Project Sell it - Design Document

Groep: Burning students

Groep nr: 5

Datum: 17-9-2015

Namen:

Ruben van der Laan – AMM

Lex Creemers – AMM

Emmelie Hobergen – G&I Art

Sam Morris – G&I Art

Niels de Jong – G&I Design/Develop

Inleiding / opdracht

Voor Project Sell It kregen wij de opdracht van Nederlandse game bedrijven om een concept te maken. Onze opdrachtgever, Monkeybizniz, gaf ons de opdracht om te gaan werken aan een game over brandveiligheid in studentenhuizen bedoeld voor studenten. Hier mee ontwikkelen we onze vermogen om met korte tijd een resultaat op te leveren en hoe wij een goed concept/design kunnen leveren. Ook leren wij hoe wij om moeten gaan met dingen zoals begrotingen en marketingacties. Dat is ook de reden waarom G&I samenwerkt met AMM, Arts en Mediamanagement voor dit project. Dit document bespreekt hoe en waarom wij onze concept hebben ontwikkelt.

Inhoudsopgave

- Inleiding / opdracht 1
- Research 2
  - Brandveiligheid 3
  - Studenten en huisvesting 4
  - Onderzoek populaire cultuur 4
  - Referentie andere games 4
  - Implementatie 5
    - Inleiding 5
    - Methode 5
    - Analyse 5
    - Conclusie 6
    - Bronnen 6
- Artstyle 7
    - moodboards 7
    - Uiteindelijke ontwerpen 7
  - Concept 8
  - Motivatie 8
  - Uitbreidbaarheid 9
  - Playtest en aanpassingen 9
- Promotie / Marketingactie 10

Research

Voordat we begonnen met het vormen van onze game, moesten we eerst weten waarmee we werken. Onze opdrachtgever, Monkeybizniz, gaf ons alvast een paar onderwerpen waarop we moesten concentreren: Brandveiligheid, Studenten en huisvesting, populaire cultuur onder studenten en implementatie en marketing.

Brandveiligheid

Fire prevention is a subejct overlooked many times by students. In fact, reported in het Rapport Brandveiligheid Studentenhuisvesting 2013, there was something wrong in 9 out of the 10 student complexes inspected by fire departments. The fact of the matter is, is that most students (and/or landlords for that matter) don't look at the long list of safety tips to prevent fires. This is not unexpected, as it isn't the first matter at mind. Fires in dorms and students' rooms aren't frequent but happen nonetheless. In 2011 in Groningen there was a fire that broke out in a students complex. In this fire some died. To prevent this from happening more, we need to read the basics of fire prevention and how to respond to fire on first sight.
First off: Your landlord is the one responsible for keeping your complex safe.

General, but important, Tips:

- Smoke (and carbon monoxide) detectors are needed in nearly every room. Near kitchens, busy living rooms, hall ways, or just rooms in general, put them where there is risk of fire and where people can hear them. Also think of a system, for instance a wireless connected network of detectors that all go off the moment one detects something.
- On every floor there is supposed to be at least one extinguisher. These need to be checked yearly.
- Be sure to make an escape route. This route must be the quickest and safest possible way to get out of the building without much trouble. A good way to indicate them would be to use emergency lights and all residents memorize the route.
- Keep your hallways, and floors in general, clean. Any obstacle that hinders your way to quick safety can obstruct you from coming out a building alive.
- Cigarettes, unattended candles or even Christmas decorations are all sparks to a flame. This isn't to say you should throw away anything that even has the chance of starting a fire, but it means that if you do use one of these, use them with utmost caution.
- Locks are a hazard to getting out of a burning building. Privacy is always needed, but be sure that the locks in your doors can easily be opened in case of fire.
- And of course, and maybe the most important one, ask your local fire department for a check up. In case you are not sure, because there are a lot of requirements and issues, you can always ask them for help.

Causes of fire can be, but are certainly not limited too:

- Putting flammable/combustible objects, like washing cloths or kitchen towel, next to your stove.
- Cooking something in the middle of the night.
- Smouldering objects (in waste bins).
- Cigarettes in bed or carpets.
- Fallen Candles.
- Christmas decorations.
- And many more.

In Conclusion: It’s fair to say that there are a lot of specific causes to why a fire could start. There’s also a lot of specific rules to how a building can or cannot be fire safe. There are too many reasons why a fire could start and learning every single one of them would not be helpful. In our opinion, although it is important to know what can start a fire, it would be paramount to know what to do to prevent getting harmed in those situations. It’s like learning a language: You can and could learn it by reading a dictionary, but it’s easier to learn basic grammar and spelling first. This is why we concentrate on what to do when a fire happens and how important things like smoke detector placement are.

