en de uitkomsten daarvan te presenteren.
- 40 De leerling leert historische bronnen te gebruiken om zich een beeld van een tijdvak te vormen of antwoorden te vinden op vragen, en hij leert daarbij ook de eigen cultuurhistorische omgeving te betrekken.
- 43 De leerling leert over overeenkomsten, verschillen en veranderingen in cultuur en levensbeschouwing in Nederland, andermans leefwijze daarmee in verband te brengen, en de de betekenis voor de samenleving te zien van respect voor elkaar.
- 48 De leerling leert de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.
- 49 De leerling leert eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden te presenteren.
- 51 De leerling leert met behulp van visuele of auditieve middelen verslag te doen van deelname aan kunstzinnige activiteiten, als toeschouwer en als deelnemer.
- 52 De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op eigen werk en werk van anderen, waaronder dat van kunstenaars.

Level 4



- 4 De leerling leert strategieën te gebruiken bij het verwerven van informatie uit gesproken en geschreven teksten.
- 6 De leerling leert deel te nemen aan overleg, planning, discussie in een groep.
- 8 De leerling leert verhalen, gedichten en informatieve teksten te lezen die aan zijn belangstelling tegemoet komen en zijn belevingswereld uitbreiden.
- 13 De leerling leert strategieën te gebruiken bij het verwerven van informatie uit gesproken en geschreven Engelstalige teksten.
- 14 De leerling leert in Engelstalige schriftelijke en digitale bronnen informatie te zoeken, te ordenen en te beoordelen op waarde voor hemzelf en anderen.
- 18 De leerling leert welke rol het Engels speelt in verschillende soorten internationale contacten.
- 33 De leerling leert door onderzoek kennis te verwerven over voor hem relevante technische producten en systemen, leert deze kennis naar waarde te schatten en op planmatige wijze een technisch product te ontwerpen en te maken.
- 36 De leerling leert betekenisvolle vragen te stellen over maatschappelijke kwesties en verschijnselen, daarover een beargumenteerd standpunt in te nemen en te verdedigen, en daarbij respectvol met kritiek om te gaan.
- 37 De leerling leert een kader van tien tijdvakken te gebruiken om gebeurtenissen, ontwikkelingen en personen in hun tijd te plaatsen.
- 40 De leerling leert historische bronnen te gebruiken om zich een beeld van een tijdvak te vormen of antwoorden te vinden op vragen, en hij leert daarbij ook de eigen cultuurhistorische omgeving te betrekken.
- 48 De leerling leert de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.
- 50 De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst, te luisteren naar muziek en te kijken en luisteren naar theater-, dans- of filmvoorstellingen.

Level 5

- 4 De leerling leert strategieën te gebruiken bij het verwerven van informatie uit gesproken en geschreven teksten.
- 6 De leerling leert deel te nemen aan overleg, planning, discussie in een groep.
- 8 De leerling leert verhalen, gedichten en informatieve teksten te lezen die aan zijn belangstelling tegemoet komen en zijn belevingswereld uitbreiden.
- 9 De leerling leert taalactiviteiten (spreken, luisteren, schrijven en lezen) planmatig voor te bereiden en uit te voeren.
- 13 De leerling leert strategieën te gebruiken bij het verwerven van informatie uit gesproken en geschreven Engelstalige teksten.
- 14 De leerling leert in Engelstalige schriftelijke en digitale bronnen informatie te zoeken, te ordenen en te beoordelen op waarde voor hemzelf en anderen.
- 18 De leerling leert welke rol het Engels speelt in verschillende soorten internationale contacten.
- 36 De leerling leert betekenisvolle vragen te stellen over maatschappelijke kwesties en verschijnselen, daarover een beargumenteerd standpunt in te nemen en te verdedigen, en daarbij respectvol met kritiek om te gaan.
- 37 De leerling leert een kader van tien tijdvakken te gebruiken om gebeurtenissen, ontwikkelingen en personen in hun tijd te plaatsen.
- 40 De leerling leert historische bronnen te gebruiken om zich een beeld van een tijdvak te vormen of antwoorden te vinden op vragen, en hij leert daarbij ook de eigen cultuurhistorische omgeving te betrekken.



- 44 De leerling leert op hoofdlijnen hoe het Nederlandse politieke bestel als democratie functioneert en leert zien hoe mensen op verschillende manieren bij politieke processen betrokken kunnen zijn.

