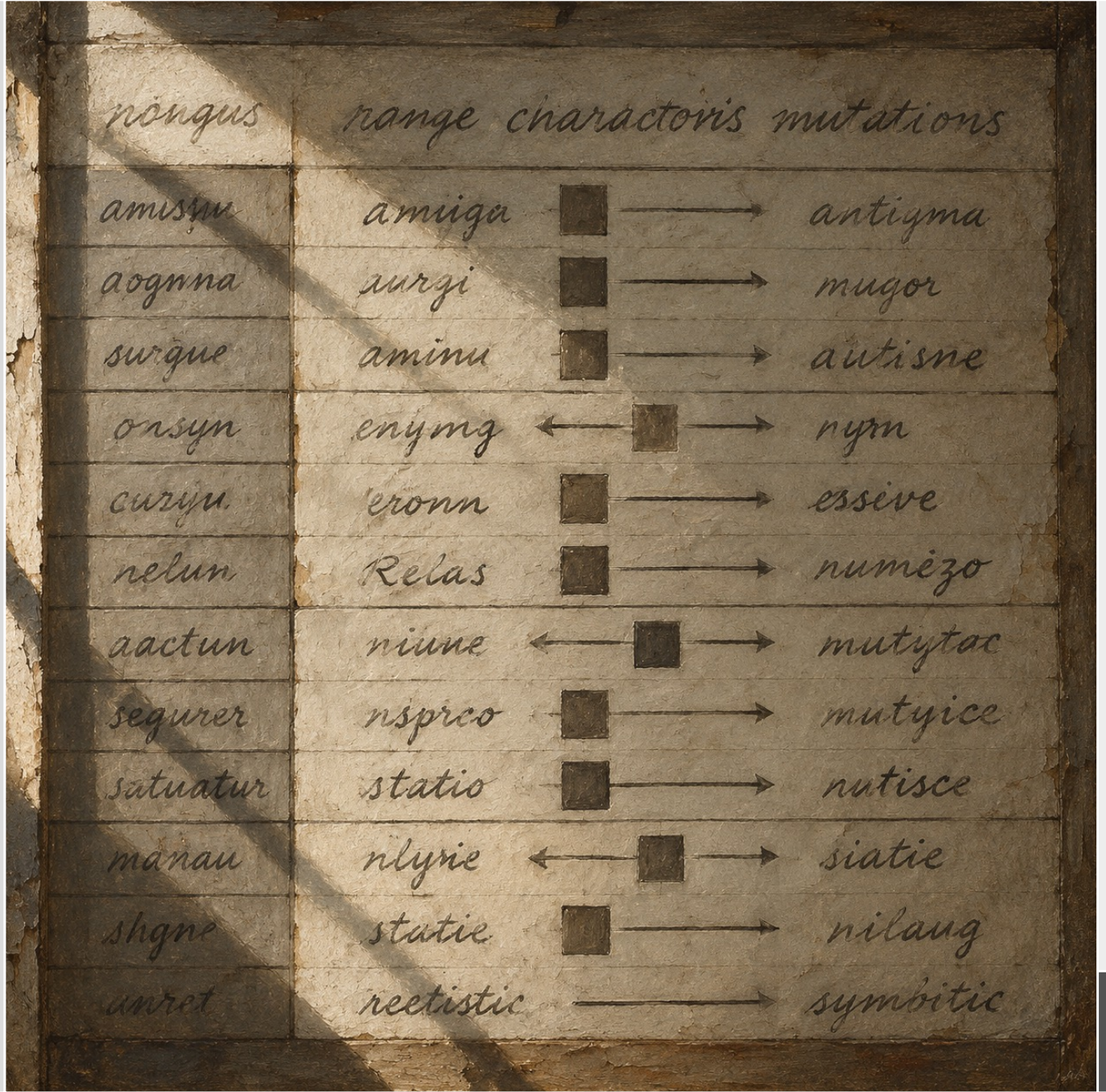
SERIOUS GAMING
ONTWERP SPECIFICATIES



© IVO WENZLER

DEFINITIES EN REEKSEN VOOR COMPONENTEN VAN SPECIFICATIES VOOR GAMEONTWERP

	COMPONENTEN	DEFINITIES	REEKSEN	
CONTEXT	PROBLEEM	Probleem (vraagstuk) of kans die we proberen op te lossen of aan te pakken	Begrepen	Ambigu
	DOELSTELLINGEN	Doelstellingen die we willen bereiken met serious gaming	Kennisoverdracht	Kenniscreatie
	MODELLEN	Kwalitatief/kwantitatief model van de werkelijkheid die gesimuleerd zal worden	Kwalitatief	Kwantitatief
	NARRATIEF	Verhaallijn en gebeurtenissen die de dynamiek van de serious game bepalen	Op realiteit gebaseerd	Op metafoor gebaseerd
SPELERS	DOELGROEP	Beoogd aantal deelnemers en hoe deze zullen worden ingedeeld	Enkel individu	Meerdere groepen
	FUNCTIE	Functie (verantwoordelijkheidsniveau) waar de spelers vandaan komen	Operationeel	Leidinggevend
	ROLLEN	Aard van de rollen (doelstellingen, verantwoordelijkheden, beslissingen	Eigen real-life	Van iemand anders
	CULTUUR	Karakter van individuele en organisatieculturen van spelers	Homogeen	Heterogeen
PROCES	VOLGORDE	De manier waarop de tijd wordt behandeld tijdens het spelen	Real-time	Geconcentreerde tijd
	INTERACTIE	Regels voor interactie met en tussen spelers binnen de game	Directief	Zelf organiserend
	STAPPEN	Karakter van rol-specifieke stappen die spelers moeten volgen tijdens de run	Sequentieel	Iteratief
