

DESIGN RATIONALE.

Jaimy-lee Krumeich

- Jaimy-lee Krumeich
- 500847125
- P14 INKT Zwart
- Project 2 individueel
- Young Artis Experience
- Kevin van der Wiel
- Design Rationale
- 17 - 06 -2021



INHOUDSOPGAVE.

Inleiding

I

Design Challenge

2 & 3

De oplossing

Walkie Talkie keycort

4 t/m 7

Dieren memory spel

8 t/m 11

Vormgeving

12

Methodes

13 t/m 15

Iteraties

14 t/m 17

INLEIDING.

In dit document kunt u het proces verwachten dat is doorlopen voor de case Young Artis Experience. Hierin wil de opdrachtgever Artis de ervaring voor kinderen van 7 tot 12 in Artis verbeteren door een interactieve oplossing te laten maken. In dit document is het uiteindelijke concept uitgelegd en kunt u lezen welke problemen deze oplossen.



DESIGN CHALLENGE.

Opdrachtgever : Artis

De bewegwijzering van Artis is in 2013/2014 geheel vernieuwd. Er is toen rekening gehouden met kinderen, zodat deze mee kunnen denken over de route door het park. Het is de bedoeling dat het kind de weg door het park bepaalt, niet de ouders. De opdracht is om een totaalconcept, specifiek gericht op de jonge, nieuwsgierige dierenvriend (tussen 7-12 jaar oud) te bedenken en te ontwerpen.

Het doel is dat mijn design meerder problemen oplost, namelijk: dat de jonge gebruiker ermee-het product kan navigeren door het park, weet hoe laat de show en voertijden van zijn favoriete dieren zijn en kan zijn ouders terug vinden mochten ze elkaar kwijtraken. Daarnaast is het bijna altijd wel druk in Artis. Ook hier dient rekening mee te houden. Hoe kan mijn design hier een oplossing voor bieden?

Mijn uiteindelijke product lost straks meerdere problemen op, namelijk: dat de gebruiker (het kind) ermee door het park kan navigeren, weet hoelaat de show en voertijden van zijn favoriete dieren zijn en zijn ouders terug kan vinden mochten ze elkaar kwijtraken. Daarnaast dien ik rekening te houden met de drukte in het park op de piektijden en bepaalde plekken.

Naast de kinderen is het ook belangrijk om na te denken over de rol van de ouders, opa's en oma's en andere begeleiders. Mijn uiteindelijke product bevat een interactieve interface en focus op UX-UI.

2.

DESIGN CHALLENGE.

Wat voor ontwerper ben ik?

Ik ben een creatieve, commercieel ingestelde denker. Bij alles wat ik doe, probeer ik altijd om met mijn maximale inzet het hoogst haalbare resultaat te behalen. Ontwerpen is mijn grootste passie, ik heb veel ervaring met het ontwikkelen van interactieve en visuele uitingen. Ik vind het te gek om concepten te bedenken, maar nog leuker om het daadwerkelijk te realiseren.

Wat vind ik belangrijk?

- Zo min mogelijk interactie met mobiele telefoons.
- Dat kinderen zich vrij kunnen voelen.
- Dat kinderen een beloning kunnen ontvangen.
- Een experience die ook nog thuis afspeelt.
- Dat kinderen ongemerkt nog wat leren over de dieren.
- Dat ouders de kinderen toch in de gaten kunnen houden.
- Bewegwijzering in het park kindvriendelijk.

Hoe kun je ervoor zorgen dat kinderen zich vrij kunnen voelen?

3.

WALKIETALKIE

KEYCORT

OPLOSSING.

Walkie talkie keycort.

Kinderen willen zich graag vrij voelen bij een dagje uit. Op avontuur gaan, en zelf beslissen welke dieren zij willen zien. Toch is het belangrijk dat zij hen ouders terug kunnen vinden en zich veilig voelen.

De walkie talkie keycort is de oplossing! Kinderen kunnen doormiddel van deze keycort navigeren door het park en tegelijkertijd altijd communiceren met hen ouders wanneer dit nodig is. Ouders kunnen doormiddel van de digitale plattegrond altijd zien waar de kinderen zijn.

- Navigeren door het park
- Communiceren met elkaar
- Iets mee krijgen over de dieren
- Op avontuur gaan
- Een beloning



OPLOSSING.

Hoe werkt het?