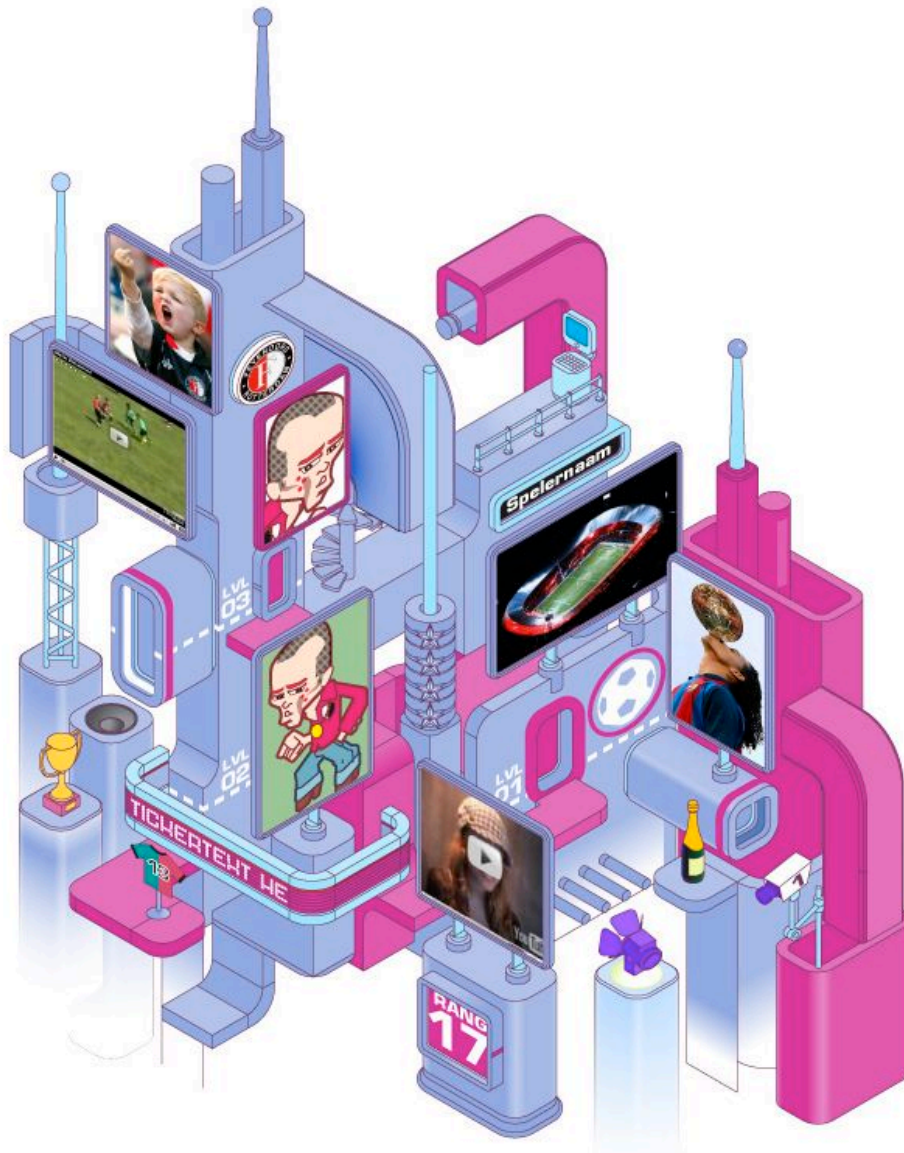
Level 6

- 1 De leerling leert zich mondeling en schriftelijk begrijpelijk uit te drukken.
- 4 De leerling leert strategieën te gebruiken bij het verwerven van informatie uit gesproken en geschreven teksten.
- 5 De leerling leert in schriftelijke en digitale bronnen informatie te zoeken, te ordenen en te beoordelen op waarde voor hemzelf en anderen.
- 6 De leerling leert deel te nemen aan overleg, planning, discussie in een groep.
- 8 De leerling leert verhalen, gedichten en informatieve teksten te lezen die aan zijn belangstelling tegemoet komen en zijn belevingswereld uitbreiden.
- 9 De leerling leert taalactiviteiten (spreken, luisteren, schrijven en lezen) planmatig voor te bereiden en uit te voeren.
- 10 De leerling leert te reflecteren op de manier waarop hij zijn taalactiviteiten uitvoert en leert, op grond daarvan en van reacties van anderen, conclusies te trekken voor het uitvoeren van nieuwe taalactiviteiten.
- 13 De leerling leert strategieën te gebruiken bij het verwerven van informatie uit gesproken en geschreven Engelstalige teksten.
- 14 De leerling leert in Engelstalige schriftelijke en digitale bronnen informatie te zoeken, te ordenen en te beoordelen op waarde voor hemzelf en anderen.
- 18 De leerling leert welke rol het Engels speelt in verschillende soorten internationale contacten.
- 35 De leerling leert over zorg en leert zorgen voor zichzelf, anderen en zijn omgeving, en hoe hij de veiligheid van zichzelf en anderen in verschillende leefsituaties (wonen, leren, werken, uitgaan, verkeer) positief kan beïnvloeden.