	INDICATOREN	Systeem voor het verwerken en rapporteren van de resultaten van beslissingen	Kwalitatief	Kwantitatief
OMGEVING	LOCATIE	Karakter en aantal (parallelle) locaties voor een serious game-run	Enkel	Meerdere
	VORM	Mate waarin het spel zich afspeelt in een analoge of digitaal gecreëerde realiteit	Analoog	Digitaal
	MATERIALEN	Karakter van materialen en artefacten die nodig zijn om de game te spelen	Statisch	Evoluerend
	WEERGAVE	Manier waarop materiaal tijdens het spelen een inhoudelijke betekenis krijgt	Realistisch	Symbolisch

CONTEXT VRAGEN

PROBLEEM

- Wat is een probleem of kans die de noodzaak voor interventie aanstuurt?
- In welke mate wordt dit herkend en begrepen door alle belangrijke belanghebbenden?
- Wat zijn de belangrijkste kwesties die moeten worden aangepakt of opgelost?
- Wat zijn de grenzen van de scope (hoe diep en hoe breed)?
- Waarom wordt serious gaming gezien als een geschikte benadering?
- Wat is de grotere context waarin de game zal plaatsvinden?

DOELSTELLINGEN

- Is het primaire doel kenniscreatie of kennisoverdracht?
- Wat is de waarde propositie (wie profiteert en in welke mate)?
- Wat zijn de specifieke doelstellingen die moeten worden bereikt?
- Hoe zal het behalen van deze doelstellingen worden gemeten?
- Wat zijn de agenda's van de belanghebbenden met betrekking tot de doelstellingen?
- Wat zijn de mogelijke barrières om de verwachte voordelen te realiseren?