Zodra je als gezin Artis binnen komt kun je er voor kiezen om een Walkie Talkie keycort te nemen. Ouders/verzorgers krijgen er 1 en de kinderen ook. Op de keycort van de kids staan alle dieren vermeld doormiddel van iconen. Door hier op te klikken kunnen zij naar dat dier navigeren. Na het klikken op een dier geeft het schermje een kleur aan. Deze moet het kind volgen om bij het dier te komen.

Ouders & kinderen

Het hele gezin beschikt over een keycort. Kinderen kunnen hiermee navigeren en communiceren en ouders kunnen doormiddel van een digitale plattegrond precies zien waar het kind/kinderen zich bevindt. Zo kunnen zij gemakkelijk weer samen komen in het park.



5.

OPLOSSING.

Hoe kun je als kind navigeren?

De kinderen kunnen op het dier tikken die zij graag willen bezoeken. Na het klikken op een dier verandert het schermje en wordt er aangegeven welke kleur zij moeten volgen.

Hoe kan ik de kleuren volgen?

De bewegwijzing in Artis is hierop aangepast. De borden hebben diverse kleuren met opvallende iconen, zodat het voor de kinderen herkenbaar is. Als kind volg je dus de kleuren op de bewegwijzing.



6.

OPLOSSING.

Hoe weet ik wanneer dieren gevoed worden?

De keycort geeft een melding wanneer het bij een dier druk is, en wanneer show en voedertijden zijn. Als je de melding gemist heb wordt het ook doormiddel van iconen op het schermje getoont.

Hoe kun je communiceren met elkaar?

De keycort bevat een Walkie Talkie functie. Door het gele knopje ingedrukt te houden kun je wat inspreken. Dit kunnen de kinderen doen, maar de ouders hebben deze functie ook. Op deze manier kun je met elkaar communiceren wanneer dit nodig is.

- Drukke vermijden
- Niet meer je ouders kwijtraken



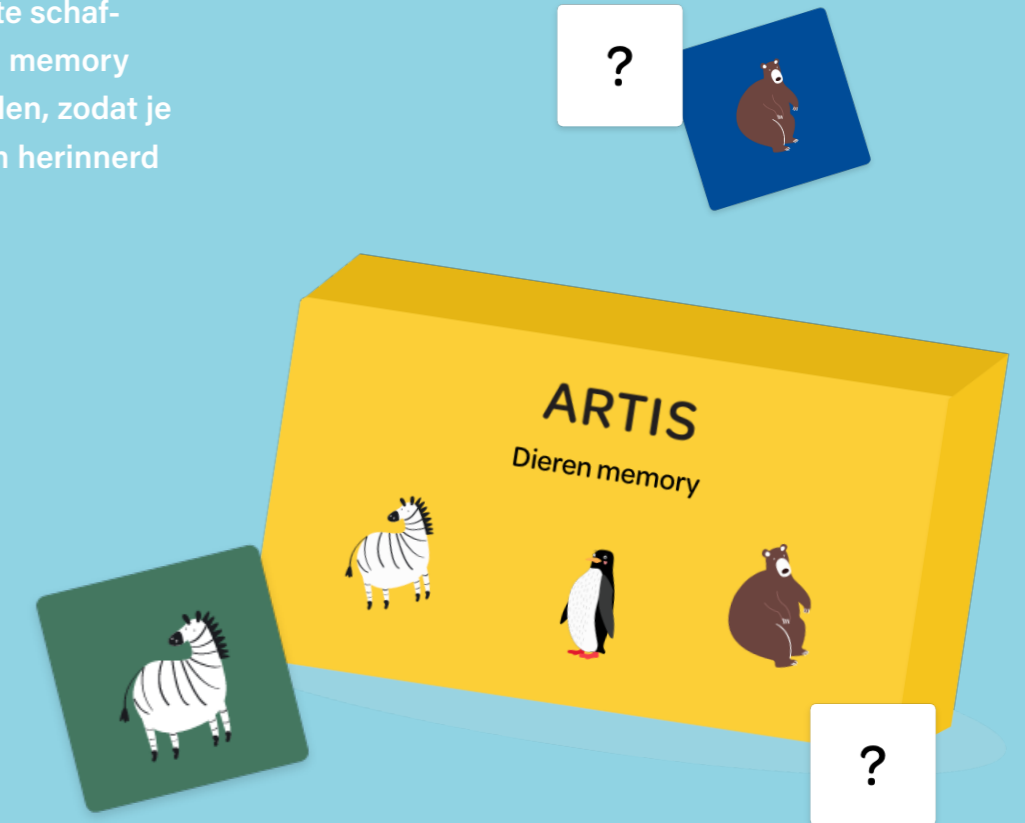
7.

