

Young **ARTIS** **Experience**

Luna de Fauw (500771577)
P06ROZE
Kai Guiseppin



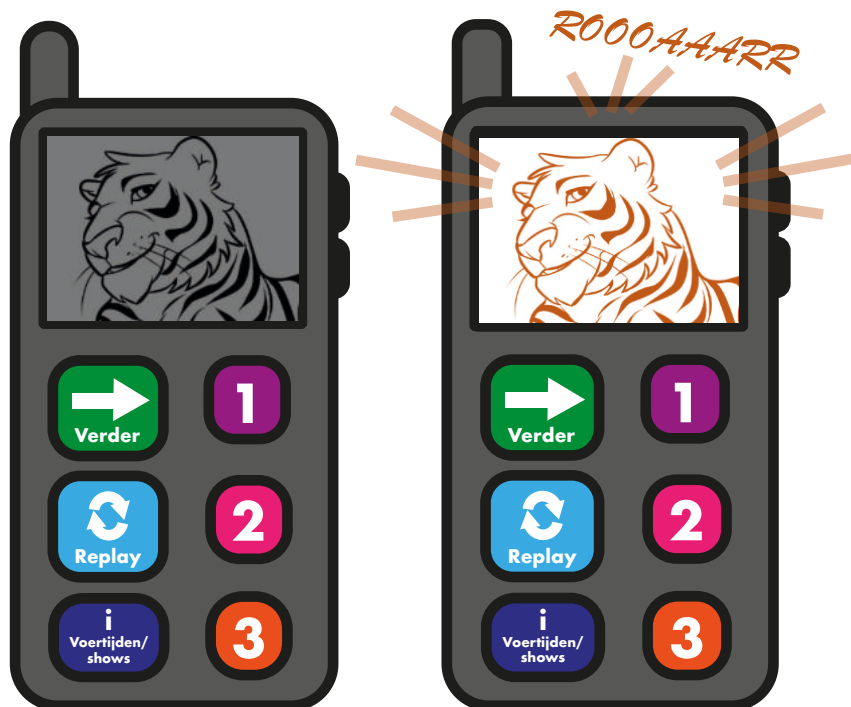
Detective Tour

Inleiding

Ik heb een product ontworpen voor kinderen van 7 tot 12 jaar die naar Artis gaan. Ze leren aan de hand van mijn concept om de weg te wijzen, initiatief te nemen en zelfstandig te zijn. De kinderen zullen hun ouders gaan begeleiden in Artis in plaats van andersom. Kinderen zullen dankzij mijn concept op een speelse manier leren over de natuurlijke leefomgeving en het natuurlijke gedrag van dieren.

In deze Design Rationale beschrijf ik kort en bondig mijn ontwerpproces en onderbouw ik mijn keuzes. Ik laat de belangrijkste inzichten en conclusies uit mijn onderzoek zien en beschrijf mijn uiteindelijke concept. Ik zal u in deze Design Rationale vertellen waarom dit concept de oplossing is voor mijn Personal Design Challenge en waarom dit concept van meerwaarde is voor de doelgroep. Ik zal ook laten zien waarom mijn User Interface geschikt is voor de doelgroep en wat mijn toekomstvisie op "Detective Tour" is.

Bent u al nieuwsgierig? Dan wens ik u veel plezier met het lezen van mijn Design Rationale!



Inhoudsopgave

Inleiding	2
Personal design challenge en conclusies onderzoek	4
Personal design challenge	5
Belangrijke insights	5
Deelvragen en conclusies	6
Testconclusie	8
De oplossing; Detective tour	9
Concept	10
Waarom is dit een oplossing voor mijn pdc	12
Wat is de meerwaarde voor de doelgroep	12
Interface	13
Toekomstvisie	14

