

# CONTEXT:

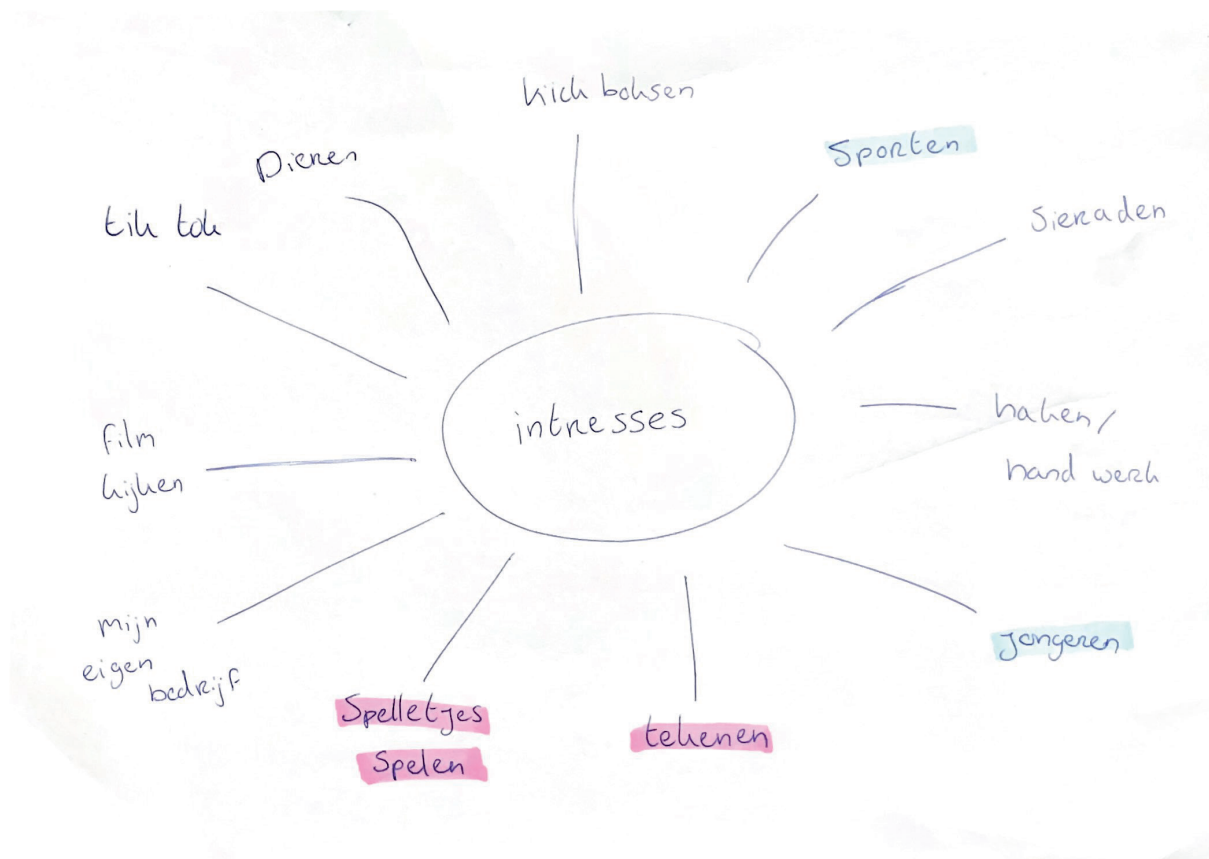
Je selecteert en beargumenteert passende onderzoeksmethodes, past deze toe om informatie te verkrijgen over de context van de opdracht en stakeholders, en analyseert de resultaten om tot een herdefiniëring of afbakening van een probleem te komen. (U1, U2)

# LEERDOEL:

Meer verdieping zoeken door middel van onderzoek of inspiratie.

# ONDERWERP

Om een onderwerp te kiezen voor mijn eigen project heb ik een woordweb gemaakt met al mijn interesses of onderwerpen die mij aanspreken. Zie afbeelding hier onder.



Van uit dit woordweb heb ik 2 onderwerpen samen gevoegd tot 1 onderwerp. Hier zijn 2 opdrachten uit gekomen:

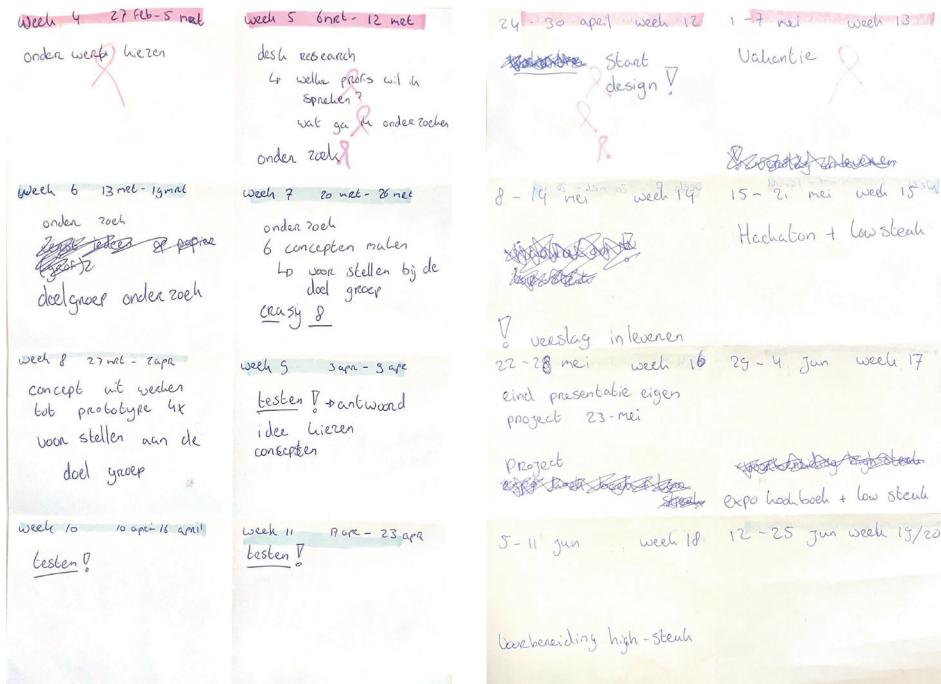
- (Blauw) Jongeren laten sporten
- (Roze) Een spel maken van mijn eigen tekeningen

Omdat ik zelf geen keuze kan maken heb ik aan mensen om me heen gevraagd wat hun het liefste zouden zien. Het resultaat:

Een spel maken met mijn eigen illustraties

# PLAN VAN AANPAK

Als eerst ben ik begonnen met een planning zo dat ik voor mezelf weet wanneer wat af moet en wat ik die week moet doen. Hier onder de planning van aankomende periode:



Daarna heb ik onderzoeksvragen opgesteld en mijn opdracht smart geformuleerd.

