

DE GOUDEN TIP

iPhone applicatie - documentatie



Hogeschool van Amsterdam



CAMELEON

Team: Cameleon | Klas: 3 | Datum: 10-06-2013

INHOUDSOPGAVE

P#	INHOUD		
03	Inleiding	14	Visueel storyboard
03	What's new	15	Datamodel
03	Promofilm	16	Tone of voice
04	Concept - Kernidee	16	Marketingstrategie
05	Concept - Resultaat	18	Toekomstperspectief
06	Het verhaal	21	Proof of concept 5
08	Handleidingen	22	Thesaurus
09	Applicatie toelichting per scherm	23	Dankwoord
12	Use case	25	Bijlage: complete verhaal
13	Schermverloop	37	Bijlage: kaart
		38	Bijlage: Proof of concept 2

Inleiding

In dit document vatten we het gehele project samen. De applicatie wordt uitvoerig toegelicht in zowel woord als beeld. Alle keuzes worden onderbouwd en aan de hand van diverse voorbeelden tonen we de uitwerkingen daarvan.

Naast de applicatie zelf hebben we alsmede een toekomstbeeld geschetst: hoe verder met de app? Zo hebben we nagedacht over een marketingstrategie en wat de app in de toekomst verder kan bieden.

What's new

Ten opzichte van ons vorige documentatie zijn er bijzonder grote stappen gezet. Waar ons concept geheel was uitgedacht bevonden de techniek en het design zich nog in een pril stadium. Met de oplevering van deze documentatie tonen we aan hoe die vlakken zijn ingevuld.

De technische architectuur zal worden toegelicht en onderbouwd. Het design zal in een stijlguides, alsmede middels diverse screenshots, worden getoond. Al deze uitwerkingen zijn tot stand gekomen uit het gedane onderzoek.

Promofilm

Alvorens we de app aan de hand van woord en beeld toelichten raden we aan om het beeld alles te laten doen. Middels de promofilm schetsen we een beeld van het eindproduct: hoe werkt het, wat is de beleving en hoe enthousiast moet ik worden?

<http://www.youtube.com/watch?v=znKAhUmwjWQ>

Concept

Kernidee

Een spannend verhaal vormt de basis van een avontuur vol raadsels wat de speler zal doorlopen. Dit verhaal werkt samen met een fysieke kaart en een o.a. een digitaal kompas om de speler zo in de Gouden Eeuw te trekken en al spelend deze periode te laten ontdekken.

Resultaat

“Meer dan een app...”

Beleving, het toverwoord gedurende dit project. We hebben ons als doel gesteld de gebruiker mee te nemen in de Gouden Eeuw, ze onder te dompelen in de historie en bovenal om ze een onvergetelijke ervaring te bieden.

Wij zijn van mening dat het bieden van enkel een applicatie daar niet in volstaat. We willen voorkomen dat de gebruiker alleen naar zijn smartphone staart: hij moet met de omgeving bezig zijn en zich verplaatsen in de Gouden Eeuw. Om deze reden hebben we gekozen voor de combinatie tussen een applicatie en een fysieke kaart.

Naarmate de gebruiker het verhaal doorloopt wordt hij langs diverse locaties geleid. Uiteraard kunnen we Google maps gebruiken en de route



uitstippelen zodat de gebruiker precies weet waar hij heen moet. Aan de andere kant kunnen we er ook voor kiezen iets spannenders te bieden: hetgeen onze voorkeur heeft. De gebruiker krijgt in het verhaal telkens aanwijzingen waar hij naartoe moet om verder te komen in het verhaal. Om op die locatie te geraken dient de gebruiker de applicatie en de kaart te laten samenwerken.

De gebruiker dient de coördinaten van de volgende locatie in te voeren. Hier komt de kaart naar voren: hierop staan diverse punten met bijbehorende coördinaten. Het is aan de gebruiker de juiste coördinaten te achterhalen: deze kan men afleiden uit de gegeven hints. De hints die men al spelend verzameld worden in het 'notitieboekje' geplaatst. Zo kan de gebruiker alles nog eens rustig nalezen, handig als men moet besluiten wie de dader is... Als de gebruiker de juiste coördinaten invoert verschijnt een kompas. De pijl wijst naar de locatie waar men naartoe moet navigeren. Tevens wordt aangegeven hoeveel meter de tocht (hemelsbreed) bedraagt. Om vervolgens naar de locatie te navigeren dient men het kompas te volgen, de kaart biedt hier extra ondersteuning: als het kompas aangeeft dat men naar links moet en op de kaart is te zien dat er een steegje naar links gaat is het logisch dat de gebruiker daar door moet gaan.



Het verhaal

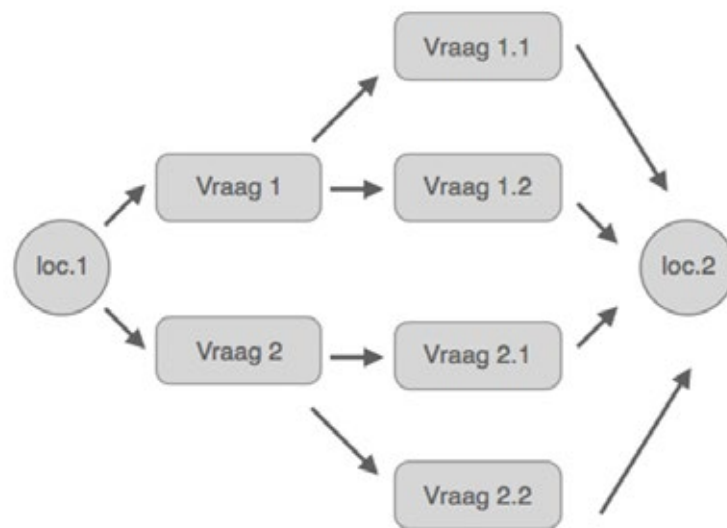
Essentieel voor onze applicatie is het verhaal. Wat gaat de gebruiker doen, waar gaat hij het doen en wat leert men ervan. Het moet een spannend verhaal zijn; een detective in de geest van Z@PP Delict en Wie is de mol. Gebaseerd op het waar gebeurde verhaal van Elsje Christiaens, aangepast voor kinderen. Door een echt verhaal als uitgangspunt te nemen leert men direct een stukje geschiedenis kennen. Zaken als namen, locaties e.d. worden uiteraard aangepast: anders zou men de uitkomst al kunnen weten.

In de kern is ons verhaal als volgt samen te vatten:

“Er is een moord gepleegd en de speler moet achterhalen wie het heeft gedaan.”

Stap voor stap doorloopt de speler het verhaal en wordt zo langs diverse locaties geleid om verdachten te ondervragen. Elke verdachte heeft een ander motief, aan de gebruiker is het om na te gaan wie er liegt. De meeste personages geven ook hints, deze vormen een aanknopingspunt om naar de volgende locatie te gaan (voorbeeld: ze zat vaak in de kroeg, deze hint stuurt de gebruiker naar de kroeg).

Bij elk personage kunnen er dus vragen worden gesteld. Dit gaat volgens het volgende schema:



De gebruiker krijgt twee hoofdvragen en twee subvragen voorgeschoteld. Zo kan men bijvoorbeeld kiezen om vraag 2 te stellen en vervolgens subvraag 2.2. De uitkomst van de vragen is altijd gelijk: men moet het verhaal immers goed kunnen doorlopen. Zo zal de uitkomst altijd naar de juiste locatie sturen. Wel kunnen de antwoorden anders genoteerd zijn, de essentie is echter altijd gelijk. Door met hoofd- en subvragen te werken krijgt de gebruiker meer het gevoel van een echt verhoor: er moet ogenschijnlijk worden nagedacht over wat men vraagt. Dit simpele trucje maakt doet het verhaal heel interactief overkomen terwijl het juist sturend is.

Het complete verhaal, inclusief locaties, vragen, subvragen en personages is terug te lezen in de **Bijlage - complete verhaal**. Samengevat ziet het verhaal er als volgt uit:

- Introductie; de verteller, Balthasar Dirckse, komt in beeld en stuurt de gebruiker naar de startlocatie > Onkelboerensteeg
- Aankomst Onkelboerensteeg; de verteller geeft informatie over de moord van Elisabeth Janse aan de hand van vragen, hij stuurt de speler door naar de burens (Willem & Anette van Bommel) > Zanddwaarsstraat
- Aankomst burens; de burens zijn de getuigen en worden ondervraagd. Het blijkt dat Elisabeth Janse een kamer verhuurde aan een meisje genaamd Elsje en dat ze heel vaak aan de bar van Manneken Pils in de Nieuwe Hoogstraat zat en daar een enorme schuld had > Nieuwe Hoogstraat
- Aankomst Nieuwe Hoogstraat; de gebruiker ondervraagt barman Lambert Roeloffs over Elisabeth Janse. Het blijkt dat ze een affaire had met walvisvaarder Aelbert Jacobs, hij betaalde haar schulden. De boekhouder Joost van den Vondel zorgde ervoor dat de vrouw van Aelbert er niet achter kwam > Boekhouder (Enge Lombardsteeg)
- Aankomst boekhouder; de speler loopt Aelbert Jacobs tegen het lijf. Hij geeft zijn affaire toe maar vraagt om niets tegen zijn vrouw te vertellen.

Hij zegt dat ze waarschijnlijk te vinden is bij het Trippenhuys. > Trippenhuys.

- Aankomst Trippenhuys > de gebruiker ondervraagt Margot Jacobs. Ze wist van de affaire af en zou Elisabeth Janse van alles aan kunnen doen, maar beweert dat ze haar nog nooit heeft gezien.
- De verteller komt weer in beeld, Elsje is gelokaliseerd bij de Zuiderkerk.
- Aankomst Zuiderkerk; de gebruiker ondervraagt Elsje over haar verstandhouding met Elisabeth Janse.
- Alle verdachten zijn bekend, tijd om te bepalen wie de dader moet zijn...

Het kiezen van de dader hebben we zo uitgewerkt dat de speler altijd beloond wordt: gouden, zilveren of bronzen medaille. Hiervoor is gekozen om de speler het gevoel te geven dat hij goed bezig is geweest en de applicatie niet zijn tijd heeft verspild.

Welke medaille de gebruiker verdient hangt af van het aanwijzen van de dader:

- Direct de juiste dader aangewezen = gouden medaille.
- Als men eerst een foute keuze maakt wordt er een extra hint gegeven en vallen er twee verdachten af: de keuze gaat nu tussen twee verdachten.

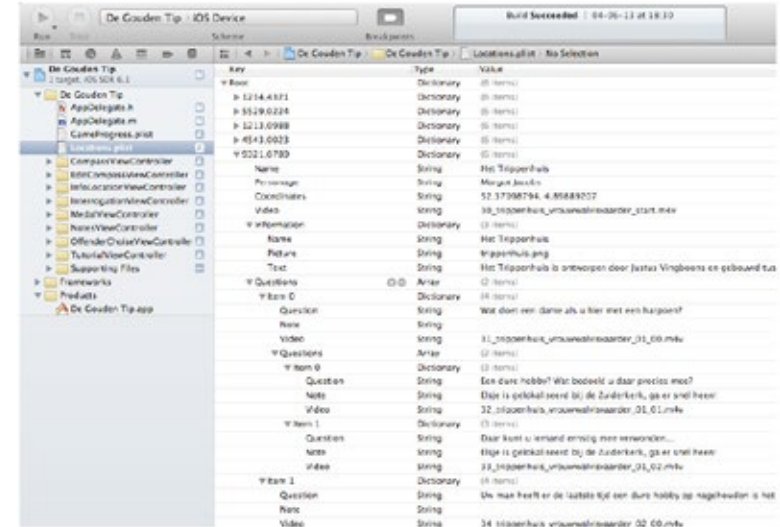
- Gebruiker kiest uit de twee verdachten de juiste dader = zilveren medaille.
- Gebruiker kiest verkeerde verdachte: buren komen weer in beeld en geven extra informatie waaruit blijkt dat het ... moest zijn. = bronzen medaille.

Wie de dader is hebben we express niet vermeld... We raden aan om het verhaal eens door te lezen, of de app zelf te doorlopen...

