**Doelen**: Beleving en crowdcontrol

Één RFID chip, verwerkt in de toegangsbewijzen, waarmee je twee doelen hebt. Enerzijds om kinderen bezig te houden via een educatieve speurtocht (keycord/hoesje voor kinderen). Anderzijds om informatie te vergaren over de bezoeker en ze hiermee te sturen. (Marketing)

Op de routes naar elk ecosysteem willen we een speurtocht van zes paaltjes. Bij de paaltjes kunnen kinderen inchecken. Daarmee krijgen ze een weetje. Je moet alle paaltjes van de reeks gescand hebben. Dan ontvang je uiteindelijk bij de uitgang door middel van een dispenser een button.

In het park worden verschillende ontvangers geplaatst waarmee de RFID chip op langere afstand te scannen is. Hiermee kan het loopgedrag van de bezoekers in kaart gebracht worden én kan er een heatmap/grafiek/looptijd per pad gegenereerd worden. Dit is nuttig voor real-time crowdcontrol door de bezoekers te sturen (door middel van dieren/natuur geluiden) in richtingen waar het minder druk is. Op lange termijn is de speurtocht aan te passen op basis van de geanalyseerde data. Ook heeft dit een marketing toepassing door bijvoorbeeld de Spirello kraampjes gericht te plaatsen.

Paaltje = touchpoint

**Testen**

Tweesprong: kijken of we ze de rechterbaan kunnen laten nemen ipv de linker dmn audio

Met drukte: Kijken of we dat ondanks kuddegedrag alsnog voor elkaar kunnen krijgen

**Hypothese**: stelling die bewezen moet worden (aanname)

* Kinderen door middel van educatieve speurtochten meer beleving geven op de minder aantrekkelijke routes waar weinig interactie is.

**Sub hypothese:**

* Kinderen zullen het park verlaten met meer kennis over de aanwezige dieren.
* Kinderen voelen zich meer betrokken bij het park en zullen het gevoel krijgen dat ze een echte ‘ranger’ zijn.
* De beleving van Burgers’ Zoo blijft niet alleen in het park zelf, maar wordt ook mee naar huis genomen.
* Ouders en begeleiders van kinderen kunnen de routes waar de speurtocht zich bevindt op hun eigen tempo doorlopen
* Geautomatiseerd op basis van dataverzameling, zijn bezoekers door middel van audio en/of licht door het park te sturen. Hiermee kan drukte verspreid worden.

*Bij presentatie aangeven dat het concept ervoor zorgt dat bezoekers terug zullen komen. Het concept geeft het park een extra doel. Bezoekers wandelen niet meer zomaar in het rond maar worden toch onbewust gestuurd.*

Premise (wat lost het op): Onnodige drukte op bepaalde plekken in het park, te weinig interactie op lange routes

Purpose (wat levert het op): Optimale beleving van het park en haar dieren

We willen dat voor iedereen het bezoek prettig is maar we hebben gemerkt dat

Hoe trekt het bezoekers aan

Hoe zorg je ervoor dat ze er gebruik van maken

Wat wij hebben is het middel

1ste hoe kwamen we erbij, wat kwam er uit

2de doel en ideale situatie

3de oplossing die daarop gebaseerd is.

***Een park vol avontuur en beleving***

De audio, het licht en de speurtocht zijn de middelen

Wat gaan we doen

Hoe gaan we dat doen

Voor wie gaan we dat doen

Wat lost het op

Wat levert het op

De bezoekers een optimale beleving bieden in het park door interactieve speurroutes te plaatsen op de minder aantrekkelijke paden tussen de bezienswaardigheden. Met behulp van crowdcontrol worden de bezoekers evenwichtig verspreid door het park

*De routes naar de dieren toe aantrekkelijker maken en minder lang/steil laten ogen door een interactieve speurroute te plaatsen waar mini rangers van zes tot tien jaar een dierenpuzzel kunnen voltooien die ervoor zorgt dat ze verschillende delen van informatie kunnen verzamelen wat leidt tot meer kennis en vermaak over het betreffende dier.*