

	Onderdeel	Actie	Beeld	Differentiatie	Omschrijving		
100					Wie ben ik? Wat ben ik? Wat wil ik bereiken? Wat zijn mijn belangrijkste keuzes? Hoe win ik?		
200	startpagina	Klik Skip intro	Flash movie		je krijgt een kort animatiefilmpje te zien waarin je in een notendop het traject ziet: mensje wordt avatar, aarde verandert in planeet, inzoomen op planeet, inzoomen op onderdeel, avatar door onderdeel laten sprinten en allerlei dingen laten doen waarbij popups verschijnen met scores, attributen. Resultierend in levels en beloning in de vorm van een beker op een erepodium en terugreis naar de aarde, waar een werkgever je verwelkomt		
300	Introductie	Scroll	Wereld. 3D planeet	je ziet geheel	portal	titel	avatar
					login	beeld	Attributen
					aanvraag		Score
					ondertiteling		
400	portal	Klik button	portal	Verwijst terug naar introductiepagina	de portal moet weergeven welke werelden er allemaal zijn. De verpleeghuizen, de keukens, garages, rangeerterrein, bouwplaatsen, werkplaatsen. Hier moet het beeld zijn: iconen in een veld met de structuur van een kale planeet		
500	inloggen	Klik button	login	Naar login pagina	Hier moet het beeld uiteindelijk zijn: een sociaal contract voor toegang tot de planeet. Hier moet je in één oogopslag het opbouwende kunnen zien, de afspraken, dat je gevolgd wordt.		

	Onderdeel	Actie	Beeld	Differentiatie	Omschrijving
					Deze manier van inloggen vormt een barrière: je krijgt op basis van je mailadres een inlognaam en code. Iedereen mag mee komen kijken. Maar dan willen we wel graag weten wie je bent. Leerlingen en docenten en genode gasten Okrijgen een code toegewezen: belangrijk daarbij is de koppeling aan het digitaal portfolio.
600	Aanvragen	Klik button	formulier		Hier kom je in een vertrekhal: je vraagt een uitreisvisum aan
700		Klik button	Titel		QuestionMarx
800		Klik button	Beeld		De werkplaneet
900		Klik button	Avatar		Uitleg over de avatar
1000		Klik button	Attributen		Uitleg over attributen
1100		Klik button	score		Uitleg over scoren en de relatie met je opleiding
1200		Klik button	ondertiteling		Uitleg over geluid en ondertiteling: omdat ook doven moeten kunnen spelen moet de mogelijkheid van ondertiteling ingebouwd worden.
1300	zoeken	Muisklik/scroll	Inzoomen	Je kunt allerlei werelden aanklikken	
1400	Zoeken	Cursor en klik	Als je inzoomt krijg je een helderder overzicht	Klik brengt dichterbij	
1500	Kiezen	Muisklik	Quickzoom		je nadert in sneltreinvart je bestemming
1600	Oriënteren	Cursor			Volledige verkenning van de omgeving door beweging van de cursor

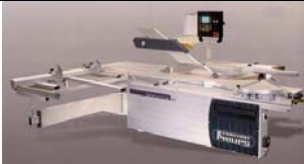
	Onderdeel	Actie	Beeld	Differentiatie	Omschrijving
1700		Cursor	Belangrijke features van de wereld worden uitvergroot	Een aantal plekken zijn mogelijk om te ankeren	Iedere ankerplek betekent interactie met de daaraan gekoppelde figuur
1800	Contact leggen	Popup: verwijzing naar binnen	Half: actie van de man van de container service		Achterdeur: de man van de containerservice "Hoi Maatje, kom je mij helpen, of leer je liever door. Dan mot je echt hierbinnen effe je licht opsteken."
1900	Contact leggen	Popup: verwijzing naar binnen	Close: gezicht van de directeur Blik gaat richting deur en onderarm komt in beeld, wijzend		Voordeur: de directeur "We hebben hier steeds mensen nodig. Ga daar maar naar binnen en ontmoet collega's, experts."
2000	Contact leggen	Popup: verwijzing naar binnen	Close: gezicht van de secretaresse		Kantoor: secretaresse "De directeur is op zoek naar goed personeel. Daar kun je je melden. Je collega's zijn nieuwsgierig, maar ook de leiding heeft belangstelling".
2100	Communicatie	Wegwijs worden in de garderobe	Frame met online weergave van dialogen i n de garderobe	Kleedruimte, met strakke banken, douches, toiletten. Geluid is hier sfeerbepalend	Je hebt de mogelijkheid met elkaar afspraken te maken.
2200	Entree garderobe	Avatar aanmaken	Een bureau met een computer. Op de computer moet een interface weergegeven worden waarmee de avatar wordt aangemaakt.	Avatar Kleding Versierselen (tattoos, piercings)	3D grafische vormgeving met behulp van bijvoorbeeld een programma Mediastage van Imersiveeducation, of Maya (autodesk) equivalent Iedereen begint als standaard karakter met dezelfde trekken, zelfde haren. Je gaat in een kleedhok, daar trek je je standaard kleding uit. Je verkleed je hier.

