

Projectdocument

...in wonderland

02-03-2007

Begeleider
Marcel van Brakel

Projectgroep (A5)
Salko Joost Kattenberg
Kevin Pilasky
Garcia Teo
Lakchih Tong
Gil Vilhena de Oliveira

Inhoudsopgave

1. ACHTERGROND.....	2
2. PROJECTINRICHTING.....	3
3. PROJECTORGANISATIE.....	7
3.2 DE PROJECTORGANISATIE.....	9
4. OVERLEGSTRUCTUUR.....	11
4.1 OVERLEG TIJDENS HET PROJECT.....	11
4.1.1 OVERLEG TUSSEN DE PROJECTGROEPLEDEN	11
4.1.3 COMMUNICATIE MET DE PROJECTBEGELEIDER.....	11
4.2 WERKWIJZE.....	12
4.3 ARCHIVERING.....	12
5. TIJDSPLANNING.....	13
5.1 Activiteiplanning.....	13
5.2 Werkwijze.....	15
6 VERANDERINGEN IN DE PROJECTINRICHTING	16
6.1 PROJECTINHOUD.....	16
6.2 PROJECTORGANISATIE.....	16
6.3 COMMUNICATIE.....	16
6.4 TIJDSPLANNING.....	16
7. BIJLAGE	17

1. Achtergrond

Project:... in wonderland

Opdrachtgevende organisatie

De opdrachtgevende voor dit project is de Avans Hogeschool opleiding CMD te Breda. Het plan en het eindresultaat van dit project zal beoordeeld worden door Marcel Brakel.

Opdrachtnemer

Het project wordt uitgevoerd door groep A5. De groep bestaat uit de volgende mensen:

- Salko Joost Kattenberg
- Kevin Pilasky
- Gracia Teo
- Lakchih Tong
- Gil Vilhena de Oliveira

Salko Joost Kattenberg is de uiteindelijk verantwoordelijk voor de uitvoering van het project.

Omschrijving

Het project "... in wonderland" wordt gehouden door alle tweedejaars studenten van CMD gehouden in het derde kwartaal en houd in dat de studenten een serious game ontwikkelt. Voor een volledige beschrijving van het project kunt u vinden in het hoofdstuk *Projec inrichting*.

De opbouw van het plan van aanpak voor het project komt als volgt uit te zien:

1) Projectinrichting

In dit gedeelte wordt aandacht besteed aan de projectinhoud ten behoeve van het gehele project. De doelstellingen worden vastgelegd.

2) Projectorganisatie

Als de opbouw van de deeltrajecten vastgesteld is, dan wordt de projectorganisatie ingericht. Er wordt een keuze gemaakt wie betrokken worden bij het project en wat de taakverdeling zal zijn.

3) Overlegstructuur

In dit deel wordt bepaald hoe de communicatie intern in de projectgroep, en de communicatie met de opdrachtgever / opdrachtnemer vormgegeven gaat worden.

4) Tijdsplanning

Daarna wordt een tijdspad uitgezet en wordt de gehele opzet uitgewerkt in een tijdsplanning.

5) Risico's

Tot slot wordt bepaald wat moet worden gedaan als bepaalde veranderingen plaatsvinden.

2. Projectinrichting

In dit hoofdstuk wordt de projectinrichting beschreven. Allereerst wordt in paragraaf 2.1 opdrachtomschrijving en het voorstel. In paragraaf 2.2 wordt aangegeven welke processtappen in dit project kunnen worden onderscheiden. In paragraaf 2.3 wordt bepaald op welke manier de projectopbouw plaatsvindt.

2.1 Opdrachtomschrijving

De groep ontwikkelt een serious game over een vooroordeel. De game is bestemd voor een doelgroep die het vooroordeel hebben. In de game wordt uitgelegd wat de consequenties zijn van dit vooroordeel.

In de eerste twee weken werken de projectleden individueel aan het project. Elke projectlid neemt een vooroordeel dat het meest raakt voor zichzelf. Vervolgens wordt er een gameconcept bedacht, die gepresenteerd wordt binnen de groep. De groep zal gezamenlijk het beste concept uit kiezen om vervolgens te realiseren tot een flash game.

