

Productbiografie



Inleiding

Welkom bij mijn productbiografie voor project 2 individueel. Voor dit project heb ik de case Carré gekozen. Deze case leek mij erg interessant omdat ik zelf wel iets heb met theater en verschillende vergelijkbare entertainmentsvormen. De vraag om dus meer mensen van rond mijn leeftijd geïnteresseerd te krijgen in theater leek mij dus een leuke en goede uitdaging.

Theater heeft tegenwoordig een beetje de reputatie gekregen dat het een entertainment vorm is voor oudere mensen. Dit daar in tegen hoeft niet waar te zijn. Op het toneel worden prachtige stukken gespeeld met een enorme culturele waarde die ook voor de jongere generaties erg belangrijk zijn. Er zit kennis in de theater cultuur die je op veel momenten weer tegen gaat komen, zonder dat je het misschien zelf weet. Maar niet alleen dat. Het gaat hier ook om de cultuur van de stukken. Het zijn belangrijke stukken die een beeld kunnen geven in veel verschillende situaties. Het kan je dingen leren, het kan je aan dingen herinneren die niet vergeten mogen worden. Stukje bij beetje zie je alleen helaas dat de jongere generaties met een negatieve blik kijken naar het theater en toneel. Het is saai, kost veel tijd en geld en het is niet makkelijk.

Wat je in deze productbiografie gaat zien is wat ik heb gedaan om tot een deep redesign concept te komen die er voor kan zorgen dat de jongere generatie weer geïnteresseerd wordt in theater. Dit is mijn idee om te helpen de cultuur van het theater en het toneel niet op te laten gaan in rook. Dit is mijn inspanning om er voor te zorgen dat de werelden op het podium, de lessen die men elkaar probeert te leren en de gedachtes die we niet mogen vergeten niet verdwijnen.

Inhoudsopgave

Deel 1 - Onderzoek en testen

- Vooronderzoek	4
- Insights	5
- Beantwoorden deelvragen	6
- Vormgevingsanalyse	6
- Storyboard	8
- Testplan	9
- Testresultaten	10

Deel 2 - Iteraties en onderbouwing

- Ontwerpkeuzes	11
- Ideeën	11
- Concepten	12
- Schetsen	14
- Iteraties	16

Deel 1 - Onderzoek en testen

Vooronderzoek

Bij deze opdrachten is het altijd heel erg van belang dat je weet voor wie je een bepaald product maakt. Iedere plek en ieder bedrijf heeft zijn eigen stijl, sfeer en achtergrond. Vanwege deze reden had ik als eerst besloten dat ik meer te weten zou willen komen over het theater Carré en de geschiedenis er van.

Om een idee te krijgen van alles begon ik dus informatie op te zoeken. Ik heb hiervoor wat deskresearch gedaan. Verschillende websites ben ik afgegaan en ik heb vele afbeeldingen bekeken die onderdeel waren van het totaalbeeld van Carré. Zo was ik er dus achter gekomen dat Carré was begonnen als een circus en dat het over de jaren verschillende vormen van entertainment is gaan aanbieden. Ook heeft Carré in haar stijl veel ontwikkeling meegemaakt, maar heeft een deel van de essentie nog steeds behouden. Het was me hierdoor al gauw duidelijk hoe erg van belang het was de stijl van mijn product zo dicht mogelijk bij de stijl van Carré te houden. Zelfs met de moderne ontwikkelingen die ze hebben ondergaan zijn er nog duidelijke karakteristieke onderdelen aanwezig in hun identiteit.

Hierna was ik van plan om een idee voor mijzelf te vormen van de doelgroep die ik wou gaan bereiken. Wat voor mensen zou je naar het theater kunnen trekken? Wie zouden er in geïnteresseerd kunnen worden?

Theater is een vertoning van verhalen. Verscheidene genres spelen zich af op het toneel. Dat is waar ik aan dacht. Toen ik dit ging vertalen naar de doelgroep van jongvolwassenen die Carré wil bereiken dacht ik al heel gauw aan films. Films zijn tegenwoordig enorm populair en worden bezocht door heel veel mensen. Maar, deze doelgroep was voor mij nog te groot. Filmgangers zegt nog niet zo veel omdat er binnen die groep ook nog heel veel mensen zijn die waarschijnlijk nooit interesse voor toneel zouden willen of kunnen krijgen. Mensen die geïnteresseerd zijn in verhalen zijn literatuurfanaten, maar er gebeurt meer op het toneel. Er is ook muziek, acteerwerk en een podium die je in de wereld van het verhaal probeert te trekken. Door al deze factoren samen te voegen kwam ik op het idee om meer te kijken richting de nerdy kant van de samenleving. Er zijn veel gamers die hun spellen niet alleen spelen voor het spelen van de game, maar ook voor het verhaal, de muziek en de wereld waar ze zich dan in bevinden. Hierom dacht ik er dus aan om hun als mijn doelgroep te stellen. Bij mij vinken ze alle vakjes aan die ik nodig heb voor een goede en duidelijkere doelgroep.

