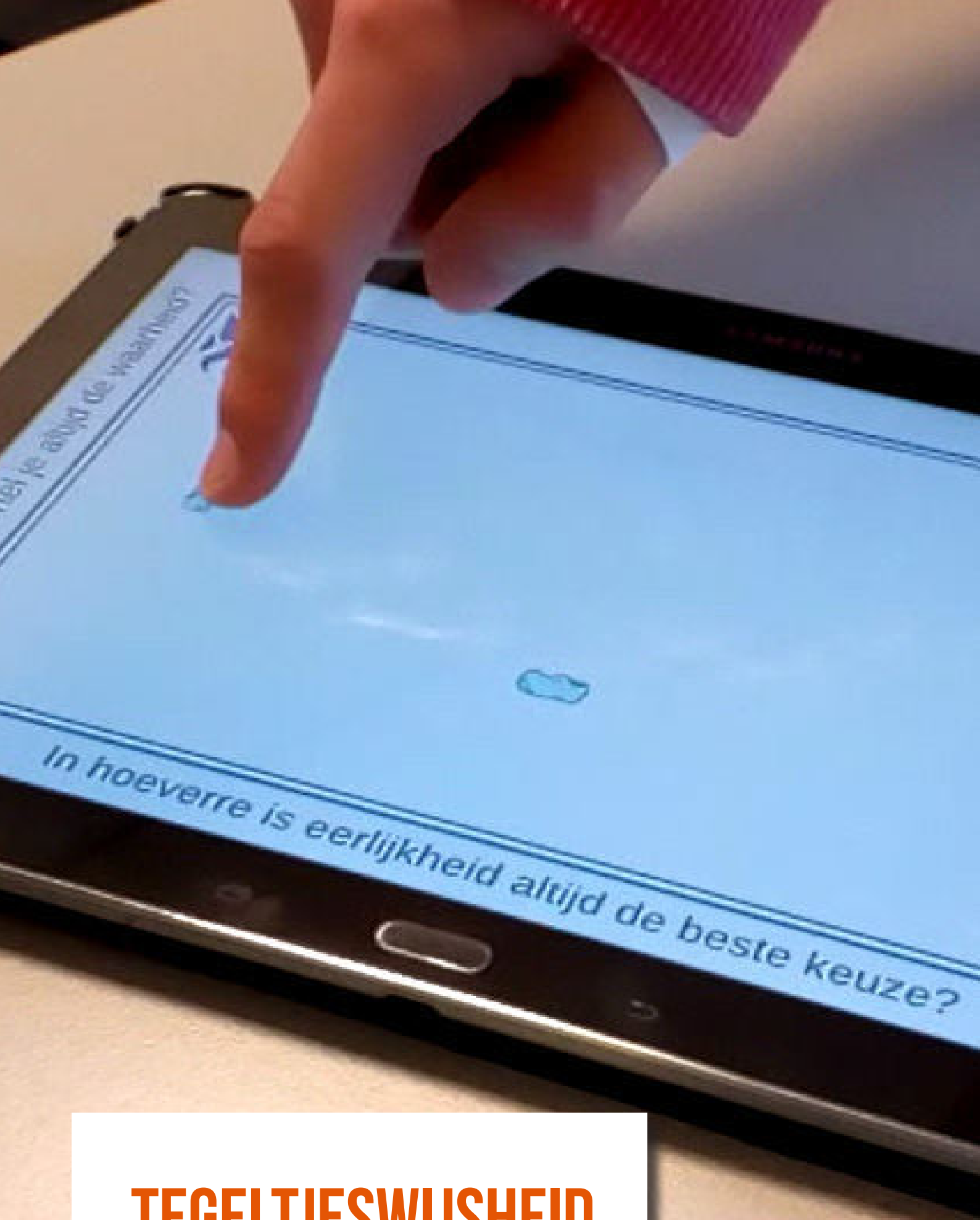




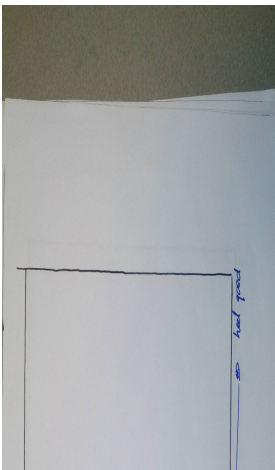
TEGELTJESWIJSHEID

DESIGN PROCES TEGELTJESWIJSHEID

Basisconcept

De basis van de intimiteitsavond is simpel: partners verliezen door het overlijdensproces van de stervende momenten waarop ze aandacht aan elkaar kunnen besteden. Wij lossen dit op door een moment te creëren waarop partners met elkaar meevoelen. Door op deze manier de aandacht weer op elkaar te richten, kunnen partners in de nabije toekomst ook makkelijker over zware onderwerpen praten.