Doel:

Een serious game ontwikkelen over een vooroordeel in flash. In de serious game wordt uitgelegd wat de consequenties zijn van een vooroordeel. Door jouw game is het vooroordeel niet meer zo vanzelfsprekend. De gebruiker van de serious game zal na deze belevenis niet meer dezelfde zijn: hij of zij verandert.

De gebruiker leert iets over het vooroordeel en zal een andere kijk daarop hebben.

Het voorstel:

Het verhaal zich af in een literaire boekenwinkel. De hoofdpersoon in het spel is een bibliothecaris. Bij aankomst in de winkel komt de bibliothecaris erachter dat computer in de winkel vreselijk wat mis loopt. De gegevens van de reserveringslijst van vandaag is gewist. De enige informatie die beschikt zijn reserveerden boeken, het reserveringsnummer en de naam van de klant. Om de klanten tevreden te houden en zorgen dat het winkel goed loopt, probeer je als speler erachter te komen welke boeken de klanten hebben gereserveerd. In plaats dat de speler op het uiterlijk let, probeer je via een conversatie met de klant erachter te komen welke boeken gereserveerd is.

Denkt de speler genoeg informatie te hebben belandt de speler in de mini-game, waar de boeken verzamelt moet worden. Het verzamelen gebeurt in een trappenhuis, wat tevens het boekenwinkel is. Binnen een tijdslimiet komen verschillende boeken voorbij vliegen, de speler moet proberen de juiste boeken verzamelen voor de klant. Het verzamelen gebeurt doormiddel van een muis. De boeken kunnen pas geselecteerd worden in een marge. In het spel wordt de behendigheid van de speler getest. Na de mini-game krijgt de speler een feedback te horen voor zijn bepaalde resultaten, dit kan zowel positief, negatief of neutraal zijn. Bij telkens het slecht behalen resultaten komt er weinig geld in de la en sluit de winkel, voor het positief geldt het tegenovergestelde.

Het doel van het spel is het begrijpen van mensen en ze niet te oordelen op het uiterlijk. In het spel wordt de speler getest op zijn behendigheid en het integreren van informatie.

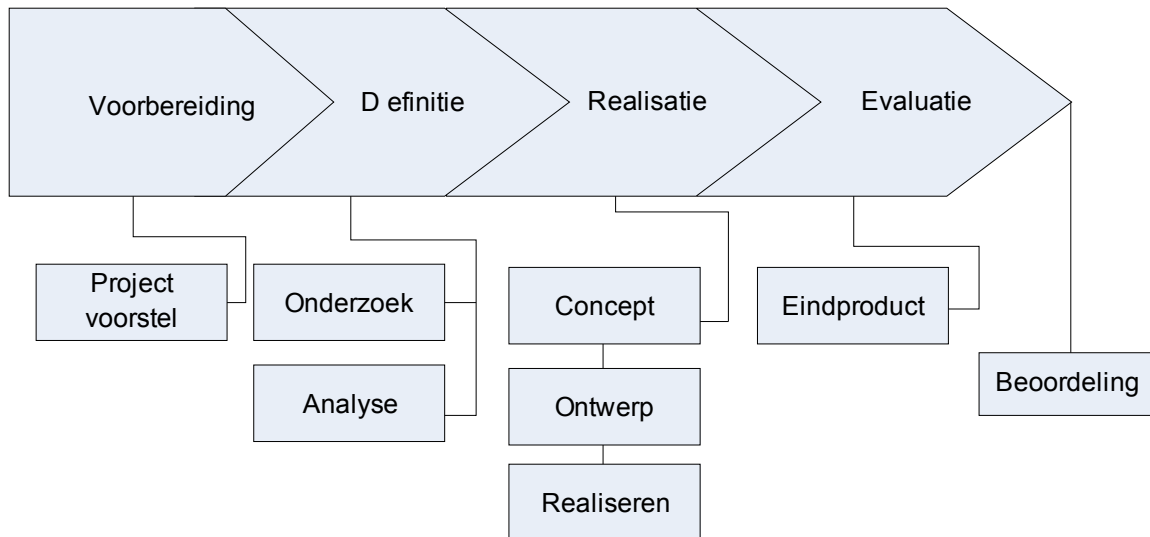
Randvoorwaarden:

De essentiële onderdelen van een game worden gerealiseerd en de gebruiker beleeft een non-lineair verhaal. De game moet tijdens de projectbeoordeling zonder toelichting speelbaar zijn. Toelichting van projectleden tijdens de beoordeling zal eerder op het ontstaansproces en argumentatie gericht zijn.