Hierom heb ik een persona samengesteld van iemand die dus geïnteresseerd is in games en dit zou ik dan gebruiken om mijzelf een nog beter beeld te geven van de doelgroep die ik probeer te bereiken.

In deze persona heb ik verwerkt wat de persoon nou zo leuk vind aan games en andere dingen waar hij in geïnteresseerd is. Ook heb ik deze persona een persoonlijkheid gegeven die voor mij een basis kan zijn voor de type mensen die ik zoek. Niet alleen is deze persona geïnteresseerd in games, maar ook in films, anime en vergelijkbare entertainment vormen waarin een verhaal wordt vertoond.



Nu kwam de volgende stap, het benaderen van mijn doelgroep. Hiervoor ben ik terug gegaan naar mijn oude middelbare school, het Pieter Nieuwland College, waar ik nog een aantal kennissen heb zitten en de school van een van mijn bandleden, het St. Nicolaaslyceum. Via hun heb ik rond kunnen vragen naar verschillende leerlingen die binnen mijn doelgroep vallen. Om te bepalen of de leerlingen in mijn doelgroep vielen heb ik ze een van tevoren gevraagd of ze fans zijn van games, films, series, anime of literatuur. Als ik hierbij op minimaal twee van de vragen een ja kreeg besloot ik het interview met ze af te nemen.

Het interview bestond uit een aantal vragen die gingen over wat ze leuk vinden aan de verschillende vormen van entertainment waar ze ja op hadden gezegd en een aantal vragen over theater en toneel. De interviews waren niet extreem uitgebreid omdat ik natuurlijk wel gelimiteerde tijd had met de studenten.

- Wat spreekt je aan, als het gaat om (games/films/series/anime/literatuur)?
 - Waar komt deze interesse vandaan?
- Wat doen deze vormen van entertainment waardoor je er zo veel gebruik van maakt?
- Waar denk je als eerste aan als ik begin over toneel?
 - En het theater?
- Heb je al eens toneel ervaren?
 - Zo ja, wat vond je er van?
- Als hun ervaring niet positief was, vragen wat en waarom?
- Wat zijn voor jou de belangrijkste verschillen tussen toneel en (games/films/series/anime/literatuur) voor jou?
- Is er iets wat je anders zou willen zien binnen het theater?
- Zou je overwegen om nog eens naar het theater te gaan voor een toneelstuk?

Van de verschillende studenten heb ik vele verschillende antwoorden ontvangen. Waar het over het algemeen op neer kwam was dat de meeste onprettige ervaringen hadden gehad met toneel omdat het op hun werd geforceerd door school. Het voelde als iets dat ze moesten doen in plaats van iets waar ze leuk heen konden gaan. Over de ervaring van het toneel kreeg ik veel te horen dat ze het heel moeilijk vonden om het verhaal goed te kunnen volgen en alles wat er gebeurde. Ik had bij een groot aantal ook doorgevraagd of ze de prijs en het plannen van het gaan naar een toneelstuk vervelend (zouden) vinden. En tot mijn verbazing zeiden veel van de leerlingen dat ze het plannen niet erg zouden vinden omdat ze dat ook al doen met concerten. Maar de prijs was wel nog steeds een probleem, maar dat kwam meer omdat ze niet echt veel rede hadden om überhaupt naar een toneelstuk te gaan en dat ze daar gewoon geen geld aan uit willen geven.

In de vergelijking tussen toneel en de andere vormen van entertainment kwam veel naar voren dat de andere gewoon veel makkelijker te bereiken zijn omdat je het over het algemeen gewoon vanuit je huis kan doen. Ook hoorde ik een paar keer dat ze het jammer vonden dat ze het hele toneelstuk alleen maar vanuit één hoek kunnen bekeken waardoor ze sommige elementen van het verhaal moeilijker op kunnen pakken.

Ook heb ik bezoekers van Carré gevraagd of ze voor mij kort vragen voor me konden beantwoorden. Deze bezoekers vielen wel buiten mijn doelgroep, het waren namelijk ouders met hun jonge kinderen die net de toneelvoorstelling van Het Sprookjesbos hadden gezien. Dit was het enige toneelstuk dat speelde in de tijd van dit project.