Studenten en huisvesting

De probleemstelling die aan ons gepresenteerd is gaat over brandveiligheid in studentenhuizen. Om te weten hoe we de brandveiligheid kunnen verbeteren zullen we onderzoeken hoe uitwonende studenten leven.

In Nederland zijn er 410.000 uitwonende studenten. 2/3de daarvan heeft gedeelde voorzieningen. 15% van het totaal heeft eigen voorzieningen en 20% heeft een gewone woning. Verhuurders van huizen met minstens 5 bewoners hebben een meldingsplicht. Minstens een keer per jaar wordt het huis dan gecontroleerd op verschillende veiligheidsregels.

Dus, een groot aantal studenten heeft controle over hoe zijn of haar voorzieningen zijn ingericht. Daarmee hebben ze de mogelijkheid om aanpassingen te maken die voor meer brandveiligheid zorgen.

Onderzoek populaire cultuur

Om meer inzicht te krijgen op wat studenten aanspreekt hebben we tevens onderzoek gedaan naar wat ze bezig houdt. Dit hebben we gedaan in de vorm van een aantal grondige interviews met studenten van verschillende opleidingen, waaronder Communication and Multimedia Design, Media en Cultuur, Cultureel Erfgoed en Informatica. We hebben de studenten eerst gevraagd over hun vrijetijdsbesteding, stijl en smaak en hebben daarna ingezoomd op media, technologie en games.

De reacties over de vrijetijdsbesteding waren uitlopend, maar een gedeelde interesse onder alle studenten was het kijken van televisieseries. Fictie had hierbij de voorkeur boven reality. Het grootste deel van de geïnterviewde studenten gaat niet uit, maar iedereen had wel afspreekmomenten met vrienden waarbij ze bijvoorbeeld gaan winkelen of de bioscoop bezoeken. Ongeveer de helft van de groep toonde belangstelling voor kunst. Printmedia zoals boeken en tijdschriften waren nog minder populair. Qua muziek leunden sommigen sterk een kant op, zoals rock of pop, terwijl de meesten beweerden van alles wat te luisteren.

De geïnterviewden hadden allen geen specifieke benaming voor hun kledingstijl. Wel waren ze allen van mening dat ze er in het openbaar redelijk netjes uit wilden zien terwijl binnenshuis de simpele ontspanningskleren aangingen.

Alle deelnemers waren in het bezit van een smartphone en een laptop. De smartphones worden het meest gebruikt, vooral in momenten tussendoor, zoals in het openbaar vervoer en in pauzes of tussenuren. De voornaamste bezigheid op de smartphone is het communiceren met anderen. Alle studenten hadden ervaring met games op hun telefoon, maar slechts een klein deel van hen speelt ook games op andere platforms. Ook deze app games worden vooral gespeeld op momenten dat de student even niks anders om handen heeft. Tevens was iedereen in bezit van de facebook app, maar geen van hen speelde nog facebook games omdat die als irritant worden geacht.

Uit deze resultaten zijn vooral de reacties over technologie en games voor ons direct bruikbaar voor de keuzes die we maken. De interesses en bezigheden van de studenten lopen ver uit elkaar, maar er is wel een raakvlak waar we op moeten zullen proberen in te spelen. Dit raakvlak heeft vooral te maken met televisie en films. Wat de studenten hieraan aanspreekt moet nog verder onderzocht worden.

Referentie andere games

I did a little research to find common factors between serious/applied apps which teach people a

certain subject. Not only did I look at the contents of the game but how the game was giving the information. I also looked at how they promoted their games into the world.

In the end I realized I was doing something a bit stupid. Of course there were common factors between applied and serious games, but not in the simple laid out form I was expecting. There are many serious/applied apps out there and all have different ways of solve different problems. It relies on content, context and the information giving by whoever is giving you the assignment. Some are more direct about the information it gives, some are more discreet and symbolic; Some do it through physical exercise, some with digital interaction; Some is to embrace a concept, some are to observe a concept. All very different ways of making games in the end.

