

## 2.2 Organisatie van co-creatie sessies met de doelgroep.

### Introductie

Onder invloed van sociale media en web 2.0 (interactieve internet technologieën) werd co-creatie aan het einde van de vorige eeuw gebruikt om het innovatieproces bij een aantal bedrijven te beschrijven. Deze bedrijven lieten hun klanten actief mee ontwerpen en meebeslissen over wat er aan producten op de markt zou komen. Co-creatie betekent in zijn eenvoudigste vorm “samen creëren”. Het voordeel van co-creatie is dat de eindgebruikers van het product betrokken worden bij het ontwerpproces. Het proces biedt ruimte voor de inbreng van wensen, ideeën en voorkeuren van de eindgebruiker waardoor er een breed draagvlak voor het product wordt gecreëerd. Hierdoor kunnen oplossingen worden aangedragen die wellicht meer en beter aan de behoeften van de eindgebruiker voldoen.

### Co-creatie in het GameOn project.

We gaan in het project een authoringstool ontwikkelen waarmee bedrijven een korte opleiding in een mini-game kunnen aanbieden. De partners in het project zijn Winston Wolfe, IPV-IFP en VFU-FFI . Tijdens de co-creatiesessie gaan we samen met deze partners de authoringstool en de minigames gaan ontwikkelen.

### Deelnemers aan de co-creatiessessie.

- Mathias Vermeulen, Winston Wolfe
- Vincent Vandenameele, VFU FFI
- Stefan Muijldermans, Trainingsolutions
- Tom De Cock, IPV IFP
- Peter Maes, Qualitycoaching
- Kristien Neyts, Qualitycoaching



ESF investeert in jouw toekomst



## 2.1 Inleiding.

### Korte samenvatting van WP 1. Kennisopbouw

Hypothese: Aan de hand van de leerstijl en de gamerstijl van een cursist, een gepersonaliseerd mini-game ontwikkelen, om kennis aan de cursist bij te brengen.

We hebben een extra variabele vastgelegd die inpak heeft op het ontwikkelen van een mini-game, namelijk het soort kennis. **We gaan bij de ontwikkeling van een mini-game rekening houden met het soort kennis die we willen bijbrengen.**

De verschillende leerstijl modellen die we geanalyseerd hebben geven ons info over de voorkeuren van de leerstijl van personen. De bekomen info is echter niet relevant, of heeft ons weinig kwaliteitsvolle info die we kunnen gebruiken bij de ontwikkeling van een mini-game. **We gaan bij de ontwikkeling van een mini-game geen directe koppeling maken met de leerstijlen.**

De verschillende gamerstijl modellen die we geanalyseerd hebben geven info over de verschillende groepen van mensen die (massive multiplayer online) MMO games spelen voor fun. We koppelen aan iedere groep een aantal gamemechanics, die we integreren bij de ontwikkeling van de minigames. **We gaan bij de ontwikkeling van een mini-game verschillende game mechanics integreren.**

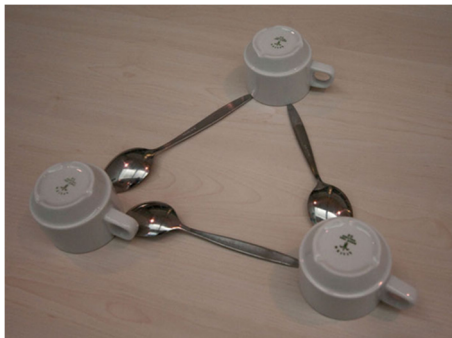
## 2.2 Concept van authoringtool voor mini-games

De authoringtool stelt de eindgebruiker in staat om een aantal mini-games te creëren vanuit een bestaande opleiding. De gebruiker krijgt de mogelijkheid om een titel, een korte beschrijving en een aantal vragen en antwoorden op te geven. Het resultaat zijn een aantal mini-games waarbij de kennis bevraagd wordt bij de cursist.

The image shows a screenshot of a mini-game authoring tool interface on the left, with a large blue arrow pointing to four example mini-games on the right. The interface includes fields for 'Titel van mini-game', 'Korte beschrijving', and three question-answer pairs (Vraag 1, 2, 3), each with 'Juist Antwoord' and 'Foutief Antwoord' fields. A 'maak mini-game' button is at the bottom. The four example mini-games are: 'Tetris' (a Tetris game with a question 'Wat is de hoofdstad van Zweden?'), 'Shooter' (a shooter game with a question 'Wat is de hoofdstad van Zweden?'), 'Racer' (a racing game), and 'Trein puzzel' (a train puzzle game).