Ik had deze ouders gevraagd naar hun totaalervaring van het theater die ervaring. Ook had ik gevraagd op welk moment de ervaring minder interessant was dan op de andere plekken.

Wat ik veel hoorde van de ouders was dat de ervaring heel prettig was en dat hun kinderen zich heel erg vermaakt hadden. Als er een moment was waar de ervaring iets minder interessant was was het vooral de lobby bij binnenkomst omdat je dan eigenlijk alleen nog maar aan het wachten bent om de show te gaan kijken.

Insights

Met de resultaten die ik uit mijn vooronderzoek heb gehaald heb ik een aantal insight opgesteld om voor mijzelf een duidelijk overzicht samen te stellen van de situatie en de dingen waar de doelgroep niet en wel blij mee zijn en wat ze anders zouden willen zien.

- Toneel wordt niet gezien als een vorm van vermaak, maar als een culturele verplichting.
 - Hierdoor lijkt het ook meteen te duur omdat ze er geen geld aan uit willen geven.
- Andere vormen van entertainment zijn makkelijker te bereiken.
- Het is lastig om het verhaal dat wordt verteld goed te volgen.
- De interesse in toneelstukken ligt heel erg laag in vergelijking met de andere vormen van entertainment.

Door verder te werken vanuit deze insights geef ik mijzelf doelen om te bereiken in verband met de doelgroep. Door te kijken naar deze insights is het al heel snel te zien waar de doelgroep verandering in zou willen zien en dat is een goed startpunt voor het ontwerpen van mijn complete redesign.

Beantwoording deelvragen

Vanuit de opgestelde insight heb ik een lijst van deelvragen voor mijzelf opgesteld.

- Wie is mijn doelgroep?
 - Wat vinden ze interessant?
 - Wat doen ze op dagelijkse basis?
- Wat vinden jongvolwassenen belangrijk in entertainment?
 - Waat kijken ze naar?
 - Wat zijn belangrijke elementen?
 - Beschikbaarheid en bereikbaarheid?
- Wat vindt de doelgroep goed aan andere entertainment mogelijkheden die deels vallen binnen de zelfde categorie als toneel?
 - Wat is er goed aan films?
 - " Youtube?
 - " Netflix?
- Wat voor apparatuur gebruikt de doelgroep?
 - Wat gebruiken ze op dagelijkse basis?
 - Wat voor technologieën spreken hun aan?
 - Zijn er gadgets waar ze in geïnteresseerd zijn?

Deze deelvragen heb ik voor mijzelf beantwoord door middel van het vooronderzoek dat ik heb gedaan.

Uit de interviews die ik had gedaan bleek dat, wat jongeren belangrijk vinden binnen entertainment, duidelijkheid en beschikbaarheid zijn. Ze moeten er eenvoudig en snel gebruik van kunnen maken. Verder is het belangrijk dat er meer dan genoeg keuze is zodat ze voelen dat ze meer in controle zijn over het geen wat ze gaan doen.

Dat is dus ook wat ze zo goed vinden aan de verschillende vormen van entertainment die vergelijkbare resultaten tonen. Youtube en Netflix kan je gewoon open gooien en dan heb je de keuze tussen heel veel verschillende films en series. Ook naar de film gaan vinden ze heel makkelijk omdat je dat op de dag zelf nog kan beslissen dat je dat wil gaan doen in tegendeel tot toneel, waarbij je ver van tevoren al kaarten moet hebben om er heen te kunnen gaan.

Aan apparatuur die de doelgroep gebruikt komt het vooral neer op hun telefoon, computer en game consoles. Technologie waar ze in geïnteresseerd zijn komt vooral neer op VR. Het is iets wat de meeste nog niet eerder ervaren hebben, maar veel over hebben gezien en het leuk zouden vinden om het zelf eens te kunnen ervaren.

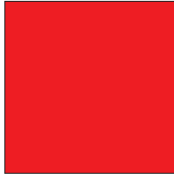
Vormgevingsanalyse

Voor de analyse van de vormgeving die ik nodig ga hebben voor mijn product heb ik een style tile opgesteld. Op deze style tile staan een aantal elementen weergegeven die zeer van belang zijn voor de identiteit van Carré. Hieronder vallen de belangrijkste kleuren, de vorming van de letters en de manier waarop ze op hun website knoppen weergeven. Ook heb ik er beeld ingezet van het theater zelf en de vormen die je door het theater heen ziet door middel van foto's van het theater. Deze Style tile is te zien op de volgende pagina.



