

Procesboek project 4



Nina van Bergen
500729032
Klas: Aqua
19-06-2017
Barbara ten Brink

Inleiding

In dit boek ga ik jullie vertellen over mijn ervaringen en belevingen van het project. Ik wil jullie laten zien wat mij het meeste aansprak, en hoe ik tot mijn concept ben gekomen.

Ook ga ik jullie vertellen wat ik allemaal heb moeten doen om tot mijn concept te komen en laat ik zien hoe die iteraties en opdrachten eruit zagen.

Ik wil jullie een indruk geven van hoe het concept eruit gaat zien op de gekozen locatie en hoe het product te werk gaat. Ik laat jullie tevens kennis maken met mijn persona en het bedrijf waarvoor ik mijn concept heb bedacht.

Het doel van dit project is om een interactief product te ontwerpen voor een organisatie waardoor zij vrijwilligers op een leuke en makkelijke manier kunnen verzamelen. Het product komt uiteindelijk op een event te staan. De uitdaging ligt in hoe ik (de makers) het product zo aantrekkelijk mogelijk kan maken, zodat de potentiële vrijwilligers zich niet verplicht voelen om mee te doen maar het juist gaaf zouden vinden om mee te doen. De gebruikers moeten door middel van het concept gemotiveerd raken om mee te doen, en zich uiteindelijk dus aanmelden voor het vrijwilligerswerk.

Inhoudsopgave

Inleiding / Inhoudsopgave	Blz.	2
Fase 1	Blz.	3-9
Wat heb ik gedaan		3
Persona / Organisatie / Locatie		3
Project voorstel (bijlage 1)		4-6
Empathy map (bijlage 2)		7
Plattegrond locatie (bijlage 3)		8
Idee schetsen		9
Kleine conclusie		9
Fase 2	Blz.	10-13
Wat heb ik gedaan		10
Concept schets		10
Concept poster (bijlage 4)		11
Storyboard (bijlage 5)		12
Uitleg storyboard		13
Kleine conclusie		13
Fase 3	Blz.	14-19
Wat heb ik gedaan		14
Keypath uitleg		14
Keypath (bijlage 6)		15
Schetsen prototype (bijlage 7)		16
Digitaal prototype (bijlage 8)		17-18
Uitleg prototype		19
Kleine conclusie		19
Fase 4	Blz.	20-23
Wat heb ik gedaan		20
De verbeteringen / Het testen / Het resultaat		20
Testplan (bijlage 9)		21-22
Maquette		23
Kleine conclusie		23
Eind	Blz.	24-25
Deelvragen beantwoorden / Reflectie		24
Bronnen (bijlage 10)		25

Wat heb ik gedaan

In fase 1 werden wij geïntroduceerd aan het project zelf. In deze fase moesten wij onze voornamelijk theoretische kennis zoeken, dus bijvoorbeeld voor welk organisatie we het gingen doen, wat de doelgroep zou zijn, en waar het uiteindelijke product zou komen te staan. Dit moesten wij in deze fase onderzoeken en uiteindelijk in ons project voorstel presenteren.

Ik vond het leuk dat je in sommige onderwerpen vrij was. Je mocht zelf de organisatie kiezen en dat maakt het project veel leuker voor de makers. Ik heb zelf voor Open Air Amsterdam gekozen, een festival in het Gaasperplas park.

Bij deze fase ging ik mijzelf ook verdiepen in de locatie waar het concept zou komen te staan. Ik heb voor Het Amsterdams Verbond Festival gekozen als locatie om vrijwilligers te werven. Meer informatie daarover staat in mijn project voorstel in Bijlage 1.

Persona



Afb 1.

Dit is Sanne van Straten. Ze is 20 jaar oud en woont in omgeving Amsterdam. Ze studeert aan de Uva en werkt in haar vrije tijd in de horeca achter de bar. Sanne houdt wel van uitgaan en is dus vaak te vinden op feestjes.

Mensen zoals Sanne zijn geschikt voor mijn organisatie en concept. Mijn doel was namelijk om mensen boven de 18 jaar te vinden die een horeca ervaring hebben, en stressbestendig zijn. 18 jaar of ouder is bij mij een pré omdat je in aanraking komt met alcohol op het festival waar ze komen te staan. Ook zou het goed van pas komen als ze een horeca ervaring hebben omdat ik mijn vrijwilligers inzet voor achter de bar en ID's checken.

Organisatie

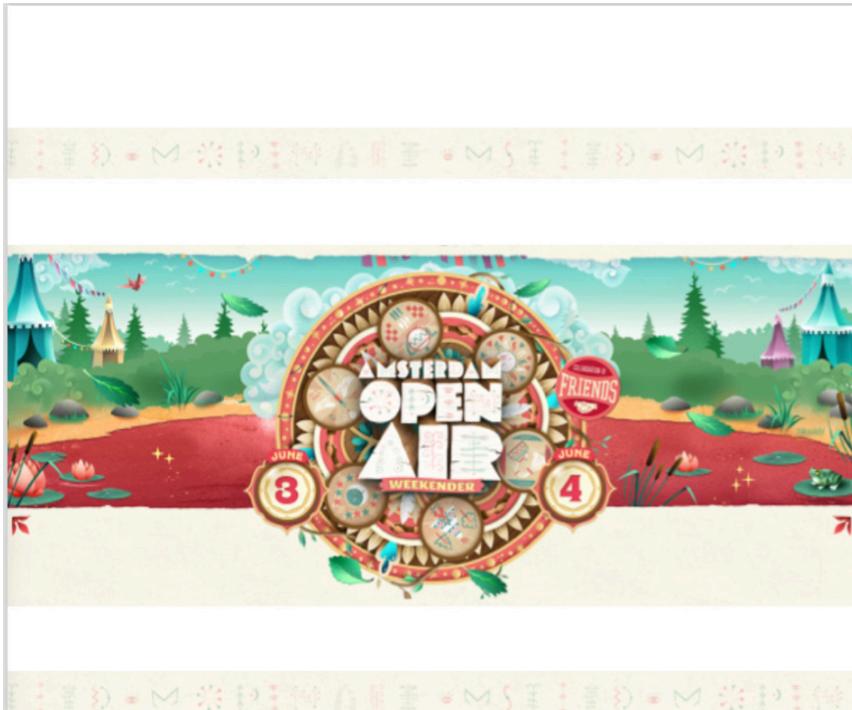
Omdat je de organisatie zelf mocht kiezen ging ik kijken naar wat ik nou interessant genoeg vond om mij daarin verder te verdiepen. Daarom koos ik voor Amsterdam Open Air. Ik heb het gekozen omdat het festival veel jongeren aantrekt en daar hoor ik zelf ook bij. Amsterdam Open Air is elk jaar op 3&4 juni en heeft vrijwilligers nodig voor achter de bar en om ID's te checken. Omdat het festival zo populair is komen er duizenden mensen. Het is daarom handig als de persona tegen de drukte kan. Het festival staat bekend om zijn versiersels en gave thema's, en het thema van dit jaar heb ik terug laten komen in mijn concept.



Afb. 2

Locatie

Ik kon mijn gekozen locatie goed linken aan mijn doelgroep omdat die daar voornamelijk komen. Het Amsterdams Verbond vond in meerdere steden plaats. Ik koos voor de stad Amsterdam omdat Open Air ook in Amsterdam is. De mensen die bij mijn gekozen locatie komen zijn mensen die voornamelijk in omgeving Amsterdam woonachtig zijn en dat is ideaal voor Open Air op het gebied van reizen. Ik wilde mijn concept in de buurt van een bar te zetten (bekijk de bijlagen 1 en 3, de rode cirkels zijn potentiële plekken voor mijn concept).



Projectvoorstel P4 Open Air Amsterdam

Gemaakt door: Nina van Bergen, 500729032
Datum: Maandag 8 mei 2017
Begeleider: Barbara ten Brink

Inhoudsopgave

Inleiding	blz. 2
Stap 1: Debrief de opdracht	blz. 3
Stap 2: Bepaal de organisatie	blz. 3
Stap 3: Bepaal het doelgroepssegment	blz. 3
Stap 4: Bepaal de boodschap	blz. 3/4
Stap 5: Bepaal de locatie	blz. 4
Stap 6: Bepaal de hoofdvragen	blz. 4
Stap 7: Werk het plan van aanpak uit	blz. 4/5
Stap 8: Vul de probleemsituatie aan	blz. 5
Bronnen	blz. 6
Bijlage schetsen	blz. 7

Inleiding

In dit projectvoorstel vertel ik welke organisatie ik heb gekozen en waarvoor ik vrijwilligers wil zoeken, en leg ik alle aspecten uit van de opdracht. Ik laat zien wat mijn ideeën zijn voor het product en ik laat zien wie ik hier allemaal in betrek. Ook vertel ik welke doelgroep ik heb gekozen en waarom die goed past bij het evenement, en welk evenement ik ga gebruiken om uiteindelijk mijn product te neer te zetten. Verder vertel ik wat de doelgroep kan verwachten en informeer ik u over hoe ik mijn plan ga aanpakken.

2

Stap 1: Debrief de opdracht

De opdracht is om een interactief product te ontwerpen voor een organisatie waardoor zij vrijwilligers op een leuke en makkelijke manier kunnen verzamelen. Het product zou uiteindelijk op een soort event moeten komen te staan, waar de doelgroep zich bevindt. Het product zou de doelgroep moeten uitdagen en inspireren om mee te doen als vrijwilliger voor de organisatie. Ze moeten niet het gevoel hebben dat ze mee moeten doen, maar dat ze het uit zichzelf graag willen en leuk zouden vinden. De doelgroep zou via dat product geïnformeerd moeten worden op een leuke manier waardoor ze dat gevoel krijgen dat ze zich graag willen aanmelden.

Stap 2: Bepaal de organisatie

Ik zou mij graag willen inzetten voor evenementen die mensen nodig hebben, en voor jongeren die op dat evenement komen. Welke organisaties houden zich daarmee bezig:
<https://www.mojo.nl> <http://j-events.nl/festivals/>

Welke organisatie heb ik gekozen:

Ik heb gekozen voor de organisatie Amsterdam Open Air. De reden waarom ik voor deze organisatie heb gekozen is omdat het festival mij heel erg aanspreekt. Het is een doelgroep waar ik zelf ook in zit en dat maakt het interessanter. Het festival staat bekend om de leuke attributen en feestversiersels en dat maakt Open Air uniek. Wat de naam Open Air al zegt, het is buiten in een bos bij het water. Open Air heeft eens in het jaar (3 & 4 juni) een festival en heeft daarvoor vrijwilligers nodig die achter de bar kunnen staan en/of kunnen helpen bij de tickets scannen en ID's checken. Daarvoor wil ik een interactieve installatie ontwerpen waardoor mensen zich kunnen aanmelden als vrijwilliger, zodat zij dat werk kunnen verrichten.

