

Case: Young Artis Experience

In 2013 / 2014 is de bewegwijzering van Artis geheel vernieuwd. Hierbij is toendertijd onder andere meer rekening gehouden met kinderen, zodat deze mee kunnen denken over de route door het park. Naast de wegwijzers vallen ook de borden met kaarten en borden met openingstijden en show/voedertijden onder de bewegwijzering. De bewegwijzering toont de weg naar de verschillende dierenverblijven, winkels, eetgelegenheden, toiletten, speeltuinen, overige attracties en informatiepunten in Artis. Op deze manier kan door het park worden genavigeerd maar ook bijvoorbeeld afspraken worden gemaakt om mensen te treffen.

Doelgroep

De doelgroep van de bewegwijzering is in eerste instantie volwassen personen of in ieder geval lezende personen; ouders met kinderen, maar ook op zichzelf gaande bezoekers en stelletjes op een romantisch uitje bijvoorbeeld. Sinds de vernieuwing richt de bewegwijzering zich meer op kinderen, door het gebruik van iconen naast de tekst en het toevoegen van deze iconen op ooghoogte voor kinderen.

Briefing

Artis wil de bewegwijzering voor kinderen een veel belangrijker deel maken van de Artis-ervaring. Het is de bedoeling dat het kind de weg door het park bepaalt, niet de ouder. Maak een totaalconcept, specifiek gericht op de jonge, nieuwsgierige dierenvriend.



De bedoeling is dat jouw design straks meerdere problemen oplost. De meest voor de hand liggende is dat de jonge gebruiker ermee kan navigeren door het park, weet hoe laat de show en voertijden van zijn favoriete dieren zijn en wanneer nodig zijn ouders terug kan vinden. Daarnaast heeft artis een secundair probleem: drukte. Vooral op de piektijden en locaties (denk aan voertijden en shows). Hoe kan jouw design hier een oplossing voor bieden?

Randvoorwaarden

- Je design biedt een oplossing voor minstens deze twee ontwerpproblemen.
- Je design is toegespitst op kinderen tussen de 7 en 12 jaar oud.
- Je design bevat een fysieke component.
- Je design bevat een digitale component.
- Je design bevat een interactieve interface. Let op, dit hoeft lang niet altijd een scherm te zijn!
- Je design behelst de volledige experience en beperkt zich dus niet tot enkel de interface.

Aandachtspunten

- Ken je doelgroep, opdrachtgever en huidige situatie.
- Bepaal de grenzen van je project, waar ligt je focus? Wat pak je niet aan?
- Leef je in in de belevingswereld van een nieuwsgierig kind in Artis.
- Bepaal je tijdlijn, wanneer begint en eindigt de experience?
- Interface: Waar komt deze? Hoe ziet dit eruit? Stationair? Mobiel? Waar gebruik je het en hoe?