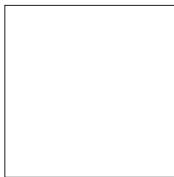
Style Tile

Kleuren



#ED1C24

Deze rode kleur wordt gebruikt in het logo en voor de kop van de website. Ook wordt er tekst mee gehighlight en verschillende belangrijke knoppen mee aangegeven.



#FFFFFF

Deze witte kleur wordt gebruikt als basis van de achtergrond van de website.



#EEEEAE7

Deze grijze kleur ondersteunt de achtergrond om vakken aan te geven.



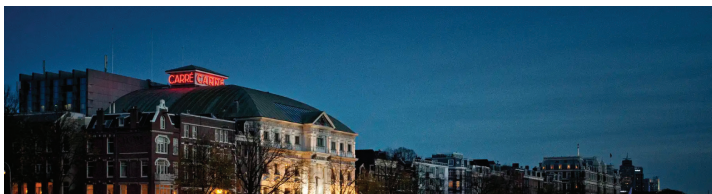
#231F20

Deze zwarte kleur wordt gebruikt voor de meeste tekst op de website en voor een aantal tags in afbeeldingen.

Foto's



<https://carre.nl/pagina/plan-uw-bezoek>



<https://carre.nl/pagina/zakelijk>

Lettertypes

Font-family: Oskar-CarréPoster

Titels:

Titels en kopjes:

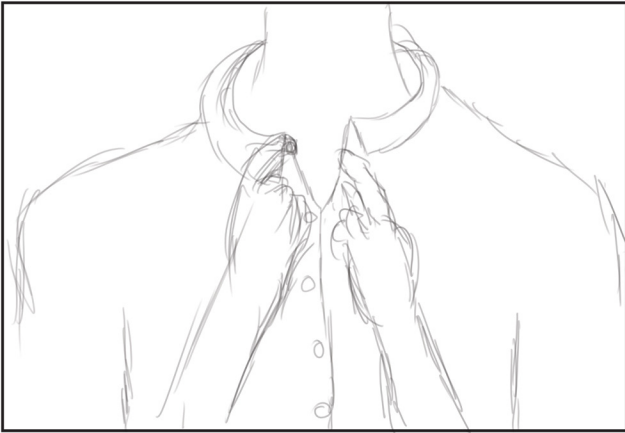
Algemene tekst:

Knoppen



Storyboard

Nadat ik eindelijk een concept had bedacht waar ik tevreden mee was en waarin alle elementen die ik voor mijzelf heb opgesteld in verwerkt waren ben ik eerst een storyboard op gaan stellen voordat ik doorging met het maken van een prototype. Dit storyboard heb ik gebruikt om, voordat ik het prototype ging maken, ik wist hoe ik wou dat de ervaring ongeveer af zou spelen. Hiervoor heb ik een simpel storyboard opgesteld.



Met dit storyboard heb ik een simpele weergave voor mijzelf gemaakt van de situatie waarin de gebruiker zich zal bevinden tijdens zijn bezoek aan Carré wanneer mijn product daar aanwezig zou zijn.

- Gebruiker maakt zich klaar om naar het theater te gaan;
- Het product wordt aan hem gepresenteerd;
- AR bril wordt opgezet;
- Bezoeker wordt begroet;
- Bezoeker betreedt de wereld van het toneelstuk waar hij straks naar gaan zitten kijken.

Testplan

Algemene informatie over jou en jouw concept / totaalbeleving

Naam student - Midas van Soest

Naam concept - Worldbuilder

Omschrijving en context van jouw concept/totaalbeleving

in 2 à 3 zinnen :

Het doel van mijn concept is om de gebruiker de wereld van het toneelstuk dat ze later gaan kijken in te trekken om de totaalervaring aan te passen aan het stuk. Hiermee wil ik van de totaalbeleving een groter totaal maken.

Doel van het concept/totaalbeleving voor de doelgroep

Interesse opwekken en de doelgroep voor het stuk al in de wereld meenemen zodat het stuk zelf makkelijker te volgen is.

Doel van de test

Wat wil je te weten komen? Wat wil je gaan testen?

1. Is het doel duidelijk?
2. Zijn de elementen in het interface duidelijk?
3. Is het esthetisch mooi/goed?
4. Sluit het goed aan op de stijl van Carré

Onderzoeksvragen

Over welke (kleinere) onderwerpen heb je informatie nodig om je testdoel te bereiken?