So instead what I did was look up on previous years ADP (action design principle) lessons regarding applied/serious games. In these lessons we were given the fundamentals of not only game design but also about how applied/serious games work. Applied games are any game designed with a purpose other than entertainment. In most common form: these are games that makes you learn how to apply a certain set of skills for outside of the game. It does this through carefully intertwining fun with the information you want the player to learn. The theory will be learned the moment you know how to give to the play in a meaningful/enjoyable way inside of the game. This can be through context, mechanics or rules.

This brings up a fundamental topic: Fun. When making applied games, make sure it's an actual game. This means they need to be well designed. The learning part isn't put in later, but the fun is first priority. Neither learning or games are distinct from one another. The reason why a lot of people remember certain strategy for certain games is because they had fun and the strategy given was meaningful to learn. This is what we want to replicate, not only so it is meaningful to learn what happens inside of the game, but also outside of the game. The reason why games or game experiences are memorable, is because of the experience it gives you. If you give them information coated in a thin layer of fun, there's a great chance they will a) never play it again b) don't remember the information giving. If you give a player fun and meaningful experience which includes the theory, the player will most likely have a good time, remember more, and might replay it.

Implementatie

Inleiding

In het project waar ons team op dit moment aan werkt, is ons doel een game te ontwikkelen die uitwonende studenten voorlicht over brandveiligheid. Om dit een succes te laten worden, willen we meer weten over op welke apparaten studenten vooral gamen, zodat onze game zoveel mogelijk studenten kan bereiken.

Methode

Omdat het over een grote groep gaat waar je algemene uitspraken over doet, leek het mij het handigst om desk research te doen naar de resultaten van grootschalige onderzoeksprogramma's over studenten.

Analyse

Ik heb een aantal informatiebronnen met betrekking tot het apparaatgebruik van studenten gevonden.

Welke apparaten gebruikt u weleens om te internetten	13+	Man	Vrouw	13-19 jr	20-34 jr	35-49 jr	50-64 jr	65+ jr	Opl. laag	Opl. midden	Opl. hoog
pc	51,7%	57,8%	45,8%	46,0%	49,7%	59,6%	56,7%	40,1%	33,5%	53,2%	59,9%
laptop/netbook	64,7%	67,6%	62,0%	80,4%	77,8%	71,5%	62,6%	35,8%	41,3%	64,8%	77,4%
mob.tel./smartph.	56,8%	58,7%	54,9%	89,1%	87,3%	67,5%	41,9%	10,8%	26,8%	58,4%	71,3%
tablet	42,8%	44,5%	41,1%	41,8%	51,1%	52,1%	41,3%	23,5%	21,5%	41,9%	55,4%
spelcomputer	5,1%	7,6%	2,6%	14,0%	10,5%	4,6%	0,8%	0,5%	2,6%	6,1%	5,4%
TV met int. toegang	7,2%	9,1%	5,4%	8,7%	9,9%	9,5%	6,0%	1,9%	3,1%	6,9%	9,7%
mediaspeler	2,7%	3,4%	2,0%	6,8%	3,6%	3,8%	0,9%	0,3%	1,1%	2,6%	3,6%
mediacenter	1,5%	2,4%	0,6%	1,9%	2,3%	2,1%	0,8%	0,3%	0,4%	1,2%	2,4%

(https://kijkonderzoek.nl/images/MSS/MSS_2014_rapportage_150302.pdf) (stichting kijkonderzoek)(De MSS is een onderzoek dat jaarlijks wordt uitgevoerd m.b.v. een landelijk representatieve steekproef van 6.000 huishoudens en 5.100 individuen van 13 jaar of ouder.)
Uit deze tabel kunnen we halen dat onze doelgroep (studenten valt in de leeftijdscategorie 13-34 jr) voor internet vooral de smartphone of een laptop gebruikt, daarna volgt tablet en pc. Bijna 90% heeft toegang tot internet via hun mobiele telefoon en smartphone.

Daarnaast waren er vooral veel pulicaties en persberichten gebaseerd op een onderzoek getiteld *GfK Trends in Digitale Media & Entertainment*, uitgevoerd door een groot marketingonderzoeksbedrijf. (Het originele rapport is alleen betaald verkrijgbaar) Hieruit bleken de volgende cijfers: 49% van de smartphonegebruikers speelt spelletjes op zijn/haar smartphone, en 96% van de de jongeren heeft een smartphone. Ter vergelijking, 57% heeft een tablet, gemiddeld heeft 60% een desktop.

