

OvP Fontys

Easter Egg

Jasmin Hachmane

Vervolg onderzoek Doelgroep

Voorafgaand aan het ontwerpen van het memoryspel heb ik samen met mijn team uitgebreid onderzoek gedaan naar de doelgroep van de Fontys OVP-website.

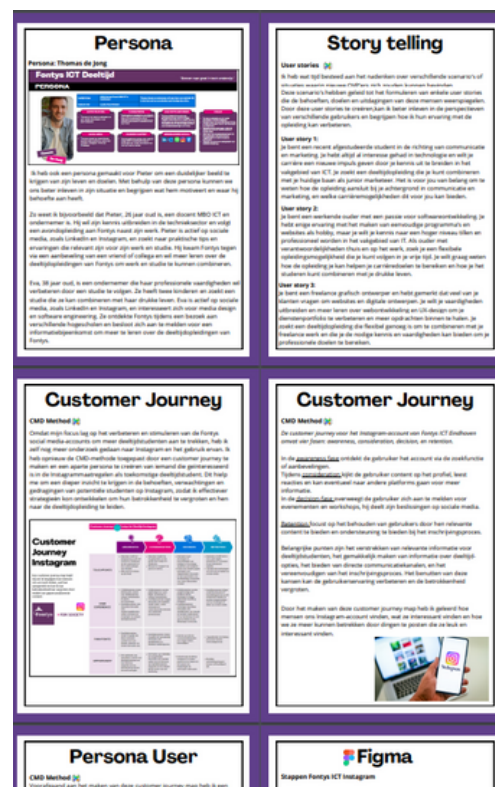
We hadden het onderzoek al gedaan voor de vorige Fontys OVP-opdracht, dus we konden veel van dat onderzoek hergebruiken.

We hadden een enquête opgesteld en verspreid onder deeltijdstudenten om hun behoeften, interesses en verwachtingen te begrijpen.

De enquête leverde waardevolle inzichten op over wie onze gebruikers zijn, hun achtergronden en hun motivaties om een deeltijd-opleiding te volgen.

Uit de enquêteresultaten kwam naar voren dat veel studenten werkzaam zijn in IT-gerelateerde functies en behoefte hebben aan flexibele studiemogelijkheden die ze kunnen combineren met hun werk en persoonlijke verplichtingen.

Dit inzicht helpt ons om een "easter egg" te ontwikkelen die niet alleen interactief en leuk zou zijn, maar ook zou aansluiten bij de interesses en uitdagingen van onze doelgroep.



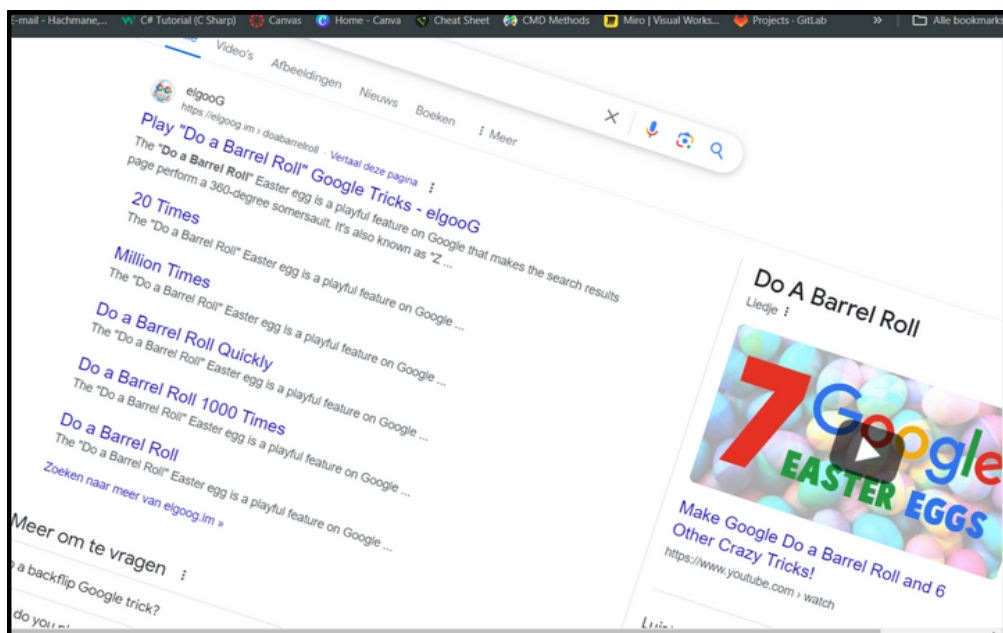
Inspiratie Easter Eggs

Om een leuke easter egg voor de OvP Fontys site te maken, heb ik gekeken naar wat andere websites doen. Hier zijn een paar voorbeelden en waarom ze nuttig zijn voor ons project:

Google Search's "Do a Barrel Roll"

Als je "do a barrel roll" in Google Search typt, draait de hele pagina één keer rond.

Waarom nuttig? Dit is een eenvoudig trucje dat mensen verrast en laat lachen. Het toont hoe een simpele animatie een bezoeker kan verrassen, wat ik kan gebruiken om bezoekers op de OvP site te verrassen zonder dat het ingewikkeld hoeft te zijn.



YouTube's "Use the Force, Luke"

Als je "use the force, Luke" in YouTube typt, beginnen de pagina-elementen te zweven alsof ze door "de kracht" worden bewogen.

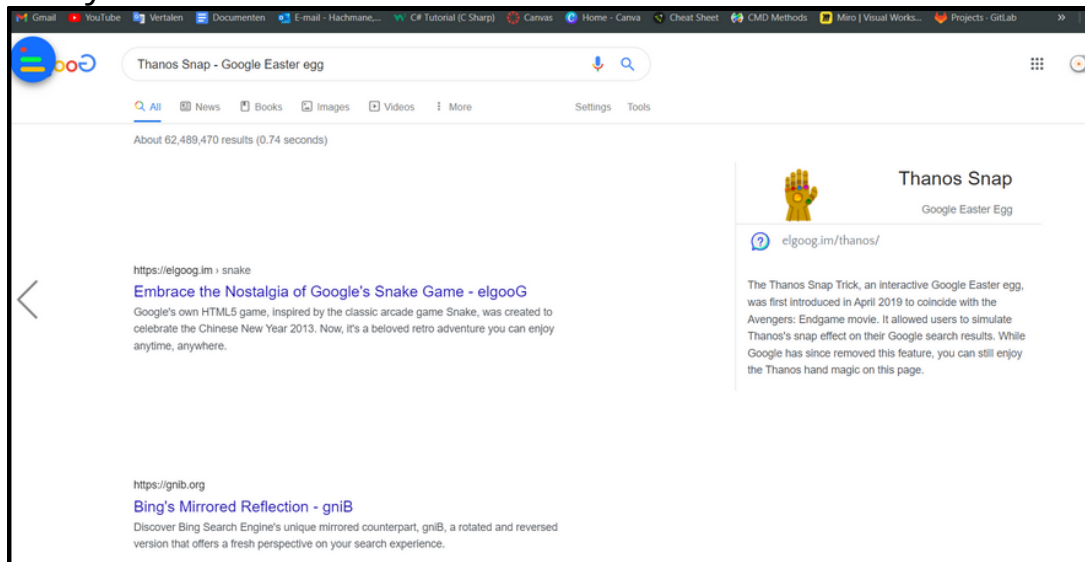
Waarom nuttig? Deze speelse interactie maakt gebruik van een bekende filmquote om gebruikers te verrassen. Het laat zien hoe een herkenbare referentie gecombineerd met een grappig effect gebruikers meer betrokken kan maken. Dit idee kan ik gebruiken om iets leuks en interactiefs toe te voegen dat gebruikers van de OvP site herkent en waardeert.

Inspiratie Easter Eggs

"Thanos Snap" in Google Search

Als je "Thanos" in Google typt en klikt op de Infinity Gauntlet-icoon, dan beginnen de zoekresultaten te verdwijnen alsof ze door Thanos' snap worden weggevaagd.