Personal Design Challenge en Conclusies Onderzoek

Personal Design Challenge

Ik ga voor Artis een totaalconcept ontwikkelen dat ervoor zorgt dat kinderen van 7-12 jaar daadwerkelijk wat leren van hun bezoek aan Artis. Ze leren op een speelse manier te navigeren door Artis en initiatief te nemen i.p.v. dat ouders/begeleiders dat voor ze doen. De kinderen zullen leren over de natuurlijke leefomstandigheden van alle dieren en krijgen zo een realistisch beeld van de natuur. Mijn oplossing verhelpt het probleem van piekdrukke, door alle bezoekers te verspreiden over het park. In mijn totaalconcept maak ik gebruik van de bestaande iconen op de huidige wegwijsborden in Artis, een bewegwijzering systeem moet namelijk intuïtief te begrijpen zijn (Mijksenaar, z.d.). De huidige iconen slaan goed aan bij de bezoekers, omdat ze voor alle leeftijden en afkomsten te begrijpen zijn (zie vooronderzoek: wegwijzen). Ik houd bij mijn totaalconcept rekening met het verschil in leeftijd tussen de kinderen, zodat de ervaring met het nieuwe product voor kinderen van elke leeftijd (7 tot 12 jaar) een fijne leerzame ervaring is.

Belangrijke insights

- 2 Een kind van 7 jaar kan nog niet goed zelf lezen/ schrijven.
- 20 Uit een onderzoek dat is gepubliceerd door Conservation Biology blijkt dat ruim 60 procent van 2.800 schoolkinderen niets nieuws hebben geleerd door de dieren in een dierentuin te ontmoeten.
- 22 Uit mijn onderzoek (Animals today, 2015) blijkt dat het gedrag dat dieren in de dierentuin vertonen, wordt veroorzaakt door stress die weer wordt veroorzaakt door opsluiting. Dit gedrag wordt zoochosis* genoemd en is niet natuurlijk, maar bezoeker van de dierentuin denken van wel
- 23 D.m.v. iconen wordt de huidige bewegwijzering in Artis begrepen door bezoekers van alle afkomsten, kinderen en volwassenen.

Voor verdere toelichting over mijn belangrijkste insights, zie Productbiografie Young Artis Experience blz. 9

Deelvragen en conclusies

1. Wat is een geschikte interface voor kinderen van 7 tot 12 jaar?

- 1.1 Welke fonts/puntgroottes zijn geschikt voor de doelgroep?
Serif lettertypes met kleine puntgroottes zijn ongeschikt voor kinderen en het is het slimst om een sans-serif met puntgrootte 14 te gebruiken.
- 1.2 Wat voor soort interface begrijpen kinderen het best?
Een Natural User Interface is het meest toegankelijk voor de doelgroep, omdat ze amper na hoeven te denken over de werking van de interface.
- 1.3 Op welke manier kan je buitenlandse kinderen hetzelfde aanbieden als Nederlandse kinderen?
Om buitenlandse kinderen hetzelfde aan te kunnen bieden als Nederlandse kinderen, zal het product aangeboden moeten worden in het Engels, Duits, Frans, Italiaans, Spaans en Chinees (natuurlijk ook in het Nederlands).

Voor een uitgebreide beschrijving van deze deelvraag, zie Productbiografie Young Artis Experience: Deelvraag 1, blz. 13.

2. Hoe motiveer je kinderen van 7 tot 12 jaar om initiatief te nemen?

- 2.1 Welke 3 dingen zorgen ervoor dat kinderen initiatief nemen/ zelfstandig worden?
Laat het kind dingen zelf oplossen, daag het kind uit en laat het kind keuzes maken.
- 2.2 Welke 5 dingen zorgen ervoor dat een kind zich zelfverzekerd voelt?
 - 1. Stel niet te hoge eisen aan je kind
 - 2. Geef het kind voldoende (procesgerichte) complimenten
 - 3. Geef het kind ruimte om zelf dingen te doen (bijv. problemen oplossen)
 - 4. Geef aandacht aan wat goed gaat
 - 5. Geef aan dat fouten maken mag
- 2.3 Op welke 5 manieren kan je een kind van 7 tot 12 jaar motiveren?
 - 1. Wees positief en stimuleer optimisme
 - 2. Stimuleer doorzettingsvermogen
 - 3. Leer het kind omgaan met faalervaringen
 - 4. Stimuleer interesses
 - 5. Maak succes mogelijk en vier succes (ondersteun en begeleid het kind, dit zorgt voor zelfvertrouwen en een betere intrinsieke motivatie)

Voor een uitgebreide beschrijving van deze deelvraag, zie Productbiografie Young Artis Experience: Deelvraag 2, blz. 14.

3. Hoe zorg ik ervoor dat de doelgroep mijn product wil gebruiken?

- 3.1 *Welke eigenschap van een product trekt de doelgroep het meest aan?*
Kinderen van 7 tot 12 prefereren producten waar een karakter bij komt kijken boven producten zonder karakter en ze creëren graag nieuwe dingen.