Het doel van deze actie is om vrijwilligers te zoeken die op Open Air achter de bar kunnen staan en/of tickets en ID's kunnen checken. Ik ga dat doel bereiken door een interactieve installatie te ontwerpen die de doelgroep aanspreekt en interesseert, waardoor ze zich graag willen aanmelden. Ook gaat die interactieve installatie op een evenement staan waar een groot aantal van de doelgroep zich bevindt. Zo haal je het meest uit je product.

Stap 3: Bepaal het doelgroep segment

Doordat ik het festival heb onderzocht, kwam ik erachter dat het festival vanaf 18 jaar is, omdat alcohol meespeelt. Omdat ze mensen nodig hebben achter de bar, is het handig als de vrijwilligers een horeca achtergrond hebben. Ze hebben ook mensen nodig bij het checken van de tickets en ID's. Ik heb mijn doelgroep na al deze bevindingen aangepast naar: Mensen boven de 18 jaar die een horeca ervaring hebben en die goed tegen de drukte kunnen en weten hoe ze daarmee om moeten gaan.

Stap 4: Bepaal de boodschap

De doelgroep en de organisatie komen samen door het product dat we gaan aanbieden op een evenement. Ik wil de doelgroep laten weten dat het een organisatie is waar je ervaring opdoet in de festival wereld, en dat je specifieke werkervaring opdoet op het gebied van horeca. Ook leer je om te gaan met de drukte en ervaar je hoe het is om op een grote locatie te werken. Tevens wil ik de doelgroep laten weten dat ze achteraf worden beloond voor hun harde werk. De vrijwilligers werken één van de twee dagen op het festival, en krijgen achteraf een beloning voor hun harde werk, namelijk gratis toegang tot het festival dat de volgende dag plaatsvindt of voor de volgende editie. Ook krijgen ze tijdens het werk gratis drinken (geen alcohol) en krijgen ze voor de helft van de prijs een lunch en avondeten. Ze kunnen kiezen tussen achter de bar staan of ze kunnen de tickets & ID's checken.

3 zaken die van belang zijn om over te brengen aan de doelgroep:

- Als vrijwilliger ben je verplicht om bij de ingang alle tickets te scannen, en alle ID's te checken.
- Als vrijwilliger ga je ervaring opdoen op het gebied van horeca, en leer je om te gaan met de drukte en het werken op een grote locatie.
- Als vrijwilliger krijg je eten voor de helft van de prijs, en gratis drankjes. Ook krijg je gratis toegang voor de volgende dag van het festival of een dag van de volgende editie.

3

Bijlage 1: Project voorstel

Fase 1

Ik heb mijn schetsen gemaakt (zie bijlage), en heb daarna besloten dat ik voor schets 3 ga, omdat die veel mogelijkheden heeft met het design, en de basis (dus de hoekjes als knop) is een goede manier om iets over te laten komen bij de gebruiker. Ook ziet het er speels uit en trekt het je aandacht.

Stap 5: Bepaal de locatie

Je kunt de doelgroep tegenkomen:

- Op de universiteit

Motivatie: School, opleiding doen | Evenement: Lezingen, studievereniging

- Clubs

Motivatie: Lekker uitgaan, muziek, vrienden | Evenement: Feestjes

- Festivals

Motivatie: Feest vieren, dansen, vrienden

- Park

Motivatie: Gezelligheid, buiten, mooi weer | Evenement: Festivals

Een club of een festival past goed bij mijn organisatie. Ik heb gekozen voor een festival omdat zich daar een groot aantal mensen van de doelgroep bevindt. Ze houden van een feestje en zijn graag in het bijzijn van mensen, dus sociaal. Die mensen ga ik interesseren en aanspreken in werken bij Open Air door middel van mijn interactieve installatie. Ik heb voor Het Amsterdamse Verbond festival gekozen dat in Amsterdam plaatsvindt in het Sportpark de Eendracht. Het is op 5 mei. Daar wordt muziek gedraaid dat erg populair is bij mensen tussen de 18 en 25 jaar. Het festival was vorig jaar ook een succes en er kwam een groot aantal mensen die in mijn gekozen doelgroep vallen.

Stap 6: Bepaal de hoofdvraag

Hoe kan Open Air Amsterdam een interactieve installatie ontwikkelen voor mensen boven de 18 jaar*, op Het Amsterdams Verbond zodat ze te weten komen dat ze ervaring op kunnen doen in de horeca en festival gelegenheden?

- * De gekozen doelgroep: Mensen boven de 18 jaar die een horeca ervaring hebben en die goed tegen de drukte kunnen en weten hoe ze daarmee om moeten gaan.

Organisatie: Ze hebben via de Facebook page en hun eigen website vrijwilligers opgeroepen. Ze hebben dus hun website en Facebook nodig om dat voor elkaar te krijgen.

Doelgroep: Ik ben ervan uitgegaan dat de gekozen doelgroep boven de 18 jaar is, omdat er alcohol meespeelt tijdens het werken op het festival. Ook houden ze van muziek die vaak in clubs wordt gedraaid, zoals R&B en House.

Evenement: Het Amsterdams Verbond vind plaats op 5 mei in het Sportpark de Eendracht. Er draaien verschillende soorten muziekorganisaties zoals Vunzige Deuntjes en Chicago Social Club, die erg populair zijn bij mensen tussen de 18 en 25 jaar. Veel van die organisaties draaien vaak feesten in clubs in Amsterdam, waar veel mensen van mijn doelgroep ook komen. Daarom trekt dit festival veel mensen van mijn doelgroep.

Stap 7: Werk het plan van aanpak uit

Deelvragen voor de organisatie:

- Worden de gebruikers verdeeld over de 2 functies* of mogen ze zelf kiezen?
- Zijn er lockers waar de vrijwilligers hun spullen in kunnen doen?
- Functie 1: Achter de bar staan. Functie 2: Helpen bij ID's en tickets checken.

Deelvragen voor de doelgroep:

- Is er een begeleider tijdens het werk waar ze dingen aan kunnen vragen?
- Moeten de vrijwilligers een bepaalde outfit aan tijdens het werken?

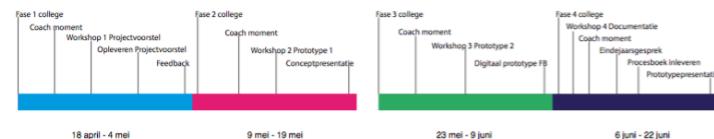
Deelvragen voor het evenement:

- Word je ID gecheckt bij de ingang of moet je elke keer je ID laten zien als je drinken haalt?
- Mag je eigen eten en drinken meenemen?

Programma van Eisen

- Het product moet een digitale interactieve installatie zijn
- Het product moet de doelgroep inspireren, aanspreken en interesseren
- Het product moet op een locatie geplaatst worden waar de doelgroep zich bevindt
- Het product moet de doelgroep aanspreken om zich aan te melden als vrijwilliger
- Het product brengt de belangrijkste zaken over het vrijwilligerswerk goed over bij de doelgroep
- De doelgroep zou via het product genoeg geïnformeerd moeten worden over de organisatie en het evenement
- De doelgroep zou via het product genoeg geïnformeerd moeten worden over het werk
- De doelgroep zou via het product genoeg geïnformeerd moeten worden over wat zij van het werk kunnen leren

Planning



Naast de huidige planning die ik hierboven heb gemaakt, ben ik ondertussen ook voor mijzelf aan het plannen. Ik ga namelijk elke week één dag volledig aan het huiswerk van project 4, zo heb ik genoeg de tijd om alles af te maken en heb ik nog de rest van de week om eventueel dingen aan te vullen of te verbeteren. Meestal is project 4 op donderdag, dus ik ben van plan om de dag waar ik aan het huiswerk van project 4 ga op vrijdag te doen zodat ik zaterdag en zondag tijd heb voor mijn andere vakken.

Stap 8: Vul de probleemsituatie aan

De opdracht is om een interactief product te ontwerpen voor een organisatie waardoor zij vrijwilligers op een leuke en makkelijke manier kunnen verzamelen. Het product zou uiteindelijk op een soort event moeten komen te staan, waar de doelgroep zich bevindt. Het product zou de doelgroep moeten uitdagen en inspireren om mee te doen als vrijwilliger voor de organisatie. Ze moeten niet het gevoel hebben dat ze mee moeten doen, maar dat ze het uit zichzelf graag willen en leuk zouden vinden. De doelgroep zou via dat product geïnformeerd moeten worden op een leuke manier waardoor ze dat gevoel krijgen dat ze zich graag willen aanmelden.