Smart:

**Specifiek:** Ik ga een kaart spel maken voor het hele gezin.

**Meetbaar:** Het spel is pas af al ik een prototype heb waar je echt mee kan spelen.

**Acceptabel:** In dit doel kan ik mijn creativiteit kwijt en kan ik dieper in gaan op mijn interesse door middel van onderzoek.

**Realistisch:** Deze opdracht is uitvoerbaar in de tijd die we krijgen en de middelen die ik eventueel kan inzetten om tot een eindproduct te komen.

**Tijdgebonden:** Dit project start in week 4 en eindigt in week 18

# ONDERZOEKS VRAGEN

Ik heb de volgende vragen opgesteld zodat ik goed van start kan gaan met het maken van mijn eigen spel.

Wat voor verschillende spellen heb je? - Wat wil ik maken en waarom?

Hoe begin je met het maken van een spel?

Wat maakt een spel aantrekkelijk? - Waarom spelen mensen een bepaald spel?

---

# PROFESSIONALS

Voor mijn onderzoek zou ik graag verschillende professionals willen spreken. Zo heb ik verschillende bedrijven gemaild met de vraag hoe hun proces er uitziet van het maken van een spel.

## **White goblin games**

Had geen personeel beschikbaar om mij persoonlijk te woord te staan.

## **Goliath games**

## **999 games**

Ik heb een mailtje naar het hoofdkantoor van 999 games gestuurd, al snel kreeg ik reactie terug dat ze geen tijd hebben om mij persoonlijke te woord te staan maar dat ze wel een video hebben waar het hele proces wordt uitgelegd. Dus deze video heb ik bekeken.

---

# DOCUMENTAIRE

Om antwoord te geven op de vraag "hoe begin je met het maken van een spel?" heb ik de documentaire gekeken die 999 Games mij heeft op gestuurd.

*Bron:*

>> 999 Games. (2023, 12 januari). Hoe maakt 999 Games een spel - VOLLEDIGE DOCUMENTAIRE [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=W-ZJBVwWGhc>

Uit de documentaire heb ik de volgende conclusies getrokken:

Het bedenken van een spel begint met een idee en van uit daar maak je een schets en ga je het zelf spelen in je hoofd. Zo kijk je of jou idee wel werkt. Daarna maak je een eerste prototype en dan is het alleen maar testen, testen, testen! en verbeteren tot het in de kleine puntjes klopt.

---

# DESK RESEARCH

Op het internet heb ik gezocht naar welke verschillende spellen je hebt, om antwoord te kunnen geven op de vraag "Wat voor verschillende spellen heb je?".

Ik heb uit verschillende bronnen deze informatie gehaald:

Er zijn verschillende categorieën waar je spellen in kunt indelen:

- Geluk, iedereen kan de winnaar zijn. Wie heeft het meeste geluk?
- Strategie, een spel waar je vooruit moet denken. Welke keuzes maak je?
- Reactie, er zit veel actie in het spel maar wie is het snelst?

Ook heb ik gekeken naar het antwoord op de vraag "wat maakt een spel intresant?".

Een spel dat echt iedereen leuk vindt, bestaat niet. Daarom zijn er verschillende spellencategorieën. Als je weet welke categorieën er zijn, zie je ook dat er weliswaar overlap is, maar ook dat deze categorieën toch vooral van elkaar verschillen met altijd een bijbehorende doelgroep. Zo houden kinderen vaak meer van geluk en actie/ reactie. Strategiespelers houden juist van lang nadenken over veel keuzes en vooruit plannen. En casual spelers houden overwegend van korte spelletjes waar ook veel gelachen kan worden. Dat zijn maar drie voorbeelden die ver uit elkaar liggen, maar je begrijpt al snel dat een compromis niet de oplossing is.

### Conclusie:

De doelgroep is heel belangrijk in mijn keuzes.

### Bronnen:

>> Hoe maak je een spel? (z.d.). <https://www.999games.nl/blog-hoe-maak-je-een-spel>

>> Goliath games - Goliath. (2023, 14 februari). Goliath. <https://www.goliathgames.nl/goliath-games/>

## DOELGROEP BEPALING

Het spel wat ik ga maken moet zo veel mogelijk speel plezier opleveren. Dus ik wil een spel maken wat je zowel thuis met je familie kan spelen als met je vrienden groep.

Leeftijd: 8-88

geslacht: man/vrouw

## DOELGROEP ONDERZOEK

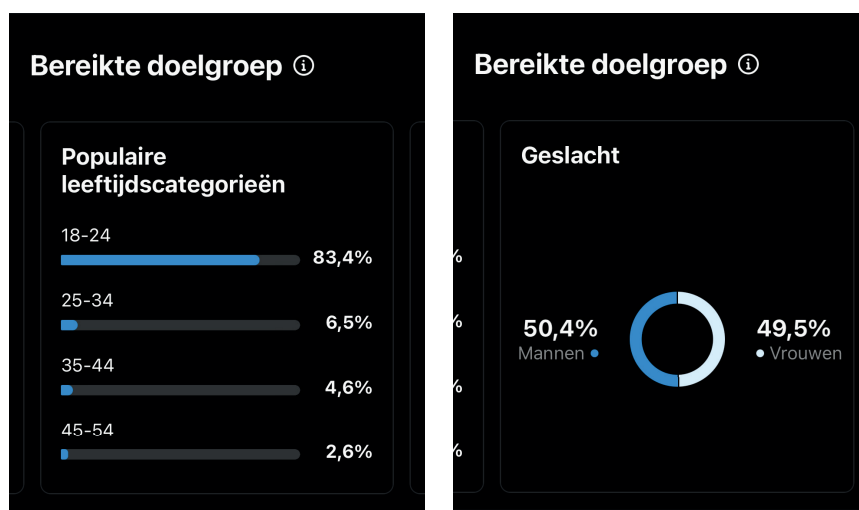
Plan van aanpak:

Om er achter te komen waar de doelgroep behoefte aan heeft en uit eindelijk de keuze van mijn spel te verantwoorden ga ik verschillende gezinnen ondervragen door middel van een poll.

De volgende dingen wilde ik te weten komen:

- Spelen jullie wel eens kaart spellen met elkaar?
- Van welk spel gaat je hard sneller kloppen? actie of strategie
- Welke elementen mogen niet ontbreken? geluk of tactiek
- Hoelang mag dit spel duren? korter dan 20 min of langer dan 20 min

Dit heb ik gedeelt op mijn instagram account omdat daar de doelgroep te bereiken is.