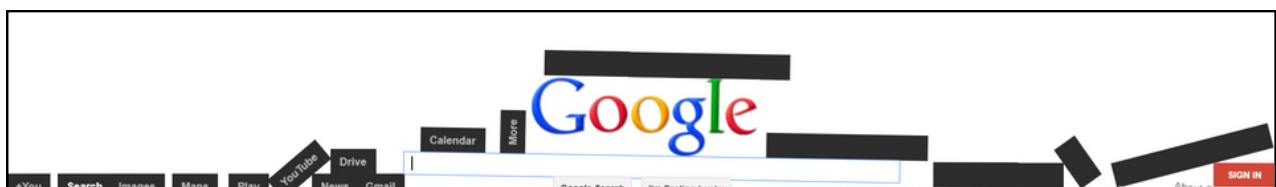
Waarom nuttig? Dit speelt in op iets wat veel mensen kennen en verrast ze met grappige visuele effecten. Het laat zien hoe je bekende dingen uit films of tv kunt gebruiken met leuke interactieve elementen om mensen te verrassen en hun aandacht te trekken. Voor de OvP-site zou ik zulke effecten kunnen gebruiken, bijvoorbeeld rond actuele thema's of evenementen bij Fontys.



"Google Gravity"

Als je naar "Google Gravity" zoekt en klik op "Ik doe een gok", en de hele zoekpagina valt uiteen alsof de zwaartekracht het overneemt.

Waarom nuttig? Voor de OvP-site kan een soortgelijke grap, zoals objecten die naar beneden vallen als je op een knop klikt, zorgen voor vermaak en een onvergetelijke ervaring.



Inspiratie Easter Eggs

Dino Game

Als je geen internetverbinding hebt en je probeert een website te openen in Google, verschijnt er een spelletje met een springende dinosaurus.

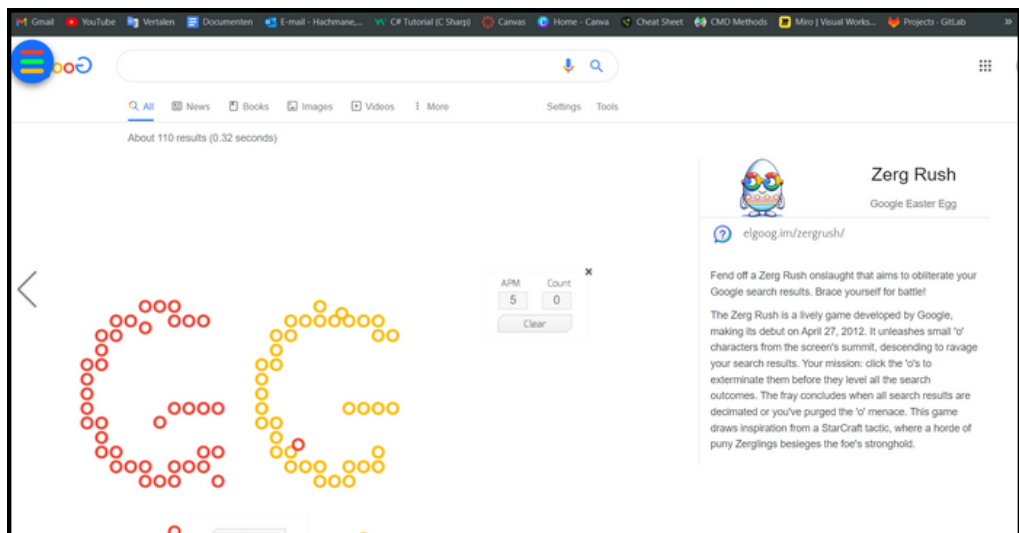
Waarom nuttig? Deze easter egg biedt vermaak tijdens het wachten en laat zien hoe eenvoudige spelletjes de gebruikerservaring kunnen verbeteren. Voor de OvP-site kan een eenvoudig spelletje, zoals een klikspel of een quiz, helpen om bezoekers te betrekken terwijl ze informatie lezen.



Zerg Rush" op Google

Als ik "Zerg Rush" typ in Google en kleine o's beginnen de zoekresultaten op te 'eten'.

Waarom nuttig? Dit voegt een klein spelletje toe aan een normale pagina, wat de bezoekers vermaakt. Het laat zien hoe je iets eenvoudigs zoals een spel kan integreren om de tijd die mensen op de site doorbrengen te verlengen. Ik kan een soortgelijk, eenvoudig spel toevoegen aan de OvP site om gebruikers bezig te houden en hen te verrassen.