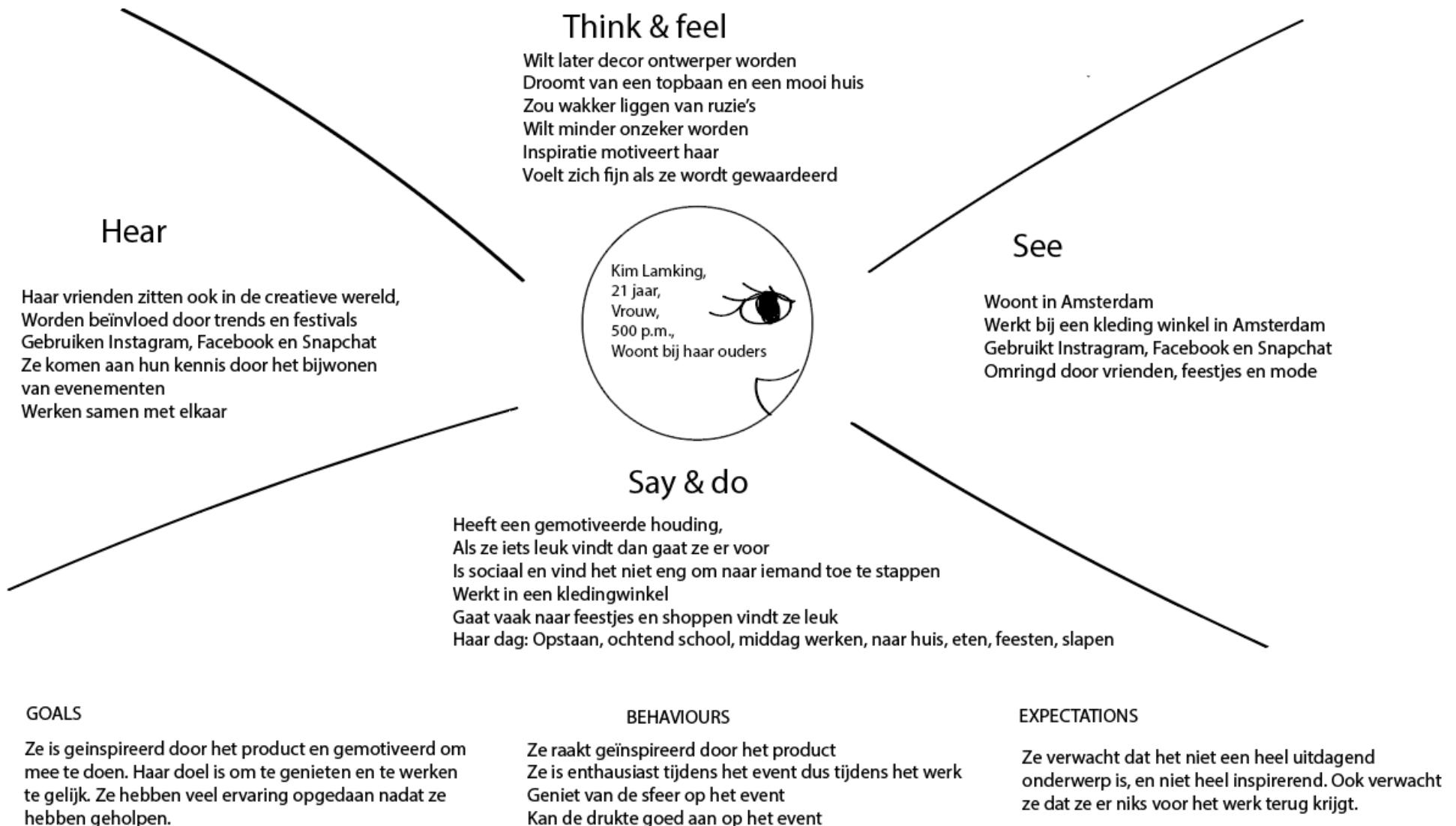
De probleemsituatie:

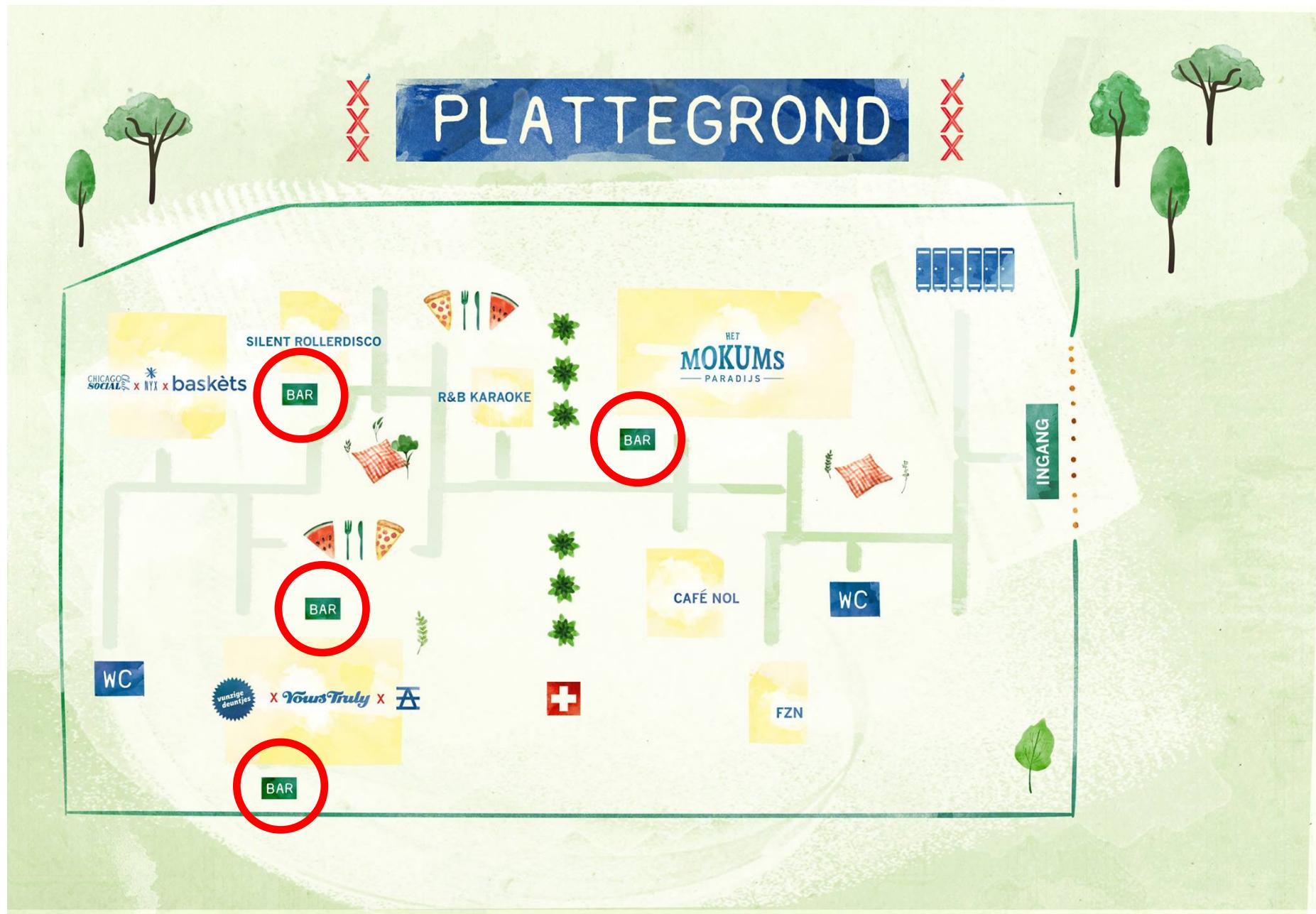
Hoe kan Open air een interactieve installatie ontwikkelen voor de doelgroep boven de 18 jaar*, op Het Amsterdams Verbond zodat ze te weten komen dat ze ervaring op kunnen doen in horeca en festival gelegenheden?

- * De gekozen doelgroep: Mensen boven de 18 jaar die een horeca ervaring hebben en die goed tegen de drukte kunnen en weten hoe ze daarmee om moeten gaan.

Het ontwerprobleem:

De interactieve installatie moet de doelgroep inspireren en vermaken zodat ze zich graag willen aanmelden. Het moet in het thema van Open Air zijn zodat je meteen ziet dat het om een festival gaat. Ook moet het informatie bevatten om de doelgroep zo goed mogelijk te informeren over wat ze gaan doen en hoe dat te werk gaat. Mijn grootste uitdaging is om de interactieve installatie op een leuke en inspirerende manier te ontwerpen en te presenteren.





Idee schetsen

Toen ik voor het eerst ging schetsen voor dit project wilde ik een enorm scherm gebruiken zodat het meteen zou opvallen. Ik kwam er pas later achter dat dat uiteindelijk niet toegestaan was en ik het op een klein scherm, formaat tablet moest doen. Ik heb in het begin een aantal schermen geschetst om de sfeer te laten zien die ik wilde gebruiken.

Bij schets 1 had ik het idee om het concept te maken via een slide show. Door middel van de 'dots' rechts onderin kon je navigeren en uiteindelijk bij het spel en het aanmelden komen.

Bij schets 2 heb ik een soort basis scherm gemaakt waar je 4 kanten op kon gaan, namelijk; informatie over Open Air, check de vacature, speel een spel en de aftermovie. Ik wilde de aftermovie sowieso in mijn concept verwerken zodat de potentiële mensen een glimp kunnen krijgen van hoe het festival eruit ziet en hoe de sfeer daar is.

Bij schets 3 ging ik meer voor een overzicht dat duidelijk was en 'clarity' had. Daarom heb ik het scherm zo gemaakt dat je maar 2 knoppen hebt zodat het er rustig en overzichtelijk uit zou zien.

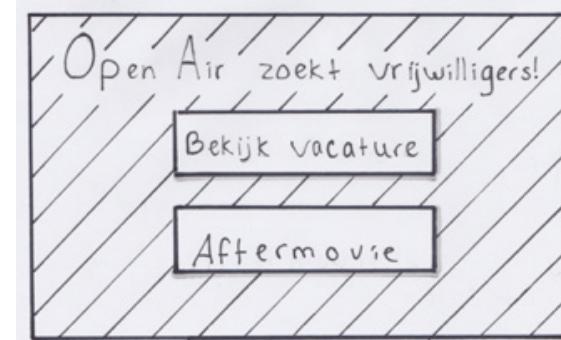
Schets 1



Schets 2



Schets 3



Kleine conclusie

In deze fase leerde ik hoe ik grondig onderzoek kon doen naar de organisatie en doelgroep. Het bedenken van de deelvragen in het project voorstel was voor mij lastig in het begin, omdat ik nog niet duidelijk wist hoe ik het wilde aanpakken. Ik wist de organisatie al maar de doelgroep was bij mij nog een beetje onduidelijk. Nadat ik de informatie van mijn doelgroep en organisatie compleet had, kon ik de deelvragen goed bedenken.

Toen ik bezig was met het onderzoeken en uitpluizen van de organisatie kreeg ik veel inspiratie en motivatie, en daarvan bedacht ik veel leuke ideeën voor een concept. Het was moeilijk voor mij om een concept te kiezen omdat ik ze allemaal leuk vond. Ik heb uiteindelijk gekozen voor een concept dat het beste past bij het vrijwilligerswerk.

Wat heb ik gedaan

In deze fase moesten we het gekozen concept verder uitwerken en onder andere een storyboard ervan maken. We moesten ons nog steeds verdiepen in de informatie van de doelgroep en de organisatie, en dat linken aan het concept. Op basis van deze fase moesten wij een concept poster maken en presenteren.

Het concept komt op Het Amsterdams Verbond festival te staan. Ik heb naar de plattegrond van het festival gekeken en vond het een goed idee om het in de buurt van de drank kraampjes neer te zetten. Bij mijn spel krijgt iedereen namelijk een beloning nadat ze zich hebben aangemeld. Ze krijgen een gratis drankje dat ze op dit festival kunnen halen. Dat gaat via een soort barcode/scan dat na de aanmeldings-pagina te zien is. De gebruikers kunnen daar een foto van maken en de foto laten zien aan de bar om een gratis drankje te krijgen.

De reden waarom ik dat erin heb verwerkt is omdat mensen meer gedreven zijn iets te doen voor iemand wanneer zij er ook iets voor terug krijgen. Ook krijgen ze nadat ze het werk hebben verricht gratis toegang naar de volgende dag van het festival (of van volgende editie). Dat staat in de mail die ze krijgen. Meer hierover in bijlage 1.

