SERIOUS GAMING
COMPONENTEN



© IVO WENZLER

SERIOUS GAMING COMPONENTEN DIE TIJDENS HET ONTWERPPROCES BEPAALD MOETEN WORDEN

SCENARIO	Verhaallijn van het spel, waarin de startvoorwaarden en grenzen van het spel worden beschreven
EVENTS	Informatie die tijdens het spel naar voren komt en die invloed heeft op de dynamiek en het verloop van het spel
ROLLEN	Spelrollen, met hun specifieke posities, doelstellingen, verantwoordelijkheden, taken en beperkingen
BESLISSINGEN	Rol-specifieke beslissingen, hun volgorde, relatie tot opties en beslissingen van anderen
VOLGORDE	Activiteiten voor en na de game die nodig zijn om de doelstellingen van de game te behalen
CYCLI	Cyclische structuur van het spel, de loop van de activiteiten en hun tijdsbeperkingen
STAPPEN	Rol-specifieke spelstappen die spelers tijdens het spel moeten volgen
DATA	Gegevens en informatie die spelers helpen bij het nemen en evalueren van hun beslissingen
MODELLEN	Kwantitatieve en/of kwalitatieve modellen die worden gebruikt om de beslissingen van deelnemers te verwerken
ACCOUNTING	Proces en hulpmiddelen voor het vastleggen van beslissingen van spelers en het geven van feedback
INDICATOREN	Specifieke producten van het boekhoudsysteem die als prestatie-indicatoren zullen dienen
REGELS	Vaste regels die het spel bepalen en die spelers tijdens het spel moeten naleven
BELEID	Spelregels die spelers tijdens het spel zelf kunnen toevoegen, schrappen of wijzigen
FORMAAT	Beschrijving van de fysieke en/of digitale vorm en stijleigenschappen van het spel
SYMBOLEN	Artefacten of symbolen waaraan tijdens het spel een substantiële betekenis wordt toegekend
PARAFERNALIA	Diverse materialen die nodig zijn om het spel te leiden en te spelen

SERIOUS GAMING
COMPONENTEN



BEDANKT

© IVO WENZLER