We creëren dit moment op de volgende manier: Stervende en partner krijgen een rechthoek voor hun neus die er als volgt uit ziet:



Zowel aan de horizontale als aan de verticale kant van de rechthoek staat een vraag. De bedoeling is dat de twee spelers van dit spel beide vragen beantwoorden. Dit doen ze door hun vinger op een plek in de rechthoek te plaatsen. In het voorbeeld hierboven zou het plaatsen van de vinger in de rechteronderhoek aangeven dat de speler zich heel goed voelt over de voortgang van het project, maar heel slecht over de samenwerking op dit moment.

De horizontale positie van de vinger geeft dus een antwoord op de horizontale vraag, en de verticale positie op de verticale vraag.

Paper prototype (v1)

We hebben van dit basisconcept een paper prototype gemaakt. Dit prototype was hoofdzakelijk bedoeld om te kijken of deze vorm een effect zou hebben op de spelers, wat dat effect zou zijn, en of het er voor zorgde dat de twee spelers een moment met elkaar hadden. Na twee koppels getest

te hebben, zagen we niet de resultaten waar we op gehoopt hadden, en besloten om een kleine aanpassing te maken.

Aanpassing antwoorden voor de ander (v2)

We besloten om de regels te veranderen: in plaats van dat je de vragen voor jezelf beantwoord, moet je dit voor je medespeler doen. Het verschil in resultaat in vergelijking met de eerste test was extreem. Mensen gingen overleggen, doorvragen op antwoorden die gegeven werden en vertelden over hun eigen levenservaringen.

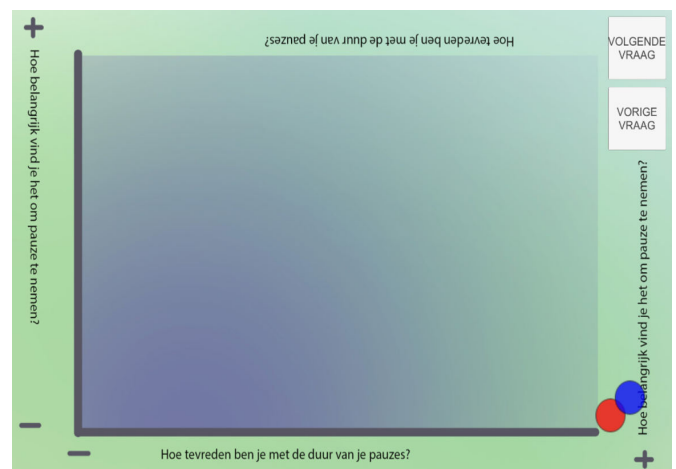
Uitgebreid testen (v2)

Zie de bijlages playtesten paper prototype v2 om de resultaten van deze tests in te zien. We hebben deze versie met het raden voor de ander met 9 verschillende koppels getest (hoofdzakelijk studenten projectgenoten). Hieruit kregen we de volgende resultaten:

- iedereen was positief over de ervaring
- mensen gingen, na uitleg, op een verschillende manier om met de rechthoek en antwoorden daarop aangeven
- het spel zorgde er voor dat alle koppels vrijwel de hele tijd in gesprek waren
- iedereen gaf aan in ieder geval een beetje meer inzicht te krijgen in de andere persoon

Digitaal prototype (v1)

We zijn gaan kijken naar hoe we het effect wat het paper prototype had, konden reproduceren op de tablet. Dit omdat het via een tablet eenvoudiger is het spel te distribueren. Een simpele eerste versie zag er als volgt uit:



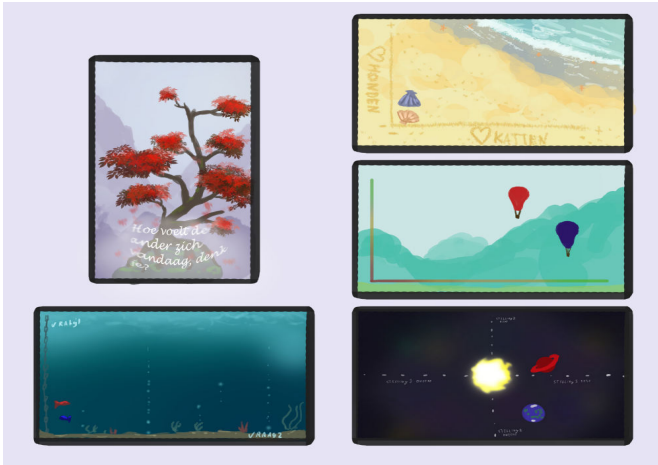
Om een antwoord aan te kunnen geven, hebben we “pionnen” geïntroduceerd die de spelers rond kunnen slepen op het tabletscherm. Dit digitale prototype hebben we getest op drie koppels. Bij een van de drie trad er hetzelfde effect op als bij de papieren

versie.