Handleidingen

Toelichting code

Het product wordt dynamisch uit een database ingeladen zodat de locaties, personages en informatie eenvoudig aangepast kunnen worden. De data wordt opgeslagen in een lokaal database bestand genaamd '**locations.plist**'. Door hierin de teksten en referenties naar bestanden, zoals filmpjes en afbeeldingen van personages, te wijzigen kan het verhaal uitgebreid of aangepast worden. Er hoeft dus niet in de code gewijzigd te worden. De teksten die in de database worden ingevoerd zijn plat (niet opgemaakt). De app zal zelf de juiste lettertypes aanmaken voor de tekst. De applicatie is ontwikkeld met de SDK van Apple genaamd xCode. Dit is een object georiënteerde programmeer code in de taal Objective C. In Xib bestanden kan de vormgeving ingevoerd worden welke gekoppeld kan worden aan de header en implementatie bestanden.



In de toekomst kan de applicatie uitgebreid worden met een eventuele deel functie waarbij de gebruikers hun medaille met hun vrienden kunnen delen en ook kunnen er extra verhalen of locaties worden toegevoegd om het verhaal uit te breiden.

Hier zijn wel nieuwe filmpjes, vragen en eventueel personages voor nodig. Het kan ook leuk zijn om een geheel nieuw verhaal/raadsel in de applicatie te ontwikkelen.

Applicatie toelichting per scherm



Splashscreen

Dit is het scherm wat de gebruiker ziet als de applicatie wordt opgestart. Uitbreidingen zijn niet mogelijk. Het scherm is slechts enkele seconden in beeld. Het scherm kan echter wel worden vervangen door een andere afbeelding.

Wat kan worden aangepast:

Afbeelding & logo



Tutorialscherm 1

Het tutorialscherm is gegoten in de vorm van een slider. Hier kunnen afbeeldingen aan worden toegevoegd of verwijderd. Hier wordt een kleine instructie gegeven hoe de app interacteert in samenwerking met de kaart.

Wat kan worden aangepast:

Afbeelding & hoeveelheid afbeeldingen



Tutorialscherm 2

De applicatie is ook te bedienen via 'gestures'. Gestures zijn bewegingen die een gebruiker kan maken om zo door de applicatie heen te navigeren. Een voorbeeld is 'swipen' naar links om naar de notitie pagina te gaan. Ook dit scherm is aan te passen door de afbeelding te wijzigen.

Wat kan worden aangepast:

Afbeelding & logo



Instructiefilm verhaal

De applicatie spreekt de gebruiker aan middels video en geluid. De applicatie dient als een template om in de toekomst ook andere verhalen toe te passen. Dit kan heel makkelijk worden bewerkstelligd door nieuwe video's toe te voegen aan de applicatie.

Wat kan worden aangepast:

Video + tekst & inhoud van het verhaal



Coördinatenscherf

De gebruiker voert hier de notities in die afkomstig zijn van de fysieke kaart. Deze coördinaten zijn te beheeren via de code. Als dat gebeurt is het noodzakelijk dat deze coördinaten worden doorgevoerd op de fysieke kaart. Er wordt gebruik gemaakt van lengte en breedtegraden, deze zijn echter nep om het gemakkelijker te maken voor de gebruiker. Een voorbeeld coördinaat is: Lengtegraad: 9321 breedtegraad: 0789

Wat kan worden aangepast:

- Echte coördinaten
- Nep coördinaten
- NB: nep coördinaten wel doorvoeren op fysieke kaart.

Kompas

Het kompas leidt de gebruiker naar de ingevoerde locatie. Het kompas heeft dus wel echt coördinaten nodig om een positie te bepalen en naar die positie te navigeren. De rode naald wijst t naar de desbetreffende locatie. Ook wordt daarbij de locatie naam of straatnaam weergegeven, de maker kan bepalen wat daar voor naam wordt getoond. Ook geeft de app een indicatie hoeveel meter de gebruiker verwijderd



is van het doel.

Wat kan worden aangepast:

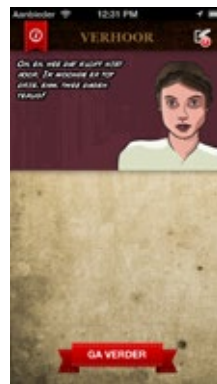
Spreektaal & naam van locatie / doel

Het verhoor

Nadat de gebruiker is aangekomen op de locatie en de video heeft bekeken kan de gebruiker een vraag stellen aan de 'verdachte'. Standaard staan hier twee vragen dit kan echter worden aangepast afhankelijk van het verhaal. De gebruiker kan slechts 1 vraag uitkiezen en wordt op basis van zijn keuze doorverwezen naar de desbetreffende video.

Wat kan worden aangepast:

Video + tekst & inhoud van de vragen



Notificaties

Nadat de gebruiker het verhoor heeft doorlopen is op basis van de gemaakte keuzes een notitie toegevoegd aan zijn notitieblok. De applicatie toont daarom rechtsboven een melding. De gebruiker heeft de mogelijkheid om de notities te bekijken op het moment de gebruiker het wil.

Wat kan worden aangepast: n.v.t.



Notities

Dit is de overzichtspagina voor alle notities. De gebruiker kan geen notities toevoegen of verwijderen. Wat voor notities hier komen te staan is afhankelijk van het verhaal en de keuzes die gemaakt worden binnen het verhaal. De regie is dus in handen van de maker van het verhaal. Het is namelijk noodzakelijk dat de gebruiker een goede overweging kan maken a.d.h.v. de notities.

Wat kan worden aangepast:

Inhoud & hoeveelheid van de tips/notities

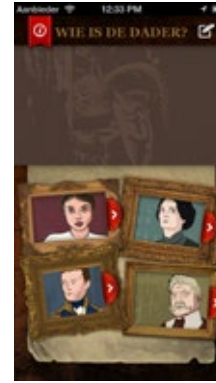


Informatie locatie

De verschillende locaties bevatten ook leuke weetjes en mooie historie. In dit scherm kan de app voorzien in deze informatie. De informatie laat enkel info zien over de locatie waar de gebruiker zich momenteel bevindt. De route bepaald de inhoud van deze informatie.

Wat kan worden aangepast:

- Bepaling locaties
- Inhoud informatie
- Beeld over informatie

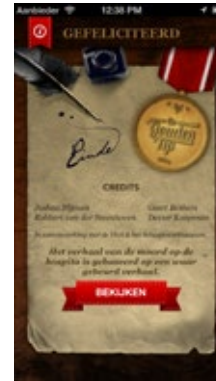


Keuzescherf

De gebruiker heeft het volledige verhaal doorlopen en is aangekomen op de eindlocatie. Er zijn vier verdachten om uit te kiezen. De gebruiker maakt een keuze n.a.v. zijn doorlopen verhaal en notities. De verkeerde keuze resulteert in een video waarin wordt uitgelegd waarom de desbetreffende persoon niet de juist persoon is, de app keert terug naar dit scherm.

Wat kan worden aangepast:

- Afbeeldingen
- Personages
- Videobeeld bovenin ter versterking verhaal



Felicitatiescherf

De gebruiker wordt bedankt voor het goede speurwerk. Op basis van de juist keuzes wordt bepaald hoe goed de gebruiker het verhaal is doorlopen (brons, zilver,goud). Uiteindelijk wordt uitgelegd dat dit verhaal gebaseerd is op een waargebeurd verhaal.

Wat kan worden aangepast:

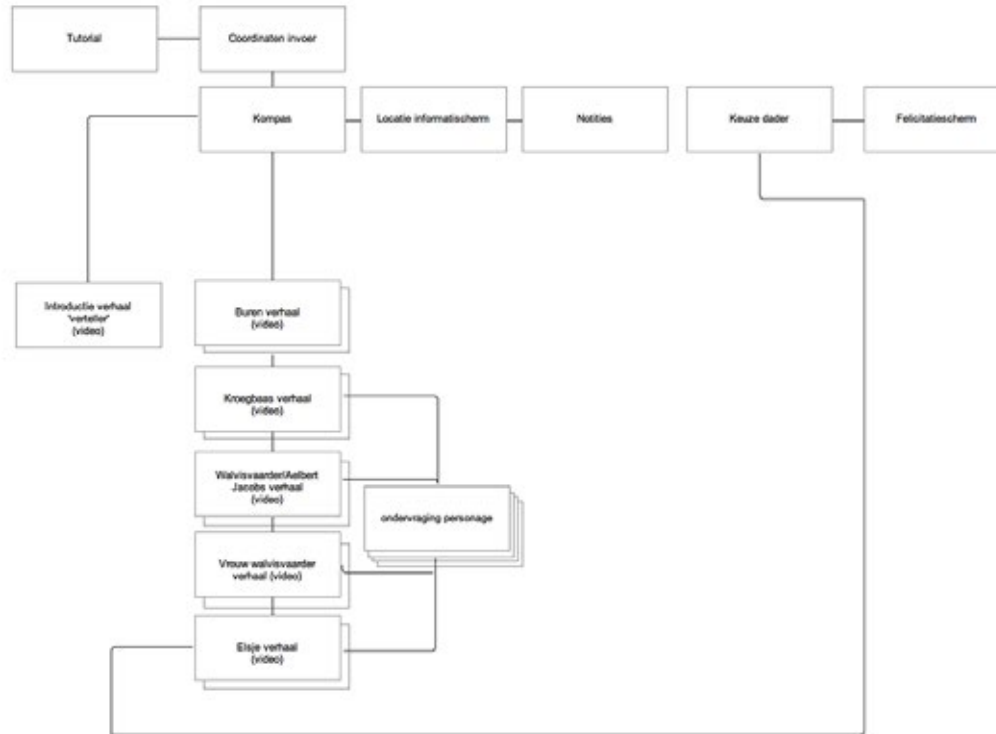
Afbeelding & inhoud

Use case

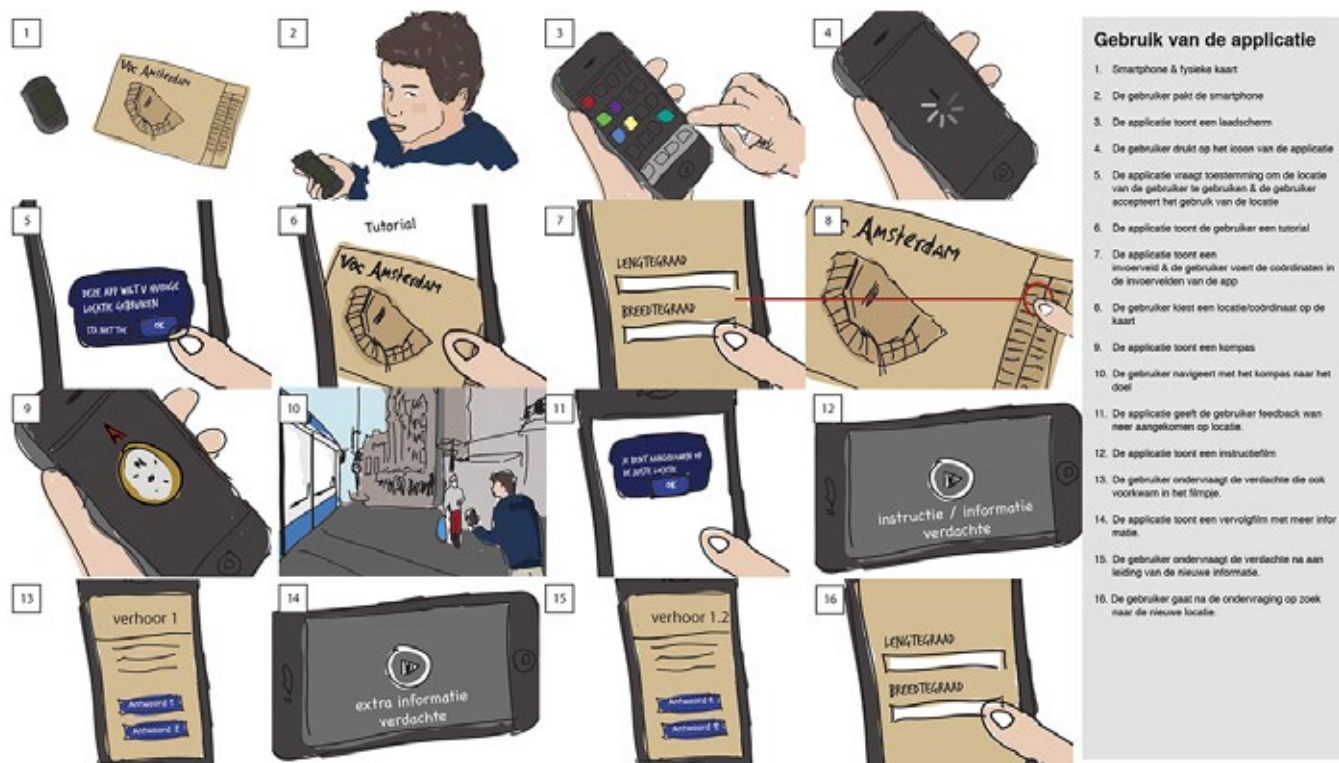
Use case	Algemeen gebruik van de app
Omschrijving	De gebruiker gebruikt de app in de daarvoor bedoelde omgeving in combinatie met de fysieke kaart.
Actoren	De gebruikers met kaart en de applicatie -Moeder(kaat) –Kinderen(app)
Aannames	De gebruiker heeft een smartphone met gps.
Stappen	<ol style="list-style-type: none"> 1. De gebruiker pakt haar smartphone 2. De gebruiker drukt op het icoon van de applicatie 3. De applicatie toont een laadscherm 4. De applicatie vraagt toestemming om de locatie van de gebruiker te gebruiken. 5. De gebruiker accepteert het gebruik van de locatie 6. De applicatie toont de gebruiker een tutorialscherm 7. De gebruiker navigeert verder naar vervolg scherm 8. De applicatie toont een visueel beeld en een invoerveld 9. De gebruiker kiest een locatie/coördinaat op de kaart 10. De gebruiker voert de coördinaten in de invoervelden van de app 11. De applicatie toont een kompas