- 36 De leerling leert betekenisvolle vragen te stellen over maatschappelijke kwesties en verschijnselen, daarover een beargumenteerd standpunt in te nemen en te verdedigen, en daarbij respectvol met kritiek om te gaan.
- 37 De leerling leert een kader van tien tijdvakken te gebruiken om gebeurtenissen, ontwikkelingen en personen in hun tijd te plaatsen.
- 39 De leerling leert een eenvoudig onderzoek uit te voeren naar een actueel maatschappelijk verschijnsel en de uitkomsten daarvan te presenteren.
- 40 De leerling leert historische bronnen te gebruiken om zich een beeld van een tijdvak te vormen of antwoorden te vinden op vragen, en hij leert daarbij ook de eigen cultuurhistorische omgeving te betrekken.
- 43 De leerling leert over overeenkomsten, verschillen en veranderingen in cultuur en levensbeschouwing in Nederland, andermans leefwijze daarmee in verband te brengen, en de de betekenis voor de samenleving te zien van respect voor elkaar.
- 48 De leerling leert de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.
- 49 De leerling leert eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden te presenteren.
- 51 De leerling leert met behulp van visuele of auditieve middelen verslag te doen van deelname aan kunstzinnige activiteiten, als toeschouwer en als deelnemer.
- 52 De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op eigen werk en werk van anderen, waaronder dat van kunstenaars.

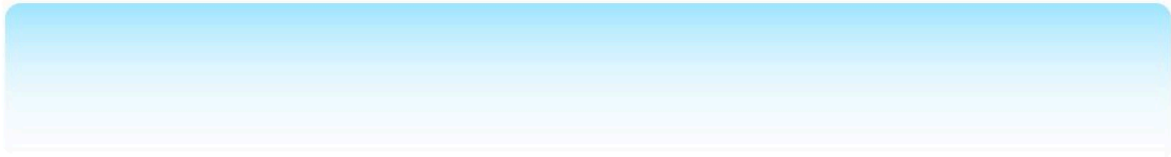
11. Grafisch

In dit hoofdstuk zijn een aantal vormgevingsschetsen te vinden.

11.1 Spelwereld



Afbeelding 1: voorbeeld van een spelerstoren van een ster met een carrière als sporter.

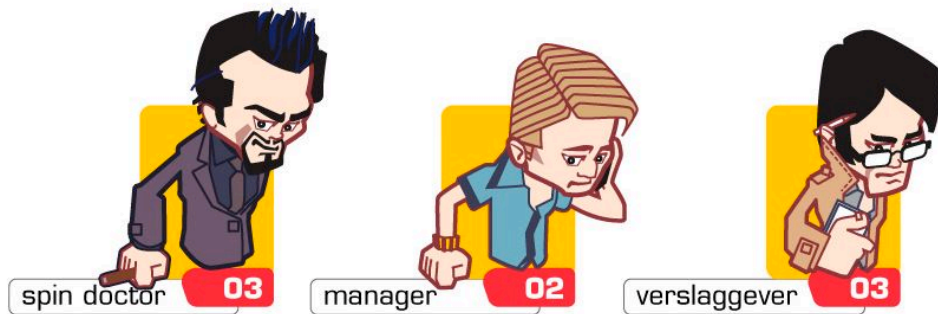


Afbeelding 2: indruk van de HUD die de speler te zien krijgt tijdens het spel.