MODELLEN

- Is de aard van het onderliggende model van de werkelijkheid kwantitatief of kwalitatief?
- Ligt de focus op de bestaande realiteit, de toekomstige (gewenste) realiteit, of een overgang?
- Wordt deze behandeld als de enige realiteit of als een kader voor alternatieve realiteiten?
- Worden de elementen van de realiteit ingebracht door de ontwerpers of door de spelers?
- Hoeveel verschillende scenario's moeten worden geïntroduceerd en uitgespeeld?
- Wat is het juiste detail- / complexiteitsniveau voor het gekozen realiteitsmodel?

VERHAALLIJN

- Is het narratief gebaseerd op de realiteit zelf of een metafoor voor die realiteit?
- Richt het narratief zich op kernconcepten, relaties of feitelijke processen?
- Wat zijn de oplossingen of boodschappen die aan spelers moeten worden overgebracht?
- Moeten deze boodschappen impliciet of expliciet worden gecommuniceerd?
- Laat het narratief ruimte voor of moedigt het verschillende interpretaties aan?
- Moet het narratief openstaan voor veranderingen die door spelers worden geïntroduceerd?

SPELERS VRAGEN

DOELGROEP	• Wie is de doelgroep van de game(de spelers)? • Wat is de leeftijdsverdeling van de beoogde doelgroep? • Wat is het totaal verwachte aantal spelers? • Wat is het verwachte aantal spelers per enkele spelronde? • Is er een minimum / maximum aantal parallelle spelrondes op hetzelfde moment en locatie? • Wordt verwacht dat dezelfde spelers meer dan één keer deelnemen?
FUNCTIE	• Wat zijn de huidige en/of toekomstige reële rollen van de spelers in het echte leven? • Wat is de functie (het verantwoordelijkheidsniveau) die hoort bij deze reële rollen? • Op welke manier hangen deze reële rollen samen met de doelstellingen van de interventie? • Is de primaire motivatie om deel te nemen aan de game verplicht of vrijwillig? • Wat is de impact van deze motivatie op de bereidheid om deel te nemen? • Wat zijn de risico's / kansen die samenhangen met de reële rollen van de spelers?
ROLLEN	• Interageren de deelnemers met de game als individu of als team? • Spelen de deelnemers binnen een team dezelfde rol of verschillende rollen? • Is er behoefte aan meerdere teams in de game? • Zijn teams afhankelijk van de acties van andere teams of opereren ze onafhankelijk? • Zijn de rollen in de game de echte rollen van de spelers of zijn ze fictief? • Is het nodig dat deelnemers de echte rol van iemand anders spelen?
CULTUUR	• Wat is de aard van de organisatiecultuur waar de spelers vandaan komen? • Wat is de aard van de sociale cultuur waar de spelers vandaan komen? • Hoe zouden deze culturen zich kunnen manifesteren in relatie tot het spel? • Zijn er specifieke sociale stijlen van de deelnemers waarmee rekening moet worden gehouden? • Hoe zouden deze sociale stijlen zich kunnen manifesteren in relatie tot het spel? • Wat zijn de risico's / kansen die samenhangen met de cultuur en sociale stijlen van de spelers?

PROCES VRAGEN

VOLGORDE

- Zijn er spel gerelateerde activiteiten die vóór of na de spelronde moeten plaatsvinden?
- Zijn er input vereisten (voorafgaand) en output vereisten (na afloop)?
- Wat is de verwachte duur van de spelronde?
- Moet de duur vastliggen of flexibel zijn, en in welke mate (minimum / maximum)?
- Is de tijdshorizon die wordt gesimuleerd gebaseerd op real-time of geconcentreerd in de tijd?
- Hoe wordt de overdracht van leren tussen de game en de werkelijkheid beheerd?

INTERACTIE

- Wie zijn de begeleiders (facilitators), en hebben zij specifieke vaardigheden of kennis nodig?
- In welke mate moet de interactie worden gestuurd en gecontroleerd door een begeleider?
- In welke mate mag de interactie zich organisch ontwikkelen (georganiseerd door de deelnemers)?
- In welke mate staat de voorgeschreven interactie open voor interpretatie door de spelers?
- Is de basis voor interactie groepsdynamiek of een procesverloop?
- Hoe ver kunnen de comfortzones van de deelnemers worden opgerekt (inhoudelijk/procesmatig)?