Conclusie

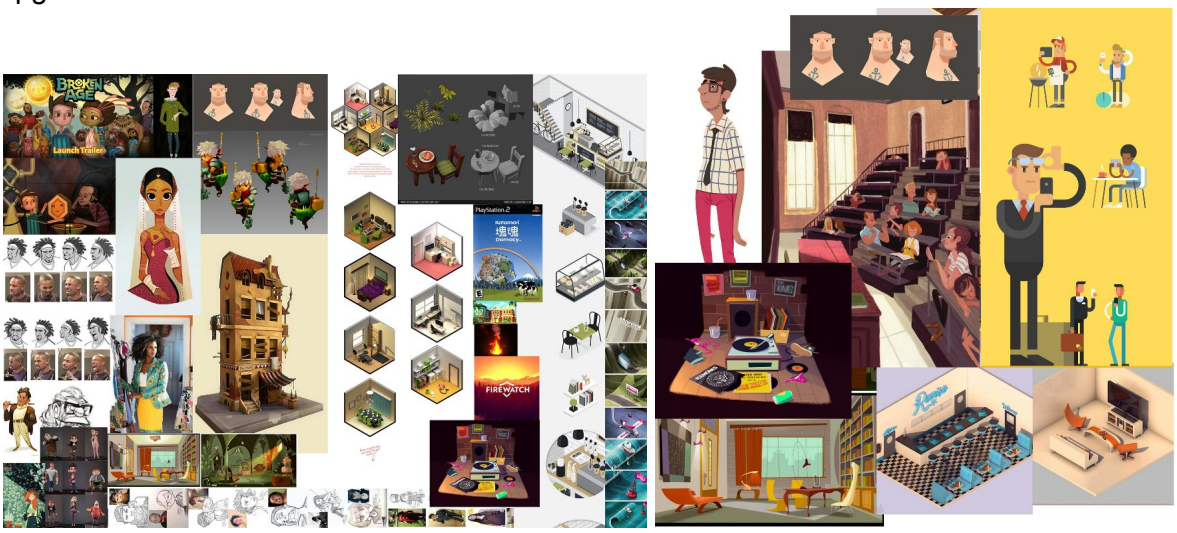
Al met al kunnen we concluderen dat de smartphone de beste manier is om onze doelgroep (studenten) te bereiken. Bijna 96% heeft een smartphone, bijna 90% heeft internettoegang via een smartphone en 50% van de smartphonegebruikers speelt spelletjes op de smartphone. Alternatieve apparaten zoals tablet en desktop blijven achter: minder mensen hebben deze apparaten.

Bronnen

http://www.gfk.com/nl/news-and-events/press-room/press-releases/paginas/bijna-alle-jongeren-bezitten-smartphone.aspx
http://spot.nl/docs/default-source/2014_december/tidm-2014-tv-spot-samenvatting.pdf?sfvrsn=2

Artstyle

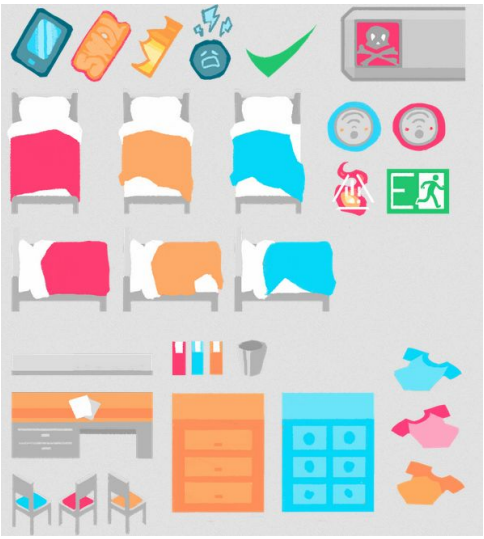
Omdat ons concept in theorie uitgewerkt zou worden op smartphones wilden we een art style ontwikkelen die ook op kleinere schermen goed leesbaar is. Daarnaast wilden we ook een speelvolle uitstraling om de game luchtig in aard te houden. We hebben bij het zoeken naar een inspiratiebron ons daarom vooral gericht op kleurige, minimalistische werken. Hiervan zijn de volgende moodboards opgesteld.



moodboards

Uit de moodboards hebben we een aantal aspecten geselecteerd die we hebben toegepast in ons eigen werk. Een paar voorbeelden zijn simpele shading, levendige kleuren, beperkte paletten en vooral het gebruik van grote vlakken met diverse vormen. Later is er nog onderscheid gekomen tussen de level art en sprites, die een lijnloze stijl hebben, en de portretten van de personages, die wel lijnen hebben en een meer schilderachtige stijl. De character designs zijn voornamelijk voortgevloeid uit het spelen met verschillende vormen.