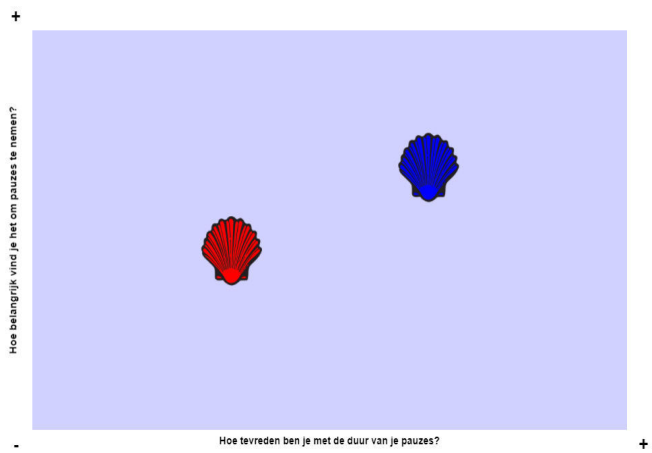
Digitaal prototype (v2)

nieuw uiterlijk

Vervolgens zijn we gaan kijken naar welke verschillende uiterlijken deze digitale versie kon hebben. Zie hier een aantal opties:



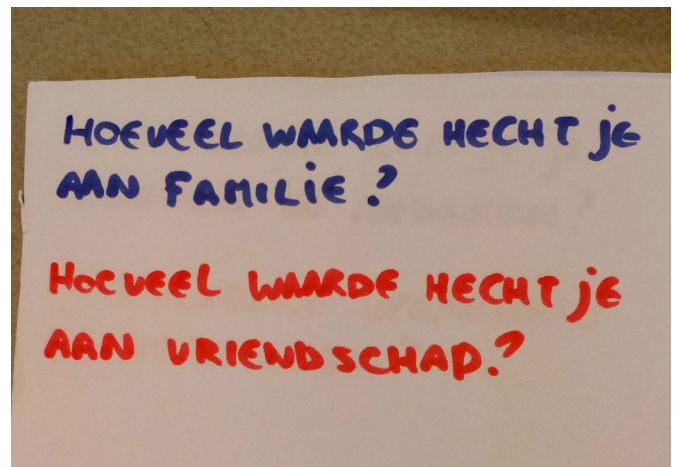
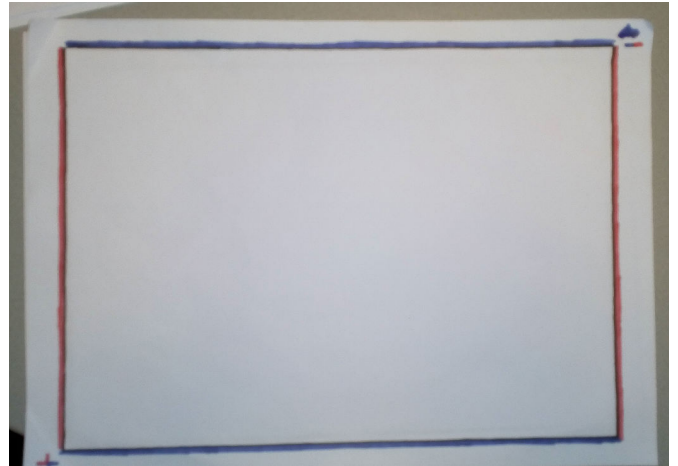
We hebben een van deze vormen gebruikt om een uiterlijk te geven aan de digitale versie. We stapten over op een andere technologie voor dit digitale prototype om onze teamleden beter te kunnen verdelen over de verschillende concepten. In deze versie zaten ook verbeterde touch controls waardoor het mogelijk was om meerdere player pins tegelijkertijd te verplaatsen.



Paper prototype (v3)

Ondertussen zijn we het paper prototype gaan aanpassen. Een eerste aanpassing die we gemaakt hebben is de vragen niet meer direct op het papier te zetten. In plaats daarvan hebben we een onveranderlijk speelbord, en krijgen koppels een set kaartjes waar de vragen op staan. Om dit duidelijk te maken hebben we de vragen elk een kleur gegeven die

met de as waarop je de vraag beantwoordt. Dat ziet er als volgt uit:



Dit werkte, maar zorgde nog voor verwarring omdat beide kanten van de rechthoek dezelfde kleur hebben. Ook het feit dat de zijkant van de rechthoek bestaat uit de kleur, zorgde voor verwarring. Daarom hebben we dit aangepast tot een losse rechthoek met gekleurde pijlen op de assen.

Andere vormen dan rechthoek

We hebben ook nog een klein uitstapje gemaakt om te zien of de vragenrechthoek (we hadden deze rechthoekige vorm bij toeval gekozen) misschien niet beter zouden kunnen aanpassen naar een vorm die potentieel beter was in het creëren van een moment voor partners.

Geen van deze vormen leek een verbetering te bieden op de bestaande effectieve rechthoekvorm. We hebben ook nog een test gedaan met slechts één vraag in plaats van een koppel van twee vragen. Dit was geen succes, er ontbrak een flow in het beantwoorden van de vragen, en er werden meer 'cijferantwoorden' gegeven (zo en zoveel procent eens met de ene vraag). We hebben uiteindelijk besloten om de

rechthoek niet te veranderen, omdat andere vormen niet de negatieve punten van de rechthoek oplossen en tegelijkertijd genoeg positieve punten in stand hield.