STAPPEN

- Is het spel een enkele reeks stappen of kent het meerdere iteraties?
- Wat is het minimum aantal iteraties dat nodig is om de speldoelstellingen te bereiken?
- Wat is het gewenste tempo bij het doorlopen van de spelstappen?
- In welke mate zijn de stappen in het spel vooraf ontworpen en/of bepaald door de spelers?
- Is er behoefte aan rol-specifieke stappen binnen het spel?
- In welke mate is de inhoud van de game vooraf geladen en/of ontwikkeld door de spelers zelf?

INDICATOREN

- Welke indicatoren worden gebruikt om het succes van de deelnemers binnen de game te meten?
- Zijn de prestatie-indicatoren binnen de game kwalitatief of kwantitatief?
- Hoe verhouden deze in-game indicatoren zich tot de verwachte resultaten van de game?
- Wordt de informatie over prestaties tijdens de spelronde na afloop gebruikt, en zo ja, hoe?
- Wie leidt de bespreking over de relevantie van wat tijdens de spelronde is ervaren?
- Welke indicatoren worden gebruikt om het succes van de spelronde zelf te meten?

OMGEVING VRAGEN

LOCATIE

- Vereist de game één enkele locatie of een opzet met meerdere locaties?
- Is de game gebonden aan een specifieke locatie of kan het overal plaatsvinden?
- Indien er meerdere locaties zijn, zijn er dan eisen aan de nabijheid van deze locaties?
- Zijn er specifieke vereisten voor de inrichting van de locatie (grootte, flexibiliteit)?
- Zijn er technologie gerelateerde vereisten waaraan de locatie moet voldoen?
- Is het nodig om tijdens de game van locatie te veranderen?

FORM

- Vindt de game plaats in een gesimuleerde realiteit of in een alternatieve of augmented realiteit?
- Indien het een gesimuleerde realiteit betreft, heeft deze een analoge of digitale vorm?
- Indien zowel analoog als digitaal, welk deel is analoog en welk deel is digitaal?
- Indien de vorm digitaal is, betreft dit dan een 2D-, 3D- of volledig immersieve weergave?
- Wat is het vereiste niveau van onderdompeling (immersie) in de gesimuleerde realiteit?
- Wat is het vereiste niveau van nauwkeurigheid (fidelity) van de spelvorm?