Uiteindelijke ontwerpen



Concept

In deze game speel je een huisbaas die niet zoveel heeft gedaan aan de brandveiligheid. Je moet de studenten in jouw huis redden op het moment dat de brand al is uitgebroken. Vuur kan op verschillende plaatsen ontstaan, en niet alle studenten zijn al wakker. Kies voordat je begint je equipment uit: kies tussen noodladders, rookmelders en brandblussers. Plaats dan je equipment op strategische plekken, de rookmelder in de gang bijvoorbeeld, zodat je meerdere brandhaarden kunt detecteren. Daarna onstaat het vuur! Dit ontstaat willekeurig, er zijn een aantal mogelijke brandhaarden. Leid iedere student naar de uitgang. Als je je goed voorbereid hebt, kun je iedereen buiten krijgen voordat de flat verbrand is, maar dan moet je wel rekening houden met wat wel en niet werkt tegen de brand, en de studenten kunnen ook in paniek schieten als de brand uitbreekt.

Motivatie

De gedachte achter dit concept is dat de beste manieren om in het spel de brand te bestrijden en mensen er op tijd van op de hoogte te stellen, ook de beste manieren zijn om dat in de werkelijkheid te doen. Als je het speelt, weet je dus wat wel en niet goed tegen vuur werkt en wat er mis kan gaan als er brand uitbreekt en wat wel en geen goede voorbereidingen tegen brand zijn. Terwijl je het speelt, ben je hier echter niet mee bezig, maar probeer je gewoon het spel zo goed mogelijk te spelen.

De kratten die in de gang staan, zijn irritant, want ze maken het moeilijker om weg te komen van het aanstormende vuur, maar er staat nergens: “Probeer de gangen vrij te houden ivm de brandveiligheid” De speler stelt proefondervindelijk vast dat het niet handig is dat de gang geblokkeerd is, en leert dus wat wel en niet brandveilig is.

Daarnaast heb je ook nog de verschillende types studenten die anders reageren op de brand. Hiermee wordt dus ook weer gecommuniceerd wat voor situaties kunnen ontstaan als er brand uitbreekt. Eén zo'n type is een persoon die in paniek schiet als hij vuur ziet, waardoor hij niet meer te besturen valt. Een ander wil koste wat kost spullen uit zijn kamer meenemen waardoor hij veel langzamer is dan anderen. Dit is gedrag wat mensen in het echt bij brand ook vertonen, wederom laat het mensen zien hoe het werkt, in plaats van het te vertellen.

Veel uitwonende studenten hebben te maken met een huisbaas. Daarom leek het ons een goed idee om de situatie “brandend studentenhuis” een context geven waarin het lag aan de nalatigheid van de huisbaas, om het zo meer aan te laten sluiten bij de doelgroep. Ook hadden we het idee dat studenten zich aangesproken zouden voelen door de verschillende types studenten in het spel.

We hebben dus eerst gefocust op fun, wat volgens onze research een goede aanpak was, en op het moment nadat er al vuur is, omdat er ontzettend veel mogelijkheden zijn waarop vuur kan ontstaan en maar een beperkt aantal mogelijkheden hoe je er goed op reageert. Het is bedoeld voor de smartphone, omdat je daarmee de meeste studenten bereikt.

Uitbreidbaarheid

Omdat deze game bijna letterlijk de situatie van een studentenhuis in de fik overneemt, kun je vrij eenvoudig extra items en lagen toevoegen. Je kunt items plaatsen vóórdat het vuur ontstaat, hier kun je dus bestaande brandpreventiemiddelen aan koppelen zoals rookmelders, brandblussers, blusdekens.

Daarna breekt de brand uit en kun je items en acties doen die je ook zou doen als een brand uitbreekt, zoals het daadwerkelijk gebruiken van een brandblusser of blusdeken of het uitrollen van een noodladder uit een raam om een extra nooduitgang te creëren. Ook hier kunnen extra mogelijkheden toegevoegd worden.

Dan kun je ook nog meer verschillende types studenten toevoegen. Wij dachten zelf aan een leider die verschillende mensen tegelijkertijd kan meenemen en iemand die in paniek is kan kalmeren, iemand die constant met zijn smartphone bezig is en als hij ontsnapt is alle anderen wakker belt en iemand die makkelijker blokkades uit de weg kan ruimen. Maar er zijn natuurlijk veel meer mogelijkheden.