OPLOSSING.

Dieren memory.

Hoe leuk is het om kinderen ook nog op avontuur te laten gaan? Daarvoor heb ik de dieren memory bedacht. Bij binnenkomst van Artis kan het gezin er voor kiezen om deze aan te schaffen. Het is een memory spel, maar er ontbreken nog memory stukken. Aan jouw de opdracht om deze te verzamelen, zodat je uiteindelijk een leuk compleet memory spel hebt om herinnerd te worden aan deze leuke dag!

- Op avontuur gaan
- Een beloning

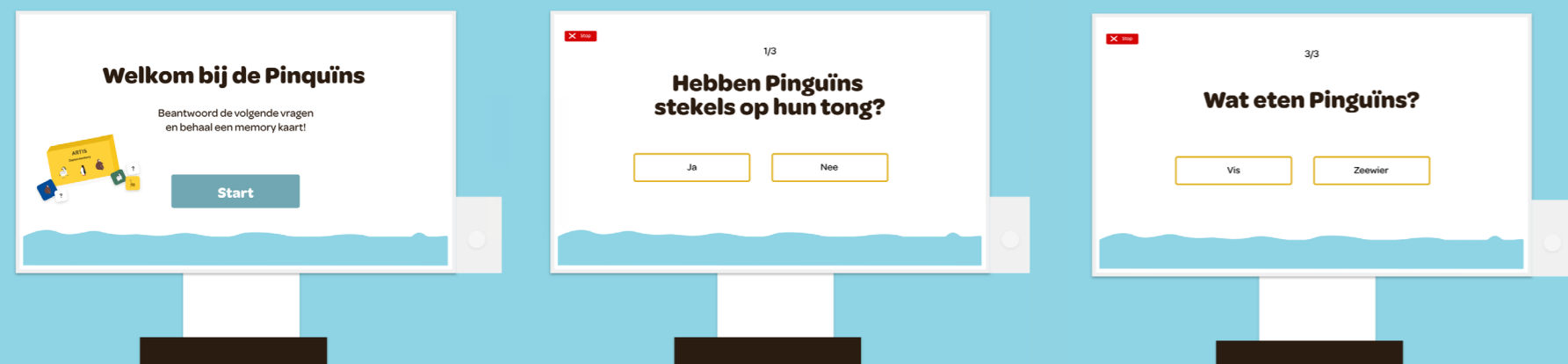


8.

OPLOSSING.

Waar kan ik de memory kaartjes verzamelen?

Bij elk dieren verblijf staat zoals gewoonlijk een informatie bordje over het dier. Lees dit goed! Bij het verblijf staat een scherm waarop je een korte quiz kunt spelen! Er worden drie vragen gesteld die gebaseerd zijn op het informatie bordje. Heb je alle vragen goed beantwoord? Dan heb je een memory kaart verdiend!



Wat als ik niet alle vragen goed heb?

Geen probleem! Je kunt gewoon opnieuw beginnen tot je alle vragen goed beantwoord hebt.