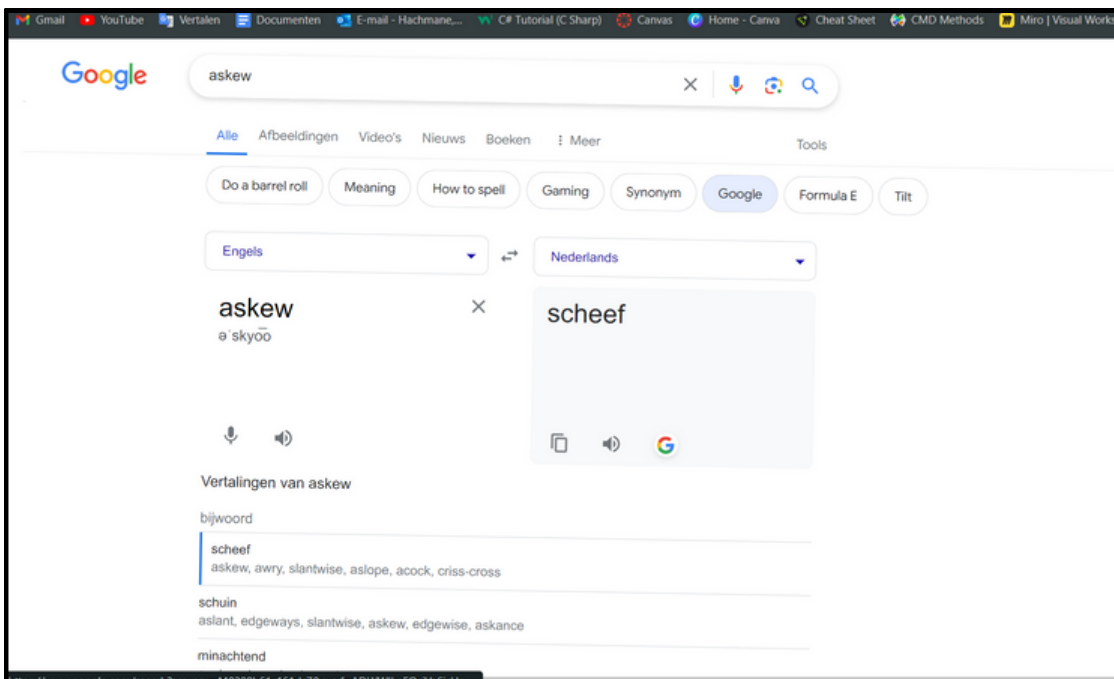


Inspiratie Easter Eggs

"Askew" in Google

Als je "askew" typt in Google Search en dan verschijnt de hele zoekpagina scheef.

Waarom nuttig? Deze visuele truc trekt aandacht door iets onverwachts te doen. Voor de OvP-site kan een lichte scheefheid worden toegepast bijvoorbeeld wanneer je met de muis over een specifiek element beweegt.



Hoe Easter Egg toepassen voor de OvP-site?

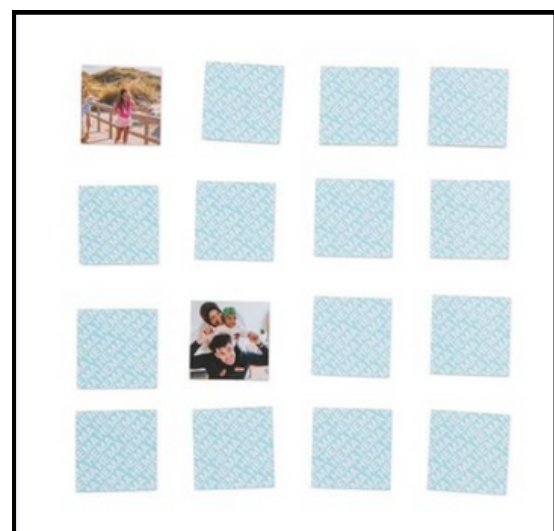
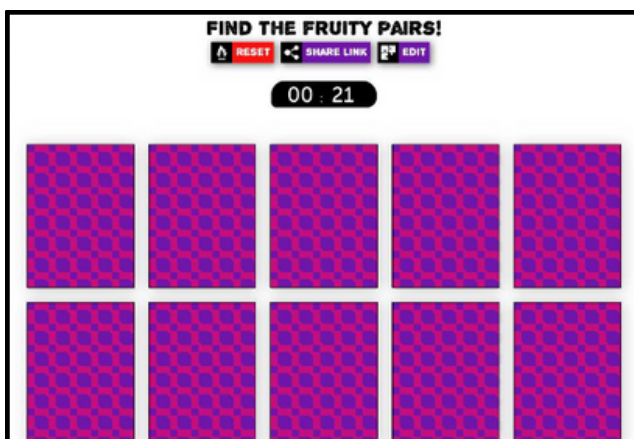
Door deze voorbeelden te bekijken, zie ik dat easter eggs gebruikers kunnen verrassen, betrekken en vermaken met onverwachte interacties. Voor de OvP-site kunnen we zulke speelse elementen integreren, zoals een verborgen spelletje, of grappige animaties. Dit kan helpen om de site levendig te maken en gebruikers meer tijd te laten doorbrengen terwijl ze interactie hebben met de inhoud.

