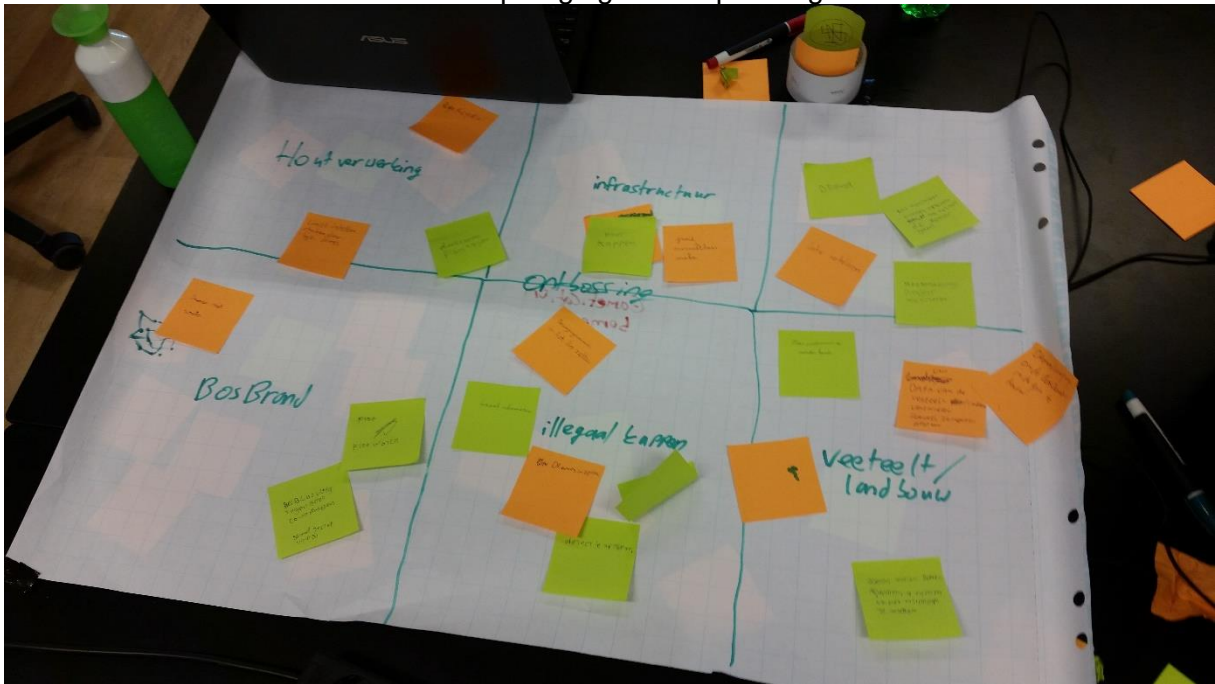


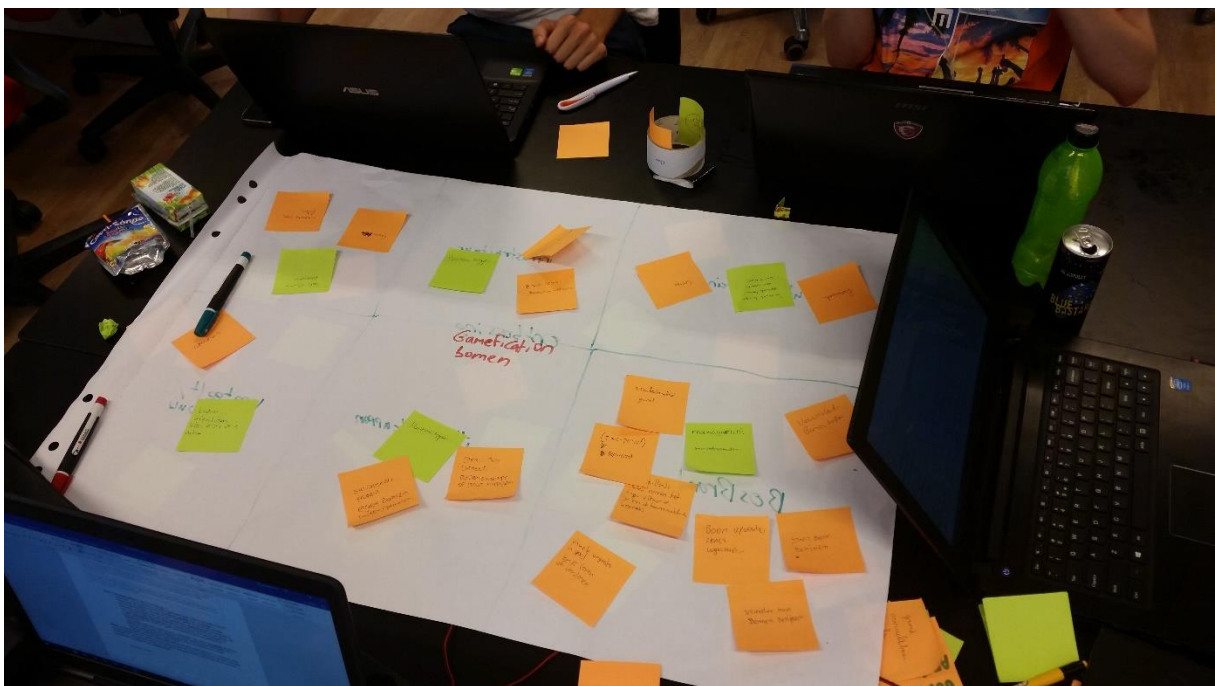
Vandaag kregen we een GO voor sprint -1. Zo zijn we dus gelijk aan de gang gegaan met brainstormen.