Voor een uitgebreide beschrijving van deze deelvraag, zie Productbiografie Young Artis Experience: Deelvraag 3, blz. 14.

4. Hoe wijs je de weg?

- 4.1 *Welke manier van wegwijzen werkt goed voor de doelgroep?*
Het gebruik van iconen als bewegwijzering werkt voor de doelgroep en is multifunctioneel, omdat kinderen van alle leeftijden en afkomsten deze kunnen begrijpen.
- 4.2 *Wat zijn 3 manieren van wegwijzen op andere plekken?*
1. Verkeersborden en informatie borden (op het station of op het vliegveld)
2. Navigatiesysteem
3. Een gids

Voor een uitgebreide beschrijving van deze deelvraag, zie Productbiografie Young Artis Experience: Deelvraag 4, blz. 15.

5. Hoe verspreid je mensen?

- 5.1 *Wat is de beste manier om een grote groep mensen gelijkmatige te verdelen?*
Niet iedereen dezelfde route laten volgen.
- 5.2 *Wat is de beste manier om te zorgen dat de mensen verspreid blijven?*
Als iedereen op hetzelfde tempo door het park loopt, ontstaat er geen/minder snel drukte.
- 5.3 *Hoe voorkom je piekdruk?*
Als het erg druk is, moeten er meerdere opties voor routes gemaakt kunnen worden.
- 5.4 *Op welke 3 manieren wordt drukte in andere situaties verspreid?*
1. Disneyland verhoogt de prijzen op drukke dagen (bijv. kerst of zomervakantie), om er voor te zorgen dat mensen er voor kiezen om op een andere dag te gaan. (Kline, 2019)
2. Als er in het verkeer een file is gaat er een extra rijbaan open. (Oostvogels, 2018)
3. Als wegen te druk worden, worden er extra wegen aangelegd. (Oostvogels, 2018)

Voor een uitgebreide beschrijving van deze deelvraag, zie Productbiografie Young Artis Experience: Deelvraag 5, blz. 15.

6. Hoe leer je?

6.1 Wat zijn de 3 beste manieren om te leren voor kinderen van 7-9?

1. Spelen
2. Luisteren naar verhalen
3. Praten over de verhalen

6.2 Wat zijn de 3 beste manier om te leren voor kinderen van 10-12?

1. Onderzoeken (zelf antwoorden zoeken op vragen)
2. Informatie zoeken, vinden en verwerken (strategieën leren om informatie te verwerken)
3. Interactieve games

6.3 Wat is de beste manier voor kinderen om kennis te onthouden?

Om een kind informatie te laten onthouden moet je herhalen, laten toepassen en terugkoppelen.

Voor een uitgebreide beschrijving van deze deelvraag, zie Productbiografie Young Artis Experience: Deelvraag 6, blz. 15 en 16.

Test conclusie

Uit de test bleek dat de functie van het informatie knopje en het reverse knopje niet helemaal duidelijk was. De kinderen dachten dat het informatie knopje diende voor het herhalen van informatie. Het was niet duidelijk dat het informatie knopje diende voor meer informatie over shows en voertijden. Uit de test bleek ook dat kinderen het leuker vinden om via een brul te horen wanneer ze moeten luisteren naar aanwijzingen dan aanwijzingen krijgen die zeggen welke borden ze moeten volgen. De functie van de volumeknop, de pijl en de cijfertjes waren duidelijk. De kinderen begrijpen de iconen op de huidige bewegwijzering. Auke vond dat de walkie talkie er minder kinderachtig uit moet zien en Ingvil vond dat er duidelijker onderscheid in de knopjes moet komen. Uit mijn test bleek dat kinderen graag voorbereid willen worden op de ervaring met een verhaaltje, strip of filmpje op de website van Artis.

Voor de complete tests, zie Productbiografie Young Artis Experience: blz. 18 t/m 23.

De oplossing



Detective Tour

Kind komt binnen in ARTIS en hij/zij krijgt een walkie talkie. De ouders van het kind krijgen een klembord met pen en papier, op de achterkant van het klembord staat uitleg over "detective tour" en de interface voor het geval dat het gezin het niet begrijpt.

Young ARTIS Experience

Zodra het kind het park inloopt, hoort hij/zij een brul en het schermpje licht op.