Conceptontwikkeling en Brainstorming

Nadat mijn groepsgenoten en ik gezamenlijk de basis voor het verbeteren van de OvP Fontys-site hadden gelegd, hebben we inspiratie gezocht bij verschillende bekende easter eggs. Door te kijken naar hoe deze verrassende en speelse elementen werken, ontstond het idee om een interactieve ervaring te creëren die zowel leuk als informatief zou zijn voor de bezoekers van onze site.

Met de inzichten uit onze enquête zijn we begonnen met brainstormen over mogelijke interactieve elementen. We wilden iets ontwikkelen dat bezoekers zou verrassen en hen zou aanmoedigen om meer tijd op de website door te brengen. We hebben gekeken naar voorbeelden zoals

Geïnspireerd door deze voorbeelden, stelde ik voor om een memoryspel te ontwikkelen. Dit spel zou bestaan uit kaarten die memes bevatten, wat niet alleen leuk is, maar ook goed aansluit bij de huidige internetcultuur. Een memoryspel is eenvoudig qua gameplay, maar door het gebruik van grappige en herkenbare memes kan het een verrassend en interactief element aan de website toevoegen. De kaartjes kunnen worden gepersonaliseerd met ICT-gerelateerde afbeeldingen, wat ze goed laat aansluiten bij de interesses en achtergrond van de doelgroep. Dit idee vonden we geschikt omdat aantrekkelijk is en bezoekers uitnodigt om langer op de site te blijven.