	Onderdeel	Actie	Beeld	Differentiatie	Omschrijving
					In de garderobe maak je kennis met de mensen die ook hier willen gaan werken
2300	Lockergebruik	Cursor	Zoek je eigen locker.	Een ruimte met lockers in oude stijl	De lockers worden benoemd aan de hand van je entree: de database voorziet een locker van de naam van je avatar
2400	Lockergebruik	Muisklik	Berg je waardevolle zaken op, hier vind je de attributen	Bepaald door de gebruiker	Je sluit je locker af. Hiervoor maak je een eigen code aan. Raak je de code kwijt, dan moet je aan de database je wachtwoord/code vragen.
2500	Entree in de werkplaats	Cursor	Je gaat een sluis door: een dubbele deur, een gang een gordijn van verticale lamellen	Panorama van een werkplaats.	
2600	Entree in de werkplaats				Er verschijnt een nieuwe interface: je mag je perspectief kiezen: God Eigen ogen Overshouder
2700	Entree in de werkplaats	Cursor en muiswiel		Panorama van een werkplaats onderzoeken	Met behulp van je cursor en muiswiel kun je de werkplaats rondkijken.
2800	Entree in de werkplaats	Cursor. Muiswiel Muisklik. Met beweging verander je de plaats waar je staat, met het wiel zoom je in, klikken doet dat getrapt	Je beweegt je voorbij een virtuele grens die actie oproept van de chef	Grote hal Je hebt een interface waarin je je perspectief kunt bepalen	Vorbij een bepaald punt wordt je onderschept door de werkplaatschef die je vraagt naar het doel van je bezoek. Deze avatar is gekoppeld aan de database en handelt vanuit een vast stramien. Stel je een vraag die complex is, dan zal hij ontwijkend reageren en moet er interactie plaatsvinden tussen experts en database.

	Onderdeel	Actie	Beeld	Differentiatie	Omschrijving
					<p>Toch moet de leervraag gesteld kunnen worden in authentieke vorm.</p> <p>Omdat de leerling zelf informatie aanlevert voor de vervulling van de opdracht vult de database zich met gegevens die gekoppeld zijn aan die specifieke leervraag.</p>
2900	Entree in de werkplaats	Toetsenbord	Popupvenster met keuzemenu		<p>Je vult het popup fomulier in: Je bent gast Je wil je leervraag formuleren Je bent docent Je bent extern expert Je bent coach</p>
3000	Je bent gast		Popup met reactie van de database		<p>Je krijgt het recht om rond te kijken in de werkplaats. Je mag overal bij. Je kunt alle tutorials in beeld krijgen, die verschijnen als je de machines vanuit verschillende invalshoeken benaderd. Om ze te gebruiken moet je echter een andere status aannemen.</p>
3100	Je wil je leervraag formuleren	Typen	Popupvenster vanuit de dbase		<p>Je formuleert een leervraag. De vraag die je stelt kan heel algemeen zijn, maar hij kan ook heel specifiek zijn.</p>
3101	Je hebt hulp nodig bij het formuleren	Interactie met anderen	Chatbalk of skype	Taalgebruik moet correct zijn.	<p>Je formuleert je leervraag op een manier die je vooraf met anderen doorspreekt. Dat kunnen andere deelnemers zijn, maar ook docenten.</p>
3110	Feedback van dbase		Popup met reactie van de database		<p>Je krijgt een reactie vanuit de database of je leervraag voorkomt. Als dit het geval is, dan krijg je te zien welke data nodig zijn om je</p>

	Onderdeel	Actie	Beeld	Differentiatie	Omschrijving
					opdracht te maken.
3111			Een open boek, waarin nog geen tekst staat		Als dit niet het geval is wordt je uitgedaagd om de relevante data te gaan produceren
3112			Je gaat rondkijken om uit te zoeken of je de juiste bronnen weet te vinden.	Oriëntatie	Je begint dan aan een bronnenonderzoek. Dit heeft veel overeenkomsten met de gast-status. Die gast mag ook overal rondneuzen
3113					Als steller van een leervraag heb je echter toegang tot de bronnen die je waarneemt wanneer je je door de werkplaats beweegt.
3114					
3115					
3120	Interactie met dbase				
3200	Je wil je leervraag formuleren		Terugkoppeling vanuit database		Er zijn voor jouw vraag geen speciale vereisten: de wereld herbergt het antwoord, maar je moet het gaan vinden. Het is niet gedefinieerd waar het antwoord zich bevindt.
3201	Vragen				De vragen die gesteld worden moeten zich in de database bevinden, om zo op een zinvolle manier trajecten te kunnen bepalen. Bovendien moet de database op trefwoorden koppelen naar onderwerpen. Hiervoor moet ik dus een goede matrix gaan maken. Op deze manier wordt het spel steeds gedifferentieerder, en dus ook