# UITSLAG DOELGROEP ONDERZOEK

Dit zijn de uitslagen van de verschillende polls die ik de doelgroep heb voor gesteld.

De eerste vraag heb ik vooral gesteld om te bevestigen dat mijn doelgroep op instagram zit.

**Conclusie:** dat klopt aardig!

De tweede vraag gaat vooral over de interesses van de doelgroep. **Conclusie:** mijn doelgroep houdt van actie/reactie.

De derde vraag gaat over hoe de doelgroep wil dat het spel loopt.

**Conclusie:** Tactiek gaat boven geluk.

De vierde vraag gaat vooral over hoelang ze concentratie hebben om het spel te blijven volgen. **Conclusie:** Het is kiele kiele, dus het spel moet rond de 20 minuten zijn.



---

# BRONNEN

999 Games. (2023, 12 januari). Hoe maakt 999 Games een spel - VOLLEDIGE DOCUMENTAIRE [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=W-ZJBVwWGhc>

Hoe maak je een spel? (z.d.). <https://www.999games.nl/blog-hoe-maak-je-een-spel>

Goliath games - Goliath. (2023, 14 februari). Goliath. <https://www.goliathgames.nl/goliath-games/>

# CONCEPT/ONTWERP:

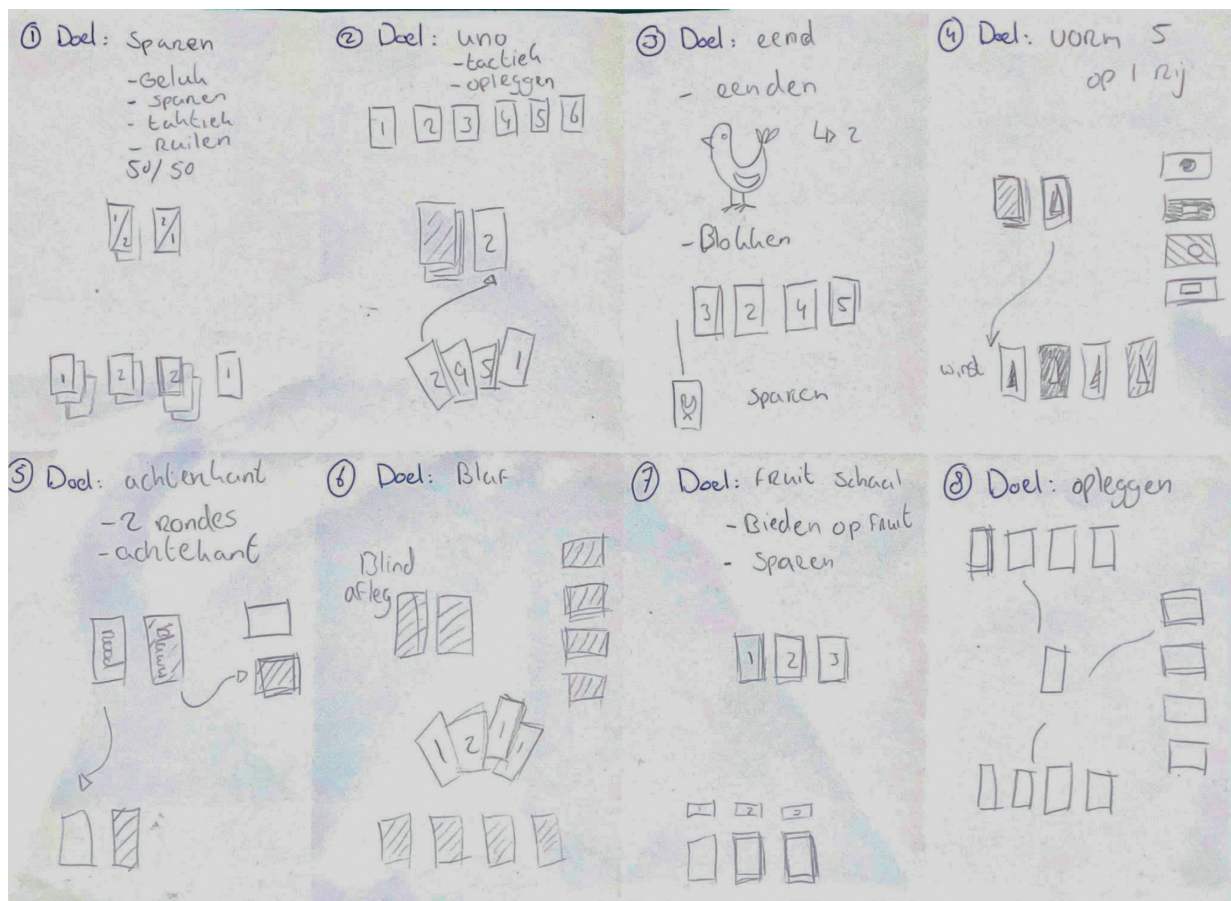
Je verkent herhaaldelijk mogelijke oplossingen vanuit verschillende kaders, op basis van onderzoeken, en creëert onderscheidende concepten en ontwerpen, met behulp van passende strategieën en methodes. (C1, C2)

## LEERDOEL:

Mijn eigen kennis in zetten om de klant te adviseren op het gebied van vormgeving.

## CRAZY 8

Om de vele ideeën uit me te krijgen heb ik gebruik gemaakt van een crazy 8. Hier heb ik voor gekozen omdat je dan even niet moet na denken maar gewoon je ideeën op papier moet zetten.



## CONCEPTEN

Van uit de crazy 8 heb ik 3 concepten uit getyped tot een klein tekstje wat het concept samenvat. Dit lees je op de volgende pagina.

### Concept 1: Bluf

Hou jij je gezicht in de plooi?

trek jij de bluf kaart zonder dat je mede spelers het weten? dan ga je er met de winst vandoor. Maar komen je mede spelers er achter dan wint de gene die door jou pockerface prikt.

### Concept 2: Fruit manden

Welkom op de fruit markt, heb jij de meeste punten aan het einde van de markt?

Verzamel fruit manden en ruil fruit met je mede handelaren. Wie uiteindelijk aan de hand van zijn fruit manden de meeste punten heeft verzameld wint!

### Concept 3: 50/50

Durf jij de gok te wagen? Er zijn twee stapels en je heb 50% kans om jou kaart te pakken. Pak jij jou kaart heb je geluk en word je beloond met een punt. Pak je de kaart van een mede speler dan mag deze speler een opdracht verzinnen.

## UITGEWERKTE CONCEPTEN

De bovenstaande concepten heb ik uit getyped. Zo heb ik voor mezelf scherp wat de inhoud is van elk concept. Ook heb ik een klein moodboard per concept gemaakt.