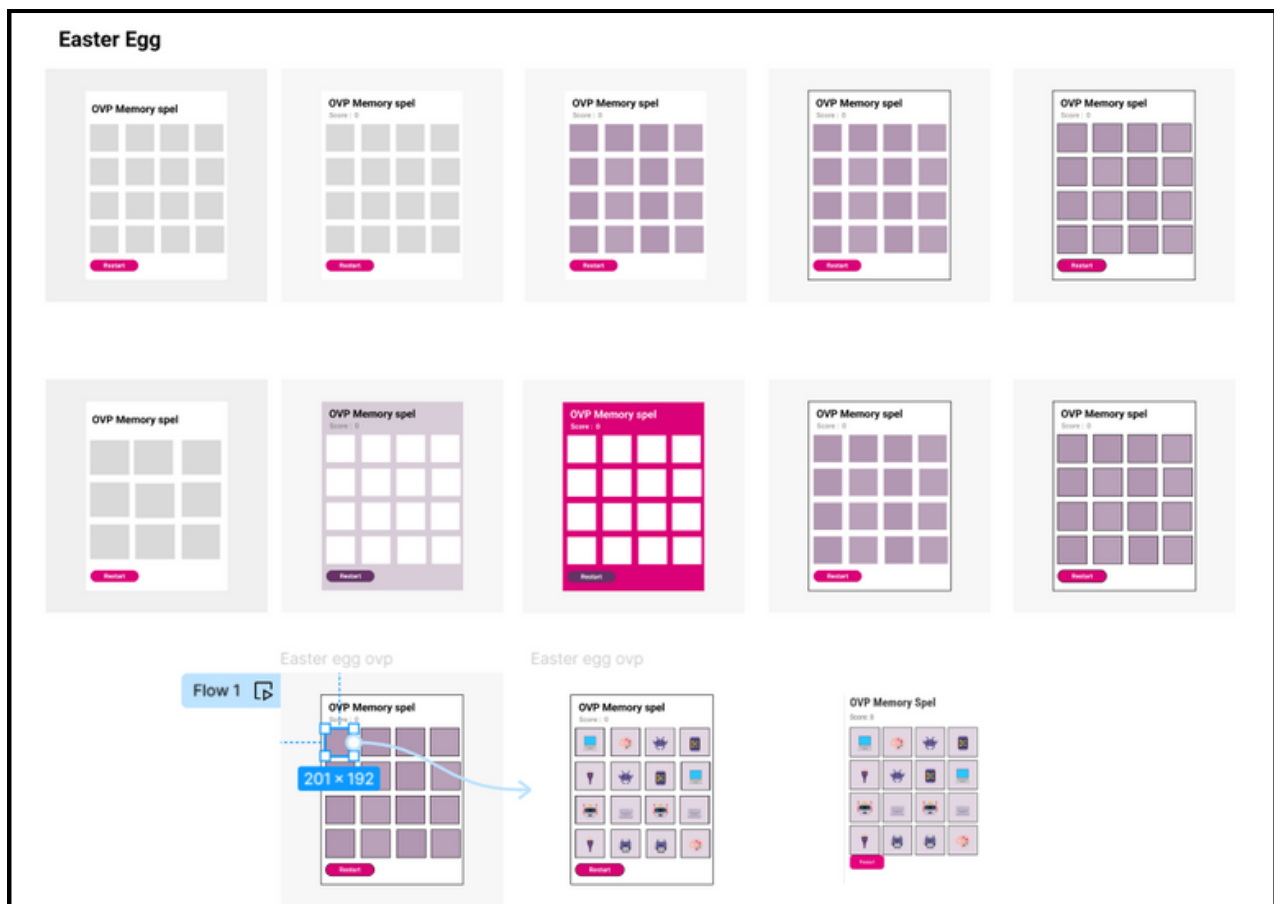
Ontwerpfase

Eerst heb ik bedacht hoe het spel eruit moest zien en hoe de gebruikers het zouden bedienen. Ik wilde dat de kaarten en de knoppen er aantrekkelijk uitzagen en makkelijk te gebruiken waren.

Ik koos voor ICT-gerelateerde emoji's voor op de kaarten. Deze passen goed bij onze doelgroep, die vaak met technologie werkt of studeert.

Ik maakte simpele schetsen (wireframes) om de basisopzet van het spel te laten zien, zoals waar de kaarten en knoppen zouden komen.

Daarna werkte ik deze schetsen uit tot gedetailleerdere ontwerpen in Figma. Dit hielp me te visualiseren hoe het spel eruit zou zien en aan te voelen, zonder dat het al echt speelbaar was.



Team en Gebruikers Raadplegen

Ik liet de prototypes zien aan mijn team en aan enkele docenten. Hun feedback was waardevol om te zien wat goed werkte en wat nog verbeterd kon worden.

Ik vroeg specifiek naar wat ze vonden van de lay-out, de emoties en de gebruiksvriendelijkheid van het spel.