Veranderde vragenopbouw

We hadden de eerste set vragen vooral toegespitst op de studenten met wie we wilden gaan testen. Onze tweede set hadden we gericht op stelletjes, dus meer in lijn met onze uiteindelijke doelgroep van stervende en partner. We hadden in deze tweede set er voor gekozen om alleen heftige vragen op te nemen, in plaats van de afwisseling tussen luchtige en heftige vragen van de eerste set.

Een opbouw met alleen heftige vragen was absoluut geen succes en hier zijn we snel weer van afgestapt. Het verrassingselement en de daarbij behorende nieuwsgierigheid ontbrak omdat elke nieuwe vraag weer een heftige vraag is.

Paper prototype (v4) - nieuwe vragen

Onze derde set was wederom gericht op stelletjes, maar nu met weer een opbouw in heftigheid en een afwisseling van luchtige en heftige vragen.

Digitaal prototype (v3) - tegeltjesuiterlijk

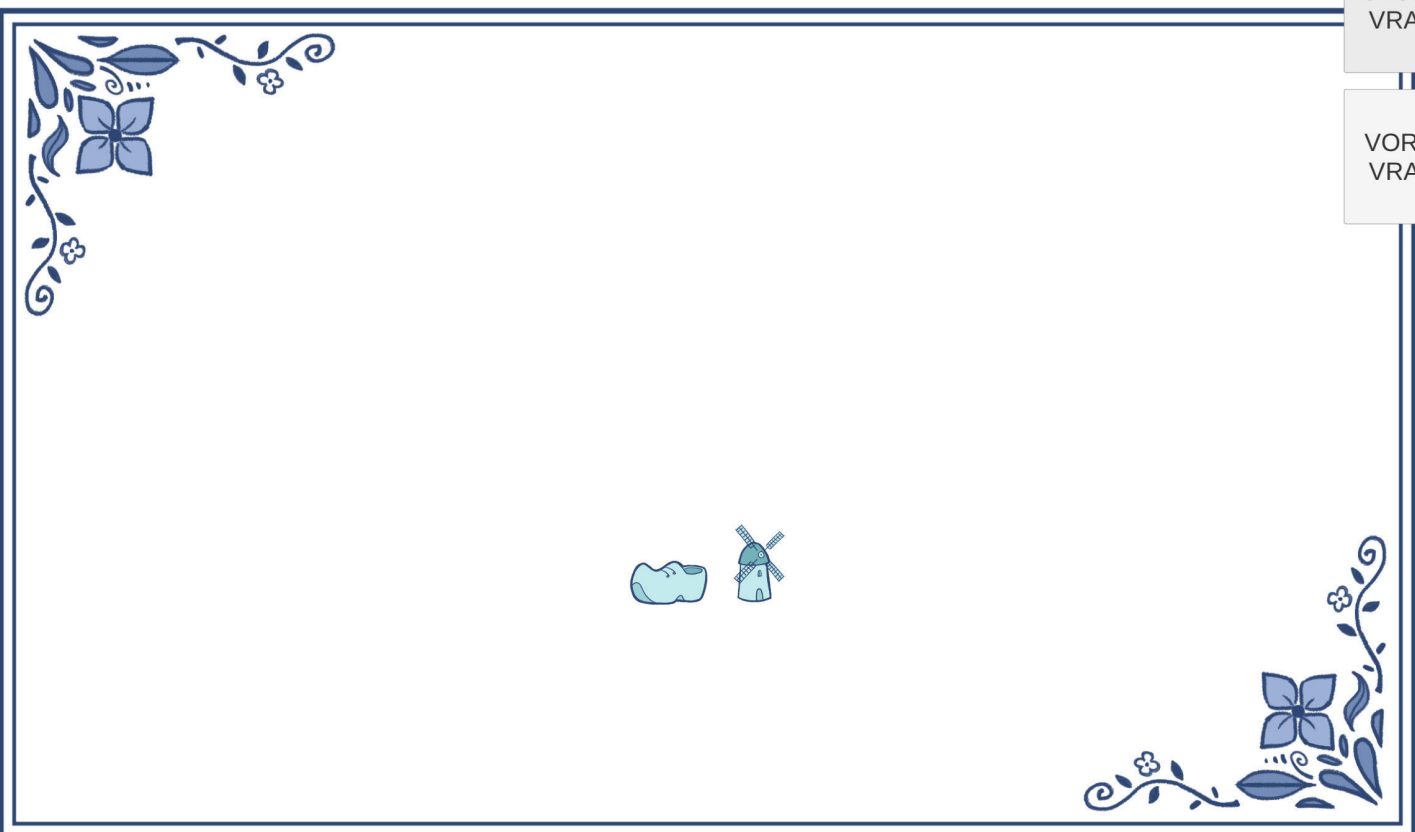
In deze versie hebben we het uiterlijk opnieuw aangepast, dit keer naar een “tegeltjeswijsheid” stijl. Dit omdat dit een redelijk sobere stijl is, waarvan we verwachten dat deze ook bij ouderen bekend is. Ook hebben we hier een afsluitende zin toegevoegd, en een soort voortgangsindicator verwerkt in de decoraties aan de randen van de rechthoek.



