

# Concept

Voor de organisatie Kunst In Huis stellen we een innovatief concept voor om kunst in huis aantrekkelijker te maken. Het concept richt zich op twee doelgroepen: de persoon die nog niet in aanraking is gekomen met kunst en degene die al affiniteit heeft met kunst. Het "Kunst In Huis" kaartenspel wordt strategisch geplaatst op locaties waar veel jongeren samenkomen, zoals scholen. Elk doosje kaarten bevat een QR-code.

Het spel zelf is ontworpen als een memomorie kaartenspel, waarbij spelers fragmenten van kunstwerken moeten matchen. Wanneer spelers de juiste fragmenten van het kunstwerk matchen, toont de app het gehele kunstwerk en biedt het de mogelijkheid om meer informatie te verkrijgen van het kunstwerk. Als de spelers de juiste fragmenten van het kunstwerk matchen, toont de app een foutmelding. Dit zou gedaan worden door gebruik te maken van NFC-technologie in elke kaart te plaatsen. Wanneer je een kaart omdraait, leest de app de code en controleert of het een match is.

Het "Kunst In Huis" kaartenspel maakt kunst toegankelijk voor iedereen door de combinatie van fysiek kaartspel en digitale app. Het resultaat is een interactieve en leerzame kunstervaring.

# Stijlgids

### Categorieën



### Lettertypes

#### **Titels**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 123456789

Naam Kunstenaar

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 123456789

# **User Testing**

De opdracht is om de spelregels te ontdekken als doel om daarna het spel te begrijpen.

De gebruiker drukt onmiddellijk op de knop "Hoe spelen?" en navigeert door de spelregels. Als de gebruiker tot het einde van de spelregels gekomen is hebben we gevraagd of die het spel nu snapte. Dit was niet het geval, de gebruiker wist niet wat de link was van de kaarten en de app.

#### Bijkomende Opdracht 1: Zoek meer info van het Kunstwerk

De gebruiker drukt op de knop "Start" en komt op de pagina met het volledige kunstwerk. Vervolgens tikt de gebruiker op de knop "Info" om meer details over het schilderij te verkrijgen.

## Bijkomende Opdracht 2: Zoek Meer Info van de Kunstenaar :

De gebruiker drukt op verschillende knoppen om meer informatie te vinden, maar vindt het niet meteen duidelijk dat het nodig is om op de naam van de kunstenaar te tikken.

### Opdracht: De gebruiker kent het spel al en wil direct het kaartspel spelen.

De gebruiker drukt onmiddellijk op de knop "Start" en gaat direct naar het spel. Na het drukken op de kaart komt de gebruiker op de pagina met de melding "Foute Combinatie". De gebruiker drukt op "Probeer Opnieuw" en keert terug naar de kaart, waarop een poging wordt gedaan om op het hartje onder het kunstwerk te klikken.

Maar zag niks gebeuren na het klikken en was dus verward of dit wel een funtionaliteit had.

#### Wireframes

Onverbeterde wireframe Verbeterde Wireframes