Op een vel hadden we verschillende problemen opgeschreven, die ontbossing veroorzaken. En aan de hand van die deelonderwerpen gingen we oplossingen bedenken.



We kwamen eruit dat we iets met gamificatie gingen doen, maar wat precies was nog niet duidelijk. Dus we draaiden het blad om en schreven daarop, gamificatie bomen.

Toen schreven we op de groene post-its de concept ideeën en op de oranje post-its de functies van dat concept.

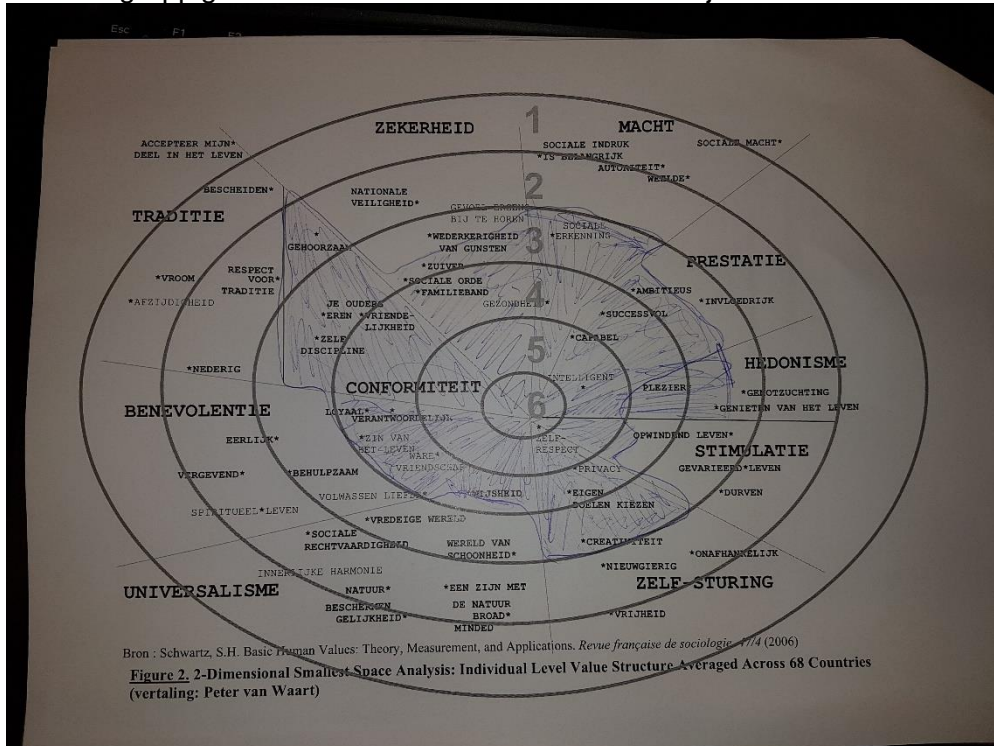


Het concept idee uiteindelijk:

Mensen kopen een boom bij een organisatie, en krijgen toegang tot een online platform waar ze hun visuele boom zien. Die boom is deels gebaseerd op de data van de boom die ze gekocht hebben.

Op dat online platform kan je ook bomen van anderen zien. Die dus ook een boom gekocht hebben. Zo kan je soort van tegen elkaar spelen en zorgen dat jouw boom het beste en of het mooiste wordt.

Tijdens de les van betrokken technoloog moesten we onze waarden invullen, en als we die tabellen van elkaar dan vergeleken kwamen we eigenlijk tot de conclusie dat we meer naar plezier neigen i.p.v de natuur. Wat we opzich ook gedaan hebben met ons concept, dus dat was wel grappig om te zien. Dan is die test toch redelijk accuraat.



Auteur: Maarten van Asperen