

# GAME ON DE ONTWIKKELING VAN EEN GAME AUTHORIZINGTOOL



ESF investeert in jouw toekomst



# AGENDA



- 1) Presentatie van gameconcepten. (10 min)
- 2) Input van game bedrijven op gameconcepten. (10 min)
- 3) Uittesten van bestaand mini-games (20 min)
- 4) Korte brainstorm voor authoringstool en minigames (20 min)
  - 1) Herwerken van bestaande gameconcepten.
  - 2) In groep korte idee uitwerken. (10 min)
  - 3) Korte presentatie aan groep. (10 min)
- 5) Pauze (10 min)
- 6) Presentatie van mogelijkheden van classcompete (10 min)
- 7) Voorstel voor bestek (10 min)
- 8) Planning (10 min)
- 9) Afronden (10 min)

# GAMECONCEPTEN



Games	Naam Game	Concept
1	klopterop	Kies tussen juiste en foute afbeeldingen, door de foute afbeeldingen weg te klikken.
2	loopterdeure	Kies tussen juiste en foute afbeeldingen, door de foute afbeeldingen te negeren, en de juiste afbeeldingen te verzamelen.
3	schietderip	Kies tussen juiste en foute afbeeldingen, door de juiste afbeeldingen te negeren, en de foutieve afbeeldingen weg te schieten.
4	houdzetegen	Kies tussen juiste en foute afbeeldingen, door de juiste afbeeldingen door te laten, en de foutieve afbeeldingen tegen te houden.
5	kiesdegoeie	Beantwoord 10 meerkeuzevragen. extra: Vijf sleutels vinden om bepaalde ruimtes te openen.

# KLOPTEROP









## authoringstool

Titel: "Heftruck veiligheid"

Instructie: "Klop de onveilige situaties weg."

10 correcte foto's: "opladen van foto's"

10 foutieve foto's: "opladen van foto's"

klopterop	0/10	instructie: Klop de onveilige situatie weg.
Heftruck veiligheid		
		
		

# LOOPTERDEURE



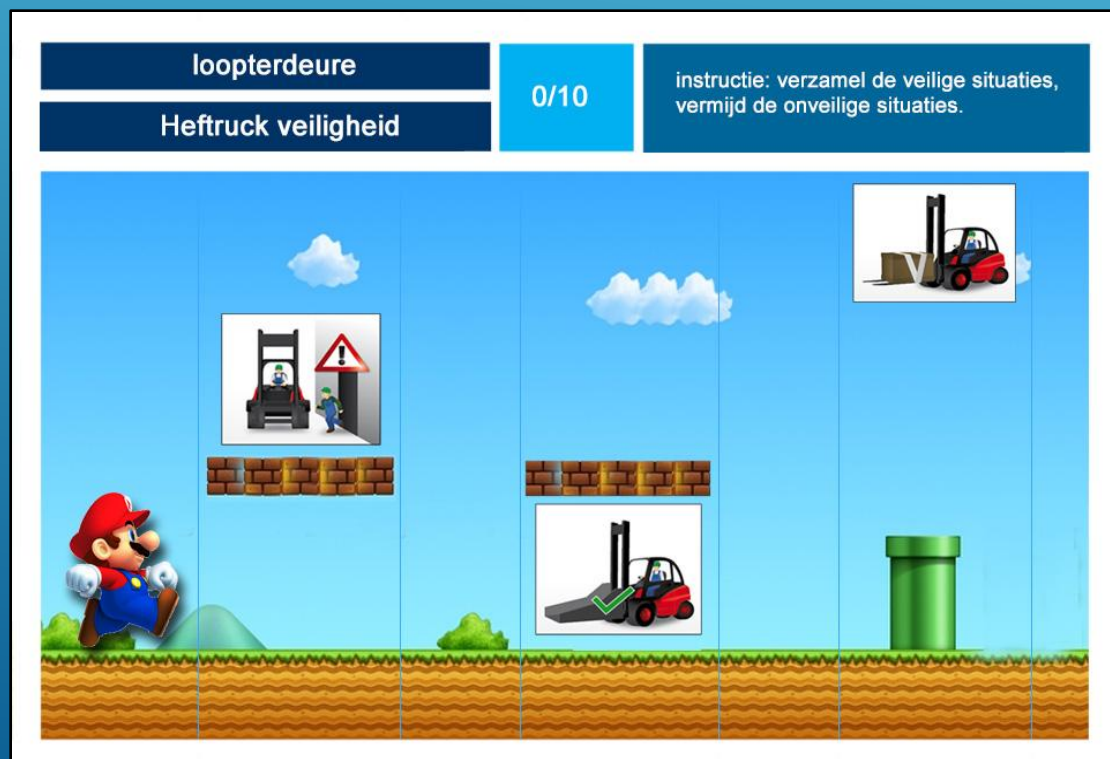
## authoringstool

Titel: "Heftruck veiligheid"

Instructie: "Verzamel de veilige situaties."

