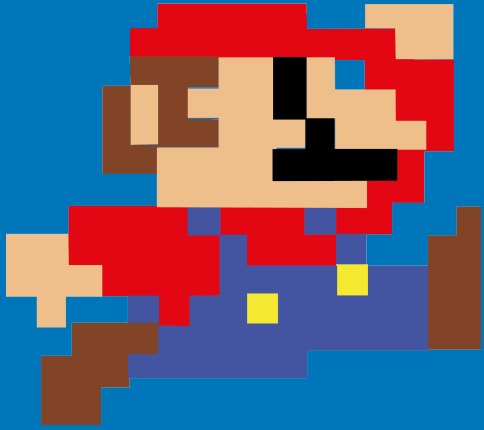


Kijk met een 'gamebril' naar je werk

Hoe los je werkvraagstukken op als waren ze een game?



Wie is de speler?

Voor je begint met de volgende stappen vraag je je altijd af wie de speler eigenlijk is. Dat mag je tweeledig opvatten: 1. "Wie is Mario?" en 2. "Wie bedient dat spelfiguur?"

Uitdaging

Wat is de uitdaging die de 'speler' heeft op te lossen? Wat wil hij voor elkaar krijgen?

Hindernissen

Welke obstakels staan in de weg? Wat hindert de voortgang? En wat levert het slechten van deze hindernissen op?

Doen

Wat kan de 'speler' doen om deze hindernis te overwinnen? En wat levert (hem) dat op?

Laten

Wat moet de 'speler' laten om deze hindernis te overwinnen? En wat levert (hem) dat op?