

Gastspreker:

Vincent Lindeboom heeft een hoop projecten gehad met verschillende bedrijven, hij werkt voornamelijk met freelancers.

Ik vind het project “moord in ARTis” erg gaaf gedaan, ik houd zelf heel erg van spanning. Ik vind dit project daarom ook erg gaaf en goed bij mij passen. Ik vind het wat betreft de technologie gaaf gedaan dat het een soort luisterendethriller is. dit gebeurt allemaal op een manier en dit noemen ze ook wel een comercial, het gaat allemaal via een app.

Ik vind het lastig om informatie over Vincent Lindeboom te vinden, wel heb ik op de website informatie over het team gevonden. Het team bestaat uit creatieve professionals die producten ontwikkelen van concept tot uitvoering. Met de gecombineerde expertise die het team bevat zetten zij ideeën snel om in prototypes, hierdoor ontvangen zij snel en veel feedback van gebruikers.

Je hoort op bepaalde plekken geluiden die bij die plekken horen en dit maakt het spannend.

Door de research die ik heb gedaan ben ik achter de verhaallijn gekomen. De verhaallijn is als volgt, het gaat over een journalist die creapy geluiden hoort in artis, hij of zij gaat op onderzoek uit. Je krijgt hierbij aanwijzingen hoe je moet lopen overal zijn beesten te horen, je hoort elke keer dat creapy geluid dichterbij je komen.

Wat precies het doel van dit project is weet ik niet, wel heb ik Vincent Lindeboom horen zeggen dat het vooral commercieel was en dat Artis de app ook heeft verkocht als een ervaring voor de gebruiker. Vincent Lindeboom verteld ook een aantal keer dat het een erg voor algemeen publiek misschien een iets te experimentisch project was en dat ze bij dit project bijna aan alles hebben gedacht, hierdoor wordt de app en AR wereld nog realistischer en breder.

De installatie is dus een app waarbij gebruik wordt gemaakt van 2D audio, een microfoon, je locatie, en de snelheid van het lopen van de gebruiker. De snelheid wordt gebruikt zodat er op het moment van bepaalde stappen bepaalde geluiden te horen zijn. Verder is de app ook gepersonaliseerd het laat namelijk de gebruiker geluiden opnemen met zijn/haar microfoon en laat tenslotte deze geluiden op een later moment zich weer afspelen, hierdoor hoort de gebruiker op een random moment ineens de geluiden om zich heen door zijn/haar oortjes.

De sensoren die dus zijn gebruikt bij deze app zijn dus, GPS, microfoon sensoren en audio sensoren.

Ik vind dit project erg interessant omdat deze app veel spanning met zich meebrengt en zoals eerder gezegd te hebben houd ik van spanning. Verder vind ik het een heel gaaf idee dat je door een dierentuin loopt met wilde dieren en dan ook geluiden hoort die klinken als dieren. Dit maakt het verhaal nog echter. Daarnaast is het niet moeilijk om een app te downloaden en is dit project dus ook erg makkelijk en gebruiksvriendelijk.

Ik vind dit project perfect bij HCI passen en dan voornamelijk bij de eerste challenge namelijk AR/VR. Deze app is namelijk gebaseerd op de plekken waar jij je als persoon in artis bevindt en dit laten ze

in combinatie met geluiden merken. Hierdoor lijkt het alsof je in een andere dementie bent, waarbij de geluiden werkelijkheid zijn.

<https://www.parool.nl/nieuws/een-hoop-gehoor-en-ritselende-struiken-in-artis~bfb1f3e0/?referer=https%3A%2F%2Fwww.google.nl%2F>