



VISJE HAP HAP

Visje Hap Hap is een interactieve installatie gericht op kleuters van 3 tot 6 jaars. De installatie bestaat uit een decoratieve houten installatie met 3 knoppen en 1 joystick. Het is de bedoeling dat kleuters de vissen in de oceaan eten geven. Een vis kan enkel eten opeten in dezelfde kleur als de vis bv. de gele vis kan enkel gele wormen opeten dus de kleuter moet op de gele knop drukken. Op deze manier leren kleuters kleuren herkennen en verbindingen leggen.

Het spel heeft geen einde en kan een hele dag draaien zonder begeleiding. Hierdoor ontdekken kleuters wat de betekenis achter een bepaalde knop is. Bovendien richten we ons vooral op positiviteit en waardering doordat de kleuter niet kan verliezen in het spel.

We hebben ingespeeld op een grafische afwerking om het voor de kleuters aantrekkelijk te maken. De installatie lijkt op een aquarium en is afgewerkt met led-verlichting.

Gecreëerd door studenten van Digital design and development (Devine). Een driejarig keuzetraject binnen de bachelor Multimedia en Communicatietechnologie aan Howest in Kortrijk.

Devine (BE)

Arne Deprez * cavia@live.be

Katia Smet * katia.smet@hotmail.com

FISHY NJAM NJAM

Fishy Njam Njam was build with very young kids in mind. That is why everything needed to be as simple as possible. Kids can come whenever they want and the game will always be ready to play.

The controls are very simple so no explanation is needed, 1 joystick for movement and 3 large glowing buttons for action.

The game is set in the wonderful world of the deep ocean. The player controls a diver. The diver can feed the hungry fishes by throwing food at them, but only the right color food will make a fishy happy. The color of the food is controlled with the 3 buttons on the machine.

CONTACT

Bij vragen of problemen, mogen jullie ons altijd contacteren.

Katia Smet

katia.smet@student.howest.be

katia.smet@hotmail.com

0032 497 19 31 95

Arne Deprez

arne.deprez@student.howest.be

cavia@live.be

0032 496 78 05 86