Ook zijn er meer mogelijke plekken waar vuur ontstaat te verzinnen. In de demo hebben we een aantal stereotype plekken gebruikt zoals het fornuis, een 3-wegsstekker en een sigaret in de prullenbak, maar ook hier kan worden uitgebreid.

Playtest en aanpassingen

We hebben een playtest uitgevoerd met een drie studenten van verschillende schools. We hebben ze het spel zoals we het toen hadden, laten spelen, met als enig commentaar vooraf dat de besturing

puur met de muis was.

Er bleek vooral dat de besturing moeilijk onder te knie te krijgen was, en dat er te snel nieuwe dingen op ze afgevuurd werd. Na een tweede keer spelen kregen ze al meer door wat ze konden en hoe ze dat konden doen, en begonnen ze meer te spelen.
Een belangrijk positief resultaat was dat ze allemaal zeiden geleerd te hebben dat rookmelders belangrijk zijn voor het misschien overleven van een brand.

Op basis hiervan hebben we ons daarna vooral gefocust op het verbeteren van de opbouw en het verduidelijken van de besturing.

Promotie / Marketingactie

Brandt jouw huisbaas weg in de zon op een geweldig resort? Zorg dat jij niet wegbrandt in je huis!
Het doel is om uitwonende studenten bewust te maken van feit dat op ieder moment brand kan uitbreken. Via deze app willen we ze hiermee confronteren om vervolgens actie te ondernemen voor hun eigen veiligheid. Deze app brengt op een speelse en uitdagende manier alle informatie en bijbehorende facetten van brandveiligheid over. Denk hierbij aan het plaatsen van brandmelders, branddekens en de aanwezigheid van brandblussers die jaarlijks gecontroleerd moeten worden.
Om deze app onder de aandacht te brengen van studenten in een niche markt hebben wij de volgende marketingacties bedacht, zodat we de app onder onze doelgroep (uitwonende studenten van 17 tot 26 jaar) publiceren.

- **De Tour de brand (€1325,-)**

  In de week van 9 november vinden in studentensteden Utrecht, Leiden, Delft, Nijmegen en Groningen activiteiten plaats zoals Will it Burn, waarbij op een centrale plaats in de stad door de brandweer typische voorwerpen uit een studentenhuis in brand worden gestoken. De hamvraag is telkens: will it burn?
  Naast de huidige plannen van de tour waarin de brandweer een actieve rol speelt, is het de bedoeling dat er door aanwezigheid van 15 iPads de mogelijkheid geboden wordt om de game Heet in Huis te spelen of slechts een proefversie daarvan. Folders en flyers aan studenten met tips, trucs en andere informatie die de brandveiligheid van studenten in studentenhuizen verhogen.

5 vrijwilligers	0 euro
15 iPads	45 euro
Volledige versie of proefversie van de game	zie begroting
Flyers	180 euro
Spandoeken	200 euro (3 stuks)

Vaste kosten voor de spandoeken zijn 200 euro en de variabele kosten per stad zijn 225 euro.
Vooralsnog staan er 5 steden op de planning.

5 x 225 = 1125
1 x 200 = 200 +
1325

- **Adverteren Kamernet (prijs onbekend)**

Kamernet is met meer dan 130.000 kamers per jaar het grootste kamernetwerk van Nederland. Bij kamernet heb je direct te maken met je doelgroep, namelijk kamerzoekende studenten. De mogelijkheid om hier een advertentie te plaatsen is aanwezig, er is ons echter niets bekend van een eventuele prijs.

- **Social media (€400,-)**

Met de juiste zoekreferenties en interesses van studenten kan een dagelijks bereik van ongeveer 3.200 tot 8.400 personen bereikt worden. Door het invullen van de juiste interesses zoals: Student, studentenvereniging, studentenhuis, hogeschool, universiteit, e.d. Dit gedurende een maand lang.

- **Social media als verspreiding (beperkt in de development begroting)**

Het implementeren van een plug-in waarbij er een mogelijkheid bestaat om beelden, scores en andere teksten te delen via facebook of andere social media waarbij extra's worden geboden 'in-game' wanneer en speler iets over deze app deelt met zijn sociale netwerk. Deze kosten blijven onder de begroting die vooraf opgesteld is. De bedoeling is dat door middel van het delen van spelgegevens en dergelijke, andere connecties uit het sociale netwerk van de speler aangezet zullen worden tot het spelen van de app. Een zogenaamde candycrush reactie.