### Bluf

*Hou jij je gezicht in de plooi?*

*trek jij de bluf kaart zonder dat je mede spelers het weten? dan ga je er met de winst vandoor. Maar komen je mede spelers er achter dan wint de gene die door jou pockerface prikt.*

*Doel: Aan het einde van het spel zo veel mogelijk punten over houden.*

*Start: schud alle kaarten goed door. Iedere speler krijgt 4 kaarten. Maak een afgedekte pak stapel.*

*Acties: tijdens jou beurt kan je verschillende acties uit voeren. Deze acties voer je ten allertijd uit, er mag niet gepast worden.*

- 1. Je pakt een kaart van de stapel, de kaart besluit je te houden omdat deze punten op levert in je afgedekte stapel of omdat dit een pest kaart is.*
- 2. Een van de punten kaarten die je in je hand hebt leg je op je eigen afgedekte stapel.*
- 3. Je speelt een pest kaart van uit je hand, deze leg je open voor de gene neer waar je deze actie wil uitvoeren.*

### Verloop van het spel:

*Iedere speler voert een van de boven staande acties uit. Je hebt de volgende pest kaarten:*

*- "bluf " als je in het bezit bent van deze kaart moet je je gezicht in de plooihouden, komt een van je mede spelers er achter dat jij deze kaart bezit kan hij jou weg spelen met een open kaart.*

*- "einde" er zitten 6 kaarten in het spel worden er 5 einde kaarten getrokken is het spel afgelopen.*

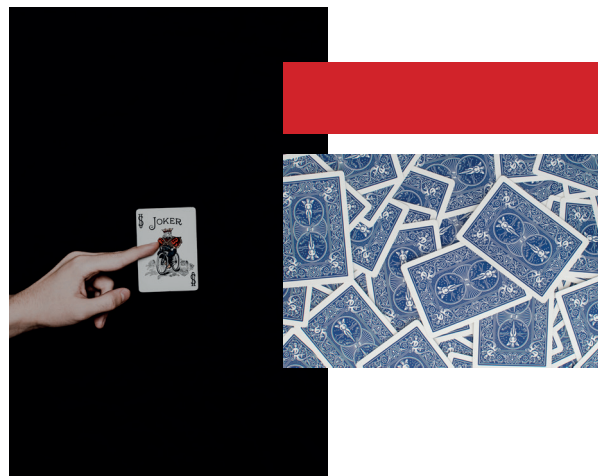
*- "open kaart" als een speler 3 van deze kaarten voor zich heeft liggen geeft hij openheid van zaken en legt al zijn kaarten open op tafel neer. Bezit deze persoon de Bluf kaart dan ligt deze uit het spel en levert hij of zij zijn kaarten in bij de af gedekte stapel.*

*Deze stapel word dan opnieuw weer geschud.*

*De punten stapel die deze speler heeft opgebouwd word verdeeld over de over gebleven spelers.*

*Is deze persoon niet in hte bezit van een bluf kaart levert hij zijn kaarten in en krijgt een nieuwe set van 4 kaarten, iedere speler lever een punt kaart in bij deze speler. De afgedekte stapel word op nieuw geschud en het spel vervolgd.*

*De winnaar word bepaald het aantal punten kaarten dat iedere speler afgedekt op zijn of haar eigen stapel heeft liggen.*





### **Fruit manden**

Welkom op de fruit markt, heb jij de meeste punten aan het einde van de markt? Verzamel fruit manden en ruil fruit met je mede handelaren. Wie uiteindelijk aan de hand van zijn fruit manden de meeste punten heeft verzameld wint!

**Doel:** Zo veel mogelijk punten verzamelen door het verzamelen van fruitmanden.

**Start:** schud alle kaarten goed door en maak twee gesloten stapels. Pak van iedere stapel de bovenste kaart en leg deze naast de stapels. Iedere speler krijgt een fruit manden kaart.

Op de fruitmanden kaarten staat waar jij punten voor kan krijgen, bepaal voor jezelf de tactiek en verzamel de fruitmanden die op jou kaartje staan. je mag niet tegelijkertijd aan verschillende fruitmanden werken dus kies slim. Tijdens iedere beurt kan je verschillende acties uitvoeren.

#### **Acties:**

1. Je pakt een opengelegde kaart van de stapel als je deze nodig hebt voor je fruitmand.  
Je legt weer een kaart open van de afgedekte stapel
2. je pakt een gesloten kaart van de stapel (gokje) en levert een van de kaarten die je voor je hebt liggen weer in onderaan de afgedekte stapel. Deze kaart kan voor jou geen waarde hebben maar voor een ander wel.
3. je ruild een groente met een van je mede spelers. (Kijk hier goed bij naar de waarde van de groente.)

**Verloop van het spel:** iedere speler voert een van de boven staande acties uit tijdens zijn beurt.  
Het spel is afgelopen als alle kaarten zijn verdeeld.



### **50 / 50**

Durf jij je mede spelers te misleiden. Test je overtuigings skills door je mede spelers slechte kaarten aan te smeren.

**Start:** schud de kaarten goed door. Maak een afgedekte stapel.

**verloop van het spel:** als het jou beurt is pak je twee kaarten, op de kaarten kunnen de getallen -3 tot +3 punten staan. Deze twee kaarten houd je gesloten in je hand zoo dat alleen jij weet wat er op staat. Dan probeer je je mede speler aan de rechter kant er van te overtuigen welke kaart ze moeten nemen. Dus probeer zo overtuigend over te komen want de kaart waar ze niet voor kiezen is voor jou. Het kan dus zijn dat je met een -3 kaart zit op gescheept, dat wil je voorkomen.



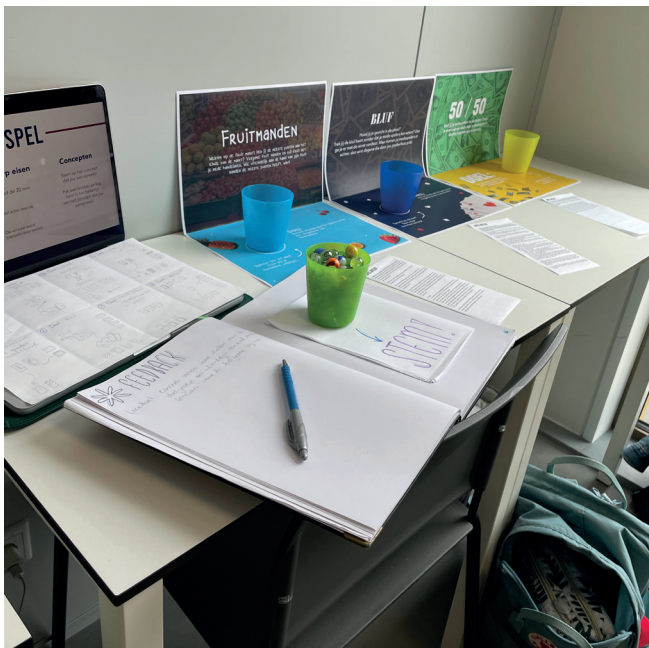
# TUSSEN TIJDSE EXPOSITIE

Tijdens de tussentijdse expositie wil ik handig gebruik maken van de doelgroep die daar rondloopt, daarom is dat een van de plekken waar ik mijn concepten ga testen.