Voor de realisatie van het eindproduct wordt gebruik gemaakt van pc's, als je verdergaande ideeën of plannen hebt, bespreken we de haalbaarheid daarvan met onze projectbegeleider. De game wordt geprogrammeerd in flash.

2.2 Projectaanpak en inhoud

De aanpak van het project kent een aantal fases. De verschillende fases zijn terug te vinden in figuur 1. Elke fase wordt afgerond met een document of product, dat kan dienen voor input voor de volgende fase.



Figuur 1

Fasering

Voor de fasering van het project is er een visuele weergave gemaakt van de fases waarin gewerkt en waar aan voldaan moet worden. Voor alle duidelijkheid, hier nogmaals de diverse fases op een rij:

Week 1 tot en met week 2

Voor projectbijeenkomst 1

- Doe een grondig onderzoek naar één vooroordeel
- Doe verslag van dit onderzoek in een log(boek) of beeldmap.

Voor projectbijeenkomst 2

Individueel gaming concept met daarin in ieder geval:

- scenario en/of sfeerschets in tekst of beeld
- beschrijving van doel van de game, doelgroep, inhoud (spelregels) en doel.

Week 3 tot en met week 8 (fasering per rol)

Vanaf week 3 krijg je een aantal lessen ‘storyboarding en esthetica’ (MV) en zijn er ook nog lessen ‘user interface design’ (II). De docenten draaien een eigen programma met eigen opdrachjes, maar zullen ook ingaan op jullie projecten. Het is daarom belangrijk dat je na de krokusvakantie als groep een basaal concept hebt en een rolverdeling

In het verdere traject na de krokusvakantie heeft ieder teamlid zijn eigen verantwoordelijkheid en is de bedenker van het basale concept de artistiek leider.

❖ IS

Voor projectbijeenkomst 3

Nauwkeurige uitwerking van het concept + projectplan.

De IS-er werkt in nauwe samenspraak met de andere teamleden werken om dit voor elkaar te krijgen.

Verwerk in je concept de volgende onderdelen (ISGVO-model):
Beredeneerd vanuit het basale concept dat je aangeleverd is door de artistiek leider:

- Inhoud: wat is het verhaal van de game? (dit is de uitkomst van je eigen research als IS-er)
- Structuur: hoe ziet de interactiestructuur van de game er uit? hoe hangen de onderdelen van de game met elkaar samen? Hoe wordt er in de game gereageerd op het gedrag van de gebruiker (input voor dit onderdeel krijg je van de II-er)
- Gedrag: hoe is het gedrag van de objecten op het scherm? (input voor dit onderdeel komt van de CT-er)
- Verschijsning: hoe ziet de vormgeving eruit? (input komt van de MV-er)
- Omgeving: Hoe wordt er iets geleerd aan de gebruiker en hoe wordt er omgegaan met het thema vooroordelen (dit is de uitkomst van je eigen research als IS-er)

❖ MV

Voor projectbijeenkomst 3

1. Maak een eigen planning voor de komende weken in overleg met de andere groepsleden.
2. Heb Aantoonbare ideeën over de vormgeving van de game: 1 logboek bijgehouden, schetsen.

Voor projectbijeenkomst 4,5

Verdere uitwerking van het vormgevingsconcept in overleg met projectbegeleider.

❖ CT

Algemeen

CT-er bewaakt of de ideeën in de tijd haalbaar zijn. Levert creatieve input.

Voor projectbijeenkomst 3

Eigen planning voor de komende weken in overleg met de andere groepsleden.
Eerste prototype!

Voor projectbijeenkomst 4, 5

Testen en maken van prototypes

❖ II

Voor projectbijeenkomst 3

Eigen planning voor de komende weken, in overleg met de andere groepsleden en zeker met de CT-er. Aantoonbaar ideeën over de interactiestructuur van de game: logboek bijgehouden, schetsen.

Voor projectbijeenkomst 4, 5

Verdere uitwerking van het interactieconcept in overleg met projectbegeleider.

