



Stappenplan game design

0. Waarom een spel?

(Inter)actief > passief

Het ontwerpproces op zich is al waardevol!

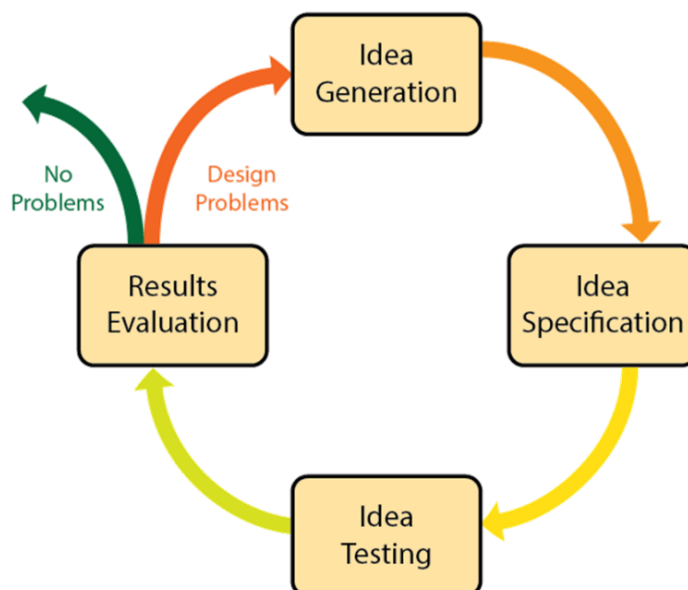
1. Bepaal je doelgroep + doelen

Wie wil je bereiken en wat wil je overbrengen?

2. Hoe vertaal je dat naar een spel?

- Bestaand spel aanpassen of nieuw spel ontwerpen?
- Denk aan: stakeholders, doelen, obstakels, resources, locaties, actiemogelijkheden, objecten. Hoe vertalen dit soort zaken zich in spelelementen?
- Denk creatief! Bij Monopoly kun je veel verder gaan dan namen van steden en straten aanpassen. Bijvoorbeeld: coöperatief vs. competitief, teamverband vs. individueel, kun je überhaupt winnen (en zo ja: op basis van welke criteria), (meer) toeval of (meer) strategie, spelen spelers zichzelf of nemen ze een rol aan, ...

3. Doorloop het ontwerpproces





Let's get meta

Kun je wetenschapscommunicatie in een spel vatten?

- Wie zijn de belangrijkste spelers (en wat zijn hun doelen)?
- Zijn die spelers in competitie met elkaar of werken ze samen?
- Welke belangrijke regels gelden in het spel (wat is het kern "waardensysteem" in het spel)?
- Wanneer "win" je dit spel (wanneer word je bestraft en beloond)?
- En welke rol heeft de wetenschapscommunicator hierin?

Leuk voor thuis

Downloads, links en onze contactinformatie vind je hier:



edu.nl/x3wme