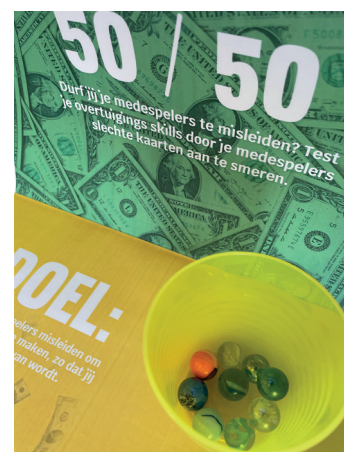
## Testplan

Ik wil een A/B-test uitvoeren door meerdere concepten aan de doelgroep voor te stellen. Dit wil ik doen door een stemming met knikkers. De doelgroep kan op zijn of haar meest aansprekende concept stemmen door een knikker in dat bakje te doen. Ieder concept wordt creatief weer gegeven met een kleine uitleg.

## Uitvoering:



Uitslag: Het liep redelijk gelijk tussen Bluf en 50/50, uiteindelijk heeft 50/50 gewonnen.



## Feedback op leerdoel:

Docent: Een concept gaat meer over het design en niet het idee.

Dit zijn voornamelijk ideeën.

Pear: 3 duidelijke ideeën mooi vormgegeven. De knikker stemming is leuk bedacht.

Pear: Fruitmanden en Bluf lijken veel op elkaar kwa vormgeving en kleur waardoor 50/50 er echt uitspringt, vandaar de stemmen.

# A/B TEST

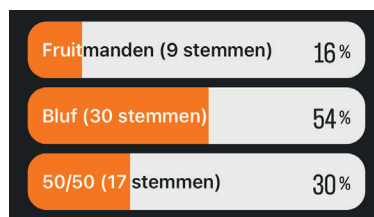
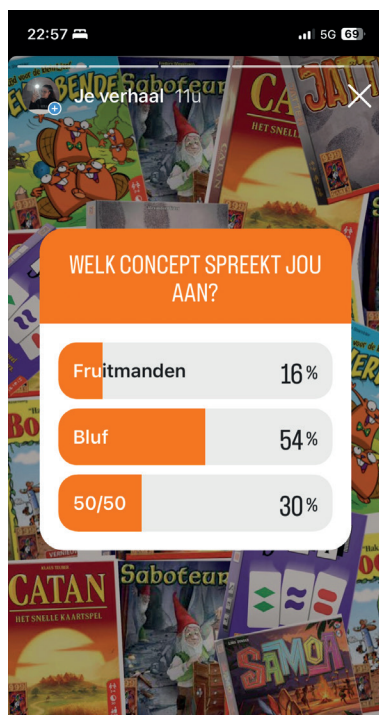
Omdat er minder testers waren dan ik had verwacht en omdat bij de expositie een te gespecificeerd doelgroep aanwezig was heb ik er voor gekozen om deze test nog een keer op instagram uit te voeren.

## Testplan

Ik wil een A/B-test uitvoeren door meerdere concepten aan de doelgroep voor te stellen. Dit doe ik door een stemming in mijn instagram verhaal.

## Uitvoering:

De volgende 3 story's heb ik voor gelegd aan mijn instagram volgers.



## Conclusie:

Omdat ik tijdens de eerste test getest heb bij een te specifieke doelgroep heb ik er voor gekozen om de test op nieuw te doen. hier uit is gekomen dat Bluf de voorkeur heeft van de doelgroep.

# BRAINSTORM

Elk kaart spel heeft zo zijn eigen thema. Zo heeft gaat het bijvoorbeeld bij bever bende om bevers of bij regenwormen om wormen. Daarom heb ik me zelf gefosseerd om alles opteschrijven wat in me opkwam.

Met deze methode fosseer je je zelf te denken, ik heb hier voor gekozen omdat ik op dat moment echt geen ideeën had of inspiratie. Dit heb ik voor een minuut gedaan en dit zijn de uitkomsten:

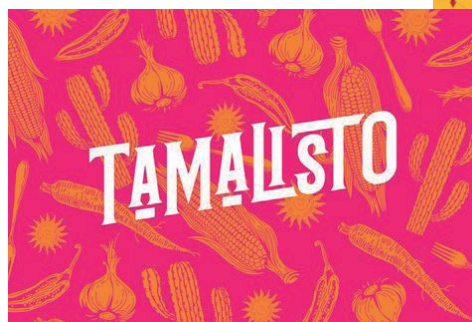
Thema's voor Bluf

- Dieren
- poker
- kip en het ei
- bankieren
- mollen & mds hopen
- maffia
- mexicaans / taco
- planten
- honijnen
- weer
- natuur/opwaeming v/d aarde
- bijen
- Afrikaans
- chinees

Daarna heb ik gekozen voor de twee dingen die mij het meest aanspraken. Kippen en eieren omdat je dat snel duidelijk kan maken met kleine tekeningetjes, ook heb ik gekozen voor mexicaans omdat dat een zeer uitgesproke sfeer is.

# MOODBOARD

Van uit de mexicaanse stijl heb ik een moodboard gemaakt:



MEXICAN

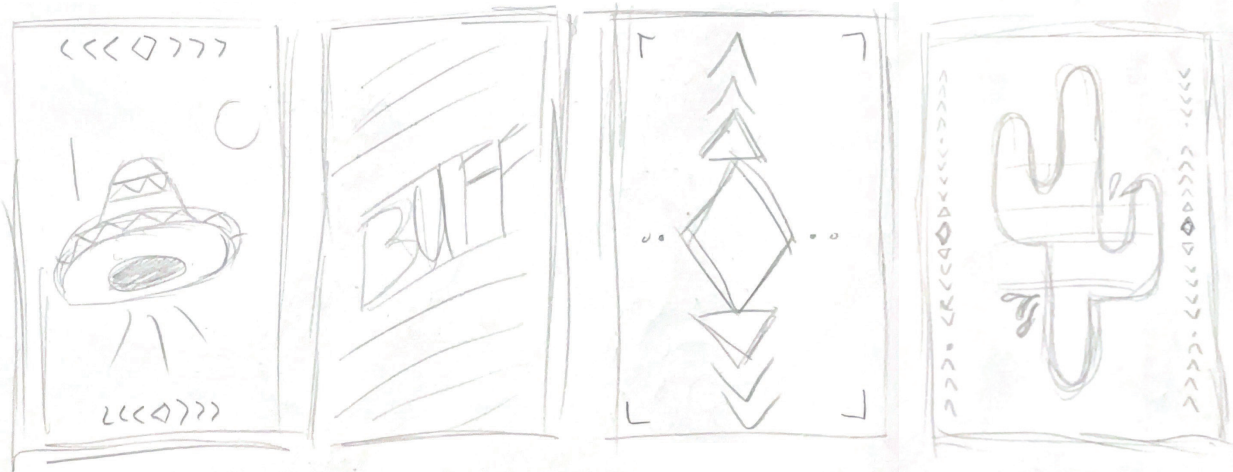


MEXICAN



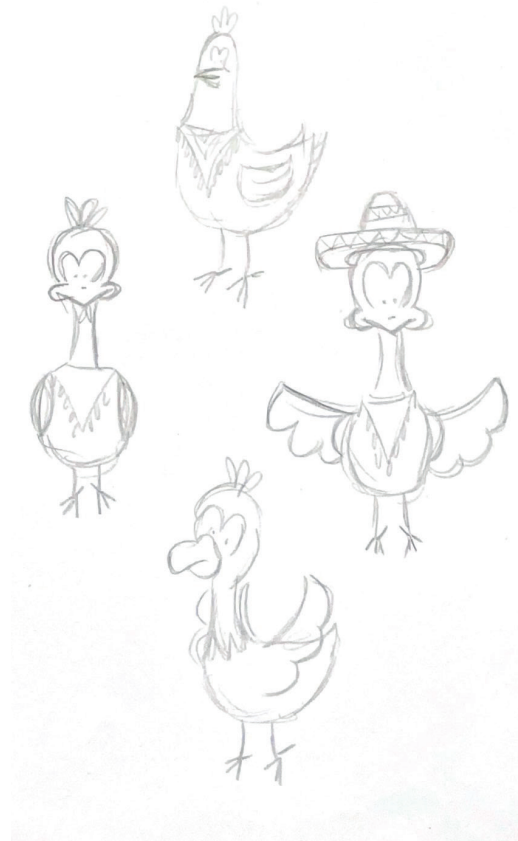
# SCHETSEN

Voor de kaartjes ben ik gaan schetsen hoe de achterkant er uitkomt te zien.



Ook heb ik veel eventuele karakters geschetst:

Tijdens het test van het spel riep een van mijn testers "Finito! om in het mexicaans te blijven" toen het spel afgelopen was. Toen dacht ik dat is wel een goeie naam. Daarom heb ik besloten om mijn spel Finito te noemen en het concept een nieuwe naam te geven.



# DEFINITIEVE KARAKTERS

Van uit de schetsen ben ik de definitieve karakters gaan maken dit zijn de uitkomsten:



# ACHTERKANT KAART

Ook de achterkant van de kaart heb ik digitaal uitgewerk. Ik heb meerdere kleur opties uit geprobeerd maar geel is toch het duidelijkst



# DESIGN KAARTJES

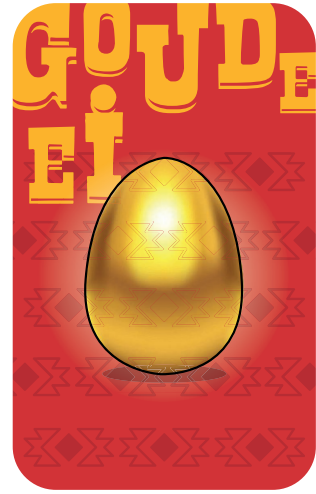
Van de karakters heb ik de speel kaarten gemaakt.



Einde kaart



Open kaart



Bluf kaart



0 punten



1 punten



2 punten



3 punten

Uit de test met het papieren prototype is gekomen dat er meer vraag is naar pest kaarten dus dit zijn de pest kaarten waar ik mee gekomen ben.



Hiermee kan je de haan stoppen met het stelen van jou eiren.



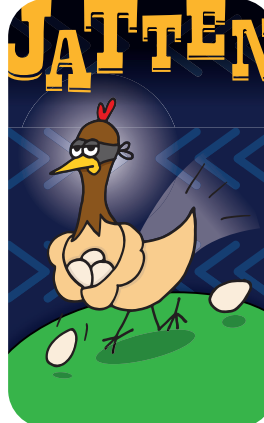
Je moet een beurt over slaan.



Je mag een punt-kaart stelen van een mede speler.

# DEFINITIEF DESIGN KAARTJES

Na wat aanpassingen met het testen zijn dit de definitieve kaartjes geworden.





# DESIGN DOOSJE

Omdat je spel natuurlijk op geborgen moet kunnen worden heb ik zelf speciaal een doosje op maat gemaakt. Dit doosje is gemaakt van karton zo dat ik er makkelijk een design om heen kan plakken.



Voor nu is het nog een saai doosje maar daar komt een bij passend design om heen. Ik heb nog geen tijd gehad om het design uit te printen en er om heen te plakken maar dit gaat wel lukken voor de eind presentatie. Hier is wel alvast het design wat om het doosje komt:

Bovenkant



Onderkant



# DESIGN SPEL UITLEG

We kunnen het belangrijkste natuurlijk niet vergeten, De spel uitleg. Ik heb eerst gekeken naar hoe andere spellen de spel uitleg betrekken in het doosje. Is het een spel uitleg of heeft het nog een andere functie in het doosje? Hier wat voorbeelden van spellen die ik zelf speel:



Conclusie:

De spel uitleg heeft eigenlijk als enige functie het spel uit leggen. Als je het doosje opend zie je niet duidelijk waar het over gaat en welk spel het is.

Voor mijn eigen spel wil ik daar graag mee spelen. Wat voor toevoging kan de spel uitleg nog meer hebben, dan alleen het spel uitleggen?

## Opbouw

Ook heb ik gekeken naar hoe de spel uitleg is opgebouwd bij andere spellen, hier een voorbeeld:

De opbouw van de spel uitleg bestaat uit de volgende onderwerpen:

- Materialen
- Voorbereiding
- Spel verloop
- Bijzonderheden
- Einde



Van uit deze punten ben ik ook mijn spel uitleg op gaan bouwen. Eerst heb ik het uit getyped en daarna heb ik heb design er om heen gemaakt. Ook wilde ik dat de uitleg een functie heeft als je het doosje open doet. Daarom heb ik op de eerst pagina heel groot FINITO neer gezet zodat je meteen weet waar over het gaat.