● iets mee krijgen over de dieren

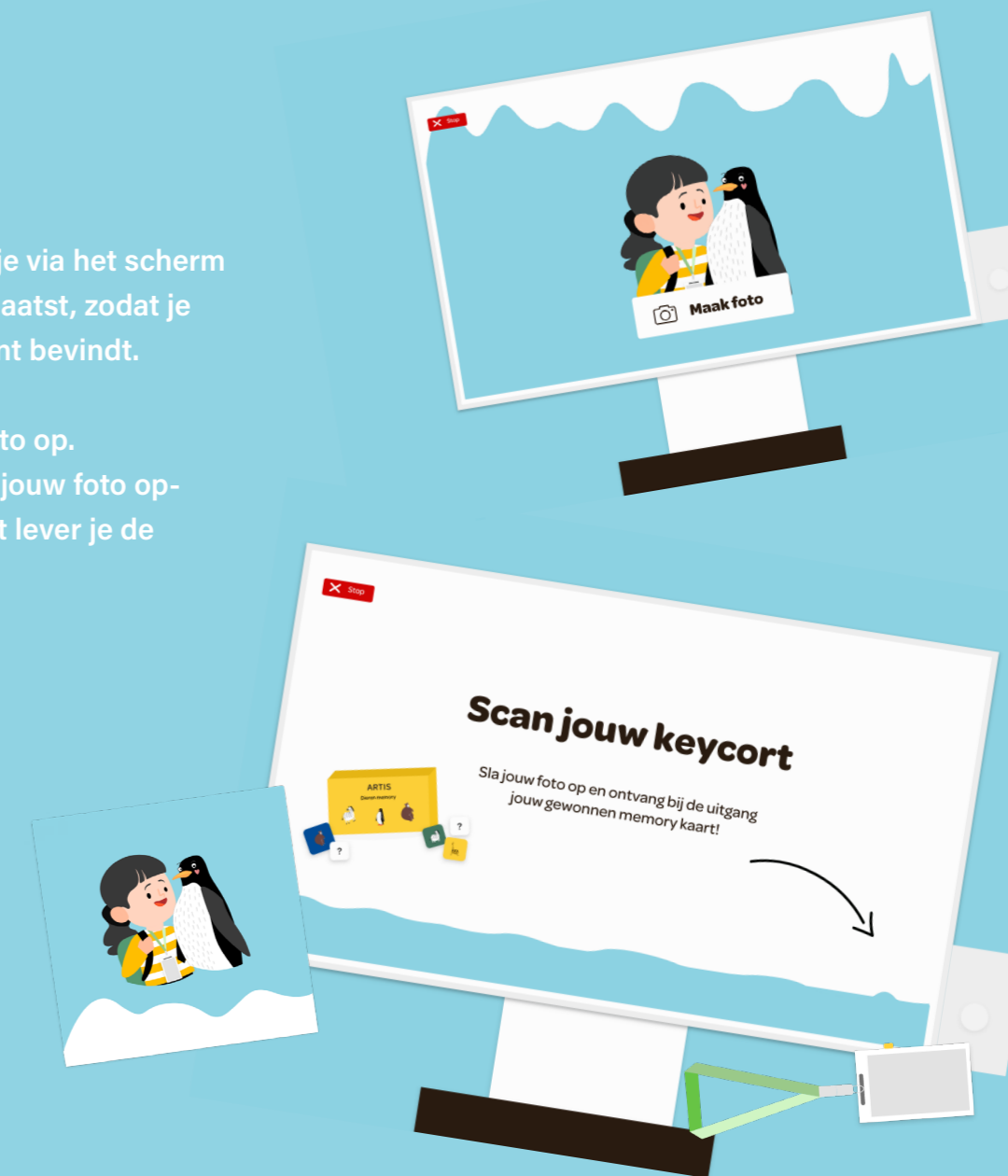
9.

OPLOSSING.

Hoe ontvang ik de memory kaart?

Heb je alle quiz vragen goed beantwoord? Dan kun je via het scherm een foto maken. Op deze foto wordt er een filter geplaatst, zodat je op de foto staat met het dier waar je je op dat moment bevindt.

Om de memory kaart te ontvangen, sla je eerst de foto op. Door de keycort te scannen naast het scherm wordt jouw foto opgeslagen op de keycort. Zodra je weer naar huis gaat lever je de keycort in en worden de memory stukjes geprint!



10.

OPLOSSING.

Hoe zit het met toerisme?

Daar wordt zeker rekening mee gehouden. Voordat je als gezin de keycort ontvangt worden deze ingesteld door de medewerkers. Veel wordt uitgebeeld door illustraties en iconen wat voor alle talen even herkenbaar is, maar de spraak meldingen worden dan uitgesproken in jouw eigen taal, zodat het voor iedereen toegankelijk is.

Verder bij de schermen kun je selecteren in welke taal je de vragen wilt laten vertonen. De momory kaarten bestaan ook uit illustraties, dus deze blijft voor iedereen het zelfde!