Mijn gekozen concept

Nadat ik meerdere ideeën had geschatst en bedacht moest ik een keuze gaan maken. Ik ben voor het concept gegaan dat het meest past bij mijn organisatie en bij het werk wat de vrijwilligers gaan doen. De andere ideeën vond ik ook leuk, maar niet zo goed passen bij het onderwerp en het werk. De drie ideeën die ik op mijn concept poster (bekijk bijlage 4) heb gezet zijn ideeën die mij erg leuk leken. Ik ben uiteindelijk voor het eerste concept gegaan (het meest linkse concept op de poster). De reden daarvoor is omdat je een spel speelt waar tappen van bestellingen en het checken van ID's in voor komt. Dit is ideaal omdat de potentiële vrijwilligers dan goed een indruk kunnen krijgen van wat voor werk de uiteindelijk zouden kunnen gaan doen op Open Air. Het spel is deels interactief en deels fysiek opgesteld. Dit heb ik met opzet gedaan omdat het dan leuker is om het te spelen.

Mijn concept heet het 'Check 'N Tap' spel. Bij dit spel leer je hoe je een ID snel moet checken en daarna snel een bestelling moet tappen binnen te tijd. Oftewel het vrijwilligerswerk dat ze uiteindelijk gaan doen. Bij het spel hoort een tablet en een tab bar. Het past goed bij de doelgroep omdat de doelgroep boven de 18 jaar is en dus soms ook in aanraking komt met alcohol. Ook hebben ze een horeca ervaring en dat kunnen ze door dit spel goed laten zien.

Hier naast zie je de uiteindelijke schets van mijn concept. Ik heb er een soort afdak bij bedacht zodat het droog staat en de Open Air sfeer nog meer kan worden overgebracht. De tablet staat op een zuil ter hoogte van de tap bar waardoor de gebruikers makkelijk het spel kunnen spelen. Aan de rechterkant zie je een klein voorbeeldje van hoe het eruit kan gaan zien. Je ziet eerst twee schermen, die bevatten het gedeelte van het checken van het ID. Nadat de gebruiker dat goed heeft gedaan krijgt hij/zij een order binnen en die moet hij/zij dan tappen binnen de tijd. De tab bar is niet echt dus er komt geen echt bier uit. Je ziet het glas en de lopende tijd op het scherm en zodra je in het echt gaat tappen zie je het glas dus op het scherm gevuld worden.



P4 Vrijwilligers werven voor Amsterdam Open Air festival

ORGANISATIE



Afb. 1 Open Air logo

Het Amsterdam Open Air festival is een festival in de buitenlucht en staat bekend om de mooie versieringen en vele verschillende muziek stages. Het festival duurt 2 dagen (3&4 juni) en vindt plaats in het Gaaasperplas park. Ze zoeken vrijwilligers voor het checken van ID's en tickets, en vrijwilligers voor achter de bar.

Wat biedt de organisatie de doelgroep:

- Ervaring opdoen in het horeca vak.
- Ervaring opdoen van het omgaan met drukte.
- Leren hoe je zsm. mensen kunt helpen.

Belangrijke PvE:

- Doelgroep moet boven de 18 jaar zijn.
- Doelgroep heeft horeca ervaring.
- Stressbestendig.
- Vervoer zelf regelen.
- Het product moet de doelgroep inspireren en interesseren.

DOELGROEP



Afb. 2 Doelgroep

De doelgroep: Stressbestendige mensen boven de 18 jaar met horeca ervaring.

De belangrijkste gebruikers eisen:

- Regelmatisch pauze.
- Korting op eten en drinken.
- Een plek om eigen spullen kwijt te kunnen.
- Een beloning krijgen.

Doelen:

- Willen graag meer ervaring opdoen in de horeca.
- Willen naast het werk ook kunnen genieten van de omgeving.

Vrijetijdsbesteding:

- Outdoor festivals.
- Uitgaansgelegenheden.
- Met vrienden zijn.

EVENEMENT



Afb. 3 Amsterdams Verbond logo

Het Amsterdams Verbond festival.

- Er staan meestal rijen bij de drink gebieden, dus mensen die wachten zouden eventueel het spel kunnen spelen.

- Het product bevat een touchscreen, dus de tablet. Dat is de enige manier hoe je met het spel in contact kan komen. Zodra je het spel speelt heb je ook contact met de bijbehorende bar.

- De bar werkt via bierfusten. Geen aansluiting nodig.

Conclusie:

Stressbestendige mensen met horeca ervaring die ouder zijn dan 18 jaar komen naar Het Amsterdams Verbond en zijn precies wat Open Air zoekt als vrijwilliger.

UITGEWERKTE CONCEPTEN

CHECK 'N TAP



Bij dit spel leer je hoe je een ID snel moet checken, en daarna snel een bestelling moet tappen.

De gebruiker heeft interactie met de tablet, touchscreen. Ook hebben ze contact met de bar.

SPIN THE



Bij dit spel leer je hoe je op een snelle manier een ID moet checken en hoe je daarom moet gaan.

De gebruiker heeft interactie met de tablet, touchscreen. De gebruiker heeft contact met de sokkel, waar de keuzes op staan.

CHECK 'N GO

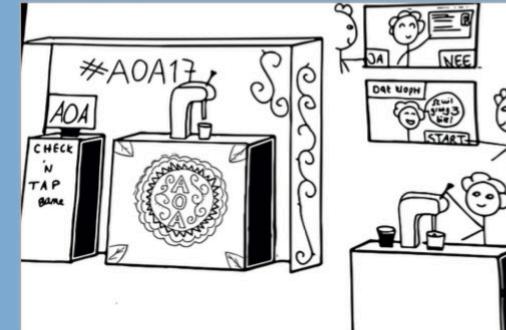


Bij dit spel leer je nieuwe beats te maken en ervaren hoe het is om dj te zijn en hoe een festival te werk gaat.

De gebruiker heeft interactie met de draaitafel, dus de platen en knopjes. En met de tablet waar je de beat kan downloaden/opsturen.

HET GEKOZEN CONCEPT

CHECK 'N TAP



Mijn doelgroep wordt aangetrokken doordat je gratis een biertje krijgt bij dit spel en het is met tijd dus dat motiveert jou om het zo snel mogelijk te doen. Ook het decor leuk versierd en dat trekt de aandacht.

Ik heb gekozen voor het Tap 'n go spel, omdat dit alle onderwerpen van het vrijwilligerswerk bevat. De organisatie heeft daar ook baat bij omdat ze het werk echt ervaren.

- Je leert hierbij om snel een ID te checken.

- Je leert hier om zo snel mogelijk bier te tappen.

- Het past bij het vrijwilligerswerk want dat is ID's checken en achter de bar staan.

- Dit idee is beter dan de andere twee omdat dit idee beide vrijwilligers functies bevat op een leuke manier.

- Je hebt interactie en contact met een touchscreen tablet.

- Het past bij de doelgroep want ze zijn zelf boven de 18 jaar en nuttigen zelf soms ook alcohol.

- Na het spel kunnen ze zich aanmelden via de touchscreen tablet.



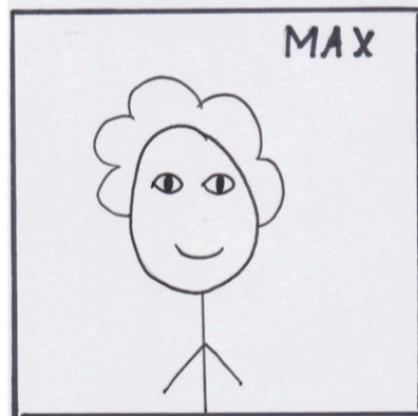
Naam: Nina van Bergen, 500729032
Docent: Barbara ten Brink

Datum: 18-05-2017
Klas: Aqua

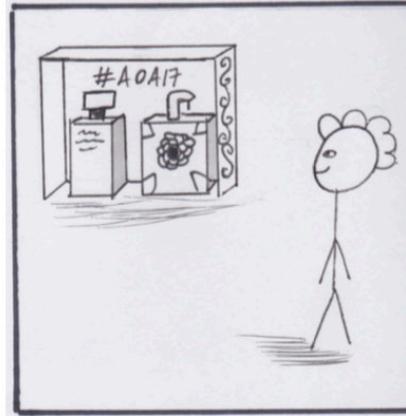
Bronnen: Afb. 1: <http://amsterdamopenair.nl> | Afb. 2: http://tommiegroep.nl/wp-content/uploads/2014/02/IMG_4277.jpg
Afb. 3: <http://www.hetamsterdamsverbond.nl/#leeftijd> | Boom icon: <https://clipartfest.com/categories/view/64e9e160d-f8bb0b591bf0a76147eb079b3175b6cvector-clipart-tree.html>

P4 Storyboard

Naam: Nina van Bergen, 500729032, Aqua
 Docent: Barbara ten Brink
 Datum: 18 - 05 - 2017



Dit is Max. Hij is 18 jaar oud en bevindt zich nu op het Amsterdams Verbond Festival.



Max ziet de AOA 'tent' en is nieuwsgierig naar wat daar gebeurd. De tap bar en tablet spreken hem aan, en de versiersels.



Max leest de tablet en raakt geïnteresseerd in het spel. Hij vraagt zich af of hij geschikt is voor het werk.



Max checkt het ID en drukt op 'JA'. Dan krijgt hij door dat het goed is en ziet hij haar bestelling. Hij drukt op start en de tijd loopt.



Max gaat aan de slag met de bestelling.



Nadat hij binnen de tijd klaar is met de bestelling, drukt hij op 'klaar'.



Hij wordt enthousiast over dat gratis bier en gaat door met het spel.



Nadat Max helemaal klaar is met het spel, komt dit scherm tevoorschijn. Hij is zo enthousiast geworden dat hij zich meteen aanmeldt. Daarna geniet hij van zijn welverdiende gratis bier.

Storyboard

Ik wilde in mijn storyboard de belangrijkste flow laten zien van het concept, namelijk het spel spelen. Ik heb ook andere flows in mijn concept, bijvoorbeeld het aanmelden en meer informatie over het festival.

Mijn idee was om de mensen het spel te laten spelen, en dat zij dan geïnspireerd en gemotiveerd zouden raken over het aanmelden voor het vrijwilligerswerk. Ik was sowieso van plan om het uiterlijk van mijn concept op een unieke manier te stijlen zodat het meteen zou opvallen en de mensen meteen kunnen zien dat het van Open Air is. Hieronder een klein stukje van mijn storyboard over hoe het spel eruit gaat zien.