### BIJZONDERE KAARTEN

In het spel zitten verschillende "bijzondere kaarten" hierbij de uitleg:



#### 1. Gebraden haan

Deze kaart kan je inzetten als de "Haan kaart" tegen jou wordt gebruikt. Dit kan je bijvoorbeeld doen als je in het bezit bent van het Gouden ei of als je hele goede kaarten in je hand hebt en je deze niet wilt inleveren.



#### 2. Het Gouden ei

Het Gouden ei is eigenlijk een Punt-kaart, bezit je deze kaart aan het einde van het spel dan telt deze kaart voor 5 punten. Maar let op, tijdens het spel wordt dit Gouden ei vaak gestolen door de Haan.



#### 3. Finito

Van deze kaart zitten er 8 in het spel, zijn er 7 kaarten "Finito" getrokken dan is het spel afgelopen. Trek je deze kaart dan leg je hem gelijk open op tafel en pak je nog een kaart. Dus let goed op want voor je het weet is het spel FINITO!

### EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt bepaald door de Finito kaarten, zijn er 7 kaarten getrokken dan is het spel afgelopen. Dit kan lang duren maar het kan ook zo over zijn dus blijf alert!

Als het spel klaar is worden alle punten bij elkaar opgeteld.

Voorbeeld:



#### CARLO

Bij elkaar opgeteld heeft Carlo 8 punten.

#### PABLO

Bij elkaar opgeteld heeft Pablo 7 punten.

#### MARIA

Bij elkaar opgeteld heeft Maria 4 punten.

Carlo heeft in dit voorbeeld gewonnen. Komt het voor dat er twee spelers zijn met hetzelfde punten aantal dan wint de speler met het Gouden ei. Hebben jullie allebei het Gouden ei of juist niet dan heeft de speler gewonnen die de meeste punt kaarten heeft.

### TOERNOOITJEP

Speel zoveel potjes als het aantal spelers. Aan het begin van elk potje wordt de speler links van de startspeler de nieuwe start speler. Houd de punten bij op een notitie blokje. Wie heeft de meeste punten? Dat is de winnaar van het toernooi!



### SPEELMATERIAAL

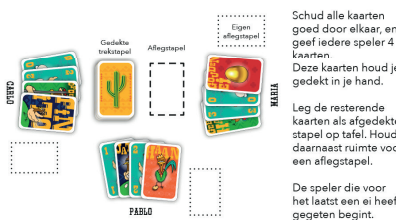


Het spel bestaat uit:  
 - 38 Punt-kaarten (12x0 punten 10x1 punt 8x2 punten 8x3 punten)  
 - 32 Pest-kaarten (10x "Opgehokt" 8x "Jatten" 6x "Gebraden haan" 8x "Haan")  
 - 8 finito kaarten

Het aantal "Gouden ei" kaarten wordt bepaald door het aantal spelers.  
 2 spelers - 4x het gouden ei    5 spelers - 10x het gouden ei  
 3 spelers - 6x het gouden ei    6 spelers - 12x het gouden ei  
 4 spelers - 8x het gouden ei

### VOORBEREIDING

Start opstelling bij 3 spelers:



Schud alle kaarten goed door elkaar, en geef iedere speler 4 kaarten. Deze kaarten houd je gedekt in je hand.

Leg de resterende kaarten als afgedekte stapel op tafel. Houd daarnaast ruimte voor een aflagestapel.

De speler die voor het laatst een ei heeft gegeten begint.

### SPEL VERLOOP

Er wordt met de klok meegespeeld. De startspeler begint en voert een van volgende acties uit tijdens zijn/haar beurt.

#### 1. Kaart pakken

Je mag een kaart pakken van de afgedekte stapel. Maar let op! je mag je ttt maximaal 5 kaarten aanvullen, dat betekent dat als je deze ronde een k pakt, je de volgende ronde er sowieso een moet spelen of afleggen.

#### 2. Punt-kaart spelen

Een van de kaarten in je hand speel je! Je hebt 2 verschillende manieren om een Punt-kaart te spelen:  
 - Je kan een "Punt-kaart" op je eigen aflagestapel leggen.  
 - Je kan een "Punt-kaart" op de aflagestapel van een andere speler leggen.

#### 3. Pest kaart spelen

In jouw beurt kan je ook een Pest-kaart spelen.



Als je deze kaart op de aflagestapel legt, moet de volgende speler een beurt overslaan.



Als je deze kaart op de aflagestapel legt, mag je bovenste Punt-kaart. Je van een van je medesp



Als je deze kaart op de aflagestapel legt, wijs je een speler aan de kaarten in zijn/haar hand moet openen. In deze speler in h bezit van het Gouden ei dan moet hij/zij al haar kaarten inleve Deze speler krijgt een nieuw setje van 4 kaarten, ook levert dez speler de bovenste Punt-kaart in van zijn eigen aflage stapel en deze aan de speler die de Haan heeft opgelegd.

Bezit deze speler geen Gouden ei dan krijgt hij/zij ook een nie set kaarten. Ook krijgt deze speler de bovenste Punt-kaart van speler die de Haan heeft opgelegd.

De ingeleverde kaarten worden bij de gedekte stapel gevoeg deze stapel wordt geschud. Het spel gaat weer verder.

De uitleg van de andere kaarten vind je onder het kopje "Bijzondere kaarten".

# PROTOTYPE:

Je creëert prototypes, gebaseerd op vakinhoudelijke theorieën, test en evalueert herhaaldelijk volgens passende methodes bij stakeholders en presenteert uitgewerkte eindproducten. (C3, D1)

## LEERDOEL:

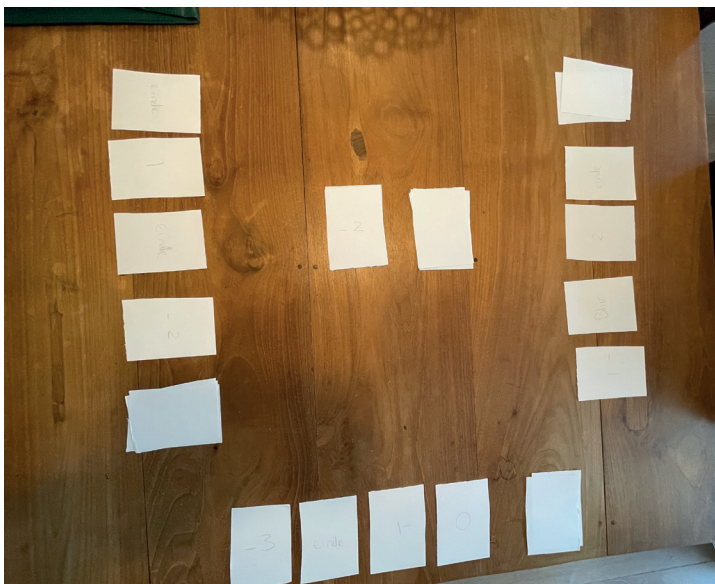
Vaker testen om een beter eindproduct te krijgen.