Laatste fase: groepswerk tonen

❖ Allen

Voor projectbijeenkomst 6

Tonen resultaat in de vorm van een werkende game.

Voor projectbijeenkomst 7

Werkende game: resultaat van de weken 3, 4, 5 en 6.

3. Projectorganisatie

Met de projectorganisatie wordt het geheel van medewerkers/studenten aangeduid binnen een structuur die zich bezighouden met het project.

3.1 Functies in een projectorganisatie

De projectgroep bestaat uit de volgende 5 mensen:

Salko Joost Kattenberg, artistic director / creative technology (AD/ CT)

Telefoonnummer: 06155*****

E-mail: **@hotmail.com

Kevin Pilasky, Multimediale Vormgeving (MV)

Telefoonnummer: 06387*****

E-mail: **@**.**

Gracia Teo, Informatie en Interactie (II)

Telefoonnummer: 06523*****

E-mail: **@hotmail.com

Lakchih Tong, Interactie Strategie (IS)

Telefoonnummer: 06546*****

E-mail: **@hotmail.com

Gil Vilhena de Oliveira, Informatie en Interactie (II)

Telefoonnummer: 06405*****

E-mail: **@home.nl

Art director:

- is binnen de projectgroep eindverantwoordelijk voor de planning en voortgang van het project; is binnen de projectgroep eindverantwoordelijk voor de inzet, kwaliteit en controle van de middelen en mensen;
- legt verantwoording af;
- ondersteunt de projectmedewerkers op een plezierige en doelmatige wijze;

II:

- verzorgt voor de structuur van het spel,
- is binnen de projectgroep verantwoordelijk onderzoek naar de gebruiker,
- is binnen de projectgroep verantwoordelijk juiste spelvorm voor de situatie.
- veel schetsen en experimenteren ('schermpjes en raampjes')

IS:

- verzorgt voor inhoud en “verhaal,
- is binnen de projectgroep verantwoordelijk voor conceptbewaking,
- is binnen de projectgroep verantwoordelijk voor onderzoeken,
- is binnen de projectgroep verantwoordelijk voor beeldmateriaal leveren,
- is binnen de projectgroep verantwoordelijk voor eventuele dialogen,
- Verzorgt de communicatie; inhoudelijke schakelfunctie tussen II/MV/CT,

MV:

- visualisatie van de game: stijl en sfeer,
- uitwerking van de verhaallijnen
- scenario's in storyboards.

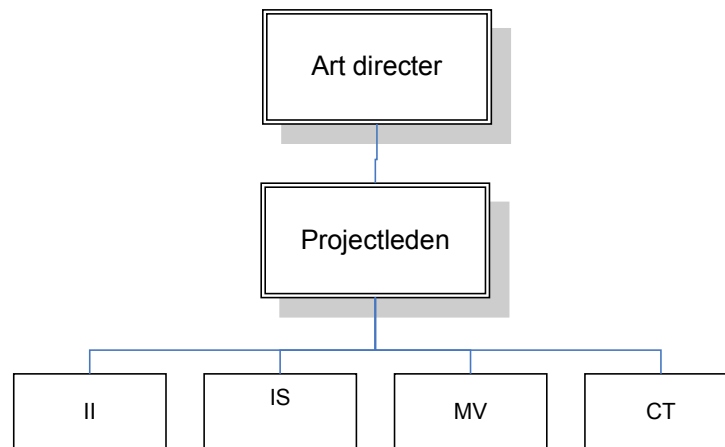
CT:

- creatieve ‘levering’ van de techniek,
- stemt zijn werkzaamheden af op de input van II, IS en MV toetsen aan praktische haalbaarheid en tijd.
- Prototypes maken en uitproberen.

Art directer, II, IS, MV en CT vorm samen de organisatie.

