

Onderzoek Tablettour MA 1^e jaars

Wat willen de eerste jaars leerlingen weten?

Je bent nieuw op school en hebt geen idee waar de wc is, en waar je een broodje kan kopen, of je af moet melden als je ziek bent. Deze app is er voor om de nieuwe eerste jaars studenten op een interactieve manier een rondleiding te geven door de school. Maar wat moet er allemaal in deze app staan, wat moet je eigenlijk allemaal weten als je op een nieuwe school komt?

Waar is de/het:

- Schoolplein (waar mag je roken, zet je je fiets/scooter)
- Receptie (Ziekmelden, printpas opladen)
- Van Beek winkeltje (Openingstijden, pennen, papier, stiften etc.)
- Kantine (voetbaltafel, winkeltje (openingstijden))
- ICT (kapotte computer, technisch probleem)
- Game afdeling (lokalen, lessen, lerarenkamertje)
- Printers (printen, scannen, printpas)
- Toiletten (iedere etage wc's)
- lerarenkamer (als je een leraar zoekt)
- Teamassistente (Adres wijzigen, telefoonnummer wijzigen)
- Kamer programmaleider (Les programma, slechte cijfers)
- Decaan (als er problemen zijn, of je naar een andere opleiding wilt)
- Nooduitgang (in geval van nood)
- Kluisje (een kluisje kost 10 euro + 10 euro borg, overal door het gebouw)
- Factory/drukkerij (printen van boekjes, flyers, agendas etc.)

Game developers (persona)

Als mediadeveloper houd je je vooral bezig met crossmedia. Bij crossmediatoepassingen komen bij twee of meer van de volgende media samen: internet, mobiele devices, film, print, games en evenementen. Denk bijvoorbeeld aan verschillende mediacampagnes, waar internet (de achtergrondinformatie), flyers, reclameuitingen, stemmen per mobiel en andere mediauitingen samen komen. Je werkt bij bedrijven die zich bezig houden met (cross)media-uitingen. Jouw werk bestaat uit het maken van webomgevingen en foto- en videobewerking. Het gaat om het op elkaar afstemmen van deze media-uitingen, zodat ze elkaar aanvullen. Je leert gebruik te maken van foto- en videobewerkingssoftware en je leert om te programmeren met (script)talen, ontwikkelt websites en weet wat er nodig is om dat technisch allemaal te laten werken.

Hoe gaan we het brengen?

Een tour is vaak saai, zeker als je simpelweg achter een leraar aanloopt die aanwijst waar wat is. Vandaar dat deze app in ontwikkeling is. Ook is het saai wanneer je alleen maar de tour moet volgen en verder geen keuze hebt in wat je wel of niet te zien krijgt of waar je begint. Daarom krijg je aan het begin van de tour een lijst te zien met alle plekken waar je langs gaat en hier kun je zelf kiezen waar je wilt beginnen. Je kunt overigens ook ten alle tijden in de app terug gaan naar deze lijst om te kijken waar je allemaal al bent geweest en waar nog niet. Ook hebben wij bij sommige punten 3 opties met info over dit punt en dan kun je kiezen wat je graag wilt weten, en wat je niet interessant vindt kom je niet te weten. Verder willen we dat de gebruiker ten alle tijden kan zien hoe ver hij is in de app, dit doen we door middel van een progressiebalk. Zo krijg je niet de verwarring dat je niet weet hoeveel je al hebt gedaan en hoeveel je nog

moet doen. Ook een leuk extraatje is misschien een kleine map aan de bovenkant van de app, welke, zodra je er op klikt vergroot wordt en je ten alle tijden kunt zien waar je bent in de school. Dit is niet essentieel.

Om de app leuk te maken heb je bij ieder punt een kleine opdracht die je moet uitvoeren, om naar het volgende punt te gaan. Deze opdracht kan bestaan uit een selfie maken met de directeur, of een filmpje maken van de wc die doorspoelt, of een geluidsopname van een printer die iets uitprint. Het doel hiervan is dat je bezig blijft en de app leuker wordt dan dat je alleen de weg gewezen wordt.