

Opdracht Trends & Werkveld week 3

IJsfontein – Jan Willem Huisman

*Pien Hoevers, Frederique Verhoeven, Jette Dam, Loïs Algra,
Sophie ten Heuvel en Sam Kotteman*

Gameloop 1

Clear goal: Ontmasker de cyberpester voordat het te laat is!

Je vriend(in) wordt al lange tijd online gepest door een onbekend iemand. Lange tijd hield hij/zij dit verborgen, maar nu gaat het echt niet goed. Zijn/haar zelfvertrouwen is gekelderd en hij/zij voelt zich constant verdrietig en machteloos. Uiteindelijk verzamelt je vriend(in) de moed om jou in vertrouwen te nemen.

Hij/zij vertelt dat de cyberpester niet alleen hem/haar, maar ook veel anderen lastigvalt. Jij besluit in actie te komen! Het is jouw taak om op onderzoek uit te gaan en de pester te ontmaskeren. Maar wees snel—hoe langer je wacht, hoe erger de situatie voor de slachtoffers wordt.

Strategy:

- Je bevindt je in een omgeving met meerdere kamers en deuren.
- Jij bepaalt zelf welke kamer je binnenloopt.
- In elke kamer kun je verschillende aanwijzingen (clues) vinden en ontgrendelen.
- De aanwijzingen moeten in een specifieke volgorde worden verzameld. Eerst moet je de juiste clue vinden voordat je verder kunt naar de volgende.
- Zodra je alle aanwijzingen hebt verzameld en correct combineert, ontdek je wie de cyberpester is en win je het spel.

Meaningful choice: Apple Watch

1. Je betreedt een kamer en ziet verschillende objecten waar je op kunt klikken.
2. Je besluit om op een Apple Watch te klikken.
3. Deze clue wordt ontgrendeld en je krijgt de mogelijkheid om hem nader te bekijken.
4. Op het scherm van de Apple Watch verschijnt een bericht van een onbekend nummer—dit is een belangrijke aanwijzing!
5. Je voegt het onbekende nummer toe aan je inventory om het later te gebruiken bij het oplossen van de puzzel.

Direct feedback:

Na het ontdekken van de Apple Watch krijg je directe feedback:

"Je hebt een waardevolle aanwijzing gevonden! Maar op zichzelf geeft deze clue nog niet genoeg informatie. Blijf zoeken naar meer aanwijzingen in andere kamers om het mysterie op te lossen."

Recoverable loss:

Als je een aanwijzing vindt die op zichzelf nog geen doorslaggevend bewijs levert, betekent dit niet dat je vastzit. Je kunt altijd verder zoeken naar andere clues en strategisch nadenken over hoe alles met elkaar verbonden is. Door goed te speuren en logisch te combineren, kom je uiteindelijk bij de juiste conclusie en kun je de cyberpester ontmaskeren.

Gameloop 2

Clear goal: Ontmasker de cyberpester voordat het te laat is!

Je vriend(in) wordt al lange tijd online gepest door een onbekend iemand. Lange tijd hield hij/zij dit verborgen, maar nu gaat het echt niet goed. Zijn/haar zelfvertrouwen is gekelderd en hij/zij voelt zich constant verdrietig en machteloos. Uiteindelijk verzamelt je vriend(in) de moed om jou in vertrouwen te nemen.

Hij/zij vertelt dat de cyberpester niet alleen hem/haar, maar ook veel anderen lastigvalt. Jij besluit in actie te komen! Het is jouw taak om op onderzoek uit te gaan en de pester te ontmaskeren. Maar wees snel—hoe langer je wacht, hoe erger de situatie voor de slachtoffers wordt.

Strategy:

- Je bevindt je in een omgeving met meerdere kamers en deuren.
- Jij bepaalt zelf welke kamer je binnenloopt.
- In elke kamer kun je verschillende aanwijzingen (clues) vinden en ontgrendelen.
- De aanwijzingen moeten in een specifieke volgorde worden verzameld. Eerst moet je de juiste clue vinden voordat je verder kunt naar de volgende.
- Zodra je alle aanwijzingen hebt verzameld en correct combineert, ontdek je wie de cyberpester is en win je het spel.

Meaningful choice 2: Groepsapp

1. Je betreedt een nieuwe kamer en ziet verschillende objecten die je kunt onderzoeken.
2. Je besluit om op een laptop te klikken.
3. De laptop wordt ontgrendeld als een clue, en je krijgt de mogelijkheid om erin rond te kijken.

4. Tijdens je zoektocht op de laptop ontdek je een groepsapp. Wat opvalt, is dat jij (de speler) wél in deze groepsapp zit, maar de persoon die zich in deze kamer bevindt niet. Dit kan een belangrijk detail zijn!
5. Je slaat de naam van de groepsapp op in je inventory om later te gebruiken bij het verbinden van de aanwijzingen.

Direct feedback:

Nadat je de groepsapp hebt ontdekt en de naam hebt opgeslagen, krijg je directe feedback:

"Goed gedaan! Dit is een waardevolle aanwijzing. Maar er ontbreekt nog informatie. Blijf zoeken naar andere clues om het mysterie verder te ontrafelen."

Recoverable loss:

Als deze aanwijzing nog niet voldoende is om het mysterie op te lossen, kun je verder zoeken naar aanvullende clues. Je zit niet vast—door strategisch te speuren en aanwijzingen te combineren, kom je steeds dichterbij het ontmaskeren van de cyberpester.

Gameloop 3

Clear goal: Ontmasker de cyberpester voordat het te laat is!

Je vriend(in) wordt al lange tijd online gepest door een onbekend iemand. Lange tijd hield hij/zij dit verborgen, maar nu gaat het echt niet goed. Zijn/haar zelfvertrouwen is gekelderd en hij/zij voelt zich constant verdrietig en machteloos. Uiteindelijk verzamelt je vriend(in) de moed om jou in vertrouwen te nemen.

Hij/zij vertelt dat de cyberpester niet alleen hem/haar, maar ook veel anderen lastigvalt. Jij besluit in actie te komen! Het is jouw taak om op onderzoek uit te gaan en de pester te ontmaskeren. Maar wees snel—hoe langer je wacht, hoe erger de situatie voor de slachtoffers wordt.

Strategy:

- Je bevindt je in een omgeving met meerdere kamers en deuren.
- Jij bepaalt zelf welke kamer je binnenloopt.
- In elke kamer kun je verschillende aanwijzingen (clues) vinden en ontgrendelen.
- De aanwijzingen moeten in een specifieke volgorde worden verzameld. Eerst moet je de juiste clue vinden voordat je verder kunt naar de volgende.
- Zodra je alle aanwijzingen hebt verzameld en correct combineert, ontdek je wie de cyberpester is en win je het spel.

Meaningful choice 3: Niet relevante clue

1. Je betreedt een kamer en hebt meerdere objecten waar je op kunt klikken om aanwijzingen te ontdekken.
2. Je besluit om op de voetbal te klikken die naast het bed ligt.

3. De voetbal wordt als clue ontgrendeld, en je krijgt aanvullende informatie.

Direct feedback:

Na het onderzoeken van de voetbal krijg je directe feedback:

"Jonas houdt van voetballen, hij speelt al sinds hij 4 jaar oud was."

Dit is een interessant weetje over Jonas, maar het lijkt op dit moment geen directe link te hebben met het oplossen van het mysterie.

Recoverable loss:

Deze clue blijkt niet direct bruikbaar. Gelukkig zit je niet vast! Je kunt terugstappen van deze keuze en verder zoeken naar andere aanwijzingen in de kamer die wél relevant zijn om de cyberpester te ontmaskeren.