Afbeelding 3: indruk van de interface die de speler tijdens het spel ziet.

11.2 Karakters



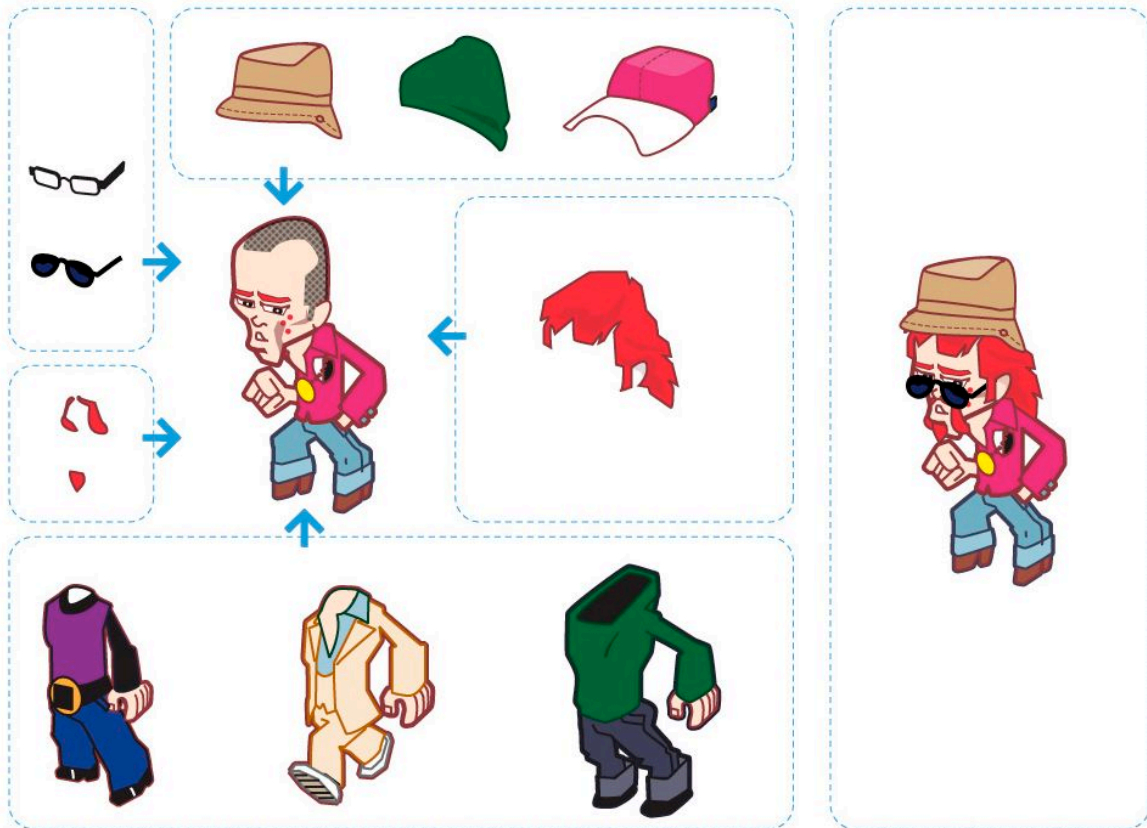
Afbeelding 4: indruk van de avatars van de rollen.



Afbeelding 5: indruk van karakters in de wereld (sterren of npc's)



Afbeelding 6: links – oude versie, rechts – drie nieuwe opties voor de vormgeving van karakters.



Afbeelding 7: indruk van de mogelijkheden van de 'avatar builder' voor de ster.



12. Wijzigingsoverzicht

FO Versie	Datum	Naam	Beschrijf kort: de inhoud van de wijziging, de reden en de locatie in het FO (hoofdstuk).
v1.23	05-10-2009	PN	De avatar van de speler bevindt zich altijd in het midden van de viewport.
	05-10-2009	PN	Duidelijker aangestipt dat het gaat om maximaal 30 leerlingen en maximaal 15 gebruikers in het spel.
	05-10-2009	PN	Verduidelijkt: alleen van bepaalde informatie uit het format van het artikel/nieuwsitem (schrijver, titel) zal in de nieuws ticker verschijnen. Er is geen sprake van een vorm van tekstanalyse.