1. De werking van de verschillende knoppen
2. Het snappen van het gebruiken van AR

Aanpak

Wat heb je nodig? Adobe XD prototype

Test prototype project individueel

Inleiding vooraf (op gemak stellen, aanmoedigen hardop denken, toestemming filmen)

Wat ga je zeggen om te beginnen? - Dus, alvast bedankt dat je mee wil doen aan het testen van mijn product. Het doel van deze test is om er achter te komen wat er in mijn concept nog aangepast moet worden. Om hier achter te komen ga ik je een paar opdrachten geven die je uit moet voeren. Wanneer je deze opdrachten uitvoert heb ik graag dat je me verteld waar je aan denkt bij de verschillende stappen die je maakt in het proces. Verder, is het oké als ik deze test opneem?

Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)

Naam en contactgegevens testpersoon, leeftijd, etc.

Verder niet echt van toepassing door het coronavirus, helaas

Scenario Beschrijf hier uitgebreid de context, geef een inleiding over de gebruikssituatie, zodat de gebruiker zich in kan leven. Beschrijf de plek, de activiteit en wat de gebruiker wil bereiken, maar zeg niets voor)

Maak het voor de proefpersoon duidelijk in welke situatie hij / zij zich bevindt.

Stel je voor, je gaat naar Carré en daar hebben ze een nieuwe AR functionaliteit toegevoegd aan hun lobby. Je bent geïnteresseerd om dit eens uit te proberen en je zet de bril op je hoofd en je krijgt dit te zien.

Opdrachten Beschrijf hier de opdrachten waarmee je de onderzoeksvragen onderzoekt. Zorg dat het geen handleiding voor jouw interface is, maar een opdracht uit de echte wereld.

Opdracht 1

Kan je voor mij een gesprek beginnen met de karakters van het toneelstuk.

Opdracht 2

Kan je een spel gaan spelen.

Opdracht 3

Kan je je score opzoeken.

Opdracht 4

Kan je de bard (Verhalenverteller) opzoeken.

Interviewvragen voor na de test (over welke onderwerpen heb je nog vragen, denk daarbij niet alleen aan deze test, maar welke informatie zou je graag nog van de doelgroep willen weten.)

Vraag 1

Leek de totaalervaring interessant?

Over het algemeen leek de totaalervaring wel erg interessant, maar er waren een beetje veel verschillende aspecten aanwezig die niet zo veel met elkaar te maken hadden.

Vraag 2

Denk je dat het je zou helpen bij het begrijpen van het verhaal?

Ja, de verschillende elementen geven goede informatie waardoor het stuk waarschijnlijk makkelijker te volgen is.

Vraag 3

Leken de interacties leuk?

Veel van de interacties leken wel leuk, al waren ze niet al te spannend.

Vraag 4

Was de stijl goed?

De stijl leek over het algemeen wel prima. Het leek over het algemeen wel op de stijl die Carré zelf aanhoud.

Vraag 5

Was alles overzichtelijk en duidelijk hoe het werkte?

Ja, al was er niet heel veel om echt mee interactie te komen. De interacties die er waren zijn simpel en dus makkelijk te volgen.

Testresultaten

De resultaten van het testen waren heel erg verschillend. Over het algemeen had ik wel moeite met het testen van dit ontwerp omdat ik mijn testers niet in een virtuele omgeving heb kunnen zetten en gebruik moest maken van vlakke afbeeldingen. Hierdoor was het al snel duidelijk dat de ervaring die mijn testers kregen niet optimaal was en dat ik als het gaat om de totaalervaring dus weinig ervaring heb kunnen krijgen. Wel kreeg ik uit de resultaten dat de testers de knoppen die aanwezig waren in het ontwerp duidelijk waren en dat de meeste knoppen wel bij de stijl van Carré passen. Verder dachten ze wel dat de dingen die aanwezig zijn in het concept zullen helpen bij het verduidelijken van het toneelstuk voor de bezoekers die daar moeite mee kunnen hebben omdat je van tevoren al informatie krijgt over de verschillende karakters en de wereld waar zij zich in bevinden.

Deel 2 - Iteraties en onderbouwing

Ontwerpkeuzes

Vanuit het onderzoek dat ik heb gedaan heb ik verschillende beslissingen gemaakt omtrent het eindproduct. Maar voordat ik het ga hebben over de specifieke keuzes die ik heb gemaakt neem ik nog even een stap terug naar de informatie die ik heb verkregen door het onderzoek net zoals in het werkproces zelf. Na alle verschillende onderzoeken heb ik natuurlijk de belangrijkste ideeën en resultaten er uit gehaald om er voor te zorgen dat ik dit kon gebruiken voor het uiteindelijke concept.