	<ol style="list-style-type: none"> 12. De gebruiker navigeert met het kompas naar het doel 13. De applicatie toont een bevestigingsbericht wanneer doel bereikt 14. De applicatie toont een instructiefilm 15. De gebruiker ondervraagt personage 16. De applicatie toont nogmaals een instructiefilm 17. De gebruiker ondervraagt personage 18. De applicatie navigeert automatisch naar coördinaten-scherm 19. De applicatie vraagt de gebruiker een keuze te maken. 20. De gebruiker maakt een keuze. 21. De applicatie feliciteert de gebruiker met het resultaat.
Alternatieven	<p>4a De gebruiker wil geen locatie delen wat resulteert in een niet volledig werkende applicatie.</p> <p>4b De applicatie vertelt de gebruiker dat de applicatie niet goed bruikbaar is zonder gps. De gebruiker start de applicatie opnieuw op en doorloopt voorgaande stappen.</p>
	<p>18a De gebruiker voert dit proces meerder malen uit. In dit geval zijn het 4 verhalen dus 4 maal dit proces.</p> <p>18b Bij aankomst van de laatste locatie/personage navigeert de app niet naar het coördinatenscherm maar naar het keuze scherm.</p> <p>20a De gebruiker heeft 4 pogingen om een keuze te maken, uiteindelijk leidt dit tot > punt 21</p>

Schermverloop

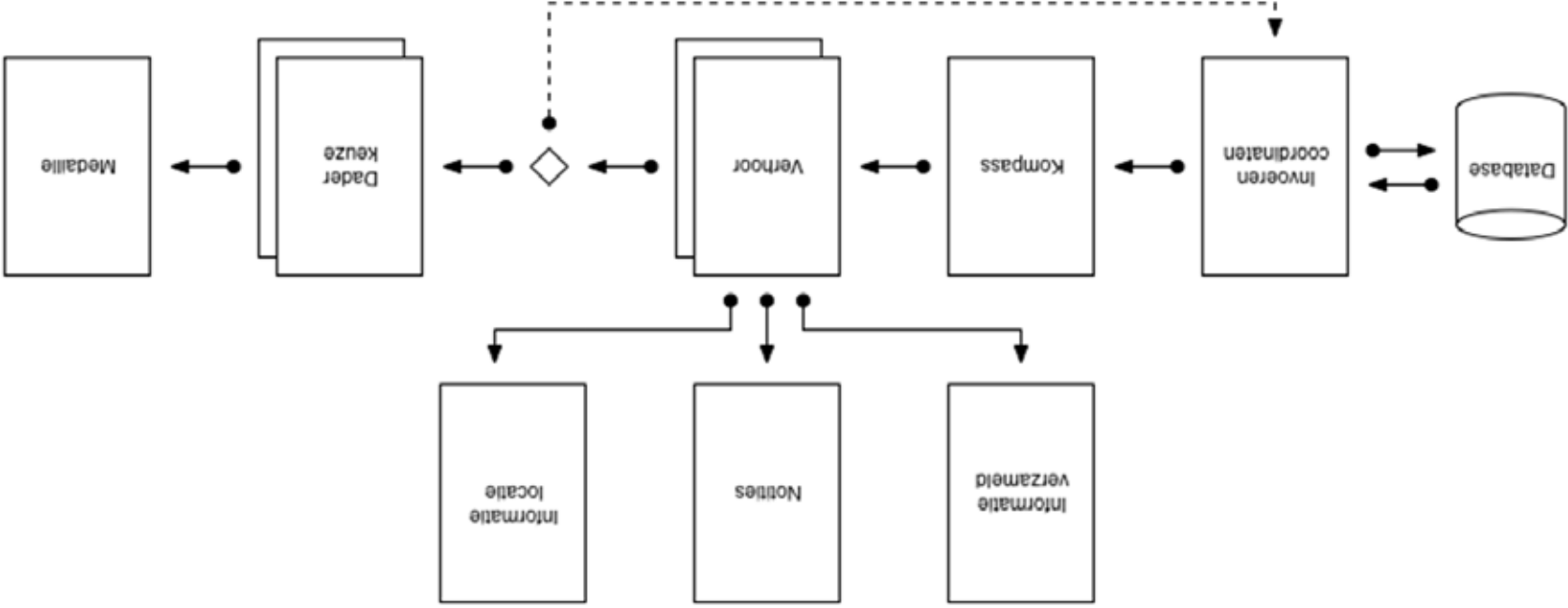


Visueel storyboard



Gebruik van de applicatie

1. Smartphone & fysieke kaart
2. De gebruiker pakt de smartphone
3. De applicatie toont een loadscherm
4. De gebruiker drukt op het icoon van de applicatie
5. De applicatie vraagt toestemming om de locatie van de gebruiker te gebruiken & de gebruiker accepteert het gebruik van de locatie
6. De applicatie toont de gebruiker een tutorial
7. De applicatie toont een invoerveld & de gebruiker voert de coördinaten in de invoervelden van de app
8. De gebruiker kiest een locatie/coördinaat op de kaart
9. De applicatie toont een kompas
10. De gebruiker navigeert met het kompas naar het doel
11. De applicatie geeft de gebruiker feedback van het aankomen op locatie
12. De applicatie toont een instructiefilm
13. De gebruiker ondervraagt de verdachte die ook voorkomt in het filmpje
14. De applicatie toont een vervolgfilm met meer informatie
15. De gebruiker ondervraagt de verdachte na aanleiding van de nieuwe informatie
16. De gebruiker gaat na de ondervraging op zoek naar de nieuwe locatie



Tone of voice

Omdat het essentieel is dat de speler het verhaal goed kan volgen in voor een tamelijk droge tone of voice gekozen.

“Z’n boekhouder, Joost van den Vondel, schijnt te hebben gezorgd dat z’n eigen vrouw niet wist waar dat geld heen ging.”

Bovenstaande zin laat zien dat er op een heldere manier gecommuniceerd wordt. Alle informatie die de gebruiker nodig heeft om verder te komen in het spel wordt zo gebracht dat het weinig aan de fantasie overlaat. Om te zorgen dat het geheel natuurlijk overkomt is gekozen te werken met ‘z’n’ inplaats van ‘zijn’. Dit maakt het iets meer spreektaal, hetgeen zorgt dat het minder droog overkomt.

Buiten de informatie die essentieel is bestaat het verhaal ook uit veel tekst ter ondersteuning van het verhaal.

*Aan een bar wordt genoeg geroddeld...
Ze zal door het lint gaan als ze achter mijn... uitstapje komt...*

Dat mens zat hier elke avond zich te bezatten aan de scheepsjenever, maar betalen ho maar, dat mocht Aelbert Jacobs altijd doen!

Deze passages worden op een luchtigere manier gebracht. Zo is het wordt ‘uitstapje’ een tamelijk luchtige aanduiding voor affaire / vreemd gaan. Door de minder essentiële passages minder droog over te laten komen voorkomen we dat het een saai verhaal wordt: de spanning blijft maar het is ook duidelijk wat er moet worden gedaan.

Marketingstrategie

De applicatie kan, helaas, nooit in een keer iedere potentiële klant benaderen. Om te zorgen dat meer mensen de app kunnen vinden zullen we relatief klein moeten beginnen.

Facebookpagina Scheepvaartmuseum

Deze pagina heeft ongeveer 5000 likes. Deze likes representeren mensen die interesse in het thema scheepvaart dan wel het instituut Scheepvaartmuseum hebben getoond. Zodra er op de Facebook pagina berichten worden geplaatst komen deze dus aan bij ongeveer 5000 personen.

Deze groep vormt het eerste doel van de marketing: zorg dat ze weten dat

de applicatie er is. Dit willen we niet met een droge advertentie doen. Ook hier willen we een stukje van de beleving aanbieden. Met een vaste interval worden er kleine fragmentjes uit het verhaal geplaatst. Deze zijn dusdanig klein dat ze het verhaal niet prijsgeven maar wel de verbeelding prikkelen.

“Hij had een affaire met...”

Kort maar krachtig. Door in het bericht naar de applicatie te linken wordt het verband tussen deze twee gelegd.

Fysieke kaart in Scheepvaartmuseum

Om het spel te kunnen spelen heeft de gebruiker de kaart nodig. Bij het museum zal deze aan te schaffen zijn. De kaart is vormgegeven in een oude stijl en zorgt voor dezelfde spanning als een ‘schatkaart’.

Uiteraard is de kaart ook zelf te downloaden en te printen. Dit is om te zorgen dat de drempel verlaagd wordt. Toch geniet de kaart uit het museum de voorkeur: deze komt sterker over dan een kaart die op een a4'tje is geprint. Door ons in eerste instantie te richten op de likers en bezoekers van het museum kunnen we een groep aanspreken die al interesse heeft getoond. Deze groep is eerder geneigd de applicatie te gebruiken.

Spread the word

Als de gebruiker het spel heeft uitgespeeld wordt hij beloond. De gebruiker krijgt respectievelijk een gouden, zilveren dan wel bronzen medaille. Deze kan hij delen met zijn vrienden.

Door de gebruiker dit zelf te laten delen voorkomen we het gevaar van spam. Zomaar berichten sturen naar personen, die geen interesse hebben getoond, kan afschrikken. Als we deze mensen echter via hun naasten (die wel interesse hebben getoond) kunnen bereiken voorkomen we dit gevaar.

Medaille

Men heeft na het spelen van het spel een medaille verdient. Deze is af te halen in het museum. Niet alleen is dit een trigger om het museum eens te bezoeken, het voelt voor de gebruiker ook als een cadeautje. Naast de digitale medaille krijgt hij iets tastbaars, iets waardoor hij het verhaal niet snel zal vergeten...

User generated content

De applicatie is uit te breiden met verhalen. Hier kunnen we de gebruiker actief bij betrekken: een wedstrijd. Wie schrijft het beste verhaal? Dat verhaal wordt vervolgens verder uitgewerkt en komt in de applicatie: Co-creatie

Toekomstperspectief

Momenteel bieden wij één verhaal aan. Om te zorgen dat de applicatie meer dan een keer gebruikt zal worden kunnen er verhalen worden toegevoegd. Mocht er voor worden gekozen de applicatie verder te ontwikkelen dan bieden wij een optie om nieuw verhalen te downloaden aan.

De gebruiker kan dan vanuit de applicatie nieuwe verhalen downloaden. Omdat het een native applicatie is kunnen we de gebruiker hiervan op de hoogte stellen. Middels een notificatie voorkomen we dat de nieuwe verhalen over het hoofd worden gezien en in de vergetelheid geraken.