Sitara vraagt het kind om uit 3 dieren 1 te kiezen, het kind drukt op het cijfer van het dier waar hij/zij heen wilt.

Wil je naar dier 1: de tijger, dier 2: de leeuw of dier 3: de olifant? Klik op het nummer van het dier waar je heen wilt gaan. Wil je dat ik dit nog een keer herhaal? Druk dan op de lichtblauwe knop.

Sitara herhaalt de informatie nog een keer.

Sitara begint met het geven van aanwijzingen over de route.

Sitara geeft aanwijzingen over de route naar het gekozen dier, in dit geval heeft het kind voor de leeuwen gekozen.

Het kind is aangekomen bij de leeuwen en krijgt informatie te horen over de natuurlijke leefomgeving en het natuurlijke gedrag van leeuwen.

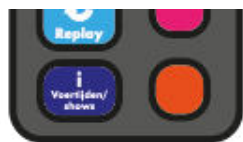
Ik ga je nu wat vertellen over de leeuw, onthoud alles wat ik zeg, want dat kan je alles zo aan je ouders vertellen!

De leeuw.....

Loop rechtdoor tot dat je bij de olifanten bent! Daar geef ik je een nieuwe aanwijzing.

Zie volgende blz.

Kind niet alles goed gehoord heeft



Het kind verteld de verkregen informatie aan de ouders, als het kind niet alles goed gehoord heeft drukt hij/zij op de replay knop. De ouders schrijven zo veel mogelijk informatie op. Als het kind alles uitgelegd heeft, drukt hij/zij op de verder knop. Het kind moet weer uit 3 dieren in de buurt kiezen. Het proces herhaalt zich tot het kind wil stoppen.

Het gezin doet aan het einde van de rit een "Wild-kenner"-quiz met zijn/haar ouders. Als ze dit gedaan hebben krijgen ze een wild-kenner diploma waarop het aantal punten staat wat ze hebben gehaald. De kinderen mogen ook op de foto met detective Sitra. Deze foto komt ook op het diploma.



Voertijden en shows

Als een kind dichtbij een show/voerplek is, zal Sitra dat aangeven. Als het kind wil kijken naar een show of het voeren van dieren kan hij/zij op de informatie knop voor voertijden en shows klikken. Sitra verteld dan hoe laat de show/voertijd is.

De leeuwen zullen binnenkort gevoerd worden!

of

Er begint zo een apenshow.

Klik voor meer informatie over de show/voertijd op de donkerblauwe informatieknop!

Sitra geeft meer informatie over de show/voertijd.



Volume

Het volume harder en zachter zetten kan met de volume knopjes aan de zijkant van de walkie talkie. Je klikt op het plusje om het geluid harder te en op het minnetje om het geluid zachter te zetten.



Waarom is dit een oplossing voor mijn PDC?

Dit concept is een oplossing voor mijn PDC, omdat kinderen d.m.v. de informatie over de natuurlijke leefomgeving en het natuurlijke gedrag van dieren op een speelse manier wat leren van hun bezoek aan Artis. Ze leren over de dieren, ze leren de weg te wijzen i.p.v. dat hun ouders dat doen, ze leren initiatief te nemen, ze leren zelfstandig te zijn, enz. Kinderen krijgen dankzij Detective Tour een realistisch beeld van de natuur en de drukte wordt door mijn concept verspreid, omdat iedereen een andere route loopt (zie Productbiografie YAE; subvraag 5.1 en 5.3 op blz. 15). Ik maak in mijn concept gebruik van de iconen op de huidige bewegwijzering, kleine kinderen krijgen namelijk hints om op de borden te kijken om de weg te vinden (zie Productbiografie YAE; kopje "kleine kinderen" op blz. 43). Ik houd rekening met alle leeftijden binnen de doelgroep, d.m.v. verschil in niveau van informatie en aanwijzingen. Ik heb alle punten in mijn PDC in mijn concept verwerkt, daarom is mijn concept een oplossing voor mijn PDC.

Wat is de meerwaarde voor de doelgroep?

