# Design Rationale



### Inleiding

Welkom bij mijn design rationale 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.

In mijn design rationale krijg je in het kort te zien wat ik heb gedaan en de keuzes die ik heb gemaakt die die hebben geleden tot de complete redesign voor het theater die ik heb bedacht.

Ik zal laten zien vanuit welke gedachte ik heb gewerkt en de vragen die ik heb gesteld aan mijzelf. Ik zal mijn concept laten zien en hoe ik het heb vormgegeven.

En als laatste zal ik laten zien waar ik dit idee heen zou zien gaan in de toekomst.

Met deze opdracht heb ik uiteindelijk nog heel veel moeite gehad om iets moois neer te kunnen zetten. De ideeën wist ik voor een lange tijd niet te vinden. Veel leek tevergeefs te zijn. Veel leek niet te lukken. de stres schoot bij mij binnen en dacht dat ik misschien wel met helemaal niets kon komen. De omstandigheden waarin dit project in gemaakt is waren ook zeker niet ideaal voor mij en dit viel voor mij allemaal zwaar tegen. Daarom ben ik toch blij dat er mij uiteindelijk een klein lichtpunte is toegedreven en dat heeft zich uiteindelijk gevorm tot mijn uiteindelijke concept.

# Inhoudsopgave

Personal Design Challenge	4
Deelvragen	4
Deep Redesign Concept	5
Interface	5
Styletile	8
Flowchart	9
Toekomstvisie	10

#### Personal Design Challenge

In dit project is het de bedoeling dat ik voor Carré een deep redesign ga doen voor de totaalervaring van toneel en het theater in zijn geheel. Wat hiermee de bedoeling is is om meer jongvolwassenen naar het theater te laten komen. Op het moment komen mensen binnen deze leeftijdsgroep niet veel naar het theater. Carré wil er voor zorgen dat ze dit wel gaan doen om de entertainmentvorm en de cultuur daar omheen weer meer aan te wakkeren. Ook wil Carré meer een community gevoel creëren. Om er voor te zorgen dat dit gebeurt ben ik van plan de totaalervaring in het theater te vormen tot een groter geheel in plaats van verschillende secties in de tijd die je daar besteed. Voor deze opdracht heb ik een personal design challenge opgesteld die als volgt luidt:

Ik zal voor Carré een totaalconcept ontwikkelen, waardoor jongvolwassenen die geïnteresseerd zijn in visual storytelling entertainment een interactieve filmtrailer-ervaring krijgen in het theater met wat gamification. Mijn ontwerp zal de ervaring van de mensen die komen voor de authentieke toneelvorm niet in de weg zitten. Dit komt omdat ik mijn ontwerp ga baseren rond het idee van Augmented Reality. Ieder persoon kan voor zichzelf beslissen er gebruik van te maken of niet. Door het gebruik van AR is het mogelijk om vanaf een moment van binnenkomst al een toon te zetten voor de rest van de avond. Hierdoor wordt er een extra artistieke laag toegevoegd. Ook zal dit de doelgroep helpen om zich beter in te leven in het stuk dat ze gaan kijken. Verder zal ik mij ook vooral richten op gebruikersgemak. Ik wil ervoor zorgen dat dit ontwerp ervoor zorgt dat meer jongvolwassenen enthousiast worden voor de verschillende toneelstukken in het theater.

#### Deelvragen

Om er achter te komen wat belangrijke elementen zijn waar ik op moet gaan letten heb ik voor mijzelf een aantal deelvragen 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 ziin belangriike 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 technologiën spreken hun aan?
  - Zijn er gadgets waar ze in geïnteresseerd zijn?

Om deze vragen te kunnen beantwoorden heb ik een persona opgesteld en heb ik interviews gehouden met scholieren. De belangrijkste **resultaten** die ik heb gevonden door het gebruik van deze methodes is dat:

- De doelgroep vaak een negatief beeld heeft gekregen bij toneel door school;
- Dat ze vaak moeite hadden om de verhalen goed te volgen;
- Dat er interesse was in VR als technologie.

Blz. 6 van de productbiografie

#### Deep Redesign Concept - Queeste

Mijn Deep redesign zorgt ervoor dat de gebruiker, al voordat het toneelstuk is begonnen, kennis maakt met de wereld waar het verhaal zich in afspeelt. Door gebruik te maken van Augmented Reality kan je de gebruiker midden in de wereld plaatsen en hem het meteen laten ervaren.

Het idee is dat je in deze Virtual Hub World de kans krijgt om te leren over de wereld van het toneelstuk. Dit doe je doormiddel van een paar opdrachten die je krijgt. Om deze opdarachten te voltooien moet je verschillende dingen doen in de hubtown. Karakters die voor komen in het stuk zullen in de ruimte aanwezig zijn en je kan ze aanspreken en vragen stellen. Ook zal er in de ruimte een Bard aanwezig zijn, een verhalenverteller, die in het thema van het toneelstuk is geplaatst. Deze bard vertelt delen van het verhaal dat je straks gaat bekijken op een speelse en muzikale wijze. Ook zullen er puzzels aanwezig zijn in de ruimte die je moet oplossen voor je missies.