We hebben de iconen nog iets meer laten aansluiten op de tegeltjesstijl.



In hoeverre vind je jezelf een goed mens?



VOLGENDE
VRAAG

VORIGE
VRAAG

In hoeverre vind je jezelf een goede partner?

Hoeveel heb je gedroomd?



VOLGENDE
VRAAG

VORIGE
VRAAG

Afbeelding 1 & 2

In-game screenshots van de uiteindelijke versie en een voorbeeld van een gebruikte vragencombinatie

apen?

Hoe goed gaat de samenwerking momenteel?

heel slecht ← → heel goed

Hoe tevreden ben je met de duur van je pauzes?

VOLGENDE
VRAAG

VORIGE
VRAAG

Hoe belangrijk vind je het om pauze te nemen?

ben je met de duur van je pauzes?

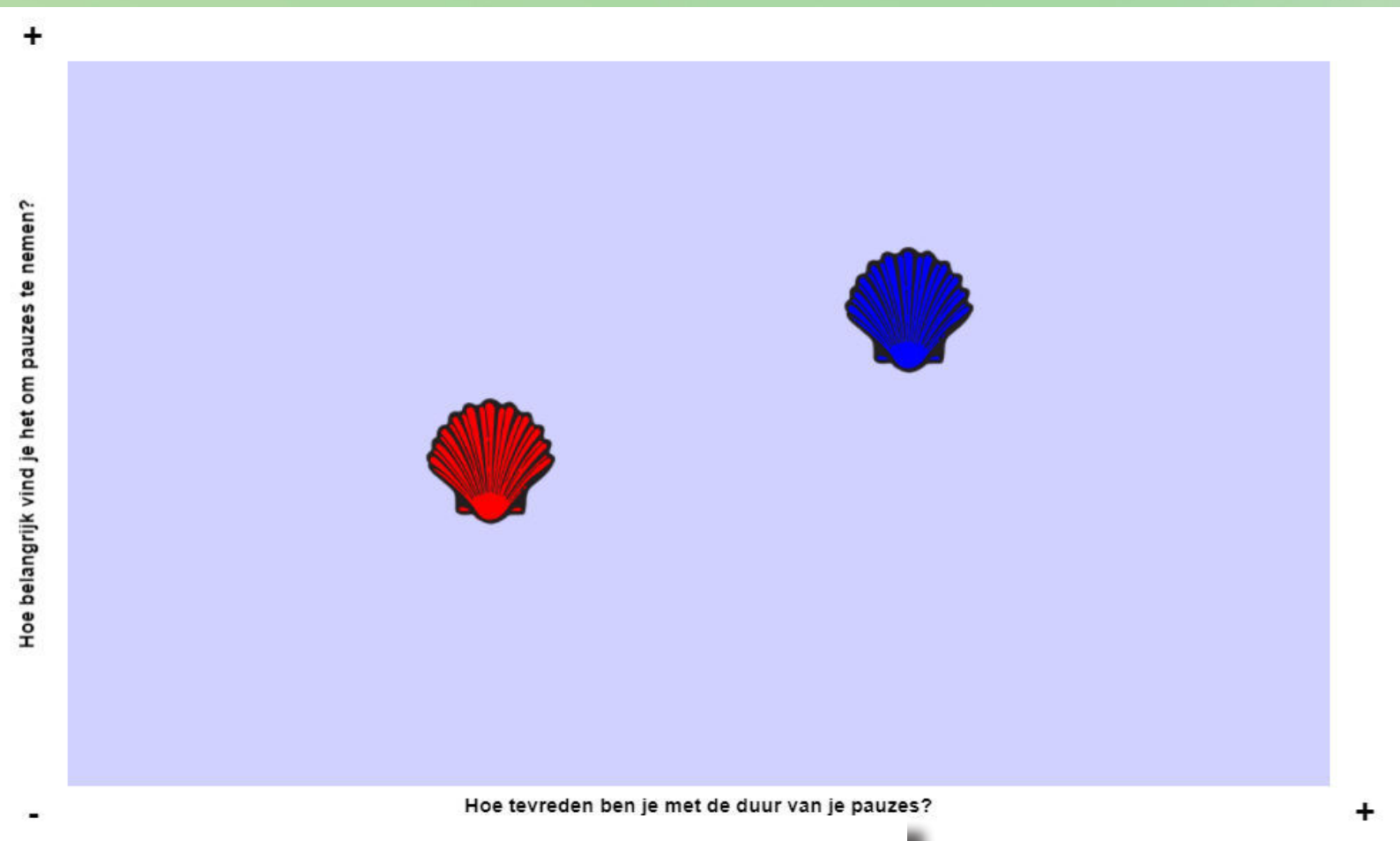
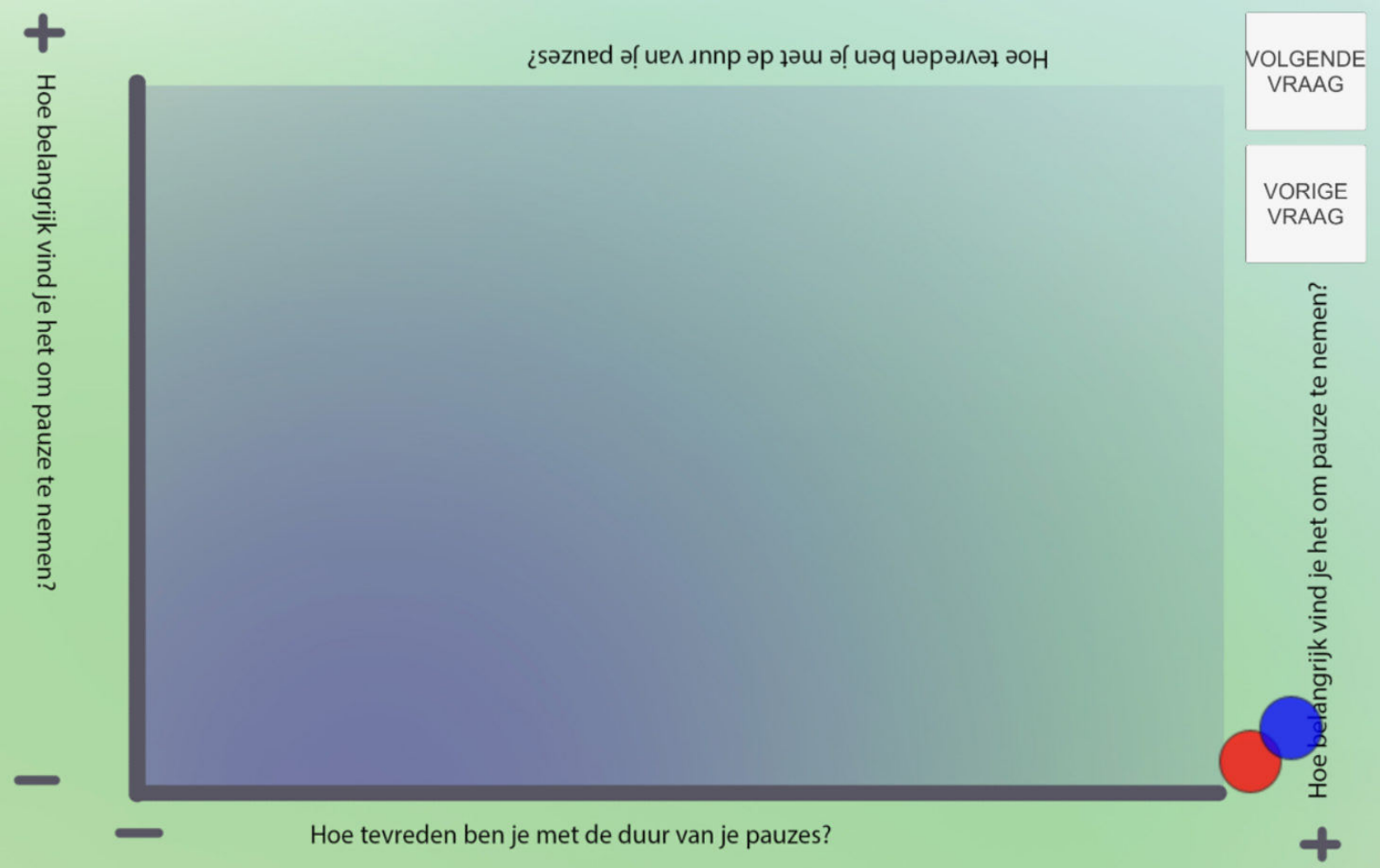
+