10 correcte foto's: "opladen van foto's"

10 foutieve foto's: "opladen van foto's"



ESF investeert in jouw toekomst



# SCHIETDERIP



## authoringstool

Titel: "Heftruck veiligheid"

Instructie: "Schiet de balonnen van de onveilige situaties kapot."

10 correcte foto's: "opladen van foto's"

10 foutieve foto's: "opladen van foto's"



# HOUDZETEGEN



## authoringstool

Titel: "Heftruck veiligheid"

Instructie: "Laat de veilige personen door, hou de onveilige personen tegen."

10 correcte foto's: "opladen van foto's"

10 foutieve foto's: "opladen van foto's"

houdzetegen	0/10	instructie: laat de veilige personen door, hou de onveilige personen tegen.
Heftruck veiligheid		

# KIESDEGOEIE



## authoringstool

Titel: "Heftruck veiligheid"

Instructie: "Beantwoord 10 meerkeuzevragen."

10 correcte foto's: "ingeven van 10 vragen"

10 foutieve foto's: "keuze uit 3 meerkeuzeoplossingen"

**kiesdegoeie**

**Heftruck veiligheid** 0/10

instructie: beantwoord de 10 meerkeuzevragen correct.

**Vraag 1**  
Wat is de hoofdstad van Zweden?

A - Stockholm  
B - Oslo  
C - Helsinki



# INPUT VAN GAMEBEDRIJVEN

## 1) Wat vind je van het idee van een authoringstool voor minigames?

- Interessant idee, maar niet eenvoudig om sterke authoringstool te ontwikkelen.
- Belangrijk om content en gameplay goed af te scheiden.
- Fun factor is belangrijk.
- De gameplay ligt vast en enkel de content verandert.
- Authoringstool heeft beperkingen. Belangrijk van de parameters goed te definiëren.

## 2) Wat vind je van de voorgestelde concepten?

- Eenvoudige herkenbare concepten. (misschien te eenvoudig) (saai)
- Geen leercurve nodig, cursisten kunnen direct aan de slag
- De visuele uitwerking is belangrijk. => Fun factor
- Fun factor is cruciaal.
- Concepten zijn leuk en realiseerbaar. Visueel aantrekkelijker maken.
- Het mini-game zelf moet fun zijn. De inhoud kan saai zijn. Belangrijk om beide te scheiden.



Platform  
Lesinhoud  
Gamedesign



# INPUT VAN GAMEBEDRIJVEN

## 1) Heb je aanvullingen bedenkingen?

- Goed nadenken over de eindgebruiker en het doel van de authoringstool.
- Partners een aantal bestaande mini-games laten spelen.
- Meeting met partners en gamebedrijven om gamedesigndocument op te stellen.
- Nadenken in welke technologie je wilt ontwikkelen Flash/Unity/Html5
- De concepten extra uitwerken: gamemechanics, visueel, fun factor

## 2) Extra mogelijkheden?

- Ontwikkelen voor verschillend platformen. (pc/mobile/app)
- Ontwikkelen voor innovatieve devices. (oculus/AUR)
- Verschillende stijlen/layers voorzien. (business/cowboy/SF)
- Single player vs. Multi user.
- Sociaal component toevoegen: leaderboard, challenges,...



Platform  
Lesinhoud  
Gamedesign



# INPUT VAN GAMEBEDRIJVEN

## 1) Ruw idee naar kostprijs voor ontwikkeling?

- Quibits                    minigame 1,2,3,4      1VTE, 1 week
- minigame 5              1VTE, 2 maand
  
- Triangle                   minigame 1,2,3,4      1VTE, 1 week
- minigame 5              2VTE, 1 maand
  
- Lugus                      minigame 1,2,3,4      2VTE, 1-2 week
- minigame 5              2VTE, 1-2 maand
  
- DAESTudios              minigame 1,2,3,4      2VTE 1 1/2 week
- minigame 5              2VTE, 6 week



Platform  
Lesinhoud  
Gamedesign



# AANDACHTSPUNTEN

## Platform

### Hardware

stand alone pc  
laptop  
smartphone  
ipad

### Netwerk

stand alone pc  
intranet  
internet (wifi-3G)

### Waar

- thuis
- op het werk
- ...

