**Concepten verslag**

**1e concept**

Wij hebben het idee om een groot scherm op het dakpark neer te zetten, waarvoor we een oude trein zetten. Het idee is dat in die trein konijnen omhoog komen, die je moet raken met de laser/water kanonnen die ervoor staan.

Op het scherm laten we foto’s en video’s van vroeger zien, waarop mensen kunnen zien wat er vroeger op de plek van het dakpark plaatsvond. Tegelijkertijd wordt het weer op het scherm getoond zoals regen of sneeuw door middel van een API die het weer doorgeeft. Als de temperatuur boven een bepaald getal is dan komt er water uit de kanonnen maar als het kouder is dat zijn het laser kanonnen.

Wij hebben er voor gekozen om een trein voor het scherm te zetten, omdat deze plek vroeger een  rangeerterrein was.

Wij hebben voor dit concept gekozen, omdat we dan kinderen kunnen verbinden met elkaar,  zodat ze nieuwe vriendjes leren kennen.

**Feedback Docenten:**

Feedback Emiel:  
Probeer wat meer de insights te koppelen. Misschien de trein weghalen en alleen wat met de konijnen doen. Of in ieder geval de insights meer te koppelen aan elkaar.

Feedback Bob:  
Bob gaf ons als feedback dat hij de interactie interessant vond. Wel vond hij de konijnen minder. Verder vond hij de connectie tussen konijnen en de treinen te ver gezocht. Hij zou persoonlijk alleen iets met treinen doen.

Feedback Rob:  
Het doet mij een beetje denken aan een Disney attractie van toy story, hierin kan je toys schieten vanuit de trein.  
koppeling trein en locatie is goed, neerschieten konijnen vind ik wat moeilijk omdat niet iedereen dit kan waarderen.  
Waterpistool is beter idee dan lasers voor veiligheid.  
andere API, geen gps maar sensor op het spoor.  
Rob zou de konijnen dynamisch maken, dat ze af en toe op komen en dat er niet altijd dezelfde konijnen opspringen. ook zou hij een sensor in het spoor inbouwen, in plaats van gps te gebruiken.

**Feedback proef studeerders:***Feedback kevin (gast leerling):*Vet idee, misschien ook iets maken voor de mensen die aan het wachten zijn om in de trein te gaan. Hij dacht zelf aan een live cam op scherm in het midden. Verder zouden we een instructievideo op het grote scherm kunnen laten vertonen. Ook zat hij eraan te denken om verschillende konijnen met verschillend aantal punten toe te voegen.  
  
*Feedback gast leerling 2:*  
Ziet er leuk uit, zeker voor kinderen. Score belonen.

*Feedback gast leerling 3:*  
Leuk, ik heb er niets meer aan toe te voegen.

**Aangepast concept:**

Naar aanleiding van de feedback van de docenten, hebben we besloten om het concept toch iets aan te passen. Het aangepaste concept kunt u hieronder lezen.

Een trein rijdt door het park en je schiet met een waterpistool vanuit de trein op konijnen die door het park zijn verspreid. In de trein zie je op een scherm je huidige score en op een ander scherm zie je de huidige locatie van de trein in het park. Op een scherm op de schoorsteen in het begin van het park komt de Highscore van alle tijden, ook wordt hier een uitlegvideo op weergegeven die o.a. verschillende konijnen en hun punten weergeeft.   
Het aantal punten dat een konijn waard is verschilt random en kan worden aangetoond met een bepaalde kleur leds in de buurt van het konijn.

Wij hebben voor een trein gekozen omdat er vroeger een rangeerterrein lag op de locatie van het dakpark. Ook doen wij iets met konijnen omdat er momenteel een konijnenplaag is.

**Definitief concept:**

Een trein rijdt door het park en je schiet met een waterpistool vanuit de trein op nepkonijnen die door het park zijn verspreid. In de trein zie je op een scherm je huidige score de locatie van de trein in het park. Op een scherm op de schoorsteen in het begin van het park komt de Highscore van alle tijden, ook wordt hier media weergegeven van het dakpark. De score die je behaald, kan worden gedeeld via social media.