Mobiel onderzoek

Doelgroep

De doelgroep Simone bestaat uit twee pijlers: kinderen en ouders. De kinderen spelen in deze doelgroep de centrale rol: als zij tevreden zijn zijn de ouders tevreden. Hier spelen we dan ook sterk op in.

Het gebruiken van de fysieke kaart en het kompas spelen in op de belevingswereld van de kinderen. Door hun fantasie te prikkelen gaan ze op in de Gouden Eeuw. Ze ervaren het als een spannende speurtocht en niet als een 'verpakt' geschiedenislesje. Door het verhaal met korte videofragmenten te

vertellen inplaats van lappen tekst versterkt dit gevoel nog sterker, de spanning wordt hoog gehouden.

De speelse vorm van het concept leidt ertoe dat de kinderen al spelend leren over de Gouden Eeuw. Uit onze interviews bleek dat Simone er waarde aan hecht dat de kinderen leren over het thema gouden eeuw en dat de kinderen het leuk moeten hebben. Dit concept combineert deze twee werelden en zal zodoende ook Simone tevreden stellen.

Doelgroeponderzoek

Ons onderzoek bestaat voornamelijk uit het interviewen van onze doelgroep en het nodige desk-research. Tijdens het onderzoek kwamen verschillende ideeën in ons op en werden we ook geïnspireerd door de suggesties van onze doelgroep.

Zo hebben we uit meerdere interviews een lijst met eigen ideeën van de doelgroep omtrent onze opdracht samen kunnen stellen:

- Niet te grote afstanden hanteren
- Niet te ver van huis
- Speels + educatief
- Speurtochten
- Specifieke content tonen onder bepaalde omstandigheden.
- Geluid is belangrijk, maakt het rijker en spreekt kinderen aan.
- Een Amsterdams accent gebruiken om verhalen te vertellen

Voor het uitgebreide doelgroeponderzoek, inclusief interviews, resultaten en conclusies verwijzen wij u graag door naar de **bijlage - POC2**

Er zijn reeds verschillende applicaties beschikbaar waarin verschillende tours en tochten worden aangeboden. In Amsterdam zijn de applicaties “Amsterdam DNA Tours” en de “Museum App” het veel gebruikt. Helaas zijn deze apps erg eentonig, waarbij de gebruiker van het ene naar het andere punt moet lopen, zonder beloning, motivatie of verhaal.

Tijdens het onderzoek hebben we ook onderzocht waar de interesses van onze doelgroep liggen zodat we hier op kunnen inspelen. Een bekend en populair programma bij Simone is “Wie is de mol?”. Ook haar kinderen kijken naar dit programma, het wordt immers speciaal op Z@pp herhaald voor hun. Daarnaast is er nog een soort gelijk programma “Z@ppDelict” welke op dezelfde zender wordt uitgezonden erg populair op dit moment. In dit “Z@ppDelict” moeten de kijker aan de hand van aanwijzingen een misdaad oplossen en kunnen de oplossing ook doorgeven naar het programma.

Functionaliteiten

Kompas

Met het kompas kan genavigeerd worden naar verschillende locaties aan de hand van GPS coördinaten en huidige locatie van de gebruiker.

- Invoeren coördinaten van de locaties.
- Richting wijzer naar locatie

Om het invoeren van de coördinaten eenvoudiger te maken leggen we een vereenvoudigd grid over de kaart en koppelen deze aan de echte coördinaten.

Notitieblok

Hier worden de verzamelde aanwijzingen genoteerd zodat de gebruiker ze nog eens na kan lopen.

Video

Aan de hand van video's wordt het verhaal verteld aan de gebruiker. De video's verschijnen elk op hun eigen punt binnen het verhaal.

Vragen

De gebruiker kan informatie vergaren door bij verdachten en getuigen vragen te stellen. Deze vragen zullen multiple choice zijn. De antwoorden worden doorgestuurd naar het notatieblok.

Aanvullende informatie

Elke locatie heeft een zeker verband met scheepvaart uit de gouden eeuw. We hebben ervoor gekozen dit niet geforceerd de gebruiker voor te schotelen. De gebruiker krijgt daarentegen op elke locatie de keuze om wat meer te lezen. Korte stukjes tekst op een toegankelijke manier geschreven zorgen dat men eerder geneigd is dit daadwerkelijk te doen.

Onderbouwing design

De applicatie is uitgewerkt in een 'ouderwetse' stijl. Houten texturen, rafelig en verkleurd papier, een glimmend kompas. Stuk voor stuk elementen die bijdragen aan de unieke sfeer die we neer zetten. Alles is doordacht, tot aan de credits toe. Dit alles om de beleving van de Gouden Eeuw zo sterk mogelijk te maken. Deze stijl is doorgetrokken naar de kaart. We willen dat de speler het idee krijgt dat ze een oude 'schatkaart' in handen hebben. Het moet de fantasie prikkelen en enthousiast maken.

De video's hebben een ietwat afwijkende stijl. Een eenvoudige, haast monochrome achtergrond gecombineerd met getekende karakters. Deze keuze is gemaakt om de video's duidelijk en onderscheidend te maken. Ze zijn essentieel om het verhaal te kunnen 'beleven' daarom dienen ze 'eruit te spingen'. Daarnaast zorgt de opzet ervoor dat ze duidelijk zijn. de gebruiker het is niet wenselijk om een video drie keer te kijken omdat het niet duidelijk was. Door de video eenvoudig te houden zal dit probleem voorkomen worden, hetgeen bijdraagt aan een betere ervaring.



Proof of concept 5

Usability

Om een duidelijk beeld te krijgen hoe men de applicatie gebruikt zijn we met diverse testpersonen op pad gegaan. Hierbij hebben we zowel op de daadwerkelijke locatie als op een andere locatie getest. Het doel hiervan was om te achterhalen of onze applicatie zich voor iedere omgeving leent.

De testresultaten zijn in de volgende filmpjes te zien:

- Op locatie: http://www.youtube.com/watch?v=_Y64FQu8WGE
- Op andere locatie: <http://www.youtube.com/watch?v=3COPto6nGjc>

Deze tests hebben ons geholpen kleine bugs te traceren. Kanttekening is wel dat de applicatie tijdens deze tests nog niet helemaal uitgebouwd was, enkele van de (in de video benoemde) bevindingen vloeien hier dan ook uit voort.

Het blijkt dat de gebruikers de werking van het kompas direct snappen. Ook al wijkt deze af van een standaard kompas: iedereen volgt de rode pijl. Het stellen van vragen en feedback krijgen middels video's is een wenselijke opzet. Men hoeft niet alles te lezen maar als het ergens lawaaiig is kan men toch op lezen terugvallen

Daarnaast komt naar voren dat de gebruikte locatie bij uitstek geschikt is voor ons concept. De navigatie door de diverse steegjes maakt het proces een stuk eenvoudiger dan in de open ruimte. Stel: het kompas wijst naar links en men ziet tien meter verder een steegje dan is het logisch dat men daar in moet. Een open ruime heeft dit niet, verdwalen is daar dan ook een stuk sneller gebeurd.

Systeem

Uit ons doelgroep onderzoek kwam naar voren dat de iPhone oververtegenwoordigd was (het onderzoek is terug te vinden in POC - 4). In die geest hebben we besloten ons primair op het platform iOS te richten. Dit biedt ons daarnaast diverse voordelen:

Optimalisatie

De keuze voor iOS als platform voor onze applicatie heeft tot gevolg dat we een afbakening aanbrengen op het gebied van optimalisatie. Er is een wildgroei aan Android devices, elk met eigen afmetingen, specificaties en mogelijkheden. iOS daarentegen vertegenwoordigt slechts een handje vol devices.

Dit stelt ons in staat een applicatie te ontwikkelen die verregaand geoptimaliseerd is. De gebruiker krijgt zodoende een snelle, betrouwbare applicatie die zal leiden tot een zo prettig mogelijke gebruikerservaring.

Kennis

Binnen ons team is al de nodige ervaring op het gebied van app ontwikkeling voor iOS aanwezig. De basis van onze applicatie, de aspecten die er minimaal in moesten zitten om de app bruikbaar te maken, hebben we betrekkelijk snel kunnen realiseren. Dit heeft ons in staat gesteld onze tijd meer te steken in testen met de doelgroep, bijschaven waar nodig en het geheel verder te perfectioneren.

Praktisch

Het maken van een native applicatie heeft diverse voordelen boven een web gebaseerde applicatie. Uiteraard kunnen we een applicatie maken die geoptimaliseerd is voor het device door gebruik te maken van de eigen frameworks van Apple.

Daarnaast takelen we een mogelijk pijnpunt op het gebied van downloaden. Het verhaal van het spel leunt zwaar op gebruik van video's: we willen de gebruiker zo min mogelijk laten lezen. Het huidige verhaal bevat een kleine vijftig video's. Aangezien de verbinding met het netwerk lang niet altijd optimaal is willen we voorkomen dat men tijdens het spelen video's moet downloaden. De gebruiker zal vrij snel op de applicatie zijn uitgekeken als hij telkens moet wachten tot de video klaar is met laden (en dat vijftig keer...).

De gebruiker download met de native applicatie direct alle content.

Wachttijden tijdens het spelen zijn dus niet aan de orde: men kan direct spelen en bovenal dóór spelen.

Thesaurus

Smartphone

Mobiele telefoon met een groot aantal mogelijkheden die overeenkomen met die van een computer

Mobiele toepassing

Een toepassing die niet op een vaste plaats gebruikt hoeft te worden.

Mobiele app

Een stuk software werkend op mobiele telefoons: doorgaans smartphones.

Toolkit

Verzameling objecten die de gebruiker helpen bij het bereiken van zijn doel.

Z@pp

Een publieke omroep gericht op jongeren.

Native

Een toepassing speciaal gemaakt voor een platform met de programmeertaal van dat platform

Web application

Een website die het gedrag van een native app nabootst.

iOS

Het mobiele besturingssysteem van Apple

Android

Het mobiele besturingssysteem van Google

Dankwoord

Team Cameleon bedankt:

Ernst van Keulen - Het Scheepvaartmuseum
Jan Scholte - Coördinatie & begeleiding project

Voice over video's:

Ferry van der Steenhoven - Lambert Roeloffs
Guda van der Steenhoven - Margot Jacobs
Henk Naber - Aelbert Jacobs
Carola Ekens - Elsje Christiaens

Promotievideo:

Henk Naber & Anthony Naber - Acteren & testen applicatie

Verder bedanken we alle betrokkenen (testpersonen, leraren etc.) voor de medewerking.

Team Cameleon

Joshua Nijman: Projectmanager & Interaction designer

joshua.nijman@gmail.com

06 55520211

Geert Beskers: (Front-end) developer

geertbeskers@gmail.com

06 34761185

Dexter Koopman: Content manager

dexter@rikkman.com

06 39765397

Robbert van der Steenhoven: Visual (interface) designer

robbertvds@gmail.com

06 36164227

DE GOUDEN TIP

iPhone applicatie - Stijlgids



Hogeschool van Amsterdam



CAMELEON

Voorwoord

Dit project is in opdracht van de Hogeschool van Amsterdam tot stand gekomen in samenwerking met het Scheepvaartmuseum. Bij aanvang van het project hebben wij een briefing gehad met daarin de opdracht om een applicatie te ontwikkelen om de stad Amsterdam te verbinden met het Scheepvaartmuseum & andersom.

De applicatie is gericht op de zogenaamde 'Simone'. Deze persona is ontwikkeld door het reclamebureau waarmee het Scheepvaartmuseum samenwerkt. Simone is een moeder, haar kinderen spelen een bepalende rol in haar leven. Als de kinderen het leuk hebben, heeft Simone het leuk. Met dit uitgangspunt zijn we het project aangegaan.

Het resultaat: De Gouden Tip, een applicatie waarmee kinderen in de stad Amsterdam opzoek moeten naar de dader van een mysterieuze moord. Onderweg praten ze met diverse karakters en vergaren ze informatie die mogelijk leidt tot de juiste dader. De rol van moeder (of vader) is het lezen van een fysieke kaart & het bijstaan van haar kind. Samen kunnen ze op pad en een spannend spel spelen, waar Simone's kind ook nog eens van leert.