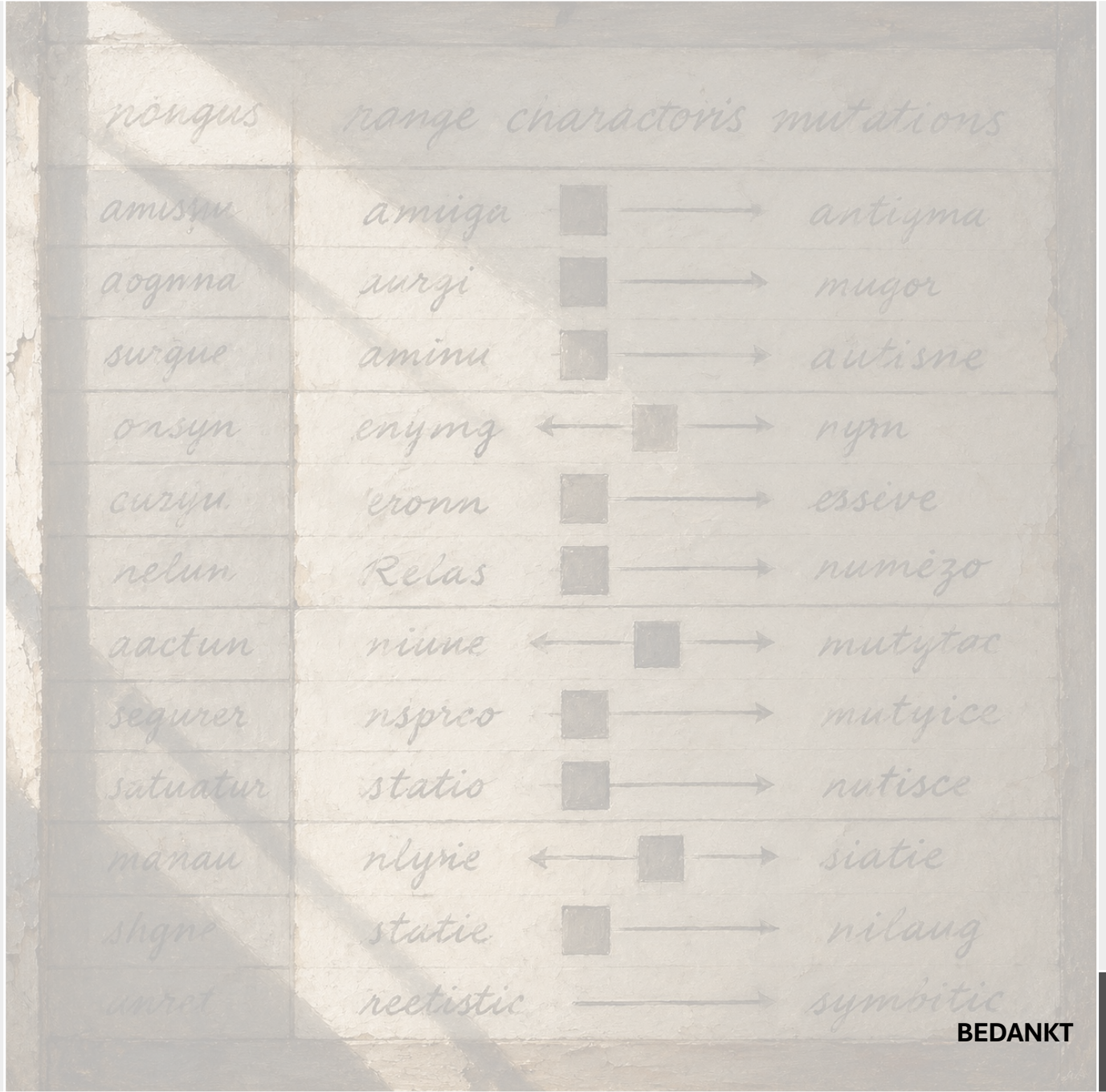
MATERIALEN

- Vereist de game specifieke spelmaterialen om te kunnen plaatsvinden?
- Worden de spelmaterialen tijdens het gebruik getransformeerd, of blijven ze hetzelfde?
- Zijn er vereisten met betrekking tot de reproduceerbaarheid van de spelmaterialen?
- Zijn er gebruiksvereisten voor de spelmaterialen (bijv. grootte, materiaaltype)?
- Zijn er vereisten met betrekking tot transporteerbaarheid van de spelmaterialen?
- Zijn er vereisten met betrekking tot duurzaamheid (bestendigheid) van de spelmaterialen?

WEERGAVE

- In welke mate zijn de materialen gebaseerd op een realistische weergave van de realiteit?
- In welke mate zijn de materialen gebaseerd op een symbolische weergave van de realiteit?
- Indien de representatie symbolisch is, is er dan behoefte aan een spel-specifieke structuur?
- Op welke manier wordt inhoudelijke betekenis toegekend aan de spelmaterialen?
- Zijn er esthetische vereisten voor de weergave van de inhoudelijke betekenis?
- Zijn er culturele gevoeligheden waarmee rekening moet worden gehouden bij de representatie?

SERIOUS GAMING
ONTWERP SPECIFICATIES



BEDANKT

© IVO WENZLER