

DIGITAL PROTOTYPE

Voordat ik dieper inga op de specifieke kenmerken van het digitale prototype dat ontwikkeld wordt voor Zonneplan, is het belangrijk om de elementen te belichten die zijn overgenomen uit mijn voorafgaande onderzoek en het papieren prototype. Het centrale doel van bewustwording over de impact die burgers zowel op korte als lange termijn kunnen hebben, blijft ongewijzigd. Daarnaast zijn de modellen en informatie die verzameld zijn tijdens mijn onderzoek en geïmplementeerd in het papieren prototype ook overdraagzaam naar de digitale versie.

Kerncomponenten van het Prototype

Het digitale prototype bevat resonante elementen die specifiek aansluiten bij de behoeften en doelen van Zonneplan, en met name bij de interesses van Koen Altena. De volgende functies zijn opgenomen:

- End game scenario
Spelers moeten drie vervuilende fabrieken wegspele door deze te verduurzamen en zelfvoorzienend te maken.
- Collectieve en individuele doelen
Spelers hebben zowel collectieve als individuele doelen die op korte en lange termijn moeten worden bereikt, in lijn met realistische consumptieopties.

Technologische Ontwikkelingen

De samenwerking met Ron en zijn game-engine heeft nieuwe mogelijkheden geopend, zoals het realiseren van een dag-nachtcyclus. Dit element simuleert dat zonnepanelen 's avonds geen stroom opwekken, wat de realiteit van duurzame energieopwekking weerspiegelt. De engine maakt het ook mogelijk om specifieke dagdelen zoals ochtend, middag, namiddag, avond en nacht te onderscheiden, wat kan bijdragen aan een realistischere energieproductie simulatie. Ter verduidelijking kunnen in bijvoorbeeld zomerdagen de namiddaguren het hoogste rendement hebben.

Multiplayer Functionaliteit

Het prototype zal een online multiplayer voor maximaal acht spelers ondersteunen, om zowel collectief als individueel gedrag te stimuleren en een gemeenschap rond het spel te vormen.

Interactiviteit en Speldynamiek

In de papieren versie werd gewerkt met een aangepaste versie van het spel Qwixx, maar in de digitale versie worden mini-games geïntroduceerd die zowel alleen als samen gespeeld kunnen worden. Ron heeft prototypes van spellen zoals Snake, Bomberman en Schaken ontwikkeld, die momenteel worden getest.

Integratie van Zonneplan Producten

Specifiek voor Zonneplan moet het ontwerp hun productlijn integreren. De Nexus huisbatterij van Zonneplan, een slimme oplossing voor energieopslag en -handel, zal een centrale rol spelen in het spel. Daarnaast zullen hun laadpalen en zonnepanelen,

evenals de esthetiek van hun app, worden opgenomen om consistentie in gebruikerservaring en herkenbaarheid te bieden.

Futuristische Elementen

Een futuristisch concept van woningen zal als een belangrijke verbindende factor fungeren, wat de visie van Zonneplan op 'Smart Living' en hun Powerplay strategie weerspiegelt.

 Gedreven door AI

Verdien meer met jouw zonnepanelen, laadpaal en thuisbatterij

Met Zonneplan Powerplay genereer je extra inkomsten voor al jouw energie producten genereert. Powerplay voert real-time analyses uit voor stroomoptimalisatie. Op basis van alle data stuurt Powerplay automatisch jouw apparaten aan voor het maximale rendement.

Figuur 1: Printscreen van Zonneplan hun website over powerplay (<https://www.zonneplan.nl/powerplay>)

Commerciële en Duurzaamheidsdoelstellingen

Het primaire doel van Zonneplan is het verhogen van de bewustwording en motivatie van consumenten om te verduurzamen. Deze inzet dient zowel duurzaamheidsdoelen als commerciële belangen, aangezien Zonneplan als onderneming streeft naar een positieve en spelenderwijs bewustmakende benadering van marketing. In dit kader is het belangrijk om te benadrukken dat hoewel Zonneplan Ron compenseert voor zijn diensten, mijn rol in het project onbezoldigd blijft om de onafhankelijkheid van het onderzoek te waarborgen. Desalniettemin, heb ik een potentiële beloning in de vorm van een Nexus huisbatterij niet uitgesloten, gezien mijn overtuiging in het product. Nogmaals is dit een eventuele “win-condition” en niet toegezegd of beloofd.