### Single player vs Multi player

leaderboard  
ranking  
challenges

## Lesinhoud

### Lesdoel

vragen + antwoord  
behaviorisme  
-> feitenkennis aanleren  
cognitivism  
-> kennis toepassen in  
betekenisvolle context

## Gamedesign

### Best practices

succesvolle minigames  
visueel aantrekkelijk  
serious game vs fungame

### Game mechanics

leaderbords, rangs  
achievements  
samenwerken en delen  
verrassingen en exclusiviteit



## Platform

## Lesinhoud

## Gamedesign



# UITTESTEN VAN BESTAANDE MINIGAMES



Zombieswipe – DAEstudios



Yeti, Set, Go! – Triangle Factory



Kika & Bob! – Lugus Studios



Monsu



Classcompete– Triangle Factory



Wonder Bunny Math





# CLASSCOMPETE

**class compete Dashboard**

HOME CLASSROOMS CHALLENGES REPORTING LICENSES SUPPORT

**Class Management** [+ Add new class](#)

Class Name	Actions
Joost Test	
Joost Test 2	
Joost Test 3	

**Classroom Averages**

Joost Test	87.5%
Joost Test 2	81.82%
Joost Test 3	0%

**class compete Dashboard**

HOME CLASSROOMS CHALLENGES REPORTING LICENSES SUPPORT

Challenge Management [View Challenges](#) [Assigned Challenges](#) [Create Challenges](#)

Available Challenges - Don't have what you need? Feel free to "Create Challenges"

Grade: 1 Subject: Math Topic: All

<p><b>Learn It Systems</b></p> <p><b>Real World Problems</b> Author: Learn It Systems</p> <p><a href="#">Add to class</a></p>	<p><b>Learn It Systems</b></p> <p><b>Addition &amp; Subtraction P...</b> Author: Learn It Systems</p> <p><a href="#">Add to class</a></p>	<p><b>Learn It Systems</b></p> <p><b>Addition and Subtraction...</b> Author: Learn It Systems</p> <p><a href="#">Add to class</a></p>
<p><b>Learn It Systems</b></p> <p><b>Counting Numbers</b> Author: Learn It Systems</p> <p><a href="#">Add to class</a></p>	<p><b>Learn It Systems</b></p> <p><b>Reading and Writing Num..</b> Author: Learn It Systems</p> <p><a href="#">Add to class</a></p>	<p><b>Learn It Systems</b></p> <p><b>Place Value</b> Author: Learn It Systems</p> <p><a href="#">Add to class</a></p>