HOEVEEL WAARDE HECHT JE
AAN FAMILIE?

HOEVEEL WAARDE HECHT JE
AAN VRIENDSCHAP?

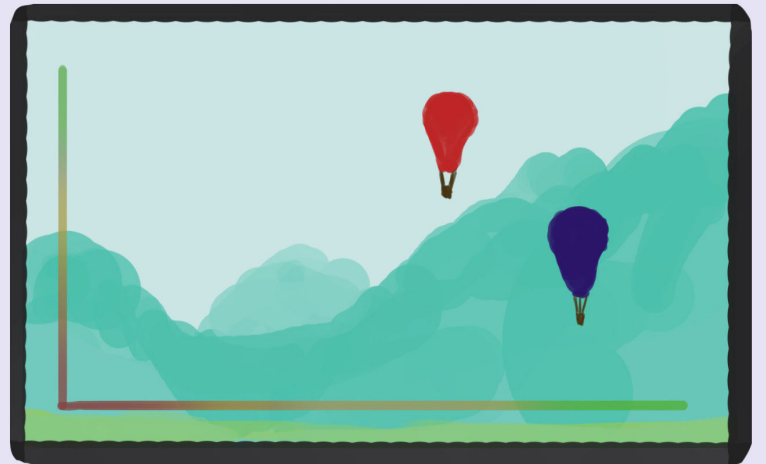
Afbeelding 3 & 4

Het eerste paper prototype en het eerste digitale prototype



Afbeelding 5 & 6

De twee eerste digitale prototypes op volgorde van gebruik.