Logo

Voor het logo van de Gouden Tip is het lettertype **Lobster 1.4** gebruikt. Dit lettertype is krachtig, sierlijk en vormt direct al een basis voor het gerealiseerde logo.

Dit lettertype past bovendien goed bij de andere lettertypes die voor de applicatie zijn gebruikt maar geeft wel een duidelijk contrast.

Om het visuele effect van een soort banier te krijgen is de hoofdletter T van “Tip” horizontaal verlengt. Deze lijn komt terug boven “Gouden” & naast “De” om één geheel te creëren. Het beeldmerk komt terug op het splashscreen van de applicatie.



Typografie

Georgia

Georgia Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Georgia Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Georgia Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Georgia Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Comic Book

Comic Book

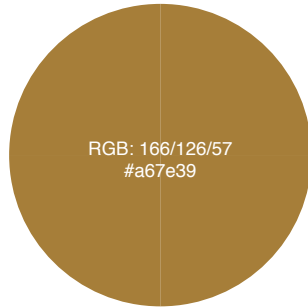
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Avenir LT 65 Medium

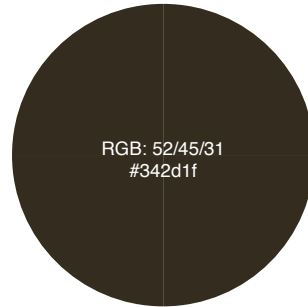
Avenir LT 65 Medium Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

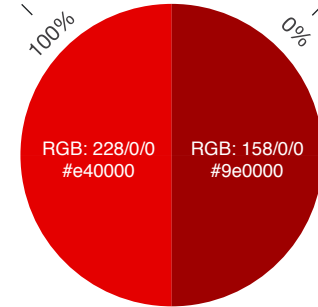
Kleur



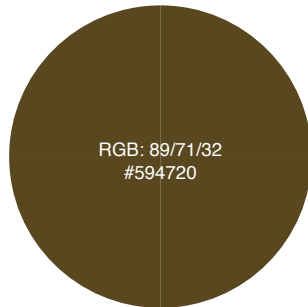
Titel scherm



Platte tekst



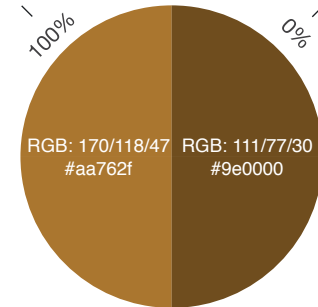
Buttons



URL's

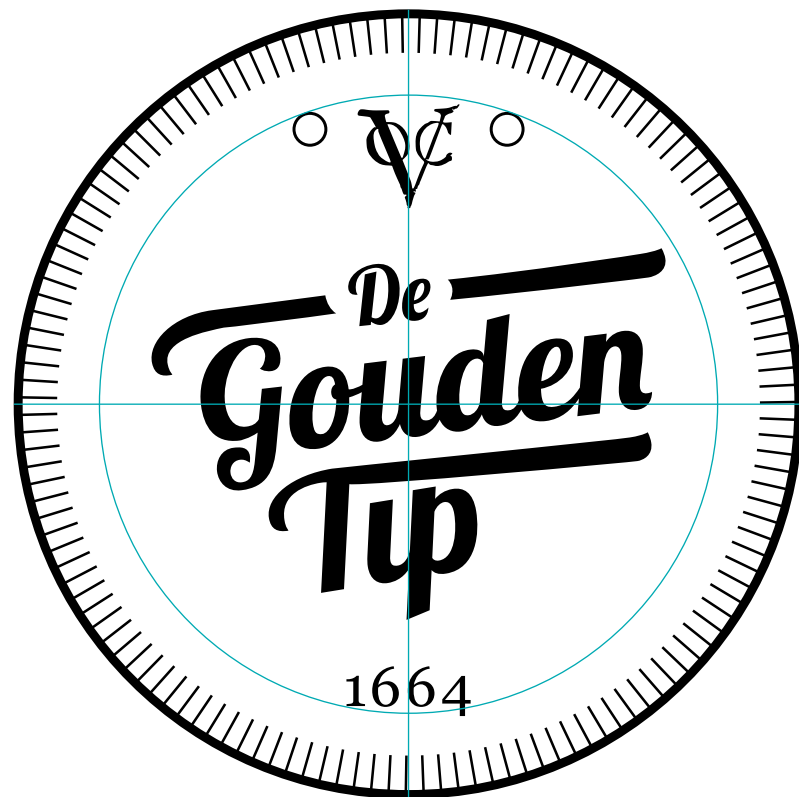


Iconen



Logo

Medaille



Bijlage: complete verhaal

****Start applicatie - introductie door Verteller***

Goed dat je er bent, we hebben je hulp hard nodig! We zoeken de dader van een mysterieuze moord... Deze is gepleegd in de Onkelboerensteeg. Gebruik de coördinaten op de kaart om erheen te navigeren.

****Gebruiker gaat naar locatie****

****Op de moordlocatie - uitleg door Verteller****

Daar ben je weer, je hulp is hard nodig, we tasten volledig in het duister... De bewoonster van dit huis, Elisabeth Janse, is op slinkse wijze vermoord, we kunnen namelijk nergens aanwijzingen vinden. Maar misschien weet jij wat we kunnen doen?

****Vragen****

1. Waar is het lichaam van de bewoonster, misschien kunnen we daar iets uit afleiden.

Dat gaat helaas niet meer, collega, Æs die hier eerder waren hebben het lichaam al ,Äöopgeruimd,Äö, het begon een beetje te stinken dus vandaar.

1.1 Weet je waar ze het lichaam naartoe hebben gebracht.

Nee dat zou ik niet weten. Maar misschien weten de burens waar ze naartoe zijn gegaan, ze waren natuurlijk gaan kijken wat er allemaal loos was. Je vind hun deur aan de Zanddwarsstraat.

1.2 Wie heeft er geklaagd over de stank?

De burens, ze zeiden dat het al enige tijd stonk... Misschien hebben ze nog waardevolle informatie! Je kunt bij hun aankloppen in de Zanddwarsstraat.

2. Zijn er dan helemaal geen getuigen?

Voor zover we weten niet, maar allicht dat de burens iets weten? Ze kunnen misschien iets meer over de bewoonster vertellen. Het lichaam is ook al afgevoerd, dus daar kunnen we ook geen aanwijzingen meer uit afleiden.

2.1 Wat zouden ze ermee te maken kunnen hebben?

Dat zou ik zo niet weten. Maar misschien hebben ze iets gehoord? Ga eens bij ze langs, je kunt aankloppen op de Zanddwarsstraat.

2.2 Zijn de burens nu thuis?

Dan zul je even moeten gaan kijken. Je kunt bij ze aankloppen op de Zanddwarsstraat.

****Gebruiker gaat naar burens****

Hallo agent, mijn naam is Willem van Bommel en dit is mijn lieflijke vrouw Anette, kunnen we u helpen?

****Vragen****

3. Wat weet u over de moord op uw buurvrouw Elisabeth Janse?

We hebben werkelijk geen idee... We hadden ook eigenlijk nooit contact met haar...

3.1 Waarom niet?

Ze kwam niet bepaald vriendelijk over. De helft van de tijd was ze ook nog eens dronken, dan had ze weer uren in Manneken Pils in de Nieuwe Hoogstraat gezeten, ik vraag me af hoe groot haar schuld daar nu zou zijn? En wat is er gebeurd met dat meisje? Elsje heette ze toch? Die huurde daar een kamer, maar haar hebben we er al in geen tijden gezien.

3.2 Met wie had ze wel vaak contact?

Ze had eigenlijk met niemand echt contact. Ze verhuurde wel een kamer. Dat meisje heette toch Elsje? Maar die is ook al best lang weg. Verder heeft ze alleen contact met de fles, haha. Ze zat erg vaak in Manneken Pils in de Nieuwe Hoogstraat daar heeft ze ondertussen een enorme schuld opgebouwd.

4. Ik onderzoek de moord op uw buurvrouw Elisabeth Janse, wat kunt u over haar vertellen?

Nou ja we zagen of spraken haar eigenlijk nooit. Ze was nu niet echt iemand om gezellig een babbeltje mee te voeren.

4.1 Wat zouden ze ermee te maken kunnen hebben?

Geen idee, wij kennen geen mensen waar ze mee omging. De enige persoon die haar vaak moet hebben gezien is de barman van Manneken Pils in de Nieuwe Hoogstraat, daar heeft ze zich een flinke schuld gedronken. Maar er was ook nog dat meisje aan wie ze een kamer verhuurde, Elsje, maar die is ook al een lange tijd weg.

4.2 Waren er mensen waar ze wel vaak mee omging?

Ze verhuurde een kamer aan een meisje, Elsje, heette ze volgens mij. Maar haar hebben we al een hele tijd niet gezien. Verder moet de barman van Manneken Pils in de Nieuwe Hoogstraat haar vaak hebben gezien, daar zat ze erg vaak aan de bar, dat zal een flinke schuld zijn

****Gebruiker gaat naar barman****

Goedendag agent, Lambert Roeloffs is de naam. Welkom bij herberg Manneken Pils, wat kan ik voor u betekenen?

****Vragen****

5. Mijn bronnen hebben vermeld dat u bekend bent met Elisabeth Janse, wat kunt u over haar vertellen?

Dat mens zat hier elke avond zich te bezatten aan de scheepsjenever, maar betalen ho maar, dat mocht Aelbert Jacobs altijd doen!

5.1 Wie is dat?

Die verdient een aardige knaak in de walvisvaart. Hij schijnt een affaire met Elisabeth Janse te hebben gehad, daarom betaalde hij waarschijnlijk haar schulden. Ik heb aan de bar opgepikt dat z'n boekhouder, Joost van den Vondel, zorgde dat zijn vrouw niet wist waar dat geld heen ging.

5.2 Waarom betaalde hij haar schulden?

Ik heb aan de bar gehoord dat hij een affaire met Elisabeth Janse had. Hij verdient in de walvisvaart een flinke knaak dus hij kan het missen. Z,Äôn boekhouder, Joost van den Vondel, schijnt te hebben gezorgd dat z,Äôn eigen vrouw niet wist waar dat geld heen ging.

6. Het schijnt dat Elisabeth Janse hier een fikse schuld had, en nu is ze opeens vermoord...

Dat verbaast me niets, ze had zoveel smerige zaakjes lopen...

6.1 Smerige zaakjes?

Ze was een affaire aangegaan met Aelbert Jacobs die verdient in de walvisvaart een aardige knaak. Ze ging zelfs zover dat Joost van den Vondel, de boekhouder van hem, zorgde dat zijn eigen vrouw er niet achter kwam... Maarja ik kreeg m,Äôn geld dus ik hield m,Äôn mond.

6.2 Waren er mensen waar ze wel vaak mee omging?

Aan een bar wordt genoeg geroddeld... Maar ze scheen dus een affaire met Aelbert Jacobs die verdient in de walvisvaart een aardige knaak, en daarmee betaalde hij haar schulden. Joost van den Vondel, zijn boekhouder, zorgde er zelfs voor dat z'n eigenlijke vrouw er niet achter kwam.

****Gebruiker gaat naar Enge Lombardsteeg > boekhouder****

Oh, goedendag agent! Aelbert Jacobs is de naam, wat kan ik voor u doen?

****Vragen****

7. Als ik Elisabeth Janse zeg, gaat er dan een belletje rinkelen?

Oh, eh, ja ik zat wel eens met haar te praten aan de bar in Manneken Pils

7.1 Volgens de barman wel meer dan eens... Misschien moet ik eens gaan praten met uw vrouw...

Zeg alstublieft niets tegen mijn vrouw... Ze zal door het lint gaan als ze achter mijn... uitstapje komt... Als u mijn vrouw wenst te spreken voor uw onderzoek kunt u haar waarschijnlijk bij het Trippenhuis vinden, maar zeg haar alstublieft niets...

7.2 Ze heeft u wel aardig wat gekost niet?

Dat klopt... ze kon diep in het glaasje kijken... Ik heb mijn vrouw daarom toestemming gegeven om enkele van mijn wapens uit mijn verzameling te verkopen bij het Trippenhuis... Dan viel het niet zo op dat er minder geld was...