Kijkend vanuit de opdracht moest het dus iets zijn dat er voor zou zorgen dat het theater meer jongere bezoekers krijgt en wt een community gevoel laat ontstaan.

Kijkend vanuit de interviews met de scholieren was het heel belangrijk dat er meer duidelijkheid kwam rondom de toneelstukken omdat het een stijl van entertainment is waar ze niet aan gewend zijn, waardoor het soms lastig is om te volgen. Verder was het voor mijn ontwerp ook goed om te horen dat veel van de scholieren geïnteresseerd waren om VR uit te proberen. Dit betekend in de meeste gevallen dat ze daar nog niet veel de kans voor hebben gekregen en dat k er dus voor kan zorgen dat de ervaring meer aandacht trekt door een vergelijkbare technologie (AR) te gebruiken.

Uit de interviews met de bezoekers van het theater was het belangrijkste voor mij dat de meeste mensen de lobby het meest vonden losstaan van de volledige ervaring van het theater. Dit betekende dat ik daar dus dingen mee kon gaan doen om die ruimte meer te betrekken tot de totaalervaring.

Vanuit mijn persona heb ik er ook voor gekozen om iets van gamification toe te voegen aan de ervaring.

Vanuit mijn stijlonderzoek merkte ik dat het voor veel van de onderdelen van het ontwerp zo dicht mogelijk bij de stijl van Carré moesten blijven om er voor te zorgen dat de authenticiteit er in blijft zitten.

Dus, mijn ontwerpkeuzes zijn dus:

- Locatie: Lobby
- Technologie: AR
- Aspecten:
 - Gamification
 - Informeren over toneelstuk
 - Totaalervaring maken tot één geheel
 - Community
- Stijl: Carré (Zo veel mogelijk aanhouden)

Ideeën

Om ideeën te krijgen voor een concept heb ik gebruik gemaakt van een Crazy 8.



Het eerste idee dat in mij op kwam was een soort filmtrailer. Dat is de manier hoe je de bezoekers van je film al van tevoren wat informatie te geven over wat ze gaan kijken. Dus, wat als je van de lobby van het theater een soort trailer maakt waar de bezoekers in rond kunnen lopen.

Het tweede idee waar ik mee kwam was een arcade. Dit idee ging dan heel erg in op het idee van gamification. In deze arcade kan je dan allemaal spellen spelen die temaken hebben met het toneelstuk en waar je dus wat informatie uit kan halen over het toneelstuk.

Het derde idee was een vorm van Q&A. Karakters van het toneelstuk zullen verspreid staan in de lobby en deze kan je vragen stellen over wie ze zijn, wat ze doen en meer.

Het vierde idee was een vorm van een bard (verhalenverteller), die dan in de ruimte staat en je op een leuke manier kleine stukken informatie over het toneelstuk kan vertellen doormiddel van zijn muzikale verhalen.

Het vijfde idee was om de volledige lobby om te toveren in een gebied dat zo uit het toneelstuk zou kunnen komen. Met dit idee was het de bedoeling om er voor te zorgen dat de totaalervaring een groter geheel wordt.











Het zesde idee was dat je zelf een scene uit het toneelstuk kon spelen. Hierdoor heeft de bezoeker een kans om zich in te leven in de karakters van het stuk door het zelf mee te maken. Ook kan je dit dan doen moet andere bezoekers waardoor je gezamenlijk een heel stuk kan spelen.

Het zevende idee was om de bezoekers een kans te geven om zelf een decor samen te stellen. Hiermee krijgen ze dus de kans om allemaal verschillende elementen te zien die met de show te maken hebben.

Het achtste idee was om de lobby te veranderen in een hele grote puzzel, een beetje zoals een escaperoom. Je kan verschillende dingen vinden in de ruimte die je helpen met het oplossen van verschillende vragen. Dit doe je gezamenlijk met alle andere bezoekers. Hierdoor kan je dus gezamenlijk dingen oplossen.

Concepten

Met de verschillende ideeën die ik had opgedaan heb ik een morfologische kaart samengesteld. Deze morfologische kaart was iets minder uitgebreid dan de meeste andere omdat een aantal van de keuzes die je in zo'n kaart vastlegt al vast stonden zoals de locatie en de technologie. Wat ik dus vooral heb gedaan is de verschillende ideeën naast elkaar gezet en deze gebruikt en gecombineert om een totaalervaring te creëren.

Concept		1	2	3
Idee				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

De drie concepten die hier dus uit zijn ontstaan zijn:

1 - De virtuele trailer

Het idee van dit concept is dat in de ruimte geanimeerde scenes van het toneelstuk afspelen. Dit zijn kleine fragmenten die je een blik geven op de verschillende onderdelen van het toneelstuk. Deze beelden worden als ondersteuning gebruikt voor de verhalen die worden verteld door een bard die dus ook meteen de muziek bij de 'trailer' speelt.