Mijn totaalervaring is van meerwaarde voor de doelgroep, omdat kinderen nu echt wat gaan leren van een bezoek aan Artis. Uit onderzoek (zie Productbiografie YAE; Insight 20, blz. 9) bleek dat 60% van de kinderen niks leert van een bezoek aan de dierentuin. Mijn concept zorgt ervoor dat kinderen een realistisch beeld krijgen van de natuur door op een speelse manier te leren over de natuurlijke leefomgeving en het natuurlijke gedrag van dieren. Uit mijn onderzoek (zie Productbiografie YAE; subvraag 6.1 en 6.2 op blz. 15 en 16) bleek dat kinderen leren door te luisteren naar verhalen, te praten over verhalen, informatie te zoeken, vinden en verwerken. Om kennis te onthouden (zie Productbiografie YAE; subvraag 6.3 op blz. 16), moeten kinderen herhalen, toepassen en terugkoppelen. Al deze dingen heb ik in "Detective Tour" verwerkt om de ervaring zo leerzaam mogelijk te maken.

Mijn totaalervaring is van meerwaarde voor de doelgroep, omdat...

...er nu daadwerkelijk wat geleerd wordt van een bezoek aan de dierentuin.

...kinderen nu een realistisch beeld van de natuur krijgen.

...kinderen leren initiatief te nemen, zelfstandig te zijn en de weg te wijzen op een speelse en leuke manier.

Young
ARTIS
Experience



Interface

Styletile 1

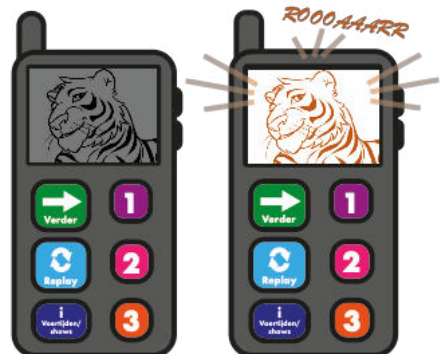


Omnes regular
Omnes light
Omnes hairline

ARTIS

(Zie blz. 10 en 11 in dit document voor flowchart en states)

Styletile 2



Knoppen:



Waarom is deze UI geschikt voor de doelgroep (7-12 jaar)?

Deze User Interface is geschikt voor mijn doelgroep, omdat het een vrolijke kinderlijke uitstraling heeft. Mijn 2 styletiles verschillen heel erg, dit is voor een rede. Ik had eerst een styletile gemaakt in de stijl van Artis, deze vond ik uiteindelijk iets te volwassen en saai voor kinderen, daarom heb ik een kindvriendelijke styletile gemaakt met veel kleurtjes, een plaatje en grappige fonts. Om de UI te laten passen bij de doelgroep, heb ik eenvoudige grote knoppen gemaakt die makkelijk te onderscheiden zijn door kleur en icoontjes. Kinderen vinden een product aantrekkelijker als er een karakter aan verbonden is (zie Productbiografie YAE subvraag 3.1 op blz. 14), daarom heb ik tijger Sitra erg benadrukt in mijn concept (brulgeluiden en lampje). Ik heb gebruikt gemaakt van geluid en spraak, omdat ik op deze manier hetzelfde kan bieden voor kinderen van andere afkomsten (de walkie talkie kan in meerdere talen gezet worden) (zie Productbiografie YAE; subvraag 1.3 op blz. 13).

(Voor iteraties van mijn interface met onderbouwing, zie Productbiografie YAE blz. 46 en 47)

Toekomstvisie

Verbeterpunten

Het verhaal ter voorbereiding van de ervaring zou een filmpje kunnen worden over Sitra, die in Afrika op onderzoek is naar de natuurlijke leefomstandigheden van de dieren. Later in het filmpje vraagt ze de kinderen om hulp bij het overbrengen van de kennis over het dierenrijk. Op de walkie talkie zou ik in plaats van een plaatje van Sitra, een soort filmpje kunnen laten zien. Dan lijkt het net of ze je echt aanspreekt.

Mogelijkheden in de toekomst

In de toekomst zou ik gebruik kunnen maken van een meer ontwikkelde voice user interface die begrijpt wat kinderen willen en zeggen.

Ik zou ervoor kunnen zorgen dat je echt soort van “facetimed” met Sitra en je daadwerkelijk met haar communiceerd via de walkie talkie, i.p.v. dat er standaard zinnen worden afgespeeld.

Ik zou gebruik kunnen maken van Virtual Reality, waarbij de kinderen Sitra daadwerkelijk zien lopen en waarmee ze aanwijzingen voor de weg kunnen vinden. Misschien kan ik Sitra zelfs wel in virtual reality met de kinderen laten praten.