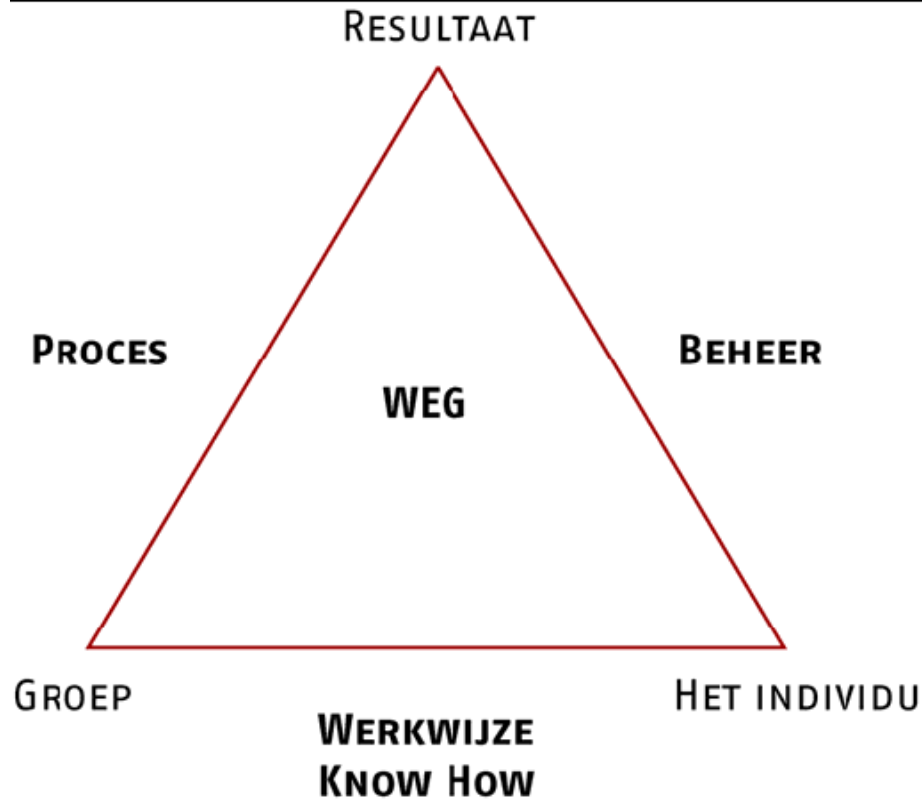
3.2 De projectorganisatie

In schema ziet de projectorganisatie er als volgt uit:



Figuur 2

Plan van aanpak binnen de groep om tot een goed resultaat te komen
Legenda:



Figuur 3

Het Individu : Iedereen binnen de groep apart genomen.

De Groep : Een samenwerking van individuen om tot een doelstelling te komen.

Resultaat : De doelstelling, het eindproduct.

Uitleg omtrent dit model

Een samenwerking van individuen levert ook diverse ideeën op binnen de groep. De werkwijze verscheelt van persoon tot persoon, en er zal tot een bepaalde werkwijze geleid moeten worden, knopen zullen doorgemaakt moeten worden hoe we verder gaan met het project.

Ieder individu heeft zijn of haar eigen rol binnen het project en draagt bij aan het resultaat. Iedere rol brengt een soort van beheer met zich mee, de een doet de vormgeving en zal hier op aangesproken worden, terwijl de ander de interactie zal bepalen en hiervoor verantwoordelijk is.

4. Overlegstructuur

In dit vierde hoofdstuk wordt aangegeven op welke wijze er overleg zal plaatsvinden binnen het project. Hierbij wordt een onderscheid gemaakt tussen het overleg binnen de projectgroep (verdeeld in overleg met projectgroepleden en overleg met en tussen werkgroepen) en buiten de projectgroep. Daarnaast zal er op structurele wijze verslaglegging plaatsvinden binnen het project en zullen deze rapportages op structurele wijze moeten worden gearchiveerd.

4.1 Overleg tijdens het project

Tijdens het project zijn er de volgende vormen van overleg te onderscheiden:

- Overleg tussen de projectgroepleden;
- Communicatie met de projectbegeleider;

4.1.1 Overleg tussen de projectgroepleden

De projectgroep heeft wekelijks een gezamenlijk overleg. Tijdens dit overleg informeren de projectmedewerkers de projectvoorzitter en projectleider over de voortgang van hun deeltraject. Tijdens dit overleg wordt ook gezorgd voor afstemming tussen deeltrajecten. Tevens wordt in dit overleg de grote lijn in de gaten gehouden. Mocht het noodzakelijk zijn dan kan de projectgroep vaker bij elkaar komen.

