

De Stropers

Plan van Aanpak

Project 100

- Auteurs: Rik Freriks 1656756, Bram Schischke 1650756, Floor Seegers 1610508, Donna Bakker 2111546, Elena Melssen 2111364, Colin van den Berge 1673988
- Klas: C1C
- Docenten: Bart Auceps, Ursula Driessen, Gert Goossens, Eric de Haan
- Versie: 2
- cursus 4
- uitvoerjaar: 2023

Inhoudsopgave

1. Inleiding

1.1 Ontwerpvraag en deelvragen

1.1.1 Ontwerpvraag

1.1.2 Deelvragen per fase

2. Achtergrond van het project

2.1 Stakeholders

3. Doelstelling, opdracht en op te leveren resultaten voor het bedrijf.

4. Op te leveren producten en kwaliteitseisen

5. Ontwikkelmethoden

6. Projectorganisatie en communicatie

6.1 Afspraken onderling

7. Planning

7.1 Belangrijke momenten

7.2 Logboek

8. Het idee

9. Conclusies

9.1 Analyseren survey

9.1.1 Antwoorden uit survey

9.1.2 Conclusie survey

9.2 Ontwerpen storytelling

9.2.1 Woordweb

9.2.2 Verhaal

9.2.3 Conclusie storytelling

10. Prototype

10.1 benodigdheden prototype

10.1.1 Uitwerking prototype

1. Inleiding

In dit document geven wij als groep “De stropers” ons ontwerpproces en groepsproces weer binnen Challenge 100. Ons doel met dit document is een zo duidelijk mogelijk overzicht te geven over ons proces.

De doelstelling van dit project is de historische huisjes binnen het openluchtmuseum te verbeteren door middel van media- en communicatiemiddelen. Het is de bedoeling om een beleving te maken voor de bezoeker door middel van storytelling en gamificatie. Het doel daarbij is om spelprincipes en speeltechnieken toe te passen.

1.1 Ontwerpvraag en deelvragen

Als groep hebben we gekozen om ons te focussen op de Stroopstokerij. Om het ontwerpproces zo goed mogelijk te doorlopen hebben we een ontwerpvraag opgesteld. Ook hebben we deelvragen opgesteld die elk relevant zijn voor de verschillende fasen binnen het ontwerpproces.

1.1.1 Ontwerpvraag

Hoe kan de stroopstokerij interactief gemaakt worden door alle zintuigen te prikkelen?

1.1.2 Deelvragen per fase

Analyseren:

- Wie hebben het meeste belang bij een interactieve ervaring in de Stroopstokerij?
- Welke elementen van de Stroopstokerij kunnen we behouden en welke kunnen we veranderen?
- Hoe kunnen we de buitenkant van de Stroopstokerij aantrekkelijker maken voor de bezoekers van het Openluchtmuseum?

Ontwerpen:

- Hoe kunnen we Arduino toepassen in ons prototype?
- Welke technieken zijn toepasbaar om ons prototype te realiseren?
- Hoe kunnen we de originele staat van de Stroopstokerij behouden in combinatie met interactieve verbeteringen?

Aan de hand van deze ontwerpvraag en deelvragen gaan wij ons ontwerpproces doorlopen.

2. Achtergrond van het project

“Het Nederlands Openluchtmuseum in Arnhem vangt de geschiedenis van ons alledaagse leven. In authentieke gebouwen, voorwerpen en ware verhalen. We nemen je mee op reis door de tijd. Van twee eeuwen geleden tot heel recent. Je komt er ogen en oren tekort. De mensen van het museum lijken zo uit het verleden te zijn weggelopen. Trots op hun erfgoed, inspireren ze jou met hun verhalen en zijn ze benieuwd naar dat van jou. In de interactieve Canon Presentatie bij de entree bekijk en ervaar je zelf de 'grote gebeurtenissen' van onze geschiedenis. Je kruipt er in de huid van een tot slaaf gemaakte, ervaart hoe zwaar het werk toen was of bestuurt jouw eigen schip. In de filmzaal leer je in korte tijd meer over jouw eigen (regionale) geschiedenis. Het bezoeken waard dus! Bezoek je het museum met je kinderen? Ze kunnen 'aan het werk' op het Kindererf, of spelen op het mooie Zaanse plein. Wordt het een portie poffertjes, stevige huisgemaakte soep of toch die verse krentenbol van de bakker? En hoe reizen we vandaag? "Pak de historische tram of wandel zelf door de tijd.”

