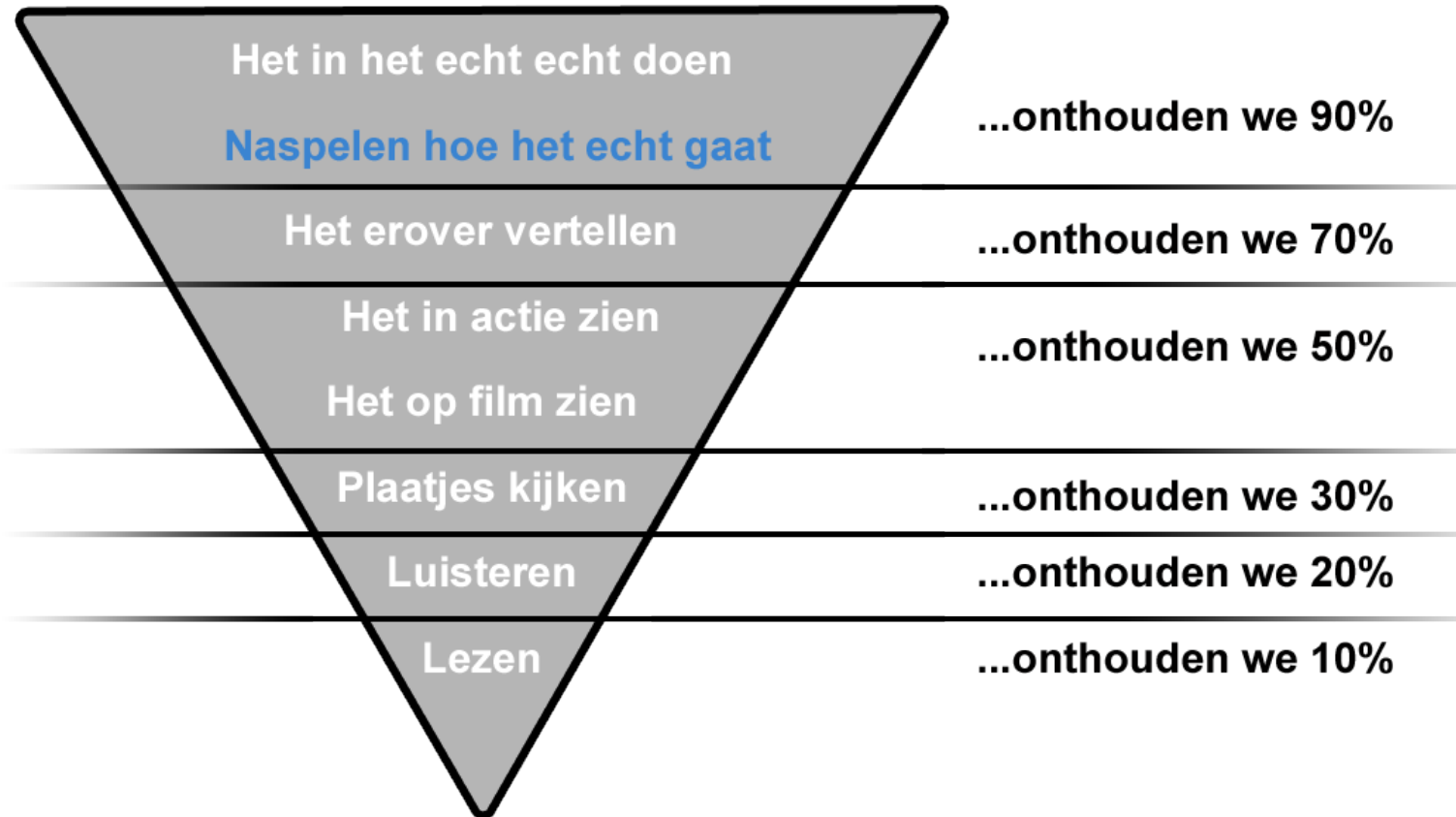


# TRIADIC GAME DESIGN WORKSHOP:

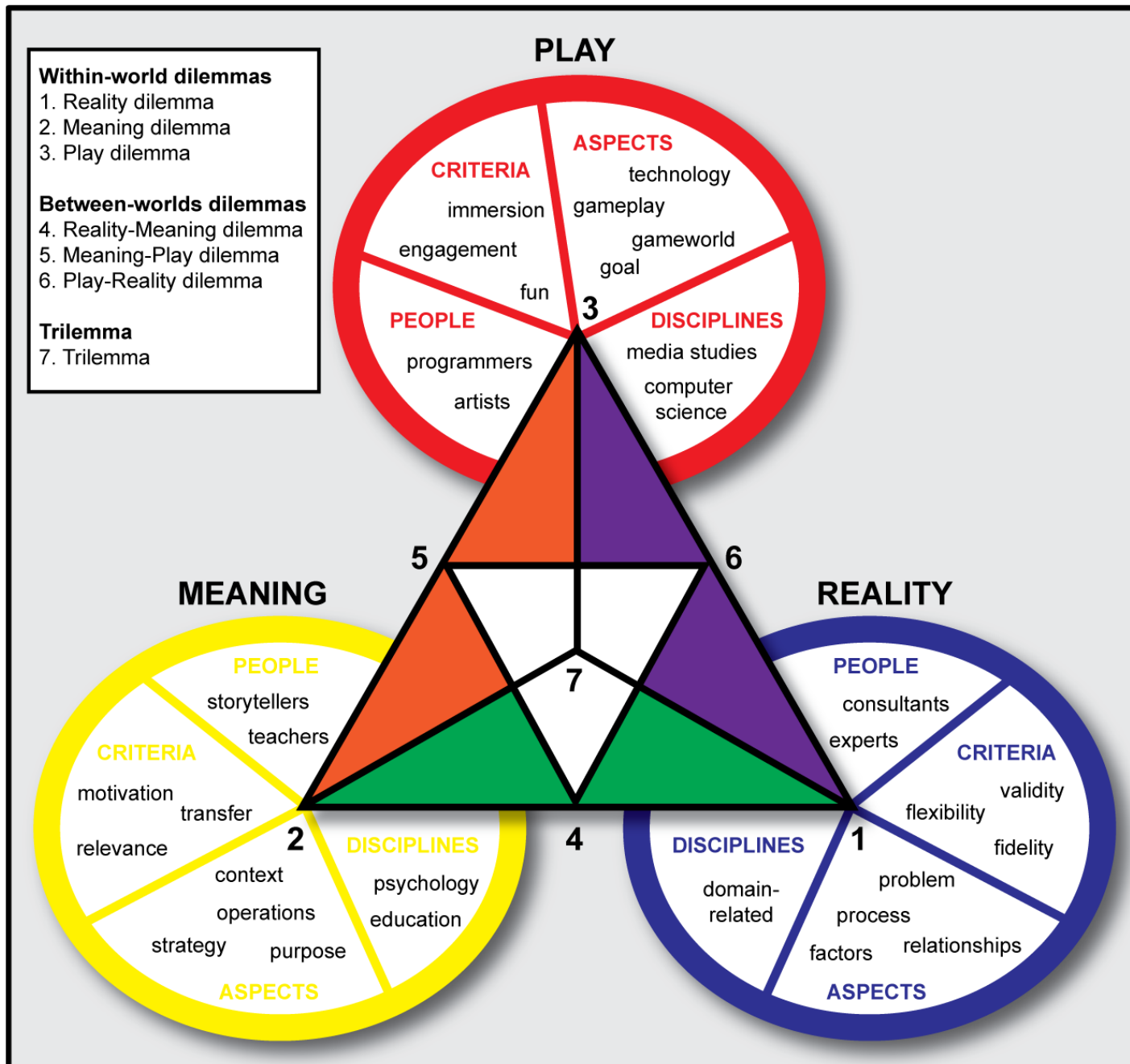
Een workshop over driehoekig game design.