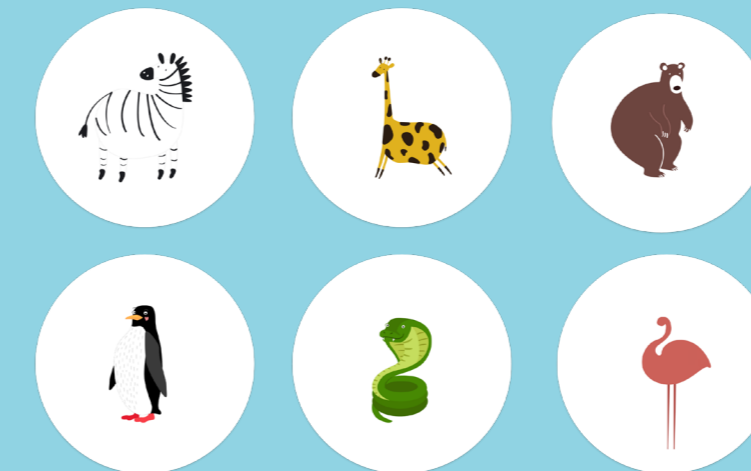


STYLETILE.

Kleuren.



Iconen.



Logo.

WALKIETALKIE
KEYCORT

Ik heb gekozen om kleurrijk te werk te gaan.

METHODES.

Ideation

Tijdens de werkgroepen heb ik met andere medestudenten ideeën bedacht. Na de werkgroep ben ik verder gegaan met genereren en ontwikkelen van nieuwe ideeën doormiddel van klassiekbrainstormen, het maken van een mindmap en empathy map.

Desk research

Om meer te weten te komen over bepaalde onderwerpen heb ik onderzoek gedaan.

- Kinderen 7-12 jaar
- Artis bewegwijzering
- Walkie Talkie
- Kleuren
- Wat doen andere parken?

Vragen lijst

Ik heb een aantal vragen opgesteld, om zo de behoeftes en wensen van de doelgroep te achterhalen.

HJK's

De hoe kun je.. vragen hebben mij geholpen om nog meer ideeën te generen. Deze hoe kun je vragen zorgen ervoor dat de huidige problemen opgelost worden.

Sketching

Ik heb veel schetsen gemaakt om een beeld en layout te vormen voor het prototype - mijn oplossing.

Storyboard

Om mijn concepten te presenteren in een scenario heb ik een aantal storyboards gemaakt.

Prototyping

Ik heb een kleine prototype gemaakt die ik kon gebruiken om mijn concept te testen.

Testen en feedback

Ik heb een testplan opgesteld om mijn prototype te kunnen testen. Vanuit deze test heb ik nuttige feedback gekregen. Door te testen kwam ik er achter of mij concept duidelijk is.

13.

HJK'S

Hoe kun je vragen beantwoorden

Hoe kun je ervoor zorgen dat kinderen hun eigen weg kunnen vinden?

Doormiddel van de keycort kunnen kinderen aangeven naar welk dier ze willen gaan. Het schermpje geeft een kleur aan die zij moeten volgen. De bewegwijzering in Artis is hierop aangepast. De borden hebben nu opvallende kleuren en iconen, zodat de kinderen goed weten welke borden zij moeten volgen om bij het dier te komen.

Hoe zorg je ervoor dat kinderen zich vrij en veilig voelen?

Kinderen hebben iets bij zich waarmee ze altijd hun ouders/verzorgers kunnen bereiken. Hierdoor kan het kind vrij door Artis heen lopen en op avontuur gaan. Ik weet wel zeker dat de kinderen zich hierdoor vrijer en veiliger voelen!

Hoe kun je ervoor zorgen dat kinderen hun ouders terug kunnen vinden?

De keycort bevat een walkie talkie functie waardoor kinderen en ouders altijd met elkaar kunnen communiceren. De ouders kunnen op hun keycort via een digitale plattegrond zien waar het kind zich bevind. Zo komen ze altijd weer bij elkaar.

Hoe kun je ervoor zorgen dat er rekening wordt gehouden met de drukte?

Iedereen met een keycort krijgt een melding wanneer het ergens druk is. Zij kunnen er dan zelf nog voor kiezen om daar wel of niet heen te gaan, maar worden wel gewaarschuwd.

Hoe kun je ervoor zorgen dat kinderen ongemerkt wat leren over de dieren?

Kinderen worden op avontuur gestuurd. Ze willen graag het memory compleet hebben, dus gaan naar allerlei dieren toe. Voordat zij de quiz starten zullen ze eerst het informatie bordje moeten lezen, omdat de vragen uit de quiz daar op gebaseerd zijn. Zo krijgen ze toch nog wat mee en worden de gemotiveerd om te lezen.

14.

EMPATHY MAP.

Wat denkt en voelt hij?