Ik wilde duidelijk laten zien dat het een combinatie is van een interactief en fysiek spel. Het interactieve gedeelte gaat over het checken van een ID, wat je bij de linker schets ziet, en het fysieke is het tappen van de bestelling, wat je rechts kunt zien. Ik vind het belangrijk dat de potentiële vrijwilligers kans maken op een beloning zodra ze mee doen aan het spel en zich aanmelden. Het is namelijk leuker om iets de toen voor iemand als je er ook iets voor terug krijgt. En het leuke aan de beloning bij mijn concept is dat je het eigenlijk meteen op Het Amsterdams Verbond festival kunt gebruiken. Dat bevordert de motivatie om mee te doen.



Max checkt het ID en drukt op 'JA'. Dan krijgt hij door dat het goed is en ziet hij haar bestelling. Hij drukt op start en de tijd loopt.



Max gaat aan de slag met de bestelling.

Kleine conclusie

In deze fase leerde ik hoe ik een storyboard zo goed mogelijk kon maken, namelijk door de belangrijkste flow te laten zien. Ik vond het leuk om mijn concept verder uit te werken omdat ik dan echt meer in detail ging werken en dat vind ik leuk om te doen. Ook heb ik geleerd om de gebruikers met zoveel mogelijk respect te behandelen want daardoor bereik je het meest in je opdracht. Ik heb daarom dus extra aandacht besteed aan hoe ik hun zou kunnen motiveren.

Ik probeerde manieren te bedenken waardoor de gebruiker zo gemotiveerd mogelijk kon raken. Voorbeelden daarvan zijn dat ik de stijl van Open Air veel laat terug komen in het concept, zodat je meteen ziet dat het van Open Air is. Ook staat er muziek aan bij mijn concept om het aangenamer te maken, en heb ik naast het interessante spel een leuke beloning bedacht zodat de gebruiker sneller bereid is mee te doen en uit zichzelf zich graag wilt aanmelden.

Ik wilde vooral het gevoel van 'verplichting' en 'voor het blok zetten' vermijden, omdat de gebruikers zich dan niet op hun gemak voelen en het dus niet uit zichzelf zouden doen. Daarom heb ik voor een manier gekozen waardoor de gebruiker nieuwsgierig raakt, en aan de andere kant ook altijd de mogelijkheid heeft om te stoppen met het spel.

Wat heb ik gedaan

In deze fase hebben we aandacht besteed aan het prototype. We gingen werken aan ons prototype en daar moesten we onder andere een 3 paden schets/keypath voor maken. Ik ging mij in deze fase vooral richten op mijn spel, en de details daarvan.

In het begin had mijn spel nog wat onduidelijkheden. Het was namelijk eerst zo dat je echt bier moest gaan tappen. Maar dat heb ik aangepast naar tappen zonder bier (en dat je het glas op het scherm ziet vullen), omdat er anders mensen misbruik zouden kunnen gaan maken van de tap. Dat is niet wat ik wilde en heb dat gedeelte dus digitaal gemaakt.

Ik ging mijn prototype verwerken in het programma Invision. Nadat ik dat had gedaan begon het al echt te lijken op een prototype. Ik was wel van plan om later in het project een maquette te maken van het concept.

Keypath uitleg

Nadat ik mijn concept had bedacht ging ik kijken naar wat er allemaal sowieso in het spel moest zitten, gedeeltelijk op basis van mijn PvE (zie bijlage 1). Naast het spel dacht ik aan een ‘meer informatie’ functie om de mensen te informeren over het festival en het vrijwilligerswerk. Eventueel kan daar een link bij van een aftermovie van vorig jaar om de sfeer over te brengen. Ook dacht ik aan een aanmeld functie, niet alleen als ze het spel goed hebben gespeeld maar ook als ze het spel minder goed hebben gespeeld. Ik wilde niet de situatie krijgen in mijn concept dat mensen die het spel niet goed hadden gespeeld zich niet konden aanmelden.

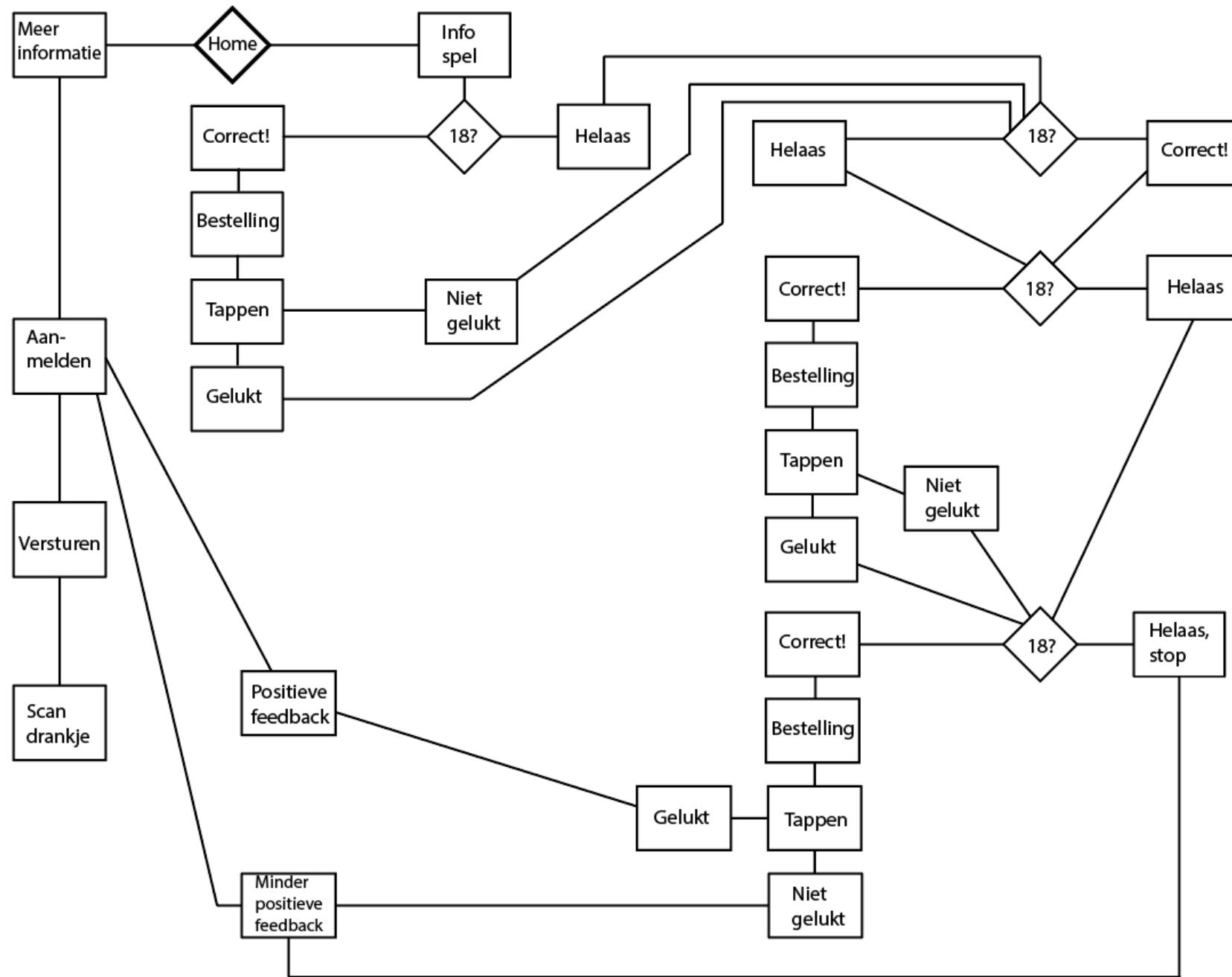
Ik heb daarom een manier bedacht waardoor de mensen die het minder goed hebben gespeeld zich toch nog kunnen aanmelden voor het werk. Die mensen krijgen een ander beeld te zien dan de mensen die het spel wel goed hebben gespeeld, maar het komt wel op hetzelfde neer. De mensen die zich hebben aangemeld krijgen naast de algemene informatie en informatie over de dag en beloning, een oefendag aangeboden via de mail. Zo ervaren ze hoe het werk in het echt is en kunnen ze het leren. Iedereen kan zich op deze manier dus altijd aanmelden voor het werk.

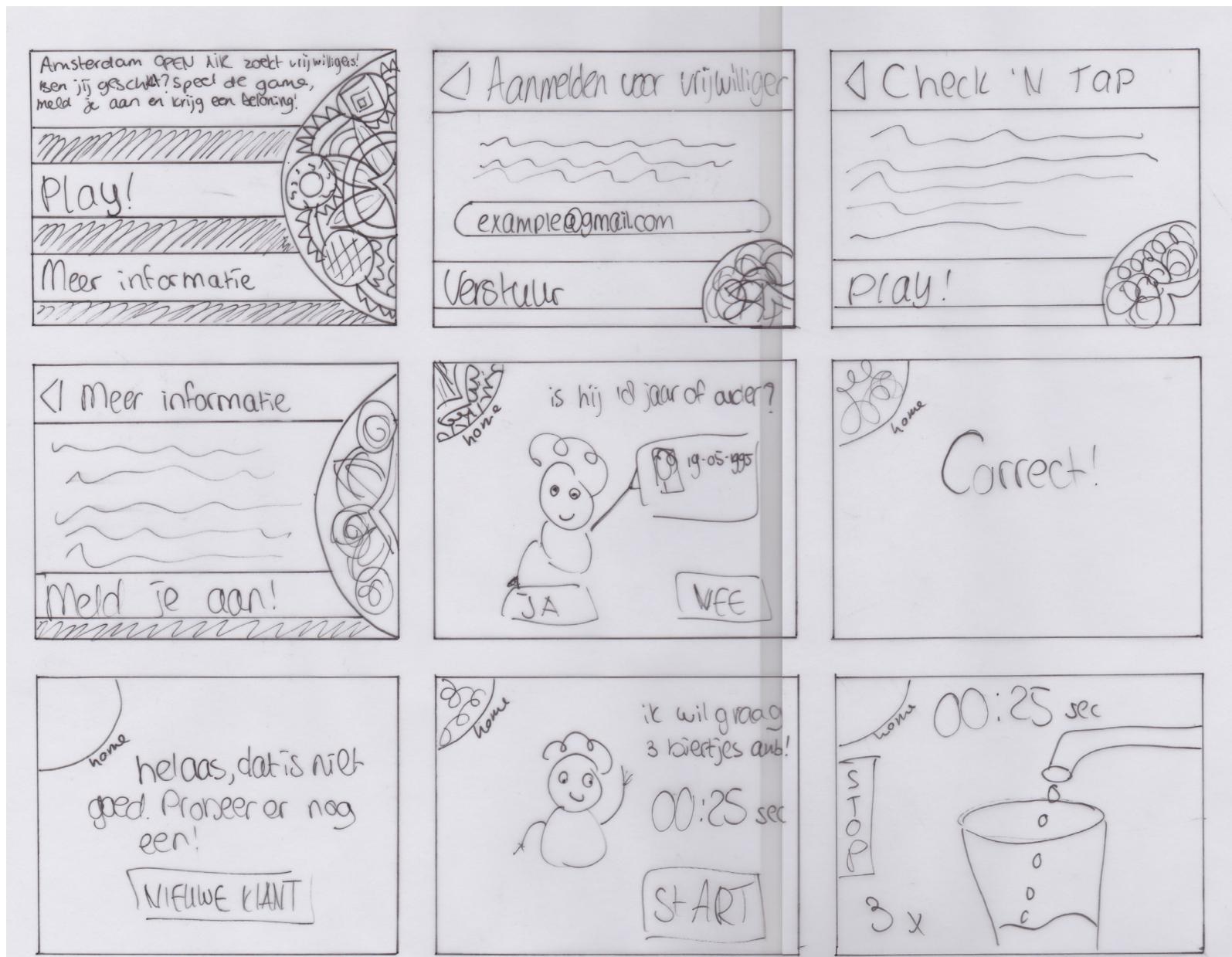
The screenshot shows a light blue background with a red header bar containing a back arrow and the word "Home". Below the header, there is a green button with the text "Meld je aan!". The main content area contains the following text:
Wauw, dat heb je goed gedaan! Jij bent zeker geschikt om te werken als vrijwilliger bij Amsterdam OPEN AIR. Meld je gauw aan en ontvang de beloning!

