Project Context II

**Samenvatting opdracht**

Ontwerp een interactieve installatie voor (in) het Experience Park. Deze moet de bezoekers leren over duurzaamheid en het liefst ook invloed hebben/iets veranderen in hun dagelijks leven.

**Samenvatting thema**

We gaan bij ons concept in op verschillende soorten van afval, verspilling en gebruik die invloed hebben op steden, boerderijen, oceanen en/of tropische regenwouden. Niet alleen kijken we naar manieren waarop men hier fout mee om kan gaan, maar ook de “juiste” / meest duurzame manier.

**Ons ontwerp**

~~Elke groep bezoekers die het Experience Park binnenkomt krijgt een kleine dome als sleutelhanger waar een scanbare code onderop staat. Deze houdt hun voortgang bij terwijl ze door het park heen gaan. In het park zijn bepaalde gebieden met verschillende interactieve tablets. Hierop kunnen bezoekers kleine management games spelen die in de kern gaan over duurzaamheid en zich afspelen in verschillende omgevingen: een stad, een boerderij, een oceaan en een tropisch regenwoud. De acties en keuzes die de bezoekers uitvoeren in deze omgevingen hebben ook invloed op verscheidene andere omgevingen. Deze zijn allemaal te zien in het midden van het Experience Park, door hun sleutelhanger te scannen. Alle omgevingen zijn dan samen met hun huidige staat te zien op een groot scherm.~~

**Project planning**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| FEBRUARI | | | | |
| MAANDAG | DINSDAG | WOENSDAG | DONDERDAG | VRIJDAG |
| **18** | **19** | **20**  **Begeleiding** | **21**  **Concept uitgeschreven** | **22** |
| **25**  **2 domes uitgewerkt** | **26**  **Begeleiding** | **27** | **28** |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| MAART | | | | |
| MAANDAG | DINSDAG | WOENSDAG | DONDERDAG | VRIJDAG |
|  |  |  |  | **1**  **Alle domes uitgewerkt** |
| **4**  **Playtest** | **5**  **Begeleiding** | **6** | **7** | **8**  **Feedback verwerkt** |
| **11**  **Playtest** | **12**  **Begeleiding** | **13** | **14**  **Feedback verwerkt** | **15**  **Vertrek naar Amerika** |
| **18**  **GDC** | **19**  **GDC** | **20**  **GDC** | **21**  **GDC** | **22**  **GDC** |
| **25** | **26** | **27** | **28**  **Post**  **Mortem** | **29** |

**Rolverdeling**

Jasper Oprel: Designer

Miles Cascas Pescador: Artist

Can Ur: Developer

Loes Banken: Artist

Nikita Westdorp: Designer (aanspreekpunt)

# PMI analyse

## Jasper

**Positief:** [invulling hier]

**Negatief:** [invulling hier]

**Interessant:** [invulling hier]

## Loes

**Positief:** [invulling hier]

**Negatief:** [invulling hier]

**Interessant:** [invulling hier]

## Nikita

**Positief:** [invulling hier]

**Negatief:** [invulling hier]

**Interessant:** [invulling hier]

## Miles

**Positief:** [invulling hier]

**Negatief:** [invulling hier]

**Interessant:** [invulling hier]

## Can

**Positief:** [invulling hier]

**Negatief:** [invulling hier]

**Interessant:** [invulling hier]