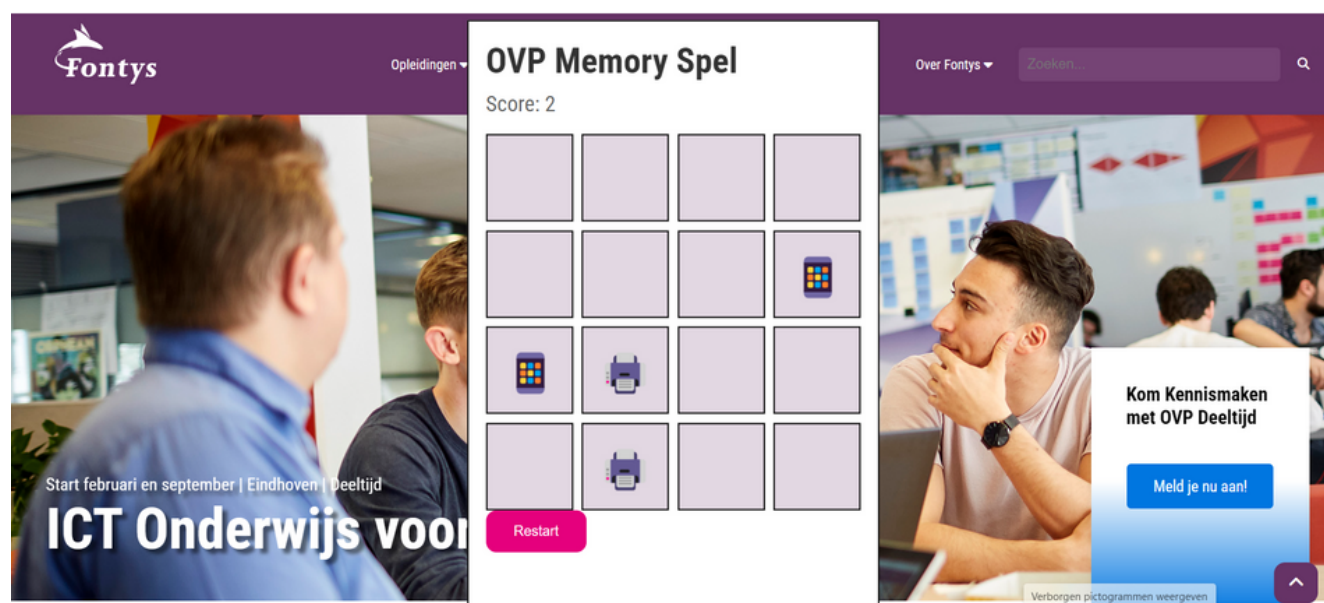
Implementatie en Testen

Na het ontwerp goedgekeurd te hebben, begon ik met de implementatie van het memoryspel op de Fontys OvP-website. Hierbij doorliep ik de volgende stappen:

Git

Om het ontwikkelingsproces goed te organiseren, gebruikte ik samen met mijn team Git.

Dit is een tool die ons hielp om verschillende versies van het spel bij te houden en om samen te werken zonder dat we elkaars werk zouden verstoren. Ik vertaalde het ontwerp dat ik in Figma had gemaakt naar werkende code. Dit hield in dat ik de visuele elementen van het spel maakte en de spelregels programmeerde, zoals het omdraaien van de kaarten en het controleren van paren.



Feedback en iteraties

Ik vroeg aan gebruikers en aan mijn teamleden wat ze van het spel vonden. Ze gaven hun mening over hoe het spel werkte en hoe leuk het was om te spelen.

Als iemand tegen een probleem aanliep, zoals een knop die niet goed werkte of een moeilijk te begrijpen spelregel, noteerde ik dat om het later te verbeteren.

Op basis van de feedback maakte ik kleine aanpassingen. Dit konden dingen zijn zoals het aanpassen van de kleuren voor betere zichtbaarheid of het herpositioneren van knoppen voor een betere speelervaring.

Soms kwamen er ook grotere aanpassingen naar voren, zoals het herzien van de instructies om ze duidelijker te maken, of het aanpassen van de moeilijkheidsgraad van het spel.

Conclusie

Het ontwikkelen van het memoryspel als een 'easter egg' voor de Fontys OvP-website was een leerzaam en uitdagend proces:

Ik heb veel geleerd over het ontwerpen van een spel en hoe je dit visueel aantrekkelijk maakt met tools zoals Figma.

Het bouwen van het spel heeft mijn programmeervaardigheden verbeterd, vooral in hoe je interactieve elementen maakt die goed werken op verschillende apparaten.

Door onderzoek te doen naar onze doelgroep en hun voorkeuren, konden we een spel maken dat niet alleen leuk is om te spelen, maar ook de gebruikers langer op de website houdt.

Door feedback te vragen en te verwerken, zorgde ik ervoor dat het memoryspel voldeed aan de verwachtingen en behoeften van de gebruikers.

In het kort, het hele proces heeft me veel geleerd over het ontwerpen, ontwikkelen, en testen van een interactief spel, en hoe je dit kunt aanpassen aan de wensen van de gebruikers.