## PAPIERE PROTOTYPE

Van mijn spel heb ik een papieren prototype gemaakt, ik heb kaartjes uitgeknipt en de acties van spel er op gezet. Eerst heb ik voor mezelf op een rijtje gezet welke kaarten ik voor nu nodig heb in mijn spel. Zoals alle punten ( van -3 tot en met +3 ), de bluf kaart, de open kaart en de einde kaart.

aantal kaarten	
$\boxed{-3}$   $\boxed{-2}$   $\boxed{-1}$   $\boxed{-0}$   $\boxed{1}$   $\boxed{2}$   $\boxed{3}$	20 kaarten
3	5 5 2 5 5 3
bluf	5 1 5 kaarten
einde	6 1 6 einde
open kaart	6 1 6 kaarten
pest kaarten	7 1 (7)

Dit heb ik een paar keer zelf getest in mijn eentje. Dit heb ik gedaan door middel van een opstelling te maken van 3 personen en steed te verplaatsen naar de plek waar de beurd is. Conclusie: Het aantal kaarten is voldoende en er zitten een duidelijk verloop in het spel. Het einde van het spel kan soms heel lang duren. Daarom ga ik het aantal "einde" kaarten vergroten of in iedergeval dat de spelers zelf kunnen bepalen hoelang een spel bijvoorbeeld duurt.



## Test met test-personen

Ook heb ik met het papieren prototype getest met echte mede spelers. Ik heb samen met verschillende mensen het spel gespeeld in een twee persoons opstelling. Dit in een korte samenvatting van wat de testers aangaven:

Conclusie:

Tester 1 (Geert): Het spel is leuk en duidelijk, ik mis alleen een beetje actie/ het pesten in het spel. Misschien is het een idee om wat pest kaarten toe te voegen om net wat meer pit in het spel te krijgen.

Tester 2 (Anna): Het spel staat goed, de uitleg is duidelijk ik miss alleen nog net wat meer actie reactie. Iedereen doet zijn ding maar ik mis wat interactie met elkaar. Ook zitten er veel "punt kaarten" in waardoor ik niet veel andere kaarten kreeg.

Tester 3 (Tessa): Leuk spel! goed bedacht. Het bluffen tijdens het spel is een spannend element, dat zorgt er voor dat je het hele spel gefocust moet zijn. het spel mag van mij iets langer duren misschien het aantal "einde" kaartjes aanpassen.

## Wat haal ik hier uit?

Ik moet wat pest kaarten toevoegen voor meer actie want daar vraagt de doelgroep om. En het aantal punt kaarten moet naar beneden.

# LOW-FI PROTOTYPE

toen ik het design van mijn kaartspel af had heb ik de kaartjes uitgeprint, om te kijken hoe ze er in het echt uitzien. Klopt de grote? hoe houden mensen hem vast? en past het allemaal bij elkaar? zie ik nog foutjes?

Al deze vragen heb ik zelf bekeken en in mijn kringen gevraagd (ouders, zusje en vrienden).

Al snel kwam ik er achter dat de punt-kaarten slecht leesbaar waren als je ze links vast hebt:

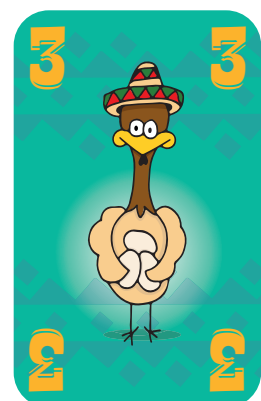
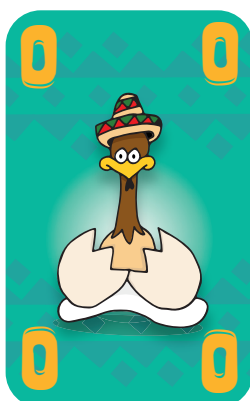
Dus heb ik besloten om in elke hoek van de kaart het punten aantal weer te geven.



Links



Rechts



Het Low-fi prototype heb ik ook met test personen getest. Dit keer heb ik de volgende vragen gesteld:

- Zitter er te veel of te weinig punt kaarten in?
- Zijn de pest kaarten een toevoeging?
- Is het spel langer of korter gaan duren met deze toevoegingen?
- Zijn er dingen die je graag anders ziet?

Hier kwam het volgende uit:

- **Zitter er te veel of te weinig punt kaarten in?**

De punt kaarten zijn precies goed. Het aantal is nu ook beter te tellen aan het einde en de kans dat je een pest kaart pakt is veel groter.

- **Zijn de pest kaarten een toevoeging?**

Door de pest kaarten is er veel meer actie reactie wat het spel veel aantrekkelijker maakt.

- **Is het spel langer of korter gaan duren met deze toevoegingen?**

Omdat er best veel punt kaarten zijn weg gevallen en minder pest kaarten er voor in de plaats zijn gekomen, duurd het spel iets minder lang. Dat doet niet af aan het speel plezier.

- **Zijn er dingen die je graag anders ziet?**

Je was er misschien al achter gekomen maar, ik ben links handig en toen ik de punt kaarten vast had kon ik niet altijd alles duidelijk lezen. En bij de kaart jatten valt het hoofd weg van de vogel, maak of de achtergrond een andere kleur of iets lichter.

Dit heb ik uit eindelijk gedaan en van uit hier ben ik mijn High-fi prototype gaan maken.



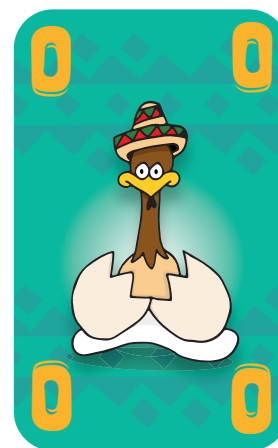
Voor



na



Voor



na

# HIGH-FI PROTOTYPE

Ik heb een website gevonden die speel kaarten laat drukken in een enkel aantal, dus dat heb ik gedaan. Ik heb van alle kaarten 10 exemplaren besteld omdat ik het preciese aantal kaarten nog moet gaan testen bij test personen.

De kaarten zijn dubbelzijdig gedrukt op gebroken wit papier van 350 gram, er is een coating aan gebracht die de kaarten beschermt tegen verkleuren van de zon en water.



Van wege ziekte van mijn test personen heb ik dit niet meer optijd kunnen testen voor het inlevermoment. Helaas ben ik de uitkomst hiervan jullie schuldig.