

Challenge 4 - playful interaction

Research

Dance arcade machine

Dance arcade machine oftewel computerdansen. De dance arcade machine is vooral te vinden in verschillende gamehallen. Het werkt als volgt, de speler kies een nummer uit en op het scherm verschijnen dan pijlen, de speler moet de pijlen nadoen met zijn/haar voeten op de dansplaat.



Ik vind dit een typisch playfull interaction project. Hierbij krijgt de gebruiker namelijk aanwijzingen op het beeldscherm en deze moet

de speler dan nadoen met zijn/haar voeten vervolgens krijgt de speler een score. Dit is dus interactie op een spelenderwijze. Daarom vind ik dit project/voorbeeld perfect bij playful interaction passen.

Wat ik indrukwekkend vindt aan dit is dat het interactie heeft op een hoog niveau, je gebruikt als speler heel je lichaam en je beweegt dus ook veel. Zoiets als dit zouden ze ook in sportscholen moeten plaatsen.

Playtower touch wood

Playtower touch wood is een vrijstaand speelsysteem. Op elke kant van de toren worden de spelers verrast met nieuwe spelletjes, hierdoor is het mogelijk om met er meerdere tegelijk gebruik van te maken.

Ik vind het een indrukwekkend product, omdat je dit overal zou kunnen plaatsen. In een restaurant, je huis, op straat, op school etc. Het kan veel spelers tegelijkertijd een leuk spel aanbieden. Als ik later kinderen heb zou ik wel overwegen ook een playtower te plaatsen in mijn huis. Het is een praktisch product, het is niet super groot.

<https://www.ikcplay.nl/producten/speelsystemen/playtower-touch-wood>

Tinkering

Demo 1 en 2 zijn allebei een voorproefje van “spin the bottle” ik ben buh deze demo’s aan het oefenen en aan het kijken hoe het precies werkt met de wijzertjes. Het was nog best even lastig, omdat beide wijzertjes maar 180 graden draaien in plaats van 360

Reflect

Ik vind playful interaction heel gaaf gedaan, het besef dat jij op een knop hebt geklikt en jezelf misschien als winnaar kan roepen is iets heel tofs. Het heeft challenge en strijd, hierdoor vinden mensen het leuk om iets te doen en al helemaal als je merkt dat het systeem werkt door jouw interactie ermee. Mijn visie wat betreft playful interaction is dat het nog veel groter gaat worden.

Ik hoop stiekem dat playful interaction ook het onderwijs en het bedrijfsleven snel zullen naderen, op deze manier vinden mensen het minder erg om nieuwe dingen te leren, omdat ze er plezier van hebben.

Ik vind het lastig om mijn ervaring te delen wat betreft playful interaction omdat ik zelf niet echt gebruik heb gemaakt van playful interaction. Naast dat ik zelf dan op kleine schaal een product heb gemaakt.

graden. Uiteindelijk heb ik hier dus twee demo's wat beide een voorproefje zijn van "spin the bottle".

Design and build

Ik heb een product ontworpen "spin the bottle" het werkt als volgt, als er op de knop wordt gedrukt, dan begint er een soort wijzertje te draaien. Als de wijzer stopt en naar één iemand wijst, moet die persoon een opdracht uitvoeren, bijvoorbeeld een slok van zijn/haar drankje nemen of een kusje geven aan iemand. Ik heb ervoor gekozen om twee wijzertjes tegenover te plaatsen omdat beide wijzertjes maar 180 graden draaien, op deze manier wordt alsnog een heel rondje gemaakt.

Mijn project past bij deze topic omdat op deze manier ook door interactie een soort spel aan toepas komt. Vroeger speelde jongeren dit door met een fles te draaien, ik heb het nu interactief gemaakt en dus ook innovatiever.

Showcase

Challenge Playful interaction "Spin the bottle"



[Download hier de code](#)