Positieve feedback

The screenshot shows a light blue background with a red header bar containing a back arrow and the word "Home". Below the header, there is a green button with the text "Meld je aan!". The main content area contains the following text:
Helaas, je hebt het spel niet gehaald. Maar geen zorgen! Je kunt je altijd aanmelden voor het werk, je krijgt dan een oefendag om te kijken hoe het in het echt gaat. Meld je gauw aan en ontvang de beloning!

Minder positieve feedback





Bijlage 8: Digitaal prototype (na feedback in fase 4)

Fase 3

Home

Amsterdam OPEN AIR zoekt vrijwilligers!
Ben jij geschikt? Speel de game, meld
je aan en krijg een beloning!

Play!

Meer informatie



Spel uitleg



Check 'N Tap!

Er komt een persoon naar jou toe en jij moet zijn/haar ID checken. Is de persoon boven de 18 jaar dan klik je op JA. Dan geeft de persoon een bestelling die je binnen een bepaalde tijd moet gaan tappen. Als de persoon niet boven de 18 jaar is, dan klik je op NEE en krijg je een nieuw persoon.

De tap is vanzelf ingesteld dus je hoeft alleen het gebaar te maken en je ziet het glas op de tablet gevuld worden. Het is aan jou om zo snel mogelijk de bestelling te maken! Na 3 bestellingen die goed zijn gegaan is het spel afgelopen krijg je te horen of je geschikt bent om te werken bij OPENAIR.

Je kunt daarna een formulier invullen en daarvoor krijg je een GRATIS scan waar je een drankje aan de bar kunt halen!

Play!

Feedback tappen minder positief



Helaas, niet gelukt.
Probeer er nog een!

NIEUWE KLANT

Meer informatie

Meer informatie

In samenwerking met MTV, Club Air en andere grote namen uit het Amsterdamse nachtleven, wil Amsterdam Open Air een goed beeld geven van het Amsterdamse nachtleven. Met name van het evenementenprogramma STRAFWERK, GirlsLoveDJs en Afrololos is het eder jaar een populair festival aan het begin van de zomer.

Amsterdam OPEN AIR zoekt voor het festival vrijwilligers om te helpen bij het ID's checken en voort achter de bar. Door het spel te spelen krijg je een indicatie over hoe het te werk gaat en wat er van verwacht wordt.

Ben jij een stressbestendig persoon boven de 18 jaar met horeca ervaring? Dan zoeken wij naar jou!

Meld je aan!

Aftermovie Open Air 2016

Reactie spel positief

Home

Wauw, dat heb je goed gedaan! Jij bent zeker geschikt om te werken als vrijwilliger bij Amsterdam OPEN AIR. Meld je gauw aan en ontvang de beloning!

Meld je aan!

Einde spel feedback



Helaas, dat is niet goed.

STOP

Aanmelden

Aanmelden voor vrijwilliger

Vul hier jouw email in en wij sturen je een mailtje met verdere informatie over **AMSTERDAM OPEN AIR**. Nadat je op verstuur hebt geklikt krijg je een scan voor jou **GRATIS** drankje.

example@gmail.com

Verstuur

Reactie spel minder positief

Home

Helaas, je hebt het spel niet gehaald. Maar geen zorgen! Je kunt je altijd aanmelden voor het werk, je krijgt dan een oefendag om te kijken hoe het in het echt gaat.
Meld je gauw aan en ontvang de beloning!

Meld je aan!

Feedback minder positief



Helaas, dat is niet goed.
Probeer er nog een!

NIEUWE KLANT

Feedback + scan

Bedankt!

Home



Bedankt voor het aanmelden! Wij sturen jouw zo snel mogelijk een mailtje met verdere informatie. Hieronder kun je een foto maken van de scan voor het gratis drankje. De foto moet je laten zien aan de bar en dan krijg je je gratis drankje. Enjoy!



Feedback pagina positief



Home

Gelukt!

Op naar de volgende

NIEUWE KLANT

Feedback positief



Correct!

Bijlage 8: Digitaal prototype (na feedback in fase 4)

Fase 3

Klant 1



Klant 2



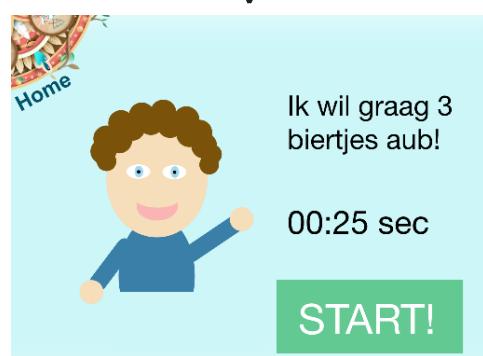
Klant 3



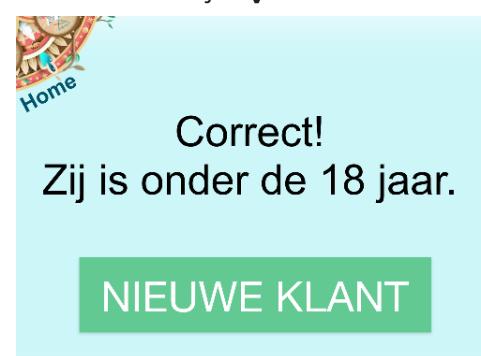
Klant 4



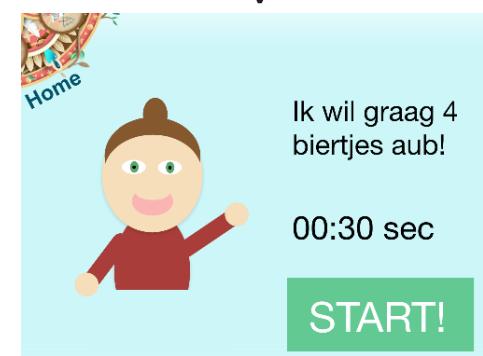
Order 1



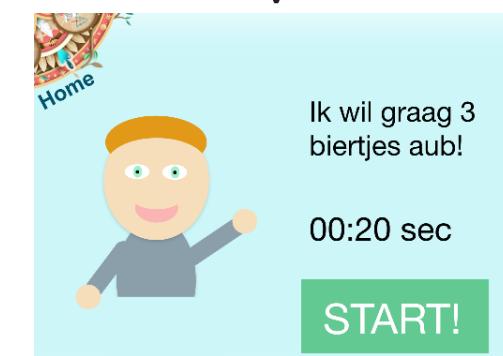
Feedback leeftijd



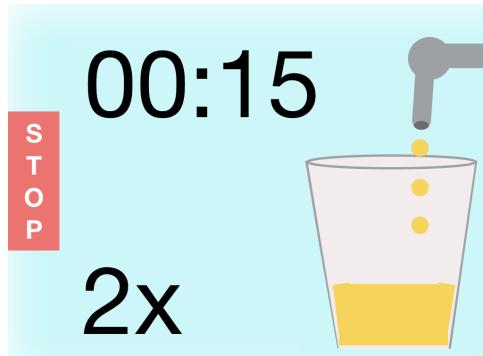
Order 2



Order 3



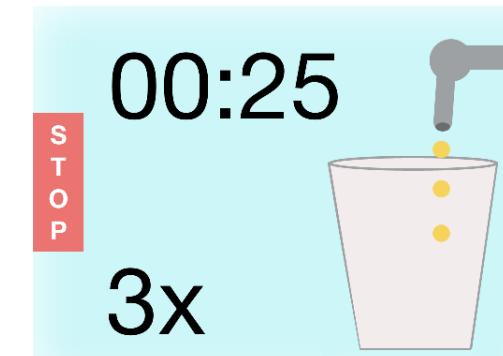
Animatie tappen



Animatie fout



Tappen animatie



Prototype

Ik heb mijn prototype zoveel mogelijk aangepast aan de sfeer en stijl van Open Air, omdat mensen dan meteen een indruk krijgen van het festival. Ook maakt de stijl het aangenamer voor de gebruikers.

Een kenmerkend object van de stijl van Open Air is dit jaar het diagram (zie afb. 3) dat is versierd met allemaal hippie achtige elementen. Dit heb ik terug laten komen in mijn concept door het diagram als home te gebruiken. Verder heb ik het zo rustig mogelijk gehouden als het gaat om interactie en knoppen op de schermen, zodat mensen hun aandacht kunnen focussen op één taak.

Ik heb alle knoppen kleuren gegeven die allemaal terugkomen in het versierde diagram. Dat maakt het een geheel. Verder heb ik de achtergrond licht gehouden zodat de belangrijke elementen goed naar voren komen. De knoppen zijn extra groot zodat de gebruikers niet veel moeite hoeven te doen om erop te klikken.