8. Heeft u al gehoord over de moord op Elisabeth Janse

Nee... u meent het niet?! Hoe is dat gebeurd?.. Wie heeft het gedaan?.. U verdenkt mij toch niet?!

8.1 Misschien weet uw vrouw er iets van?...

Ik neem aan dat mijn geheim niet zo geheim meer is... Maar ik kan me niet voorstellen dat mijn vrouw dat zou doen... Of... Ze heeft de laatste tijd wel veel van mijn wapens uit mijn verzameling verkocht bij het Trippenhuis...

8.2 Het komt u anders prima uit zo lijkt het...

Oh, eh, misschien wel... Maar ik ben net terug van mijn zeereis, dus ik kan

het niet zijn geweest... Maar als mijn vrouw erachter kwam... Als u haar ook wenst te ondervragen kunt u haar denk ik bij het Trippenhuis vinden... Ik moet nog bij de boekhouder langs...

****Gebruiker gaat naar Trippenhuis****

Een goedendag agent, Margot Jacobs is de naam, het genoegen is geheel aan uw zijde.

****Vragen****

9. Wat doet een dame als u hier met een harpoen?

Mijn man heeft een zeer uitgebreide wapenverzameling. Aangezien hij er een dure hobby op nahoudt mag ik toch ook een extraatje verdienen?

9.1 Een dure hobby?

Dat drankorgel kost hem een rib uit het lijf! Ja ik weet alles, de huichelaar! Maar als u dacht dat ik er verder iets mee te maken heb zit u verkeerd. Zolang ik kan beschikken over een dergelijk huishoudboekje zal ik me niet verlagen tot zulke acties.

9.2 Daar kunt u iemand ernstig mee verwonden...

Dat klopt. Het feit dat ik wapens verkoop bij het Trippenhuis is echter niets bijzonders. U moet weten dat dit handelshuis een uiteenlopende interesse

heeft, niet alleen zaken als ijzer en koper, wapens kunnen ze eveneens zeer waarderen.

10. Uw man heeft er de laatste tijd een dure hobby op nagehouden is het niet?

Wat de smeerpomp uitspookt interesseert me niet. Zolang het merendeel van het geld naar mijn huishoudboekje gaat houdt ik me rustig. Maar laat ik „Ä- Naam hospita,Ä nicht tegenkomen...

10.1 Wat als ik u vertel dat Elisabeth Janse is vermoord?

Dan haal ik mijn schouders op. Ik snap dat u de link probeert te leggen tussen mij en de moord. Toegegeven het plaatje lijkt te kloppen. Als u echter navraagt bij het Trippenhuys zult u ontdekken dat ik al diverse wapens hier heb verhandeld, naast zaken als ijzer en koper kunnen ze wapens ook zeer waarderen hier.

10.2 Stel dat u Elisabeth Janse wel tegenkomt, wat dan?

Dan sta ik niet voor de consequenties in. Maar ik ben haar niet tegengekomen en ik ben niet van plan haar op te zoeken.

****Vrouw verdwijnt, Verteller komt in beeld****

Eindelijk heb ik je gevonden... We hebben Elsje gelokaliseerd! Ze bevindt

zich in de Zuiderkerk. Ik ben buiten adem... Ga jij Elsje eens opzoeken...

****Gebruiker gaat naar Zuiderkerk****

Hallo agent, kan ik iets voor u betekenen?

****Vragen****

11. Klopt het dat u een kamer huurde bij Elisabeth Janse

Ja dat klopt, tot twee dagen terug woonde ik daar.

11.1 Zijn er in die tijd problemen geweest?.

Soms had ik het idee dat ze me teveel geld liet betalen... Toen ik zei dat ze haar schuld bij Manneken Pils niet naar mij moest doorberekenen ging ze door het lint. Dat was voor mij het teken om weg te gaan.

11.2 Van de burens heb ik vernomen dat u er al lange tijd niet bent geweest...

Oh, eh, nee dat klopt niet hoor. Ik woonde er tot drie, ehm, twee dagen terug!

12. Elisabeth Janse is vermoord, heb je dat al vernomen?

Nee toch? Ach wat erg! Ik heb haar een paar dagen terug nog uitgebreid gesproken...

12.1 Wat zou de reden zijn dat iemand haar heeft vermoord?

Oh, eh, dat zou ik niet weten! Volgens mij kon ze redelijk goed opschieten met iedereen...

12.2 Van de burens heb ik vernomen dat u er al lange tijd niet bent geweest...

Oh, eh, nee dat klopt niet hoor. Ik woonde er tot drie, ehm, twee dagen terug!

****Elsje verdwijnt, Verteller komt in beeld****

Aan de hand van je onderzoek hebben we deze vier verdachten kunnen vaststellen:

Laten zien: Barman, Walvisvaarder, Vrouw walvisvaarder, Elsje

Heb je onderweg notities gemaakt waaruit je kunt afleiden wie het moet zijn?

****Einde #1 Gebruiker kiest Elsje****

Snikkend

Ja het klopt... Ik heb het gedaan... Ze liet me steeds meer betalen om zo haar schulden af te kunnen lossen... En ik... ik wist niet wat ik moest doen, ze perste me af!... Dus eerst ben ik weggelopen... En toen ze „Às nachts na een bezoek aan Manneken Pils thuis kwam... Heb ik haar bovenaan de trap opgewacht en naar beneden geduwd...

Elsje verdwijnt, Verteller komt in beeld

Ik heb genoeg gehoord, mannen voer haar af... Hoe gemeen Elisabeth Janse ook is geweest, een moord begaan is nooit de oplossing... Alle andere verdachten kunnen gaan!

Je hebt fantastisch werk geleverd! We hadden geen enkele aanwijzing en toch heb je de dader op kunnen sporen. Ik denk dat een promotie wel op zijn plaats is!

****Einde #2 Gebruiker kiest iemand anders dan Elsje****

Verteller stormt in beeld

Wacht! We hebben het lichaam van Elisabeth Janse toch nog kunnen vinden! Ze is van de trap af geduwd, het moet dus iemand zijn geweest die het huis in kon komen!

Barman en vrouw uit beeld, keuze tussen Walvisvaarder en Elsje

****Einde #2.1 Gebruiker kiest Elsje****

Snikkend

Ja het klopt... Ik heb het gedaan... Ze liet me steeds meer betalen om zo haar schulden af te kunnen lossen... En ik... ik wist niet wat ik moest doen, ze perste me af!... Dus eerst ben ik weggelopen... En toen ze „Às nachts na een bezoek aan Manneken Pils thuis kwam... Heb ik haar bovenaan de trap

opgewacht en naar beneden geduwd...

Elsje verdwijnt, Verteller komt in beeld

Ik heb genoeg gehoord, mannen voer haar af... Hoe gemeen Elisabeth Janse ook is geweest, een moord begaan is nooit de oplossing... Aelbert Jacobs je kunt gaan!

Geluid van persoon die weggaat

Het spande er even om, maar uiteindelijk is alles goed gekomen! Je hebt knap werk verricht, ik denk dat je wel een promotie verdient!

Einde #2.2 Gebruiker kiest Walvisvaarder

Buren stromen binnen

Stop! Het moet Elsje zijn! We pikten jullie gesprek bij de Zuiderkerk op, we waren daar net aan het bidden toen we jullie zagen. Ze vertelde dat ze er tot twee dagen terug woonde maar dat is een leugen! Ze is er in geen tijden geweest. Bovendien hebben we Aelbert Jacobs nog nooit in de buurt gezien.

Elsje in beeld

Ja het klopt... Ik heb het gedaan... Ze liet me steeds meer betalen om zo haar schulden af te kunnen lossen... En ik... ik wist niet wat ik moest doen, ze perste me af!... Dus eerst ben ik weggelopen... En toen ze „Äs nachts na een bezoek aan Manneken Pils thuis kwam... Heb ik haar bovenaan de trap

opgewacht en naar beneden geduwd...

Elsje verdwijnt, Verteller komt in beeld

Ik heb genoeg gehoord, mannen voer haar af... Hoe gemeen Elisabeth Janse ook is geweest, een moord begaan is nooit de oplossing... Aelbert Jacobs je kunt gaan!

Geluid van persoon die weggaat

Gelukkig is toch nog alles goed gekomen! Zonder jouw speurwerk was dat niet gelukt, dus je hebt wel een promotie verdient.

Bijlage: kaart



BIJLAGE: POC II

Mobiele Interactie | Het Scheepvaartmuseum



INHOUDSOPGAVE

P#	INHOUD
03	Inleiding & motivatie
03	Methode
05	Resultaten
06	Discussie
07	Conclusie
08	Bijlage: onderbouwing document
08	Bijlage: interviews

Inleiding & motivatie

Hoe kunnen we de doelgroep (Simone) motiveren om ons product te gebruiken? Wat willen ze en wat willen ze vooral niet? Deze aspecten zijn wij gaan onderzoeken. Wij sluiten ons niet op in een zolderkamer om na verloop van tijd met een applicatie op de proppen te komen. Integendeel, we gaan de straat op, we gaan de doelgroep leren kennen, vragen wat hun ideeën zijn. Zodoende trachten we tot inzichten te komen die ertoe leiden dat we de doelgroep prikkelen en ons onderscheiden van 'de massa'.

Met het opstellen van onze debriefing hebben we al diverse interviews afgenomen. Hierbij hebben we al gevraagd naar de inzichten en ideeën van de doelgroep. In die zin hebben we al een voorschot genomen op deze opdracht. De resultaten van deze interviews waren zeer bruikbaar, deze opdracht zullen wij dus op dezelfde manier aanpakken.

Methode

Hoofdvraag: Wat doet Simone en wat verwacht ze van onze toepassing?

Opzet

Motivaction heeft ons inzicht gegeven in 'Wie is Simone' nu gaan wij kijken naar 'Wat & Hoe is Simone?' Om een beeld te vormen van deze wereld hebben we een lijst met enkele deelaspecten opgesteld. Tezamen geven deze aspecten ons een beeld van Simone's wereld.

Naast de daadwerkelijke 'Simone's' nemen wij ook Richard mee in ons onderzoek: hij is immers een onderdeel van de overkoepelende doelgroep. Op het moment dat wij iets maken wat een substantieel deel van de doelgroep niet aanspreekt maakt dat de kans van slagen beduidend kleiner.

Bij de opdracht voor POC1 hebben we deze punten ook al meegenomen in interviews met de doelgroep. Hieruit zijn enkele interessante punten naar voren gekomen die ook de opdrachtgever enthousiast maakte. Om die reden gaan we POC2 op dezelfde manier aanpakken: nogmaals op locatie interviews afnemen met de doelgroep.

Locatie

De interviews zullen we voornamelijk op de Albert Cuyp Markt afnemen. Hier loopt de doelgroep tussen 10 en 12 veel rond: de kinderen zijn op school dus kan er een rondje over de markt worden gelopen. Doordat de markt zo'n divers aanbod heeft trekt deze locatie de doelgroep vanuit diverse 'windstreken' aan.

Door hier onze interviews af te nemen krijgen we inzichten mee vanuit diverse milieu's. Dit draagt bij aan een compleet plaatje en voorkomt dat we slechts een deel van de doelgroep aanspreken.

Tot slot biedt deze locatie nog een voordeel: het is een gezellige en spontane plek. Men struint wat over de markt opzoek naar iets leuks, het is niet gehaast. Dit speelt ons in de kaart: gehaaste mensen zullen niet stoppen om een interview af te nemen.

Taakverdeling

Met een hele groep op een persoon afstappen kan intimiderend overkomen, om die reden hebben we het team opgesplitst:

- Interviewen Geert
- Notuleren Robbert
- Fotograferen Dexter
- Observeren Joshua

Vragenlijst

De volgende deelvragen zullen het raamwerk van de interviews vormen, let wel: dit is geen strakke checklist die we doorlopen. Gaandeweg het interview kan er worden doorgevraagd. Hierdoor kunnen vragen in elkaar overlopen of indirect beantwoord worden. Zie deze lijst dus als reminders zodat de interviews niet stil zullen vallen.