De Hub World met zijn opdrachten werkt eigenlijk een beetje als een introductie voor het toneelstuk. Je kan al hier en daar wat informatie krijgen over het stuk dat je straks gaat zien zodat je van tevoren alvast een beetje een idee hebt van wat er gaande is. Hierdoor is het dus meteen een stuk makkelijker om het hele verhaal te kunnen volgen, wat uit mijn onderzoek vaak dus een probleem bleek te zijn bij de toneelstukken die de scholieren hadden gezien.

Mijn deep redesign zorgt ervoor dat de bezoekers zich van begin tot eind bevinden in de wereld van het toneelstuk om de totaalervaring meer te laten lijken als een geheel en de hoeveelheid minder interessante momenten te verminderen. Door de ervaring als een geheel aan te laten voelen kan je er voor zorgen dat het geleidelijk opbouwt vanaf de binnenkomst van de bezoeker zodat hij de hele tijd geïnvesteerd blijft in de wereld en het verhaal.

Naast dit heb ik, om een community gevoel te kunnen creëren, bedacht dat je deze opdrachten dus ook samen kan doen. Door met andere bezoekers samen te werken kan het makkelijker worden om de vragen te beantwoorden en opdrachten uit te voeren. Bij het voltooien van een opdracht krijg je punten. Ook krijg je extra punten voor hoe snel je het weet op te lossen wat ook weer lijdt tot het idee dat het een goed idee is om het samen met anderen te doen. Je puntentotaal wordt bijgehouden en later gepresenteerd. Deze punten kan je dan voor verschillende dingen innen. Een beetje in de stijl van de kermis of arcade.

#### Interface

Als het aankomt tot een interface heeft mijn product niet heel veel te bieden, maar esthetisch wel. Er zijn zeker wel interface elementen aanwezig zoals een aantal knoppen en het een en ander aan tekst. Een voorbeeld van wat er aanwezig is is dit welkomstscherm. Wanneer je de bril opzet is dit wat je als eerste te zien krijgt, gevolgd door het de naam van het toneelstuk waarvoor je bent gekomen in de stijl van het stuk en niet van Carré.



Deze tekst zal net als hier in 2D worden weergegeven en zal de zich van de gebruiker volgen.

Wanneer deze tekst verdwijnt verandert de bril de lobby in de hub world van dat toneelstuk. Hierin kan je dus gewoon vrij rondlopen en je kan de andere bezoekers ook gewoon nogsteeds zien omdat we gebruik maken van AR en niet VR. De volledige ruimte zal versierd zijn met elementen die te maken hebben met het toneelstuk en verschillende karakters van het toneelstuk zullen aanwezig zijn in de ruimte met de mogelijkheid om ze aan te spreken.



#### OPDRACHT

#### OPDRACHT

De opdrachten zullen op deze manier worden weergegeven. Je hebt voor elke opdracht een apart label. Je kan op deze labels klikken wat er voor zorgt dat de opdracht open klapt zoals je hieronder kan zien.

# OPDRACHT OPDRACHT

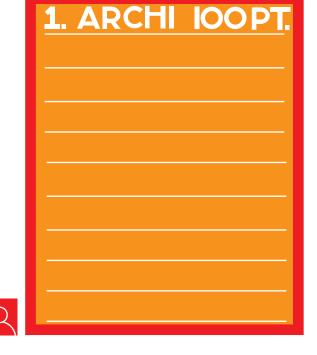
Als de opdracht openklapt kan je de gedetailleerde informatie zien die je nodig hebt om de opdracht uit te voeren. Er zullen hier verschillende stappen in staan die je stukje bij beetje verder helpen met de opdracht.



Het scorebord zal op deze manier worden weergegeven. Het enige is wel dat dit 2D varianten zijn van items die in 3D uitgewerkt zouden moeten worden. De tekst zal in de 3D variant een stukje van de achtergrond af komen. Op dit scorebord kan je bijhouden wie de hoogste score heeft en op welke plek iedereen staat.

Je kan ook jezelf opzoeken door op het icoon naast het scorebord te klikken.





Om een beeld te geven bij de werking van het gehele concept heb ik een storyboard samengesteld die verschillende onderdelen in het concept laat zien.

In dit storyboard is op een schematische manier weergegeven hoe de interactie tussen de bezoeker en het concept verloopt vanaf het begin. De gebruiker krijgt een kleine tutorial voordat hij gewoon alles kan gaan doen wat hij maar wil.

