

Leeswijzer scriptie Rob Schuddeboom

Hier een kleine leeswijzer met commentaar en aandachtspunten voor het lezen en evt. feedback:

- Hoofdstuk 1-3 zijn ongewijzigd
- Hoofdstuk 4 bevat zoals je suggereerde een aantal korte omschrijvingen en beeldmateriaal van het Holodeck en soortgelijke omgevingen. Op dit moment is dit alleen T-Xchange, maar ik heb inmiddels van een collega wat andere interessante adresjes om naar te kijken ontvangen. Graag zou ik horen of dit een beetje de indruk geeft die je bedoelde.
- Hoofdstuk 5 gaat verder in op het concept Holodeck zoals dat bij GPR is ontstaan, de doelen, het gebruik, de opzet van een Holodeck sessie en omgeving. Dit heb ik in afstemming met Martin gedaan en is dus al redelijk aangescherpt, alleen de uiteindelijke definitie heb ik nog niet door hem laten lezen. In principe ben ik hier dus redelijk tevreden over, maar misschien zie jij nog dingen die niet duidelijk zijn aangezien je minder diep in de stof zit.
- Hoofdstuk 6 gaat in op hoe serious gaming en een Holodeck elkaar zouden kunnen ondersteunen, als basis voor deze discussie heb ik de zes spelelementen uit hoofdstuk 2 gebruikt. Ik vraag me af of deze tekst zo sterk genoeg is, hij kan waarschijnlijk in ieder geval nog wat uitgebreider, of lijkt een andere insteek jou beter?
- Hoofdstuk 7 zou dan de case study worden, met een soort lessons learned zoals jij voorstelde en ook kan hier (bij de HKU-versie) gekeken worden naar het gebruik van spelelementen. Ik kan me ook voorstellen dat dit hoofdstuk voor het vorige komt.