- Bent u in het bezit van een smartphone of tablet (wat voor soort applicaties gebruikt u veel)
 - Mogen uw kinderen uw smartphone wel eens gebruiken?
 - Wat doen ze dan
- Gaat u wel eens een dagje uit? (met uw kinderen)
 - Waarom doet u dat dan?
 - Gaat u wel eens naar culturele activiteiten
 - Wat lijkt u leuk
 - Waarom gaat u daar niet naar toe
- Wat weet u over de Gouden Eeuw
 - Vind u het een interessant onderwerp
 - Hoort of heeft u het er met uw kinderen wel eens over
- Wij maken een toepassing voor het Scheepvaartmuseum, wat zou dat moeten bieden zodat u het gaat gebruiken?
 - Suggesties...

- Wat doet u zoal in uw vrije tijd
 - Carriere?

Resultaten

Uit onze interviews komen enkele interessante aspecten naar voren die ons kunnen helpen bij de totstandkoming van ons concept.

Smartphone gebruik

Alle ondervraagden beschikten over een smartphone. Het is dus aannemelijk dat we hier iets voor kunnen ontwikkelen.

iPhone	Samsung	HTC
8	1	1

Verder is opvallend dat het merendeel van de ondervraagden hun kinderen de smartphone laten gebruiken. In een enkel geval mag dat niet of moeten ze nog iets ouder zijn. De kinderen doen op de smartphones met name spelletjes, het belangrijkste is de de smartphone de kinderen even *bezig* houdt.

Werk & Vrije tijd

Vaak werken de ondervraagden maar houden ze enkele dagen vrij om iets met de kinderen te kunnen doen. Woensdag wordt hierbij vaak genoemd. Dit is de korte dag in de week waarop de kinderen de hele middag vrij zijn. Op deze middag wil men vaak iets met de kinderen doen.

In de vrije tijd maakt men plaats voor de eigen hobby's en de essentiële zaken des levens (koken etc.) maar staan de kinderen voorop. Veel van de vrije tijd wordt dus samen met de kinderen besteed.

Dit bestaat vaak uit het bezoek van 'leuke dingen'. Artis, de kinderboerderij of gewoon naar buiten en een stukje lopen.

Erg veel tijd besteed men met de kinderen nog niet aan culturele activiteiten. Vaak omdat ze te jong zijn. Men benadrukt echter dat ze het in de toekomst wel belangrijk vinden dat de kinderen naar musea gaan, educatie weegt zwaar.

Musea die veel genoemd worden zijn:

- Nemo
- Van Gogh
- Anne-Frank

De Gouden eeuw & Scheepvaartmuseum

Veel van de ondervraagden gaven aan dat ze nog nooit bij het Scheepvaartmuseum zijn geweest.

Wel geweest	Nooit geweest
2	8

Vaak zien ze het als iets waar ze wel naar toe zouden willen gaan maar dat moet er nog van komen.

Over de Gouden Eeuw kunnen we kort zijn: schoolkennis maar meer ook niet. Niemand scheen hier echt veel van te weten, toch hecht iedereen er waarde aan dat de kinderen hier over leren: 'het hoort er toch bij'

Eigen ideeën

Door de ondervraagden worden enkele punten genoemd die volgens hen belangrijk zijn voor een door ons te ontwikkelen toepassing:

- Niet te grote afstanden hanteren
- Niet te ver van huis
- Speels + educatief
- Speurtochten
- Specifieke content tonen onder bepaalde omstandigheden.
- Geluid is belangrijk, maakt het rijker en spreekt kinderen aan.
- Een Amsterdams accent gebruiken om verhalen te vertellen

Discussie

Wat opvalt is dat smartphones alom aanwezig zijn. Aangezien dit in elk interview naar voren kwam durven we met grote zekerheid te stellen dat het een realistisch platform is om voor te ontwikkelen. De hoge concentratie iPhones springt ook in het oog. Hier kunnen we rekening mee houden met de optimalisatie van ons product. Dit kan zowel door ons initieel op iOS te richten en pas later uit te breiden naar andere platformen alsmede het baseren van designelementen op de iOS guidelines.

De kinderen hebben doorgaans toegang tot de ouderlijke smartphone. Deze worden nagenoeg uitsluitend gebruikt om spelletjes te spelen. De kinderen koppelen de smartphone dus aan leuke dingen. Dit kan een stimulans zijn om de kinderen van ons product gebruik te laten maken: het is op de smartphone dus het wordt geassocieerd met iets leuks. In een enkel geval wordt de smartphone ook voor het werk gebruikt en dus hebben de ouders liever niet dat de kinderen zomaar met de telefoon aan de slag gaan, een 'ouderslot' inbouwen kan dus een optie zijn.

Veel van de ondervraagden werken maar besteden hun vrije tijd veel met de kinderen, woensdag is hierbij een belangrijk gegeven: de middag wordt doorgaans met de kinderen doorgebracht. Deze dag kunnen we benutten in ons concept.

Musea staan nog niet heel erg hoog op het lijstje van activiteiten die men

met de kinderen wil doen. Belangrijk is dat het leuk is, mocht een musea dit bieden dan is het wel een mogelijkheid. Als de kinderen ouder zijn wil men meer musea gaan bezoeken, hierbij wordt Nemo vaak genoemd, we dienen dus goed te kijken wat zij bieden en hoe wij degelijke elementen kunnen doorvoeren in ons concept.

De gouden eeuw is iets waar men weinig van weet maar desondanks veel waarde aan hecht in de educatie van hun kinderen... Mochten wij een toepassing bieden die de ouders duidelijk maakt dat de kinderen er veel van leren dan zal men eerder geneigd zijn deze te gebruiken.

Belangrijk is bij een toepassing dat het dus leerzaam is maar bovenal leuk. De kinderen moeten op speelse manier geprikkeld worden om iets te leren. Geluid schijnt hierbij een belangrijke rol spelen: kinderprogramma's op tv doen dit volop, hier dienen we lering uit te trekken. Een aspect wat bij onze eerdere interviews naar voren kwam, en door de opdrachtgever positief op werd gereageerd, is het gebruik van een Amsterdams accent in de toepassing.

De toepassing zou heel goed een speurtocht / quiz element kunnen bevatten, hier wordt vaak op gewezen. Belangrijk is hierbij wel dat men het niet over te grote afstanden wil doen en als het even kan niet te ver van huis. We dienen dus te onderzoeken hoe we rijke content binnen een relatief klein gebied kunnen aanbieden zonder het speur element weg te halen.

Conclusie

Men beschikt veel over smartphones en laat de kinderen hier vaak op spelen, we stellen dus dat we de smartphone als platform dienen te benutten.

De vrije tijd wordt door de doelgroep veel met de kinderen doorgebracht, woensdag speelt hier een belangrijke rol in: de hele middag wordt met de kinderen besteed. We willen dus kijken hoe we een mogelijke applicatie aan deze woensdagmiddag kunnen koppelen.

Musea zijn zaken waar men de kinderen nog niet mee naar toe neemt, leuke dingen staan bovenaan de agenda. Desondanks wil met de kinderen als ze ouder zijn wel meer musea laten bezoeken. Het maken van een brug tussen leuke dingen van niveau kinderboerderij en musea is het gebied waar wij ons in eerste instantie op willen focussen. Dit zal ook goed aansluiten op de smartphone als platform: de kinderen gebruiken dit uitsluitend voor leuke dingen.

Qua toepassing willen wij de optie van speurtocht / quiz onderzoeken. Dit werd meermaals geopperd als idee. Het spelelement koppelen aan leren zal dus een centrale rol spelen, hierbij speelt geluid een belangrijke rol. Dit kan de kinderen als het ware in de toepassing trekken en een extra dimensie bieden: zeer belangrijk om te overwegen.

Wat doet Simone en wat verwacht ze van onze toepassing?

Al met al is Simone iemand die veel tijd met de kinderen doorbrengt en leuke dingen met ze wil doen. Als wij educatie aan spel weten te koppelen staat men zeer zeker open voor een toepassing van ons. Men verwacht hierbij een soort speurtocht / quiz waarbij de kinderen spelend geprikkeld worden iets te leren. Wel wil men hier niet al te veel moeite voor doen: geen rondje Amsterdam maar kleine afstanden.

Bijlage: Onderbouwing document

Bij de opzet van dit document zijn we enigszins afgeweken van de gegeven checklist. De opzet die in de werkgroep presentatie werd gegeven dekte ons inziens beter de lading van dit onderzoek.

Aspecten als het nadenken over het prototype en zijn technieken vinden wij in deze fase bijzonder prematuur. We stellen dat het beter is om nu eerst de doelgroep duidelijk vast te leggen dan zo ver op de zaken vooruit te lopen.



Bijlage - Interviews

Interview 1

Bent u in het bezit van een smartphone of tablet?

Ja, ik heb een iPhone

Mogen uw kinderen uw smartphone wel eens gebruiken?

Nu nog niet, ze zijn nog vrij jong. Als ze wat ouder zijn denk ik wel.

Gaat u wel eens een dagje uit?

Ja, we gaan regelmatig een dagje weg.

Wat doet u meestal op zo'n dagje uit?

Dat hangt er vanaf, soms een pretpark en soms een museum.

Wat voor soort musea?

Ook dat hangt ervan af, maakt niet heel erg uit wat het is.

Bent u wel eens bij het Scheepvaartmuseum geweest?

Ja vrij recent nog!

Heeft u toen de Gouden Eeuw tentoonstelling bezocht en wat was uw indruk?

Jazeker, heel leuk en interactief, weer eens wat anders.

Wat weet u over de Gouden Eeuw?

Niet veel meer dan ik op school heb geleerd, maar ik vind het wel een interessant onderwerp.

Stel, wij ontwikkelen een applicatie om op een andere manier met de Gouden Eeuw bezig te zijn. Ziet u uzelf die toepassing gebruiken?

Ja denk het wel. Het museum zelf is al heel interactief maar zo'n app lijkt me ook leuk!



Interview 2

Bent u in het bezit van een smartphone of tablet?

Ja, Samsung Galaxy.

Wat voor soort apps gebruikt u veel?

Dat kan van alles zijn. Jullie waren bezig voor een project van het Scheepvaartmuseum toch? Culturele apps sta ik ook wel voor open.



Mogen uw kinderen uw smartphone wel eens gebruiken?

Mijn kind is net drie weken dus daar is het nog een beetje vroeg voor, maar als ze groter is denk ik het wel.

Gaat u wel eens een dagje uit, ook met uw kinderen?

Ik ga natuurlijk wel eens weg maar echt met de kinderen op stap is nu nog niet te doen aangezien ze nog zo jong is. Later zie ik het wel voor me.

Als u een dagje weggaat waar bestaan de activiteiten dan uit, vermaak, cultuur etc.?

Meestal iets te vermaak, maar cultuur kan natuurlijk ook vermaak zijn

Kunt u daar voorbeelden van geven?

Ik ben laatst nog naar de Hermitage en de tentoonstelling van Vincent van Gogh geweest. Dat is cultureel maak ook erg leuk.

Wat weet u over de Gouden Eeuw

Beetje van school. Maar echt specifieke dingen noemen kan ik niet.

Het scheepvaartmuseum heeft een tentoonstelling gericht op de Gouden Eeuw, zou u die bezoeken?

Ik ben al eens bij het Scheepvaartmuseum geweest alleen toen was het nog niet vernieuwd. Maar allicht dat ik er nog eens heen ga, want het is wel een onderwerp wat voor Nederland heel belangrijk is.

Bent u in het bezit van een smartphone of tablet?

Ja een iPhone

Mogen uw kinderen uw smartphone wel eens gebruiken?

Eerlijk gezegd heb ik dat liever niet, het is toch een persoonlijk object.

Interview 3

Gaat u wel eens een dagje uit, met uw kinderen?

Ja zoals nu even naar de markt.

Als u een dagje uitgaat besteed u die dan ook wel een aan culturele activiteiten?

Ja soms bezoeken we musea.

Kunt u voorbeelden geven van waar u bent geweest?

Het Rijksmuseum, Nemo, Anne-Frank huis.

Bent u bekend met het Scheepvaartmuseum?

Ja maar ik ben er nog niet geweest.

Wat weet u over de Gouden Eeuw?

Niet veel meer, de middelbare school is alweer wat weggezaakt. Wel dat het in Amsterdam te vinden is.

Vind u het een interessant onderwerp?

Ja, dat wel het is toch een stukje belangrijke geschiedenis.