2 - Make a scene

Het idee van dit concept is dat je de mogelijkheid zelf een scene op te stellen door verschillende elementen te gebruiken die je tot je beschikking hebt. Je hebt hierbij verschillende stukken decor onderdelen, karakters en meer.

3 - Queeste

Het idee van dit concept is dat je de bezoeker op een zoektocht wordt gestuurd door de ruimte. Je krijgt opdrachten die je kan proberen op te lossen. Dit kan je doen door te kijken door de ruimte, met verschillende karakters te praten en door verschillende puzzels op te lossen.

Uiteindelijk heb ik gekozen voor het concept Queeste. Waarom ik voor deze heb gekozen is omdat ik hierbij het gevoel had dat ik de bezoekers het beste geïnvesteerd kon krijgen en ze het meeste informatie kon bieden. Maar, wat mij bij dit concept vooral aansprak is het idee om hierin samenwerking toe te voegen waardoor de bezoekers met elkaar bezig kunnen zijn om dus een community gevoel te creëren.

Waarom ik niet heb gekozen voor de virtuele trailer is omdat de bezoeker in dit geval weinig interactie heeft. Je kan eigenlijk alleen maar kijken en lusiteren naar de dingen die worden vertoond en dat vind ik niet interessant genoeg. Ook is er op het gebied van het community gevoel niet zo veel mogelijk. Het enige dat je kan veroorzaken is dat bezoekers met elkaar gaan praten over wat er wordt vertoond, maar dat dit dan ook echt gebeurt heeft een kleine kans.

Waarom ik niet ben gegaan voor het concept Make a Scene is omdat ik vond dat er in dit geval juist weer teveel interactie mogelijk was. Ook hielp dit concept niet heel goed bij het begrijpen van het verhaal omdat je zelf een scene in elkaar kan zetten. Dit zorgt er dus voor dat het niet perse hoeft te kloppen met het verhaal waardoor het juist verwarring kan veroorzaken. Ook was er hierin voor de community haast alleen maar een mogelijkheid om aan zo'n project samen te werken, maar ik denk dat mensen veel liever hun eigen ding doen dan dat ze samen met iemand anders iets gaan maken. Vooral als ze die persoon bijvoorbeeld niet kennen.