	Onderdeel	Actie	Beeld	Differentiatie	Omschrijving
					steeds leuker om aan te beginnen.
3300			Koppeling naar logboek: e-portfolio		Je krijgt een escape: steeds als je die button aanklikt krijg je jouw leervraag te zien en de toevoegingen die je daar gedaan hebt.
3400			Scorelijst en klok in de interface		Je krijgt van de database een basisscore en eventuele attributen mee:
3500			Attributenvenster in de interface		Voor theoretische vragen krijg je de beschikking over een notitieblok en een pen.
3600			Rekenmachine in attributenlijst		Is de vraag ook gericht op wiskundige berekeningen dan krijg je bovendien de beschikking over een rekenmachine
3700			Tabel in attributenlijst		Is je vraag gericht op werkvolgorde, dan moet je een tabel aanmaken.
3800			Catalogus in attributenlijst		Is je vraag van bedrijfseconomische aard, dan krijg je de beschikking over handelsmaten
3900	Product	Muis en toetsenbord	Menukeuze	Je zoekt een opdrachtgever	Hier verschijnt een venster waarin je in een formulier de opdrachten van verschillende aard kan bekijken.
4000					De gegevens van de opdracht leveren je vervolgens informatie over de statistieken bij deze vraag.
4100					Ga je door dan verschijnt een nieuwe basisscore en attributenlijst. Je krijgt een nieuwe

	Onderdeel	Actie	Beeld	Differentiatie	Omschrijving
					tijd waarin je je score kan behalen
4200	Je wil zelf het product weergeven				Je moet een toepassing gaan gebruiken: Computer Aided Design. Hiervoor geldt een extra score. Om dit goed te doen, moet je bepaalde tutorials gebruiken. Dit levert je punten op. Er staat geen tijd voor.
4300	Je wil contact met een expert				
4400	Je wil contact met een docent/coach				Werkstuklengtecorrectie bij zagen onder een hoek - Interpolatie van de 4 CNC gestuurde assen - Automatisch projecteren van de aanslagmaat links of rechts van het zaagblad - Mogelijkheden voor online verbindingen, koppelingen met optimalisatie software, barcode lezer, etikettenprinter etc. - Diverse informatieschermen over snijsnelheden, veelhoeken etc.
5000	Vraag	Typ vraag	Venster	Eindeloos Cirkelzaagmachine, handcirkelzaag, lintzaagmachine, decoupeerzaag, motorzaag, reciprozaag,	Met welke machine moet ik een tafelblad zagen?
5001	Feedback db		Venster		Maak een tekening
5002	Vorm maken	Tekenprogramma opzoeken in de	Werkplaats		Door in de werkplaats te bewegen met behulp van de cursor kan op

	Onderdeel	Actie	Beeld	Differentiatie	Omschrijving
		werkplaats			een werkplek een tekenprogramma geopend worden
5003	Vorm tekenen	Klik op het scherm van de monitor die je tegenkomt	Popup van applicaties die kunnen worden opgeroepen vanaf het scherm van de monitor: als je klikt dan verschijnt er een virtueel bureaublad		Je krijgt de beschikking over de software die nodig is om het blad te tekenen.
5004	Vorm tekenen	Klik voor openen software	Keuzemenu: Starten?/Tutorial		Terwijl je tekent blijft het online communiceren met anderen mogelijk. Je blijft in de wereld.
5005	Je kiest voor een autovorm	Klik op autovorm	In de menubalk kies je voor autovorm rechthoek	Je bepaalt de dimensies van je tafelblad: LxBxD	Het tekenen van een object is een belangrijke stap. Het levert je duidelijkheid over je leervraag.
5006	Opslaan	Klik op opslaan	In het venster dat nu verschijnt lees je dat je gegevens worden opgeslagen in je e-portfolio.	De leerling kan de tekening opslaan op laptop of computer als cad-bestand om later te verfijnen	De tekening als zodanig wordt opgeslagen. In DXF levert dit een tekening op die ook in andere tekenprogramma's kan worden geopend. Hierdoor is het mogelijk om de tekening te gebruiken in cad-cam toepassingen.
5007	Feedback db		Venster met informatie over je tafelblad. LxBxD		
5010				Massief, schuren, afronden, frezen, schaven, kantenbreken,	Hoe moet ik de rand van een tafelblad afwerken?
5020				Schaven, schuren, schrapen, schrapen met staal, schrapen met glas	Hoe moet ik een tafelblad afwerken?
5030				Verf,olie, lak,	Hoe kan ik een tafelblad beschermen?
5040				Schroeven, nagelen, spijkereen,	Hoe maak ik het tafelblad aan de poten vast?

	Onderdeel	Actie	Beeld	Differentiatie	Omschrijving
				verbindingsmiddelen, lijm, klampen, klosjes, hoekklossen	
5050				Taps, recht, gebogen, staal, hout, plastic, gedraaid	Hoe maak ik tafelpoten?
5060				Mal, zagen, schaven, frezen	Hoe maak ik taps toelopende tafelpoten