Het Scheepvaartmuseum heeft nu een tentoonstelling over de Gouden Eeuw. Ziet u uzelf die bezoeken met uw kinderen?

Dat wist ik nog niet, maar dat lijkt me zeker het bezoeken waard, het is iets

wat ik wel belangrijk vind voor de kinderen om te weten.

Wij zijn bezig met een project namens het Scheepvaartmuseum om een toepassing te ontwikkelen die mensen buiten het museum kennis laat maken met de Gouden Eeuw. Stel wij ontwikkelen hier een app voor lijkt u dat iets wat u zal gebruiken?

Ja dat denk ik wel. Je komt lekker buiten en als je er ook nog iets van leert lijkt me dat twee vliegen in een klap, die app zal ik denk ik wel downloaden.

Interview 4

Bent u in het bezit van een smartphone of tablet?

Ja. Een iPhone

Mogen uw kinderen uw smartphone wel eens gebruiken?

Soms wel ja, maar dan moeten ze het eerst vragen.

Wat doen ze dan?

Meestal een spelletje, iets wat ze even bezighoud.

Gaat u wel eens een dagje uit met uw kinderen?

Ja zo nu en dan.

Wat doet u meestal op zo'n dagje uit?

Laatst zijn we nog naar een Kindertheater geweest. Maar we gaan ook wel eens naar een museum of iets dergelijks. Aangezien de kinderen nog jong

zijn is het belangrijkste dat ze het ook leuk vinden, of ze er veel van leren komt toch een beetje op het tweede plan.

Kunt u aangeven welke musea?

Rijksmuseum, Stedelijk museum en Nemo.

Wij zijn bezig met een opdracht voor het Scheepvaartmuseum, bent u daar bekend mee?

Ja, ben er alleen nog nooit geweest. Had wel meegekregen dat het vernieuwd was dus wil er nog weel een keer heen.

De Gouden Eeuw, wat weet u daar over?

Niet zo heel veel, heb het op school gekregen maar verder niet. Op zich is het wel een boeiend onderwerp.

Wij zijn bezig om voor het Scheepvaartmuseum een toepassing te maken die draait om de Gouden Eeuw, ziet u uzelf dat gebruiken?

Je bedoelt zoals een app? Dan moet het wel leuk zijn om te gebruiken.

Interview 5

Bent u in het bezit van een smartphone of tablet?

Ja, iPhone

Mogen uw kinderen uw smartphone wel eens gebruiken?

Soms wel. Maar ik heb hem hoofdzakelijk voor eigen gebruik.



Wat doen ze dan zoal?

Spelletjes, iets om ze bezig te houden.

Gaat u wel eens een dagje uit met uw kinderen?

Niet heel vaak maar zo af en toe.

Wat doet u doorgaans op zo'n dagje uit?

Oh dat is heel verschillend, maar meestal leuke dingen voor de kinderen.

Vallen musea daar ook onder?

Niet echt, ze zijn nog vrij jong dus echt culturele activiteiten komen later denk ik pas aan bod.

Heeft u zelf interesse in cultuur, en wat zou u graag willen bezoeken?

Het nieuwe Stedelijk wil ik wel bezoeken, heeft zolang geduurd dat het wel heel goed moet zijn! En de Museumnacht is ook wel leuk.

Bent u bekend met het Scheepvaartmuseum?

Ik ken het natuurlijk wel maar ik ben er niet geweest, zelf ben ik meer van moderne kunst.

Wat weet u over de Gouden Eeuw?

Niet echt meer dan iedereen leert op school.

Het Scheepvaartmuseum heeft er een nieuwe tentoonstelling over, zou u die met uw kinderen bezoeken?

Misschien wel ja. Dan kan ik mij geheugen weer wat opfrissen! De kinderen



krijgen dat soort dingen natuurlijk ook later op school en dan sta ik niet voor paal als ze hulp vragen bij hun huiswerk. En als ze het zelf leuk hebben in het museum vind ik het prima.

Wij zijn bezig om een mobiele toepassing te ontwikkelen omtrent deze tentoonstelling, ziet u uzelf daar gebruik van maken?

Lijkt mij wel leuk als het maar interactief is in Rotterdam. Wat me wel leuk lijkt is als je dan gesproken teksten van zo'n echte oude Amsterdammer hoort. In Rotterdam hebben ze zoiets waarbij Jules Dilder het commentaar geeft met zo'n heerlijk Rotterdams accent, dat maakt het denk ik voor de kinderen ook

al een stuk leuker.

Interview 6

Wat doet u zoal in uw vrije tijd?

Ik studeer psychologie, ik werkte eerst maar ben weer verder gaan studeren, dat neemt best veel tijd in beslag dus heel veel vrije tijd heb ik niet. Maar daarnaast de standaard dingen, beetje sporten en veel met de kinderen doen.

Gaat u wel eens een dagje uit? (met uw kinderen)?

Ja zo af en toe, laatst zijn we nog naar een kinderboerderij geweest.

Doet u daarnaast ook wel eens iets aan culturele activiteiten met uw kinderen?

Nee nu nog niet. Ik vind het zelf wel heel leuk om zoiets te doen en heb zelf ook een museum jaarkaart. De kinderen zijn er nog niet aan toe, later vind ik het wel belangrijk voor hun ontwikkeling.

U heeft een museum jaarkaart, wat voor musea bezoekt u dan zoal?

Een tijdje terug ben ik met wat vrienden bij Nemo geweest en daarvoor naar Corpus.

Wij richten ons voor het Scheepvaartmuseum op de Gouden Eeuw, wat weet u over de Gouden Eeuw?

Niet zo veel... Ik ken wel het schilderij 'De Gouden Bocht' maar dat heeft toch





niet echt met scheepvaart te maken? Ik had wel gehoord dat het museum verbouwd was, maar heb er nog niet gekeken.

Bent u in het bezit van een smartphone of tablet?

Ja ik heb een iPhone en een Ipad.

Mogen uw kinderen uw smartphone wel eens gebruiken?

Nee liever niet, het zijn dure apparaten dus dat vind ik iets te link.

Uiteindelijk maken wij een toepassing / applicatie voor het museum, wat zou die u moeten bieden zodat u het gaat gebruiken?

Ik ben niet zo heel erg van de apps, ik heb er ook maar een paar. Maar als de applicatie zich niet te ver van huis laat gebruiken is dat prettig. En voor de kinderen is een wandeling met spelelementen denk ik wel leuk, een soort speurtocht.

Interview 7 + 8

Wat doet u zoal in uw vrije tijd?

We houden beide van sporten, handballen en hardlopen. En we werken ook allebei: bank en gemeente.

Gaat u wel eens een dagje uit (met uw kinderen)?

Nu zijn ze toevallig niet mee maar we nemen vaak de kinderen mee naar de Albert Cuyp markt.

Doet u daarnaast ook wel eens iets aan culturele activiteiten met uw kinderen?

Nee eigenlijk niet, daar zitten ze toch niet op te wachten, het duurt al snel te lang dan raken ze verveeld en worden ze vervelend, haha.

Bent u bekend met het Scheepvaartmuseum en het feit dat ze compleet vernieuwd zijn?

Kennen het wel, wisten niet af van de verbouwing. Zijn er zelf nooit geweest en zien het niet als iets waar je de kinderen mee naar toe neemt.

Wij richten ons voor het Scheepvaartmuseum op de Gouden Eeuw, wat weet u over de Gouden Eeuw?

Wat van school maar meer ook niet.

Vind u het belangrijk dat uw kinderen hier iets over meekrijgen?

Ja dat wel, misschien moeten we ze het goeie voorbeeld gaan geven.

Bent u in het bezit van een smartphone of tablet?

HTC + iPad, iPhone

Mogen uw kinderen uw smartphone wel eens gebruiken?

Nee, worden ook zakelijk gebruikt dus daar nemen we geen risico mee.

Uiteindelijk maken wij een toepassing / applicatie voor het museum, wat zou die u moeten bieden zodat u het gaat gebruiken?

Oh, geen idee... Misschien een vossenjacht? Dat deden we vroeger op school en dat was leuk en je stak er ook iets van op. Iets anders zou ik echt



niet weten.

Interview 9

Wat doet u zoal in uw vrije tijd?

Meestal ben ik ergens rond het water, zwemmen of varen ben ik mee opgegroeid. Woensdag is ook een vrije dag, dan doe ik meestal zoiets als nu, lekker even naar de markt of ergens anders buiten zijn.

U had het over woensdag als vrije dag, u werkt dus?

Ja ik werk in de financiële sector, dat doe ik vier dagen in de week. Woensdag is de korte schooldag dus dan houd ik vrij om de middag met de kinderen door te brengen.

Gaat u wel eens een dagje uit? (met uw kinderen)?

Als het kon iedere dag, haha. Ik probeer zoveel mogelijk met de kinderen erop uit te gaan.

Doet u daarnaast ook wel eens iets aan culturele activiteiten met uw kinderen?

Best vaak ja, meestal iets in de richting van Nemo, het Tropenmuseum of van Gogh.

Wij zijn bezig voor het Scheepvaartmuseum, bent u daar bekend mee?

Jazeker, daar ben ik wel eens geweest, nog niet na de verbouwing dus ik moet er maar weer eens heen.

Wij richten ons voor het Scheepvaartmuseum op de Gouden Eeuw, wat weet u over de Gouden Eeuw?

Eerlijk gezegd erg weinig, maar ik zou er best meer over willen weten.

Bent u in het bezit van een smartphone of tablet?

Ja ik heb een iPhone en een Ipad.

Mogen uw kinderen uw smartphone wel eens gebruiken?

Als ik mee kan kijken wel, ik geef ze niet zomaar die telefoon, dat is toch wat link. Dus meestal mogen ze even een spelletje doen.

Uiteindelijk maken wij een toepassing / applicatie voor het museum, wat zou die u moeten bieden zodat u het gaat gebruiken?

Voor de kinderen is iets van muziek denk ik belangrijk, al die kinderprogramma's maken ook zoveel herrie dus dat zal ze wel aanspreken haha. Ik denk dat je een soort kinderprogramma kan nabootsen: spelenderwijs en interactief leren. Dan begrijpen jonge kinderen het waarschijnlijk ook beter.

Interview 10

Wat doet u zoal in uw vrije tijd?

Het merendeel van de week werk ik. Vier dagen werk ik als jurist en drie dagen hou ik vrij om leuke dingen te doen, vaak met de kinderen.

Woensdag houdt u dus aan als vrije dag?

Ja dat is de korte schooldag dus dan kan ik 's middags wat met de kinderen

doen.

Gaat u wel eens een dagje uit? (met uw kinderen)?

Zo af en toe ja, vorige week zijn we nog naar Artis geweest en aankomend weekend gaan we naar de kinderboerderij.

Doet u daarnaast ook wel eens iets aan culturele activiteiten met uw kinderen?

Nee, nu moeten ze plezier maken, maar als ze iets ouder zijn vind ik dat wel belangrijk.

Heeft u een idee waar u dan met ze naar toe zal gaan?

Nemo lijkt me wel geschikt, en iets van kunst en cultuur is altijd wel belangrijk.

Wij zijn bezig voor het Scheepvaartmuseum, bent u daar bekend mee?

Wel van gehoord ja, niet geweest.

Wij richten ons voor het Scheepvaartmuseum op de Gouden Eeuw, wat weet u over de Gouden Eeuw?

Volg de laatste tijd die serie op tv erover, maar verder niet heel veel.

Bent u in het bezit van een smartphone of tablet?

Ja ik heb een iPhone.

Mogen uw kinderen uw smartphone wel eens gebruiken?



Ja, dan leren ze er alvast mee omgaan, die apparaten worden natuurlijk alleen maar belangrijker.

Wat doen uw kinderen dan zoal op de iPhone?

Spelletjes of iets educatiefs, als ze het maar leuk vinden.

Uiteindelijk maken wij een toepassing / applicatie voor het museum, wat zou die u moeten bieden zodat u het gaat gebruiken?

Het is belangrijk om met afstanden rekening te houden, dus niet verwachten dat we de hele stad door slenteren. En misschien onder bepaalde omstandigheden informatie verkrijgen over een specifiek onderdeel. Misschien leuk voor kinderen om een quiz te doen?



CAMELEON