## 2.3 Model voor het creëren van mini games.

De deelnemers aan de co-creatiesessie hanteren een model met drie pijlers om een mini-game te creëren. De drie pijlers zijn: platform, lesinhoud en gamedesign. Het is belangrijk dat de deelnemers elke individuele pijler kwalitatief uitwerken en de bijhorende fiches invullen. De input vanuit de 3 pijlers geeft een volledig concept waarbij alle facetten van het mini-game behandeld worden.



### Pijler 1) Platform

Doelstelling van deze pijler is het platform van het mini-game vast te leggen. Het zijn de randvoorwaarden, de technische voorwaarden waaruit het mini-game wordt opgebouwd. De deelnemers denken na over volgende aspecten:

#### Hardware

- stand alone pc
- laptop
- smartphone
- ...

#### Netwerk

- stand alone
- intranet
- wifi - 3G
- ...

#### Waar

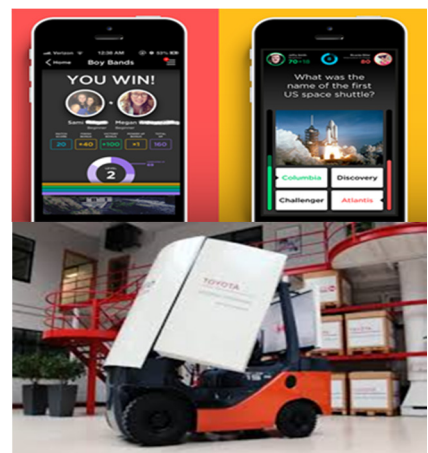
- thuis
- op het werk
- ...

#### Soort game

- mini-game
- app
- simulatie
- ...

#### Extra variabelen

- single player vs. multiplayer



ESF investeert in jouw toekomst



leaderboard

...

**Resultaten van de co-creatiesessie voor pijler 1, platform.**

Onderstaande tabel heeft een samenvatting van de input vanuit de co-creatiesessie van de beide deelnemersgroepen. Logistiek enerzijds en voedselveiligheid anderzijds.

<b>Logistiek</b>	<b>Voedselveiligheid</b>
waar wordt het mini-game gespeeld: thuis/werk/pauzes/overal waar kan	waar wordt het mini-game gespeeld: enkel tijdens de werkuren op ingericht momenten van de werkgever
op welke device wordt het mini-game gespeeld: alle mogelijke devices bring your own device (werknemer) device door werknemer en/of werkgever	op welke device wordt het mini-game gespeeld: pc/ipad/smartpad NIET op eigen device device door werkgever
wordt het mini-game vrij aangeboden: - vrij aangeboden - open source licentie - via facebook/twitter/sociale media	wordt het mini-game vrij aangeboden: - nee, enkel voor werkgever die licentie heeft
wat is de doelstelling van het mini-game: - sensibilisering - info op jobbeurs - inschrijven voor opleidingen	wat is de doelstelling van het mini-game: - opleiding
single player (geen competitie) internet is aanwezig	single player (leaderboard) internet is aanwezig
extra: - veiligheid vs. rendement - beperkte kennis van Nederlandse taal	extra: - beperkte kennis van Nederlandse taal

## **Pijler 2) Lesinhoud**

Doelstelling van deze pijler is de lesinhoud van het mini-game vastleggen. Het is belangrijk dat de deelnemers eenduidig formuleren wat het lesdoel is van de mini-game.

Lesdoel: Wat moeten de cursisten bijgeleerd hebben na het spelen van het mini-game.

- 1) Feitenkennis aanleren (behaviorisme)
- 2) Toepassen van nieuw aangeleerde kennis (cognitivisme)
- 3) Het samen met andere construeren van kennis (constructivisme)
- 4) het zelf aanmaken van mini-games (connectivisme)

Onderstaande structuur wordt als leidraad meegegeven bij het vastleggen van de lesinhoud.

# CONCEPT

**Concept**

titel: .....

lesdoel: .....

vraag: .....

antwoord: .....

concept: .....