Ik heb 3 animaties gemaakt van het glas dat wordt gevuld. De eerste animatie in het spel gaat alles nog goed, je ziet dat de glazen netjes worden gevuld. Bij de tweede gaat het mis en loopt er eentje over, dan is te tijd om en heeft de gebruiker het niet gered. En bij de derde gaat alles ook goed. Ik heb met opzet de ‘fout gaande’ animatie erin verwerkt omdat ik op deze manier kan laten zien wat er gebeurd als het fout gaat. Dit heb ik in mijn concept verwerkt nadat ik mijn feedback had gekregen. Daarvoor had ik nog maar 1 animatie van het tappen.



Afb. 3

Kleine conclusie

In deze fase ben ik voornamelijk bezig geweest met het uiterlijk van mijn concept en de functies in het concept. Ik wilde het zo goed mogelijk laten passen bij het thema van Open Air 2017. Je kunt bij de digitale schermen zien dat de gebruiker op elk scherm kan stoppen en naar home kan gaan. Wat ik ook al bij fase 2 zei, de gebruikers voelen zich op deze manier niet verplicht en voor het blok gezet om iets te doen omdat er overall ‘home’ staat en omdat je tijdens het spel ook gewoon kan stoppen.

Het duurde bij mij lang voordat ik tevreden was met mijn digitale schermen. Dit komt omdat ik nogal precies ben als het gaat om vormgeving. Ik besteed veel aandacht daaraan en aan hoe de functies op zijn best kunnen worden gepresenteerd.

Ik vond dit een interessante fase omdat je in deze fase je schermen gaat realiseren. Het gaat er als een geheel uit zien en dat geeft ook wat duidelijkheid en overzicht in je hoofd. Je weet hoe het er nu uit gaat zien en wat de flows zijn.

Wat heb ik gedaan

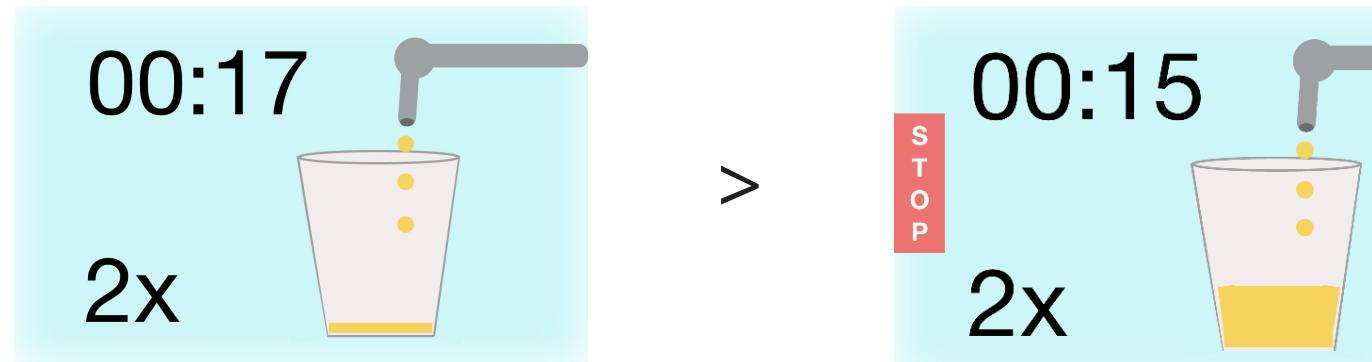
In deze fase kregen wij als eerst feedback op de eerste versie van ons digitaal prototype. Bij mijn versie van toen, had ik nog geen stop knop bij het spel en had ik de verschillende scenario's nog niet tot in de puntjes uitgewerkt. Op basis van de feedback die ik toen had gekregen heb ik dat aangepast (zie bijlage 8). Er is niet veel veranderd na de feedback, alleen de animaties en de kleine details.

Nadat ik mijn schermen had aangepast ging ik mijn prototype klaarmaken voor het testen. Ik heb toen een testplan gemaakt en heb een aantal verschillende mensen getest (zie bijlage 9).

Verder ben ik ook begonnen aan mijn maquette voor de presentatie.

De verbeteringen

Hieronder kun je zien hoe de animatie er eerst uitzag. Er was nog geen stop knop dus de gebruikers konden niet stoppen tussendoor. Dat heb ik aangepast door een stop knop aan de zijkant te plaatsen zodat ze altijd hun eigen gang kunnen gaan in het concept. Verder heb ik de animaties verschillend gemaakt, wat ik al zei in fase 3, om goed te laten zien hoe het spel kan lopen.



Het testen

Ik heb mijn prototype door verschillende mensen laten testen, zodat ik meer informatie zou krijgen. Ik had een vrouw van 21 jaar oud en een vrouw van 40 jaar oud getest. Dit deed ik met opzet omdat ik wilde zien of zij hetzelfde zou presteren en ervaren vergeleken de jongeren. Het is namelijk niet zo dat alleen jongeren boven de 18 jaar mee kunnen doen. Ik heb mijn concept ook eventjes door een aantal familieleden laten testen.

Het resultaat

Ik kwam erachter dat jongere kandidaten voornamelijk hetzelfde ervaren. Ze vonden het prettig dat er altijd een uitweg was en ze raakten geïnteresseerd door de vormgeving. Ik heb hun ook de schets laten zien van hoe het hele concept eruit zou gaan zien en ze raakten er meer geïnteresseerd door omdat het zo opvalt. De 40 jarige kandidaat ervoer eigenlijk hetzelfde als de anderen. Ze vond alles heel duidelijk en kon goed door het digitale prototype navigeren.

Bijlage 9: Testplan en resultaten per kandidaat

Fase 4

Test prototype project 4

Testplan

Algemene informatie over de onderzoekers en het product	
Teamnaam, naam onderzoeker	Nina van bergen
Datum	16-06-2017
Productnaam	Amsterdam Open Air festival concept / Check 'N Tap
Omschrijving Product in 2 à 3 zinnen	Het spel heeft beide elementen van het vrijwilligerswerk in zich. Je checkt als eerst of iemand 18 jaar of ouder is door middel van zijn/ haar ID. Als diegene 18+ is krijg je zijn bestelling en moet je zijn bestelling tappen.
Doel van het product voor de gebruiker	Het doel van het product is de gebruiker laten ervaren hoe het is om het vrijwilligerswerk te doen. De gebruiker krijgt een indicatie van hoe het is om op een festival te staan en om onder druk te werken. Het doel is om de gebruiker dat te laten ervaren, en het doel is om de gebruiker over te halen tot aanmelden.
Doel van de test	
Wat wil je te weten komen? (high-level)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Is de flow zoals je het had verwacht? 2. Vind je de vormgeving goed passen bij het thema van het festival? 3. Is het spel realistisch genoeg? 4. Ervaar je de druk van het spel?
Onderzoeksvragen	
Over welke onderwerpen heb je informatie nodig om je testdoel te bereiken?	Zal de gebruiker... <ol style="list-style-type: none"> 1. Begrijpen dat je via 'meer informatie' je meteen kan aanmelden zonder dat je het spel hoeft te spelen? 2. Begrijpen dat je na het spel, los van het resultaat van het spel, altijd kan aanmelden voor het vrijwilligerswerk?
Aanpak	
Wat heb je nodig?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Een tablet met daarop het digitale prototype 2. Rond de 3 à 4 testers die verschillend zijn in leeftijd en geslacht 3. Een testplan

Test prototype project 4

Draaiboek

Inleiding vooraf (op gemak stellen, aanmoedigen hardop denken, toestemming filmen)	
Wat ga je zeggen om te beginnen?	Hallo meneer/mevrouw, heeft u even tijd om mijn concept te testen? (uiteleg concept).
Algemene vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)	
Naam testpersoon:	Dorine van der Schaaf
Leeftijd:	40
Internetgebruik:	Middelmatig
Scenario (Beschrijf hier de context, maar zeg niets voor)	
Geef een korte inleiding over de gebruikssituatie, zodat de gebruiker zich in kan leven	Je gaat een spel spelen dat te maken heeft met het vrijwilligerswerk waarvoor je kunt aanmelden.
Taken (Beschrijf hier de taken waarmee je de onderzoeksvragen onderzoekt. Let op: zeg niets voor!)	
Taak 1	Bekijk de aftermovie
Taak 2	Speel het spel
Taak 3	Meld je aan
Taak 4	Probeer op verschillende momenten in het spel te stoppen
Vragen voor na de test	
Vond je de flow duidelijk en overzichtelijk? (zodat je het meteen begrijpt)	Meer dan duidelijk. Dat kon ze zien aan de duidelijke functie meldingen.
Vind je het prototype goed passen bij de stijl van Open Air?	Ja, het is een mooie combi, de kleuren uit het logo zijn goed gebruikt.
Hoe heb je het spel ervaren?	Grappig, je moet goed focussen om de jaartallen uit te rekenen.
Kom het spel realistisch over?	Ja, los van de gameachtige poppetjes wel.
Werd je geïnteresseerd in het spel toen je eraan werd geïntroduceerd?	Ja, ik raakte geïnteresseerd in het spel omdat ik Open Air een leuk festival vind.
Raakte je gemotiveerd om jezelf aan te melden voor het vrijwilligerswerk?	Ikzelf niet omdat ik niet van bier tappen houdt, maar ik kan mij voorstellen dat het leuk is om in zo'n omgeving te werken.

Bijlage 9: Testplan en resultaten per kandidaat

Fase 4

Inleiding vooraf (op gemak stellen, aanmoedigen hardop denken, toestemming filmen)	
Wat ga je zeggen om te beginnen?	Hallo meneer/mevrouw, heeft u even tijd om mijn concept te testen? (uiteleg concept).
Algemene vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)	
Naam testpersoon:	Julia van der Brandt
Leeftijd:	21
Internetgebruik:	Regelmatig
Scenario (Beschrijf hier de context, maar zeg niets voor)	
Geef een korte inleiding over de gebruikssituatie, zodat de gebruiker zich in kan leven	Je gaat een spel spelen dat te maken heeft met het vrijwilligerswerk waarvoor je kunt aanmelden.
Taken (Beschrijf hier de taken waarmee je de onderzoeksvragen onderzoekt. Let op: zeg niets voor!)	
Taak 1	Bekijk de aftermovie
Taak 2	Speel het spel
Taak 3	Meld je aan

Taak 4	Probeer op verschillende momenten in het spel te stoppen
Vragen voor na de test	
Vond je de flow duidelijk en overzichtelijk? (zodat je het meteen begrijpt)	Ja, to the point. Erg duidelijk.
Vind je het prototype goed passen bij de stijl van Open Air?	Ja, door de kleuren en het diagram.
Hoe heb je het spel ervaren?	Ik vond het leuk en goed en representatief, doordat je de leeftijd moet checken.
Kom het spel realistisch over?	Ja, ook door de scenario's die je hebt uitgewerkt. Je ziet hoe het gaat als het fout gaat.
Werd je geïnteresseerd in het spel toen je eraan werd geïntroduceerd?	Ja, ik wilde weten hoe je iemand ging testen of iemand ouder was dan 18 jaar. De enthousiasme vind ik erg goed.
Raakte je gemotiveerd om jezelf aan te melden voor het vrijwilligerswerk?	Ik raakte gemotiveerd door het gratis drankje.