Onboarding van Klanten versus Personeel

Tijdens een strategische bespreking met Koen Altena en Ron Talman werd de doelgroep van het project besproken. Aanvankelijk stond ter discussie of de game zich moest richten op het werven van nieuwe klanten of op de onboarding van nieuw personeel. Uiteindelijk heb ik voorgesteld de focus te leggen op potentiële nieuwe klanten. Dit besluit werd ingegeven door de overweging dat de game, ontworpen om nieuwe klanten bewust te maken van hun keuzemogelijkheden en de producten van Zonneplan, tevens een effectief middel kan zijn voor het trainen van nieuw personeel. Door de spelervaring kunnen nieuwe medewerkers op een interactieve en informatieve manier vertrouwd raken met het productaanbod van Zonneplan en een simulatie van de potentie hiervan zien.

Potentiële toevoeging: In onrustige tijden in Europa, betekend het hebben van een huisbatterij ook een stukje zelfvoorzienendheid wat wellicht weleens een nuttigere uitkomst kan zijn dan we ons nu realiseren.

4 weken voor het prototype

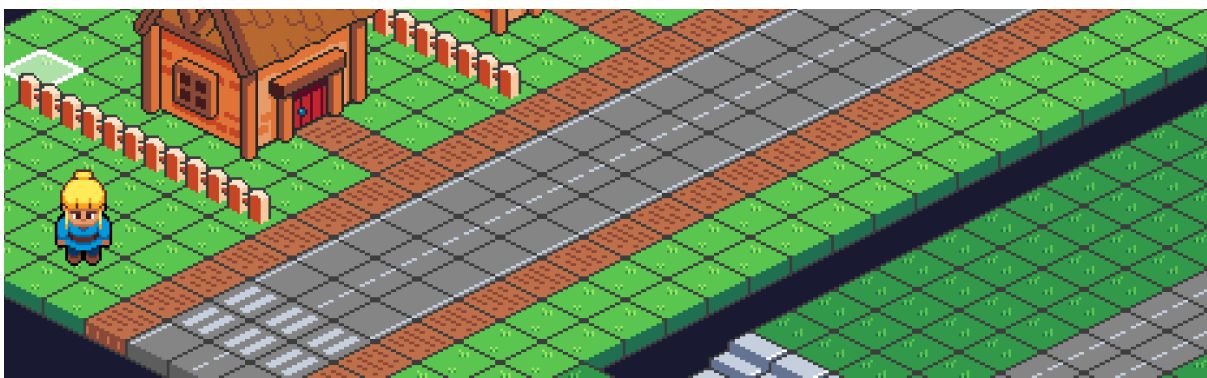
Binnen 4 weken dient het prototype in Ron's engine werkzaam te zijn voor 8 spelers. In deze 4 weken dienen de volgende zaken gerealiseerd te worden om vanaf daar de verdere course te bepalen.

- 8 account logins voor 8 Zonneplan testers
- Chat voor communicatie tussen spelers in het spel (community)
- Straat met 8 huisjes voor 8 spelers
- 2 of 3 fabrieken (dienen we nog te testen) die weggespeeld kunnen worden door te verduurzamen (lange termijn doel).
- Mini-games voor 1 zowel als meerdere spelers (werken).
- Dag-nacht cyclus (indien vervolg prototype 1, kunnen de specifiekere momenten worden toegevoegd).
- Zonneplan producten: Nexus batterij, Laadpalen, Zonnepanelen
- Zonneplan app overeenkomsten ten behoeven van herkenbaarheid evenals verduidelijking voor de speler.
- Een kleine basis economie van geld, energie en powerplay rendement.
- Nice to have: mocht er tijd over blijven dan zouden een paar cosmetische opties voor de spelers interessant zijn. Dit zodat ze eigenheid kunnen creëren, maar dit moet dan wel geld kosten, zodat het de verduurzamende opties in die zin vertraagd.

Wat wij dan nog van jullie nodig hebben

- Informatie vanuit marketing over doelgroep analyse en potentiële gebruikers van de toekomst.
- Informatie over ervaringen van huidige gebruikers (bevindingen is prima)
- Inlog op de dummy app zodat we visuals kunnen laten terugkomen in de game en wellicht extra spel-elementen ontdekken.

Vanaf hier is het digital prototype in de maak en kan de progressie online te zien zijn door het spel te bekijken op: <https://zonneplan.subako.io/#>



Figuur 2: Screenshot uit het prototype