# DE KRACHT VAN SERIOUS GAMES:

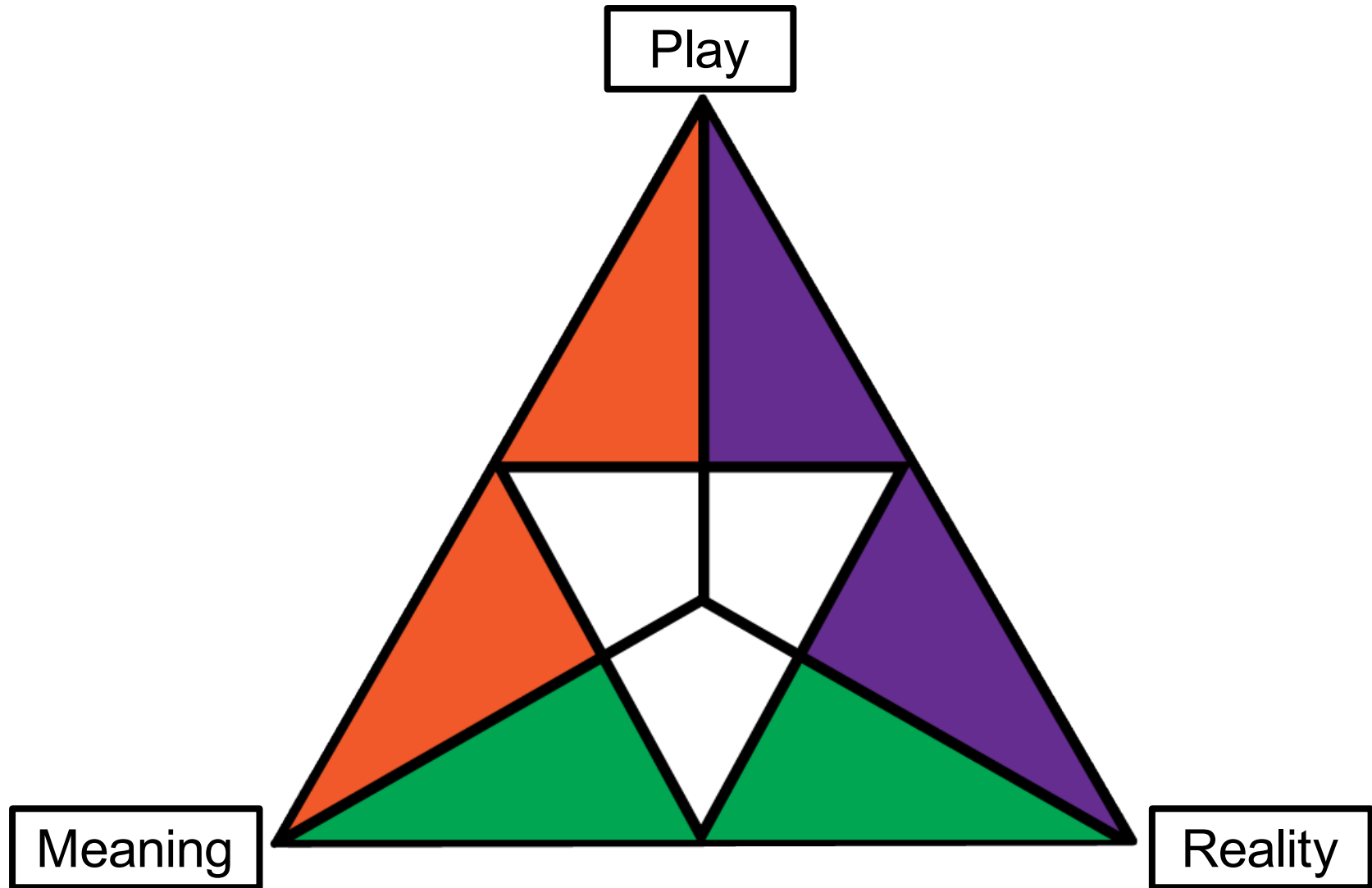
Twee weken na...



# TRIADIC GAME DESIGN:



# GAMES IN DE DRIEHOEK:



# REALITEIT:

Hoe zit het echt?

# OPDRACHT 1: REALITEIT

Wat is het probleem?

Onderdelen van het probleem?

Grenzen van het probleem?

Maar dan hoe het in het echt is...

## VOORBEELDEN:

Flight simulator – je voelt je bijna een echte piloot

Fifa football manager – manage je eigen voetbal team

Rollercoaster tycoon – wat willen je klanten en hoe verdien je eraan

Dirt – virtueel rally rijden met modder

Zo kan het ook...

# BETEKENIS:

Hoe kan je iemand iets leren?



## OPDRACHT 2: BETEKENIS

Wat moeten de spelers leren?

Wie zijn de spelers?

Hoe kun je die spelers iets leren?

Maar dan didactisch verantwoord...

## VOORBEELDEN:

Re-mission – strijd tegen kanker cellen en voel dat je controle hebt

Global conflict – journalist in palestina... wie is nou goed?

FF56 – Jij bent een hongaarse revolutionair, leer waarvoor je vecht

The ESP game – “Tag” afbeeldingen en help ons afbeeldingen vinden

Zo kan het ook...

# PLEZIER:

Hoe kan dat leuk zijn?

## OPDRACHT 3: PLEZIER

Wat moeten de spelers bereiken?

Welke keuzes moeten ze maken? OF Welke acties moeten ze ondernemen?

Waarom is het memorabel?

Maar dan leuk en uitdagend...

## VOORBEELDEN:

Typing of the dead – leer typen, maar dan met zombies

Call of duty (1) – schieten, maar wel in realistische WO2 setting

World of warcraft – leer samenwerken en de kracht van de 'groep'

Civilisation – leer strategie van oorlog voeren en diplomatie

Zo kan het ook...

## CONCLUDEREND:

Zijn er nog vragen of opmerkingen?