

1

Ruokalan jonotus, kun jonkun on läpäistävä yhdeltä puolelta jonoa toiselle. Yleensä ihmiset osaavat antaa tilaa, mutta joskus niiltä puuttuu viisautta ja riskitilanne voi syntyä.

Tilanne olisi hyvä simuloida, jotta jonon ulkopuolella olevat/lävistävät ihmiset tai jopa henkilökunta saisivat riskittömän ja vähän nopeamman pääsyn.

Kiinnostavimmat kohteet olisivat jonon vieressä olevan oveen vapaa pääsy (esimerkiksi jos jono kulkee seinää pitkin) ja mahdollisia jonon risteämiä. Näihin olisi aika helppo tehdä kyltti tai matto, jossa olisi kuva, joka saisi viestin perille.

2

Tarkastellaan huvipuiston järjestelmää, jossa on jonoja laitteisiin, lipunmyyntipisteisiin ja ehkä ravintolassakin. Kohteiden käyttökesto vaihtelee laitteen tai toiminnan mukaan ja voi olla useampi infopisteitä tai kioskeja. Lipunmyynti on ehkä keskeisin yhteys puiston systeemissä, ja infopisteet auttavat kävijät oikeisiin paikkoihin. Kävijä voisi laskea mitkä laitteet olisivat ajankohtaisimmat käydä siinä ajassa missä hän aikoo viettää aikaa puistossa, kun jonot voivat mutkistaa tätä laskelmaa.