Wij als groep studenten nemen jullie mee in ons avontuur! Tijdens dit project is voor ons het doel om jullie zo goed mogelijk mee te kunnen nemen in het verhaal en jullie zo goed mogelijk deel te laten nemen om een nog betere ervaring te kunnen creëren. Voorafgaand hebben wij een bezoekje gebracht aan het Openluchtmuseum om al wat ideeën op te doen. Naar aanleiding van dit bezoek zijn we met zijn allen rond de tafel te gaan om een goed ontwerp te verzinnen. Zijn jullie benieuwd naar ons project?

bron: <https://han.onderwijsonline.nl/elearning/lesson/dNw5bxYD>

2.1 Stakeholders

Rol	vertegenwoordigd door	Belangen
Opdrachtgever	Anna Tiedink	Wilt dat er een duidelijk beeld komt te bestaan voor het uitvoeren van het interactief maken van één van de huisjes op het erf dat aandacht nodig heeft.
Begeleiders	Bart Auceps Ursula Driessen Gert Goossens	Wilt dat het project goed verloopt tussen de duo's en willen

	Eric de Haan	een ontwikkeling zien plaatsvinden.
Projectgroep	Bram Schischke Rik Freriks Donna Bakker Colin van den Berge Floor Seegers Elena Melssen	Willen het project adequaat voorbereid hebben, zodat de opdrachtgever dit kan inzetten.
Gebruikers	Openluchtmuseum bezoekers	Willen een onvergetelijke interactieve ervaring hebben binnen het openluchtmuseum.
Experts	Architecten	Geven ons tips op gebied van uiterlijk van het huisje en kunnen ons helpen met eventuele nieuwe ideeën

3. Doelstelling, opdracht en op te leveren resultaten voor het bedrijf.

“Het doel is om historische context te verkennen en daarin een beleving te creëren voor de bezoeker dmv storytelling, gamificatie verstaat men het aanwenden van spelprincipes en speeltechnieken in een niet-spel context om menselijk gedrag op een positieve wijze te sturen.”

bron: <https://han.onderwijsonline.nl/elearning/lesson/dNw5bxYD>

Het doel is het aanpassen van de stroopstokerij door een interactieve oplossing toe te voegen zonder dat hiermee het fundament van het huisje ‘ten onder’ gaat. De opdracht is ook een creatieve oplossing verzinnen om dit huisje interactiever te maken. Op dit moment is in dit huisje veel te zien maar niet veel te beleven en daarom vinden wij dat dit anders kan en anders moet. We zien de kans hier iets heel moois van te maken.

Door een werkende ‘pan’ toe te voegen aan het huisje geven we een beleving waardoor alle zintuigen geprikkeld zullen worden. Dit door visueel iets te doen voor het oog door een ‘werkende’ pan toe te voegen. We willen deze pan laten ruiken naar stroop en een verhaal projecteren op de condens van de pan die wordt gemaakt door een rookmachine. Deze pan zal dus niet echt

werken maar wel doen alsof, in de pan plaatsen we een aroma dispenser waardoor de pan gaat ruiken naar stroop.

Daarnaast willen we ook de buitenkant van het huisje aantrekkelijker maken, dit omdat we willen zorgen dat gasten die vaker in het huisje komen niet zomaar langs de stroopstokerij lopen onder het mom van dit kennen we al. Door het van buiten nog mooier visueel aan te kleden geven we aan dat er dus verandering zijn geweest in en rondom het de stroopstokerij. Door dit te doen zal het huisje automatisch meer bezoekers krijgen wat altijd goed is.