Afbeelding 7 & 8

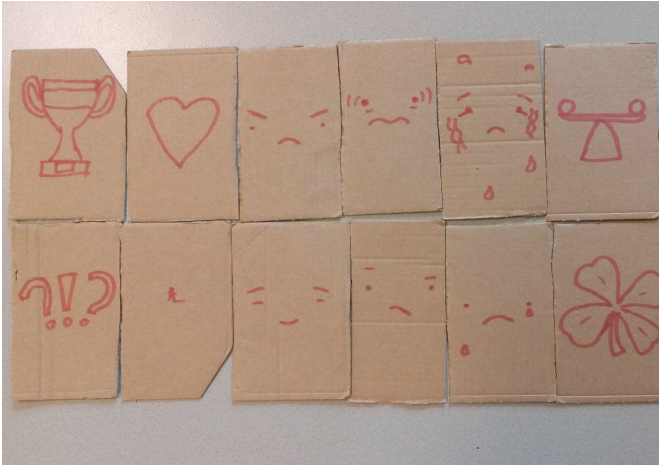
Stijlonderzoek en het testen van het uiteindelijke prototype tijdens de showcase op HKU IBB.



LEVENSVERRHAAL

Er zijn twee sets kaarten: één stapel kaarten voor de stervende. Hier staan emoties en symbolen op. Daarnaast is er een stapel kaarten voor een naaste, hierop staan

staan symbolen van levensgebeurtenissen.



van het basisconcept (zie de plaatjes hiernaast) en dit getest met vier verschillende koppels. Gedurende deze testen hebben we gespeeld met welke invloed verschillende regels hadden op hoe mensen het spel speelden.

Om de beurt wisselen van rol van verteller en luisteraar

Dit zorgde er echter voor dat de stervende te veel mogelijkheden kreeg om het over de naaste te gaan hebben, terwijl het juist de bedoeling van dit concept was om een moment te creëren waarop de stervende zijn verhaal kan doen.

Naaste legt een levensgebeurteniskaart neer die aansluit op de emotiekaarten die de stervende heeft neergelegd

Dit zorgde er voor dat er een soort gesprek met plaatjes op gang kwam. Dit was interessant, maar verbrak zowel de structuur waardoor de stervende uiteindelijk een overzicht van zijn leven heeft, als dat het de stervende uit de vertellersrol haalde. Voor een ander soort context zou dit interessant zijn om verder te onderzoeken

Naaste raadt wat de stervende bedoelt met de emotiekaarten

De stervende geeft niet direct uitleg over waarom hij precies die emotiekaarten bij de levensgebeurteniskaart legt. In plaats daarvan moet de naaste raden over welke gebeurtenis het gaat en waarom de stervende heeft gekozen voor de emotiekaarten die er liggen.

Deze aanpassing zorgde er voor dat de naaste meer betrokken werd bij het spel, en bracht gesprek over de levensgebeurtenissen op gang. Deze aanpassing hebben we gehouden.

Chronologische volgorde

De stervende legt, nadat een combinatie levensgebeurtenis + emotiekaarten besproken is, deze combinatie van kaarten op chronologische volgorde ten opzichte van de andere levensgebeurtenissen. Een geboorte van een kind (met bijbehorende emotiekaarten) komt bijvoorbeeld voor de 50ste verjaardag (met bijbehorende emotiekaarten) te liggen.

De naaste legt een van de drie levensgebeurteniskaarten in zijn hand op. De stervende interpreteert het symbool op de levensgebeurteniskaart en bedenkt over welke gebeurtenis in zijn leven dit gaat. Vervolgens kan de stervende t/m 6 emotiekaarten uit zijn hand bijleggen die voor hem de levensgebeurtenis het best beschrijven. De stervende vertelt er direct bij waarom.

Er ligt nu een levensgebeurteniskaart met daaraan gekoppelde emotiekaarten op tafel.

Vervolgens wordt deze levensgebeurtenis met bijbehorende emotiekaarten op chronologische volgorde gelegd met andere levensgebeurtenissen. De stervende vult zijn emotiekaarten aan en de naaste vult zijn levensgebeurteniskaarten aan.

Op deze manier ligt iemands levensverhaal uiteindelijk op tafel.

Paper prototype (1) - Verschillende regels proberen

We hebben een paper prototype gemaakt

deze aanpassing hebben we gehouden.

Prototype 2

We hebben de kartonnen kaartjes vervangen:



De levensgebeurtenissen moeten één dag omschrijven

In deze versie hebben we nog een belangrijke verandering doorgevoerd. De stervende moet bij het interpreteren van een levensgebeurtenissymbool uiteindelijk deze interpreteren als één dag uit zijn leven. Deze aanpassing zorgt er voor dat wat er besproken wordt concreter wordt. Hoewel dit niet is getest, zorgde dit er naar ons idee voor dat er levendiger verteld wordt, omdat er vaak aan een specifieke dag een bepaald verhaal is gekoppeld. Daarnaast lijkt het voor de naaste makkelijker om te raden naar één bepaalde dag dan naar elke mogelijke gebeurtenis in iemands leven.