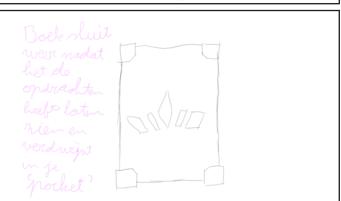


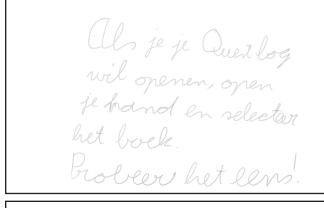






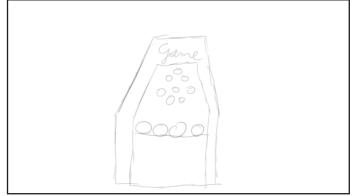












## **Styletile - Project Queeste**

Lettertype

Font-family: Oscar-CarréPoster



Knoppen









#ED1C24

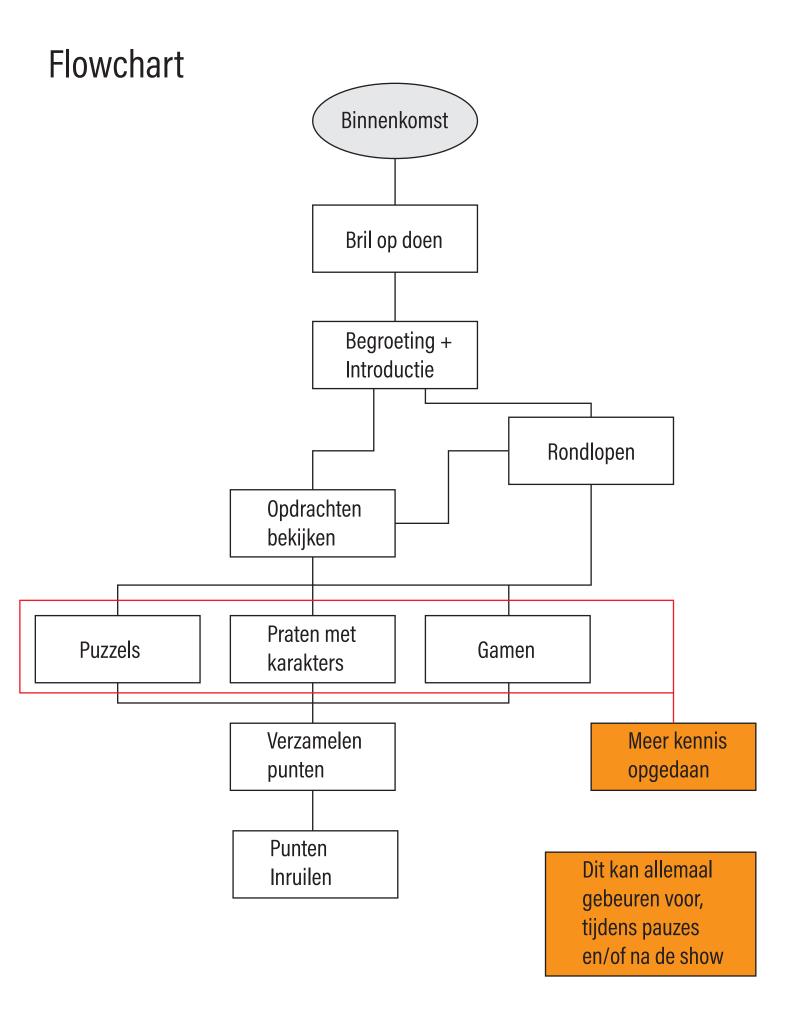


#FFFFFF



#ff8000





#### **Toekomstvisie**

Ik ben tevreden met mijn concept. Het is alleen wel veel moeite om het de heletijd te moeten gebruiken. Voor elke show zal je weer een nieuwe Hub Town moeten designen, nieuwe puzzels en spellen toevoegen en natuurlijk ook steeds weer andere karakters moeten maken voor iedere show. Om dit dus draaiende te houden is dus lastig omdat er heel veel moeite in zit. Er moeten steeds weer nieuwe spellen bedacht en gemaakt moeten worden. Er moeten heel veel 3D modellen worden gemaakt elke keer. Dit allemaal kost veel tijd en geld. Het enige dat voordelig is in het opzicht van tijd is dat het altijd best veel tijd tussen verschillende toneelstukken zit (minimaal een maand vaak). Maar, als dit voor Carré geen probleem lijkt te zijn kunnen ze hiermee in het begin een boost krijgen door Youtubers het uit te laten proberen, waar ze vast aan mee zouden willen werken omdat het waarschijnlijk voor best wel goede content zorgt. VR is al tijden een hele trend geworden op Youtube en om dan nu een stap te nemen richting AR zal vast met open armen worden ontvangen. Met die eerste grote promotie kunnen ze de doelgroep trekken en als het blijkt dat ze het leuk vinden zullen ze vaker komen.

Wat natuurlijk ook een goed ding is is dat de technologie steeds beter wordt, dus de kwaliteit van het product kan met tijd haast alleen maar beter worden. Het gaat er beter uit zien en het zal beter gaan werken. Ook zullen de kosten van alle processen omlaag gaan met tijd omdat het steeds makkelijker wordt om alles te maken.

Het is natuurlijk alleen wel dat er in het begin een grote besteding moet worden gedaan voor alle apparatuur. Maar dit is alleen een probleem als de doelgroep uiteindelijk toch niet geïnteresseerd blijkt te zijn.

Dus, in mijn ogen is de toekomst van mijn deep redesign een goede toekomst. Met de tijd zal allles makkelijker, beter en goedkoper worden en als het de doelgroep blijft trekken zorgt het voor een prachtig resultaat en een prachtige ervaring voor iedereen die er aan deelneemt.