4.1.3 Communicatie met de projectbegeleider

De projectgroep heeft wekelijks overleg met de projectbegeleider op vooraf vastgestelde tijden. Wekelijks wordt een tussenproduct geven en vermelden met de stand van zaken van het project. De input voor deze tussenrapportage wordt geleverd in het projectgroeptoverleg met de andere projectleden. De projectbegeleider kan ingrijpen bij problemen. In het geval dat er belangrijke besluiten moeten worden goedgekeurd. De projectbegeleider oordeelt de besluiten van de projectgroep.

De projectbegeleider wordt in ieder geval geïnformeerd:

- bij wijzigingen in het plan van aanpak;
- grote problemen in de uitvoering;
- bij wijzigingen in de tijdsplanning.

De projectbegeleider neemt in ieder geval beslissingen over:

- goedkeuring van het plan van aanpak;
- veranderingen in het plan van aanpak,
- doorgang van het project bij grote problemen in de uitvoering;
- strategische keuzes die moeten worden gemaakt in het project.

4.2 Werkwijze

Het is belangrijk dat voor elk overleg een agenda beschikbaar is en dat na afloop van het overleg een verslag, inclusief actielijst, wordt gemaakt. Dit is de voor wat betreft de overleggen met de projectgroep. In geval van overleg met de projectbegeleider is dit een taak van de projectleider.

4.3 Archivering

Ten behoeve van het project zal de informatie die tijdens het project aan bod komt, gearcheerd moeten worden op de projectkantoor die voor iedereen goed toegankelijk is. Goed toegankelijk betekent: op elk moment, vanuit elke plaats en in de juiste goed beschikbaar. Daarnaast wordt een papieren archief bijgehouden door een persoon van de projectgroep een taak voor de secretaris. De IS'er is verantwoordelijk voor het bijhouden en archiveren van deze informatie.

5. Tijdsplanning

In dit vijfde hoofdstuk over de inrichting van het project, wordt beschreven. Deze planning wordt als leidraad genomen om de taken te definiëren, om de taken tussen de verschillende projectmedewerkers te verdelen en om de voortgang in tijd van een project te bewaken. Een globale planning voor de deeltrajecten wordt hieronder weergegeven.

5.1 Activiteiplanning

Week	Fase	Dag	Activiteit	Uitvoerende(n)	Deadline
1 05/02/'07 11/02/'07	Vorbereiding	05/02/'07	Kick- off	Allen	nvt
			Onderzoek één vooroordeel, breng een verslag uit.	Individueel	09/02/'07
		09/02/'07	Projectbegeleiding	Allen	nvt
2 12/02/'07 18/04/'07	Definitie	20/02/'07	Individueel gaming concept ontwikkelen	Individueel	16/02/'07
	Pitch	18/02/'07	Projectbegeleiding	Allen	nvt
3 26/02/'07 04/03/'07	Realisatie	26/02/'07	Concept ontwikkeling	Individueel	28/02/'07
		28/02/'07	Bijeenkomst:	Allen	nvt
			Rollen verdelen		nvt
			Brainstorm en conceptvorming		nvt
			Planning maken		01/03/'07
			Takenverdeling		nvt
		29/02/'07	Analyse en research RPG/Adventure/ point&click games	CT, MV, II	02/03/'07
			Eventuele testen in flash	CT	02/03/'07
			Scenario's schetsen, uitproberen van mogelijkheden	MV	02/03/'07
			Structuur analyseren van games	II	02/03/'07
			Research naar onderwerpen die relevant zijn over het vooroordeel	IS	02/03/'07
			Projectplan maken	IS	02/03/'07
		02/03/'07	Projectbegeleiding	Allen	nvt
4 05/03/'07 11/03/'07	Realisatie	05/03/'07	Input verwerken van de rollen in de ISGVO-model, een verhaallijn	IS	06/03/'07
		06/03/'07	Bijeenkomst:	Allen	09/03/'07
			Concept uitwerken Verhaal bedenken Projectleden helpen en ondersteunen		