QUESTION ANSWER 1 ANSWER 2 ANSWER 3 ANSWER 4

QUESTION A B C D

QUESTION

QUESTION A B C D E F G H

QUESTION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 OK

QUESTION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 OK

QUESTION A B C D A B

QUESTION

QUESTION

QUESTION QUESTION QUESTION QUESTION

QUESTION A B

QUESTION A B C D

QUESTION ANSWER ANSWER ANSWER ANSWER

QUESTION Answer Passage



ESF investeert in jouw toekomst







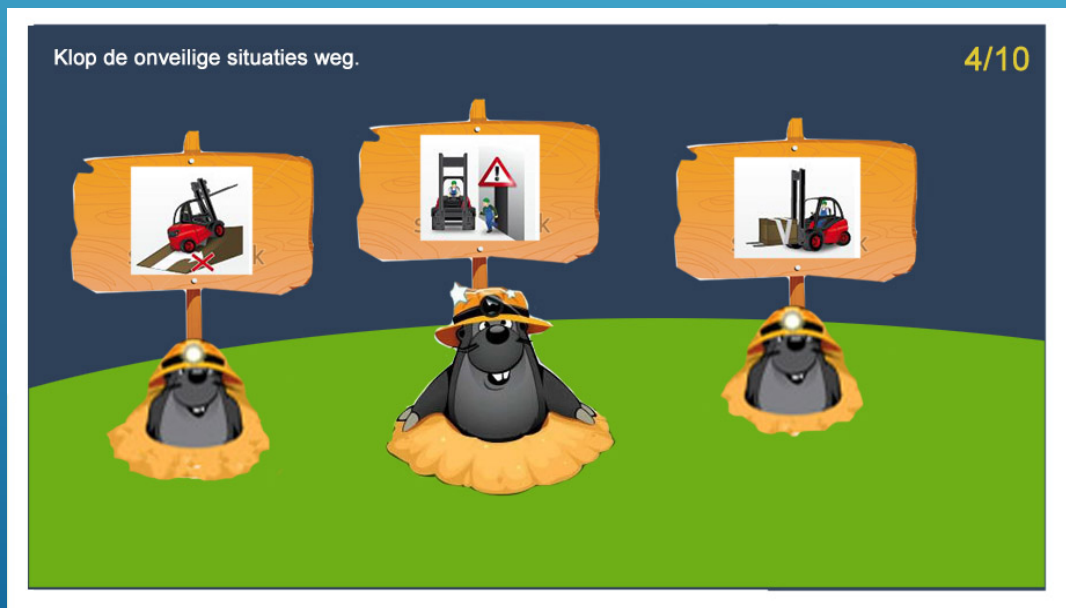
# BESTEK OPMAKEN

## Bestek 1

Budget: 12k

Behaviorisme

Authoringstool waarmee mini-game volgens concept "klopterop" in detail kan uitgewerkt worden

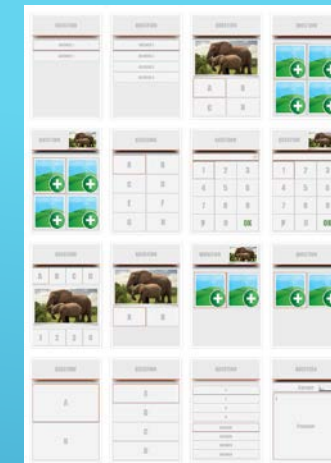
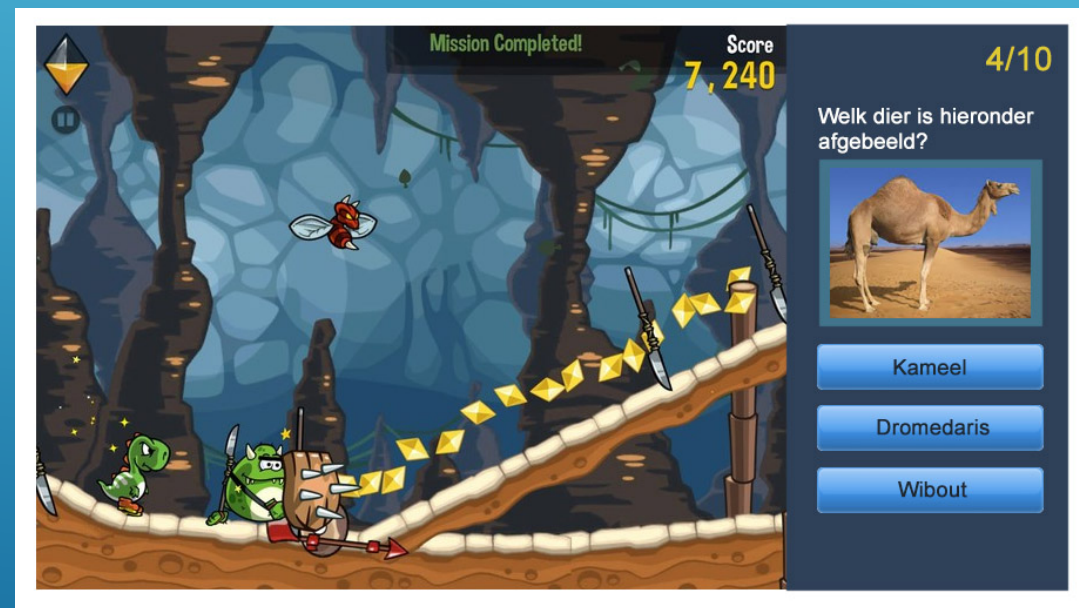


## Bestek 2

Budget 48k

Cognitivisme

Authoringstool waarmee mini-game volgens concept "kiesdoegoeie" in detail kan uitgewerkt worden



# PLANNING

- 1) Extra co-creatiesessie met gamebedrijven  
-> finaliseren van concept  
-> begin februari
- 2) Bestekken opstellen  
-> eind februari
- 3) Bestekken gunnen  
-> eind maart
- 4) Ontwikkelen van serious game  
-> april-mei-juni
- 5) Implementatie bij pilootbedrijven  
-> september-oktober