Pietje wilt altijd bezig zijn en zich nooit vervelen. Lekker rond rennen of op avontuur gaan. Niet afhankelijk zijn van andere mensen. Hij voelt zich tevreden en blij.



Pietje, 11 jaar oud - Trouwe dieren fan

Wat hoort hij?

Hij hoort van klasgenoten dat zij vaak in Artis geweest zijn. Er zijn daar ontzettend veel leuke dieren en speeltuinen.

Wat ziet hij?

Hij ziet veel mensen, volwassenen (ouders) of leeftijdsgenoten zoals klasgenoten.

Waar zit de pijn?

Hij is bang dat hij zich gaat vervelen of iets niet krijgt. Zoals een knuffel bij de uitgang of iets dergelijks.

Waar zit het verlangen?

Iets winnen of behalen! Een leuke activiteit en een leuke dag ervaren.

15.

ITERATIES.

Concepten.

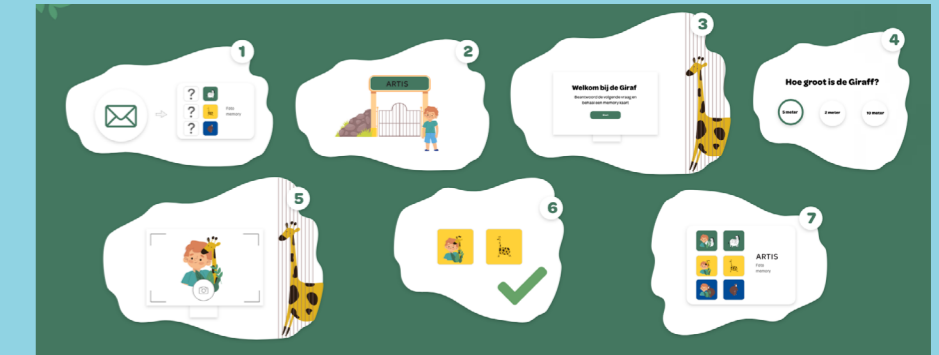
Mijn drie concepten die ik had, heb ik uiteindelijk samengevoegd tot mijn definitieve oplossing.



2. Wanneer het gezin thuis tickets bestellen voor Artis, krijgen zij een dag voordat zij Artis bezoeken of in Artis zelf een spel. Dit is een Memory spel die nog niet compleet is. De ontbrekende memory kaarten kunnen zij verzamelen doormiddel van een quiz. Bij elk verblijf staat een tablet waarop de kinderen een quiz van 3 vragen kunnen spelen. Wanneer zij de vragen goed beantwoord hebben, kunnen zij op de tablet een foto maken. Op de foto is een filter verwerkt met het dier waar ze op dat moment zijn. Deze foto wordt geprint als memory kaart en zo hebben zij al een deel van het spel compleet.



1. Ouders/verzorgers en kinderen ontvangen bij binnenkomst een keycort. Deze keycort heeft een walkie talkie functie waarmee ze met elkaar kunnen communiceren.



3. Bij aankomst van Artis krijgt het gezin een keycort, deze activeren zij met eigen gegevens. Het gezin kan vrij rond lopen. In het park staan diverse schermen die hulp aanbieden voor wanneer de kinderen bijvoorbeeld verdwaald zijn. Ze kunnen hier de keycord scannen en de ouders krijgen dan een melding binnen waar het kind/kinderen zich bevinden.

16.

ITERATIES.

Het ontwerp proces kent een aantal iteratieslagen. Ik begon bij het idee van de walkie talkie. Zo kun je communiceren met elkaar, maar hoe zorg je er voor dat kinderen de weg kunnen vinden? Aan de keycort is dus ook een gehele naviagtie toegevoegd en heb ik besloten om daarbij ook de bewegwijzering binnen Artis kindvriendelijker te maken.

Maar.. het was naar mij gevoel nog niet compleet.. Ik vind het belangrijk dat kinderen gestimuleerd worden en op avontuur kunnen gaan. Vandaar dat ik als toevoeging nog het memory spel heb bedacht met daarbij de quiz om deze te verzamelen. Al mijn losse concepten heb ik uiteindelijk samengevoegd en zo is de walkie talkie keyord ontstaan. de perfecte oplossing met alle nodige functies voor een leuke en veilige belevens in Artis

VOEL JE VRIJ EN GA OP AVONTUUR!

WALKIETALKIE
KEYCORT