.....

.....

.....

schets mini-game

schets authoring tool


## Resultaten van de co-creatiesessie voor pijler 2, lesinhoud.

De resultaten van de 2de pijler worden hieronder weergegeven. Dit zowel voor de concepten rond logistiek enerzijds als voedselveiligheid anderzijds.

### Concepten voedselveiligheid

Persoonlijke Hygiëne, productieruimte


MEMORY



Instructie:  
U krijgt even een aantal personen te zien, draai nadien de 5 kaarten om waarop personen afgebeeld staan die niet toegelaten worden tot de productieruimte wegens veiligheidsredenen.


Persoonlijke Hygiëne

Welke nagels worden **NIET** als hygiënisch beschouwd indien u met voeding werkt?




Instructie:  
Eet de correcte afbeeldingen op, zonder zelf opgegeten te worden

Persoonlijke Hygiëne, productieruimte




Instructie:  
Ga zo snel mogelijk naar de uitgang, verzamel ondertussen zo veel mogelijk hygiënische objecten en vermijdt de verboden producten of dood ze door erop te springen.

Persoonlijke Hygiëne, productieruimte



Instructie:  
Schiet aan de hand van de katapult alle objecten weg die niet toegelaten worden in een productieruimte.

Persoonlijke Hygiëne, productieruimte



Instructie:  
Leidt de werknemer met de correcte klederdicht naar de productie ruimte.


**Concepten logistiek**

Mijn heftruck en andere personen.






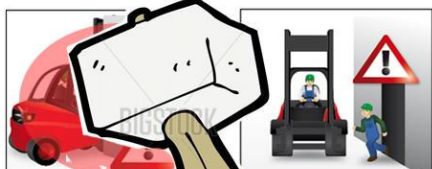



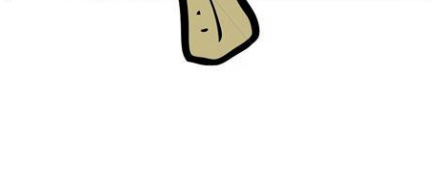




lesdoel: veilige en onveilige situaties herkennen  
opdracht: de onveilige situaties vermijden en de veilige situaties verzamelen.

Draaiende achterwielen



lesdoel: uitzwaai heftruck goed inschatten  
opdracht: De cursisten ervaren hoe het aanvoelt om met draaiende achterwielen te rijden.

Memory veilige situaties	Klopt 'rop
	
	
	
	
	
	
<p>lesdoel: veilige en/of onveilige situaties herkennen opdracht: 2 dezelfde situaties herkennen en dan aanduiden of het juist of fout is..</p>	<p>lesdoel: stand van vorken met of zonder lading kennen opdracht: kloppen met hamer op foute situaties</p>

**Samenvatting van de 2de pijler concepten:**

Memoryspel (specifiek lesdoel: kennis)

- voedsel - Wie mag binnen in de ruimte? - Keuze tussen afbeeldingen

Mario Bross (specifiek lesdoel: kennis)

- voedsel - Wie mag binnen in de ruimte? - Keuze tussen afbeeldingen

Angry Birds (specifiek lesdoel: kennis)

- voedsel - Welke producten zijn niet toegelaten? - Keuze tussen afbeeldingen

Rijspel (specifiek lesdoel: kennis)

- logistiek - Welke situaties zijn veilig? - Keuze tussen afbeeldingen

Rijspel 2 (algemeen lesdoel: veilig rijden)

- logistiek - Rij voorzichtig een vooropgesteld parcours - een veilig parcours afleggen

Klopterop (specifiek lesdoel: kennis)

- logistiek - Klop de niet veilige situaties weg - Keuze tussen afbeeldingen

Memoryspel (specifiek lesdoel: kennis)

- logistiek - Veilige en onveilige situaties koppelen. Bijkomende vraag veilig of niet?



## Extra concepten

Extra concepten die na de cocreatiesessie nog door de partners aangereikt zijn.

### Concept 1



- Logistiek: Houd de fout geladen heftrucks tegen.



- Voedselveiligheid: Houd de fout geklede personeelsleden tegen.

## Concept 2



- Logistiek: Schiet de fout geladen heftrucks kapot.



- Voedselveiligheid: Schiet de fout geklede personeelsleden neer.