Maquette

Mijn maquette is gemaakt van karton en papier. Ik heb een soort afdak gebouwd waar het concept onder staat. Ik heb het afdak versierd met het logo van Open Air en heb de grond aangekleed met gras. Zo krijg je meteen een indicatie van hoe het op Het Amsterdams Verbond festival komt te staan. Ik heb de plattegrond van het festival in de bijlage gedaan (bijlage 3). Ik heb het scherm op een soort zuil geplaatst waardoor het de hoogte heeft van de tab bar en je dus makkelijk het spel kunt spelen. Ik heb de tab bar versierd met het logo en heb de achtergrond van het logo donker gehouden. Zo valt de bar en het logo goed op.

Ik heb op het afdak zelf nog een pakkende tekst geplakt zodat mensen meteen kunnen lezen dat het van Open Air is en dat ze naar jou zoeken.



Kleine conclusie

In deze fase had ik het druk met andere vakken. Dit kwam omdat de eind week begon en het dus aardig druk werd. Toch heb ik net iets meer aandacht besteed aan dit project omdat het mij zo aanspreekt en dit een leuke fase was.

Ik vond het maken van de maquette leuk om te doen. Het brengt wat variatie in het project, omdat je voor de rest alleen maar schetst en op de computer bezig bent.

Ik heb ook geleerd bij het testen van de gebruikers dat je niet mag helpen en hun dus ook geen hints mag geven. Uiteindelijk was dat niet nodig en vonden ze hun weg in mijn concept heel makkelijk. Dat was goed om te horen.

Mijn product voldoet aan de opdracht, omdat het spel de functies van het vrijwilligerswerk bevat, en het gemaakt is voor mensen van 18+ jaar. Ook zit er een digitaal interactief scherm bij en heb ik een fysiek gedeelte (het tappen). De organisatie kan door mijn concept vrijwilligers op een leuke manier verzamelen, omdat het spel gaat over het vrijwilligers werk. De gebruikers raken gemotiveerd en nieuwsgierig door dit concept en spel omdat het geheel versierd is in de stijl van Open Air. Ze voelen zich niet verplicht of voor het blok gezet omdat er altijd een uitweg in mijn concept zit.

Deelvragen beantwoorden

Na mijn feedback op mijn projectvoorstel heb ik mijn deelvragen aangepast. Ik heb er meer bij bedacht en sommige veranderd.

1. Worden de gebruikers verdeeld over de twee functies of mogen ze het zelf kiezen?

Antwoord: De vrijwilligers worden willekeurig verdeeld per functie. Als iemand daar niet mee eens is doordat diegene zich niet goed voelt daarbij, kan diegene altijd aanvragen om te ruilen.

2. Wat zijn de eisen die worden gesteld aan de vrijwilligers?

Antwoord: De vrijwilligers moeten boven de 18 jaar zijn en ervaring hebben in de horeca. Ze moeten stressbestendig zijn en in de buurt van Amsterdam wonen. De vrijwilligers moeten zelf hun vervoer regelen.

3. Hoe heeft Amsterdam Open Air de vorige kerken vrijwilligers geworven?

Antwoord: Open Air heeft hiervoor via Facebook en via de site vrijwilligers opgeroepen. De mensen moesten dan de organisatie zelf mailen.

4. Is er een begeleider tijdens het werk waar ze dingen aan kunnen vragen?

Antwoord: Bij elke functie staan er een aantal begeleiders, voor vragen maar ook om de functie uit te leggen aan de vrijwilligers.

5. Wat zijn de eisen van de doelgroep?

Antwoord: Ze willen graag regelmatig een pauze, korting op het eten en drinken, een plek om hun eigen spullen kwijt te kunnen, en een beloning krijgen voor het werk.

6. Mogen de vrijwilligers hun eigen eten en drinken meenemen?

Antwoord: Het is niet toegestaan om zelf eten mee te nemen. Ze krijgen op het festival korting op lunch en non-alcoholische dranken.

7. Is er een mogelijkheid om in samenwerking te gaan met de locatie waar het concept komt te staan, en met de organisatie?

Antwoord: Dat is mogelijk. Ik heb dat gedaan door de gebruikers van mijn concept een gratis drankje aan te bieden op de locatie nadat ze zich hebben aangemeld. Dit gaat via een scan, daar moeten ze een foto van maken en die aan de bar laten zien om een gratis drankje te krijgen.

Persoonlijke reflectie

Mijn mening over dit project is aardig positief. In het begin waren sommige opdrachten in mijn ogen vaag. Daardoor begon ik niet naar mijn zin. Mijn begin is ook niet positief begonnen naar aanleiding van mijn projectvoorstel. Later in het project pakte ik de draad goed op en raakte ik steeds meer gemotiveerd om het project voort te zetten. Ik kreeg vaak goede feedback op mijn werk, daar kon ik veel mee.

Ik heb ervaren dat een individueel project veel meer met zich meebrengt dan een team project. Ik ben zelf meer van het werken in teamverband dus dit project was een goede uitdaging voor mij. Ik vond het soms lastig om zelf de hele tijd de keuzes te maken. Ik hoor graag andermans mening of visie over mijn concept. Omdat ik dit nu meer zelf moest doen werd dat soms lastig. Maar ik heb daar zeker van geleerd. Ik heb geleerd om te kijken naar wat nou het belangrijkste is in het project, en daarop baseer je de keuzes die je maakt. Ik keek in dit project voornamelijk naar hoe ik de gebruiker kan motiveren en inspireren om mee te doen aan het vrijwilligerswerk.

Als ik meer tijd had zou ik meer aandacht besteden aan de vormgeving van mijn digitale prototype. Ondanks dat ik daar veel aandacht aan heb besteed, vond ik dat niet genoeg. Ik kon als ik meer tijd had de stijl van Open Air beter terug laten komen door bijvoorbeeld meer elementen van de site te gebruiken in mijn concept. Nu zijn alleen de kleuren en het diagram die mijn prototype aankleden. Ik had er ook muziek en meer versiersels bij gedaan als ik meer tijd had gehad. Zo zou het concept meer tot zijn recht komen.

Mijn advies aan de organisatie is om dit concept te proberen, omdat het op deze manier meer mensen aantrekt en motiveert dan wanneer je het alleen via social media doet. Doordat het een spel bevat ervaren mensen hoe het is om het werk te doen, en dat is een hele andere beleving dan wanneer je het online even uitlegt en het dus niet kan ervaren.

Afbeelding voorkant procesboek. Geraadpleegd op 7 juni 2017, van <http://amsterdamopenair.nl>

Afbeelding 1. Geraadpleegd op 17 juni 2017, van <http://www.grofeesten.nl/Nieuws/Stappen-in-Breda.html>

Afbeelding 2. Geraadpleegd op 17 juni 2017, van <http://amsterdamopenair.nl>

Afbeelding 3. Geraadpleegd op 18 juni 2017, van <https://static.djguide.nl/image/flyers/2017/600/270893front.jpg?v=2>

Aftermovie Amsterdam Open Air 2016. Geraadpleegd op 7 juni, van <https://www.youtube.com/watch?v=VYHVHu46gCE>

Bijlage 3, plattegrond van Het Amsterdams Verbond festival. Geraadpleegd op 10 mei 2017, van <https://www.facebook.com/hetamsterdamsverbond/photos>

De site die mijn animaties heeft gemaakt voor in mijn prototype. Geraadpleegd op 26 mei 2017, van <http://gifmaker.me>

Informatie Open Air voor in prototype. Geraadpleegd op 7 juni 2017, van <http://www.iamsterdam.com/nl/uit-in-amsterdam/uit/festivals/overzicht-muziekfestivals/amsterdam-open-air>

Maquette versiersels. Geraadpleegd op 19 juni 2017, van <http://amsterdamopenair.nl>, <http://www.publicdomainpictures.net/view-image.php?image=22222&picture=&jazyk=NL>

Scan afbeelding in prototype. Geraadpleegd op 7 juni 2017, van <https://forums.crackberry.com/general-blackberry-discussion-f2/appworld-barcode-scanner-516945/>

Bronnen Project voorstel (bijlage 1)

Bronnen

Afbeelding Open Air, kaft. Geraadpleegd op 4 mei 2017, van <http://amsterdamopenair.nl>

Informatie aankomende festivals. Geraadpleegd op 5 mei 2017, van <https://www.yellowtipi.nl/maand/mei>

Informatie Festival Open Air Amsterdam. Geraadpleegd op 28 april 2017, van <http://amsterdamopenair.nl/event-info/>

Informatie over de festivals op 4 en 5 mei. Geraadpleegd op 6 mei 2017, van <https://www.4en5meiamsterdam.nl/nl/page/15496/het-amsterdams-verbond>

Informatie over frequently asked questions. Geraadpleegd op 30 april 2017, van <http://www.woodlandsfestival.nl/veel-gestelde-vragen-faq-33#.WQ3KrxiiEkg>

Informatie over evenementenorganisaties. Geraadpleegd op 28 april 2017, van <https://www.mojo.nl>

Informatie over evenementenorganisaties. Geraadpleegd op 28 april 2017, van <http://jv-events.nl/festivals/>

Uitgebreide informatie over Het Amsterdams Verbond Festival. Geraadpleegd op 6 mei 2017, van <http://www.hetamsterdamsverbond.nl/#waardevol>

Vrijwilliger vacatures onderzoeken. Geraadpleegd op 30 april 2017, van <https://www.vrijwilligersvacaturebank.nl/festival-vrijwilligerswerk?PageNumber=3>

Youtube, after movie Open Air Amsterdam 2016. Geraadpleegd op 28 april 2017, van <https://www.youtube.com/watch?v=VYHVHu46gCE>

Youtube, Het Amsterdams Verbond 2016 Aftermovie. Geraadpleegd op 6 mei 2017, van <https://www.youtube.com/watch?v=44yQMaOOctbc>

Youtube, Open Air Amsterdam Friends on Adventure The Film 2015. Geraadpleegd op 29 april 2017, van https://www.youtube.com/watch?v=G4mHua78_WU&spref=load=10