Prototype 3

We hebben het uiterlijk opnieuw aangepast:



Leeftijden raden

Nadat alle levensgebeurtenissen gespeeld zijn en op tafel liggen, doet de naaste een gok naar hoe oud de stervende was op elke levensgebeurtenisdag die besproken. Dit lokt potentieel extra gesprek uit.

De artstyle

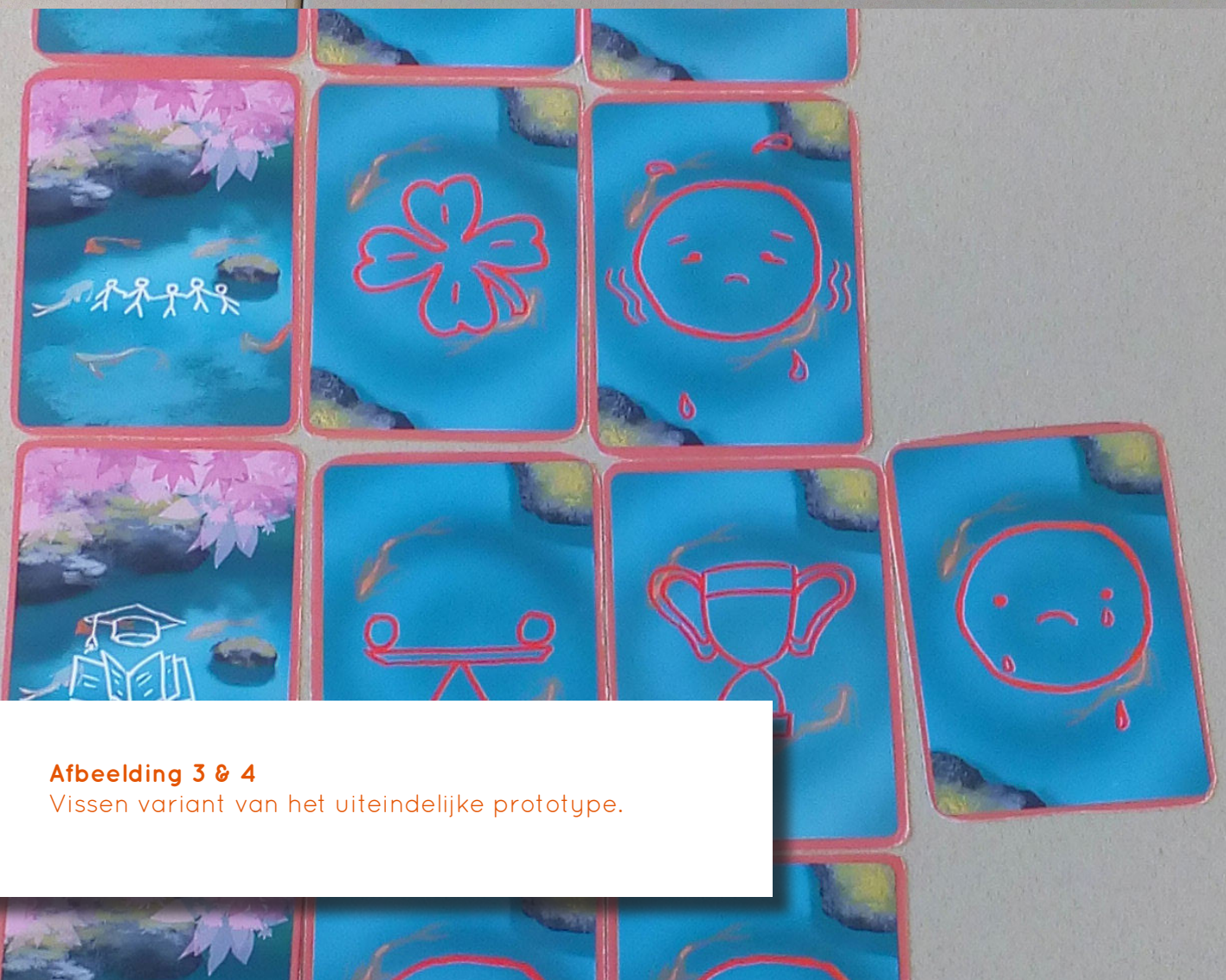
De artstyle moet rust uitstralen, niet

suggereren over onderwerpen, en een duidelijke coherentie tonen van de verschillende kaarten. De symbolen moeten duidelijk de focus opeisen. De emotiekaarten en levenskaarten hebben symbolen in plaats van termen gekregen vanwege de internationale plaatsing, en het vrij interpreteren van de symbolen of naar eigen hand zetten van de symbolen.



Afbeelding 1 & 2

Het eerste kartonnen prototype. Boven: Levenskaarten, beneden: emotiekaarten.



Afbeelding 3 & 4

Vissen variant van het uiteindelijke prototype.



Afbeelding 5 & 6
Het uiteindelijke prototype.