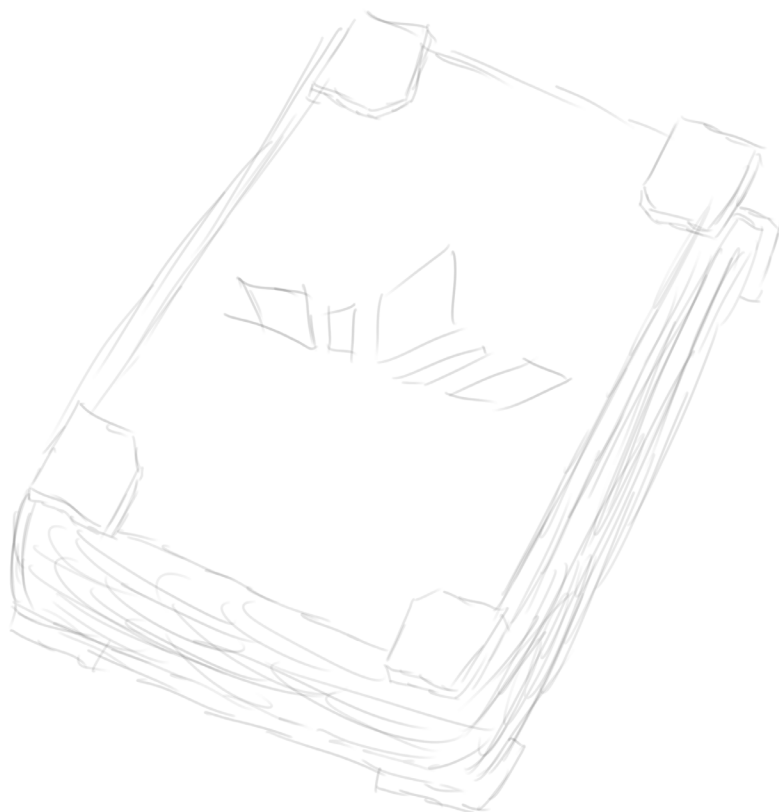
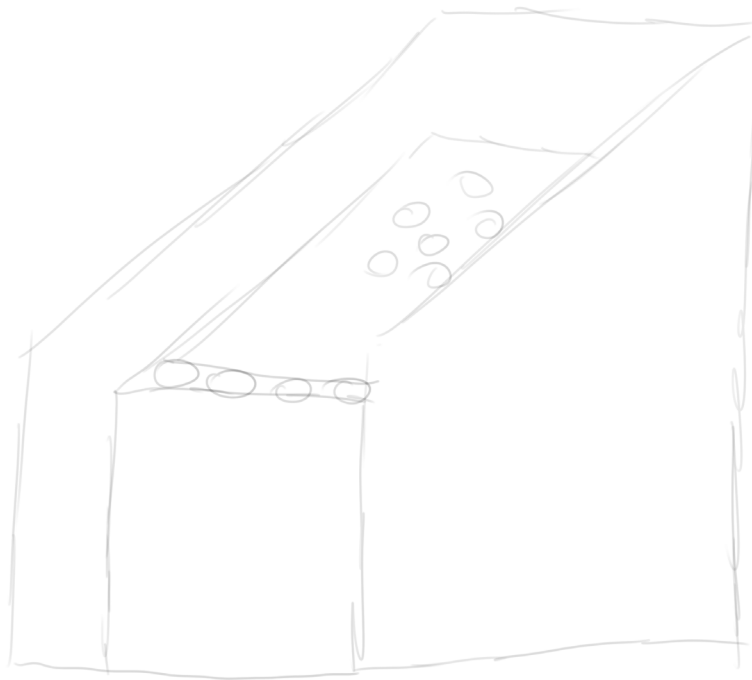
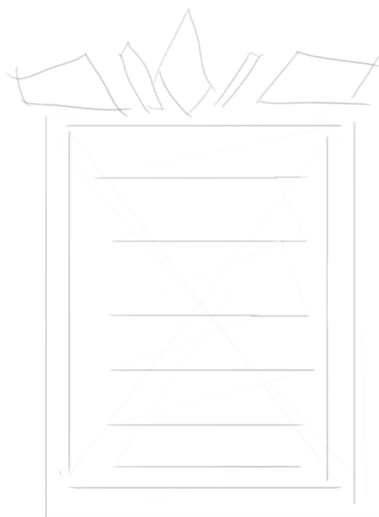
Voor de interactie die plaatsvindt bij het concept Queeste heb ik een storyboard samengesteld.



Schetsen

Nu dat ik een concept heb gekozen kan ik aan de slag met het daadwerkelijk vormgeven van de verschillende elementen. het is wel dat er in dit concept niet heel veel mogelijk is aan interface, maar er is nogsteeds wel iets aanwezig. Dus ik heb gekeken naar hoe ik het allemaal vorm wou geven. Verder heb ik bij het bedenken van de verschillende mogelijke interacties in het concept een paar verschillende schetsen gemaakt.





Deze laatste schets is een van de belangrijkere schetsen. Dit is namelijk het 3D icoon waar je op klikt om je opdrachten te kunnen zien samen met je vooruitgang.

Iteraties

Op het gebied van iteraties heb ik niet echt heel veel helaas. Ik heb niet zo verschillende versies omdat ik het geheel concept pas heel laat in het proces heb kunnen bedenken. Hierdoor heb ik weinig tijd gehad om echt te experimenteren met verschillende vormen, stijlen en kleuren. Al moet ik wel zeggen dat ik ook eigenlijk wel heel snel blij was met hoe alles er uit zag. Mijn iteraties waren simpelweg minder gedetailleerde versies van het eindproduct.

Stap 1 was een knop maken in de stijl van Carré met de kleuren en de goede vorm voor de tekst.



Stap 2 was het toevoegen van iets dat het er iets leuker uit liet zien.



Stap 3 was het toevoegen van een element dat er voor zorgt dat de knop wat meer leek op een onderdeel van een lijst waardoor alle opdrachten echt los van elkaar bleven. Dat is dan ook weer gedaan door gebruik te maken van een element van Carré.



Als laatste moest ik nog een manier hebben waarop ik er voor kon zorgen dat de opdracht in meer detail weergegeven zou kunnen worden. Dus als je er op klikt zie je dit vak open schuiven met meer informatie. Omdat het een subgroep is heb ik het de zelfde kleur gegeven als de vouw in de knop.





Voor het scorebord ben ik gegaan met een simpele traditionele stijl die veel aangehouden is in oudere games en hier heb ik dan elementen van Carré aan toegevoegd zoals de kroon, het lettertype en de kleuren..

1. ARCHI IOOPT.