			Input van IS en II bekijken verwerken. Testen en maken van prototypes	CT	09/03/'07
			Input van IS en II bekijken en verwerken. Schetsen van scenario's en de omgeving. Interface vormgeven m.b.v II	MV	09/03/'07
			Input van IS en MV bekijken en verwerken. Structuur verwerken in een flowchart en testen.	II	09/03/'07
			Inputs leveren aan de rollen. Het leveren van eventuele materialen en informatie aan verschillende rollen.	IS	09/03/'07
		09/03/'07	Projectbegeleiding	Allen	nvt
5	Realisatie	12/03/'07	Bijeenkomst:	Allen	
12/03/'07			Concept afronden		
18/03/'07			Verhaal verwerken		
			Projectleden helpen en ondersteunen		
			Input II en MV verwerken in eerste concept en testen in Flash	CT	16/03/'07
			Conceptinterface naar uiteindelijke interface met behulp van II. Schetsen van scenario's omzetten in de game	MV	16/03/'07
			Structuur en interactie aanbrengen met behulp van de PBR-model om tot uiteindelijk model te komen	II	16/03/'07
			Conceptbewaking en het leveren van inputs en informatie blijven brengen tussen de rollen. Eventuele dialogen maken voor de game	IS	16/03/'07
		16/03/'07	Projectbegeleiding	Allen	nvt
Week	Fase	Dag	Activiteit	Uitvoerende(n)	Deadline
6	Realisatie	20/03/'07	Bijeenkomst:	Allen	
19/03/'07			Verhaallijn afmaken		
25/03/'07			Kwaliteit waarborgen		
			Projectleden helpen en ondersteunen		
			Input II en MV verwerken in eerste concept. Eerste scène te maken	CT	24/03/'07
			Platen zowel vormgeving van de interface voor eerste scene in game opleveren.	MV	24/03/'07

			Structuur en interactie in brengen voor de game samen met de Ct'er. Testen	II	24/03/'07
			Opleveren van dialogen en achtergrond informatie voor de game	IS	24/03/'07
		24/03/'07	Projectbegeleiding	Allen	nvt
7 26/03/'07 01/04/'07	Realisatie	26/03/'07	Bijeenkomst:	Allen	
			Kwaliteit waarborgen		
			Projectleden helpen en ondersteunen		
			Programmeren van de game Totale vormgeving en verdere elementen aanleveren en verzorgen in het gehele spel	CT MV	
			Het testen van het spel Controleren van dialogen	II IS	
		30/03/'07	Projectbegeleiding	Allen	nvt
8 02/04/'07 08/04/'07		02/04/'07	Bijeenkomst:	Allen	
			Het spel testen en controleren	Allen	
		03/04/'07	BEOORDELING	Allen	
9 09/04/'07 15/04/'07					
Feedback		13/04/'04	Projectbegeleiding	Allen	

5.2 Werkwijze

Alle activiteiten zullen zoveel mogelijk op Avans terrein worden geregeld. Daar waar dat niet mogelijk is zal naar andere oplossingen worden gekeken.

6 Veranderingen in de projectinrichting

Tijdens een project kan blijken dat de gekozen projectaanpak niet de juiste is, of het blijkt dat er veranderingen optreden in de omgeving van het project die niet te voorzien waren. In deze gevallen zal het plan van aanpak moeten worden aangepast.

6.1 Projectinhoud

Project inhoudelijke veranderingen betreffen veranderingen in de doelstellingen of de randvoorwaarden. In al deze gevallen zal het gehele plan van aanpak opnieuw moeten worden bekeken. Veranderingen in het plan van aanpak worden altijd gecommuniceerd naar de opdrachtnemer.

6.2 Projectorganisatie

Veranderingen in de projectorganisatie hebben betrekking op taken die overgaan van de ene projectmedewerker op een andere projectmedewerker. Daarbij zal de benodigde informatie over het project moeten worden overgedragen.

6.3 Communicatie

Veranderingen in de communicatiestructuur hebben over het algemeen weinig invloed op de voortgang van een project. De maatregelen kunnen zich beperken tot het herstructureren van de communicatie.

6.4 Tijdsplanning

Veranderingen in de tijdsplanning kunnen consequenties hebben voor de tijdige afronding van het project, of kunnen consequenties hebben voor andere fases en activiteiten in een project. Veranderingen in de planning moeten duidelijk worden gecommuniceerd naar de opdrachtnemer en naar de andere projectgroepleden.

7. Bijlage