4. Op te leveren producten en kwaliteitseisen

In dit hoofdstuk worden de kwaliteitseisen van de op te leveren producten aangegeven.

Product	Product Kwaliteitseisen	Benodigde activiteiten om te komen tot het product	Proces kwaliteitseisen
Plan van Aanpak	Conform leeruitkomst BC1.1 ¹ Conform leeruitkomst BC 3.2 ²	-Bespreking van huisjes. -Alle hoofdstukken maken.	-Ieder teamlid levert een bijdrage aan, zowel aan het schrijven, als het uitvoeren van het PvA.
Creatieve Sessie	Conform leeruitkomst BC 2.1 ³ Conform leeruitkomst BC 1.2 ⁴	-Relevante methode en technieken meenemen van routeplanner.	-Ontwerpkeuzes worden beargumenteerd en voorzien van alternatieven
Functioneel Ontwerp	Conform leeruitkomst BC 3.1 ⁵	-Beschrijven van ontwerp. -Keuzes duidelijk weergeven.	-Uiteindelijke keuzes verder onderbouwd en beargumenteerd.
Project 100 presentatie	Conform leeruitkomst BC 5.1 ⁶	-Het maken van een presentatie. -Oefenen presentatie. -Taakverdeling slides.	-Alles wordt duidelijk verwoord, zodat voor alle aanwezigen de inhoud van de presentatie duidelijk is.

¹Hogeschool Arnhem Nijmegen. (n.d.). *CMD Cursus 4 Leervoorwaarden: Leervoorwaarde 1: BC CMD_Samenleving_1.1*. <https://han.onderwijsonline.nl/elearning/lesson/oNkZ3wKq>

²Hogeschool Arnhem Nijmegen. (n.d.). *CMD Cursus 4 Leervoorwaarden: Leervoorwaarde 3: BC CMD_Samenleving_3.2*. <https://han.onderwijsonline.nl/elearning/lesson/oNkZ3wKq>

³Hogeschool Arnhem Nijmegen. (n.d.). *CMD Cursus 4 Leervoorwaarden: Leervoorwaarde 2: BC_CMD_Samenleving_2.1*. <https://han.onderwijsonline.nl/elearning/lesson/oNkZ3wKq>

⁴Hogeschool Arnhem Nijmegen. (n.d.). *CMD Cursus 4 Leervoorwaarden: Leervoorwaarde 1: BC CMD_Samenleving_1.2*. <https://han.onderwijsonline.nl/elearning/lesson/oNkZ3wKq>

⁵Hogeschool Arnhem Nijmegen. (n.d.). *CMD Cursus 4 Leervoorwaarden: Leervoorwaarde 3: BC CMD_Samenleving_3.1*. <https://han.onderwijsonline.nl/elearning/lesson/oNkZ3wKq>

⁶Hogeschool Arnhem Nijmegen. (n.d.). *CMD Cursus 4 Leervoorwaarden: Leervoorwaarde 5: BC CMD_Samenleving_5.1*. <https://han.onderwijsonline.nl/elearning/lesson/oNkZ3wKq>

5. Ontwikkelmethoden

Wij benutten de 1, 10, 100 methode. Hierin doorloop je het ontwerpproces 3 maal door een geheel project. De 1, 10 en 100 staan voor de tijd die je besteedt aan ieder individuele fase van het project. Wij hebben nu de 1 en 10 fase al gehad, hier hebben wij 1 maal 1 week en 1 maal 2 weken aan besteed. Nu zullen wij, tijdens de 100 fase, 4 weken aan het project besteden. In de 1, 10, 100 methode doorloop je de ontwerpcyclus 3 maal geheel waarin iedere cyclus een nieuw concept wordt bekeken. De ontwerpcyclus die hier genoemd wordt bestaat uit de stappen: onderzoek, ideatie, prototyping en evaluatie.

Op de fases van de ontwerpcyclus zal ditmaal verder uitgebreid worden als in de 10 fase. Ook zullen wij een nieuw concept doorlopen. Met meer groepsleden en ook meer tijd zullen wij naar verwachting een groter en beter uitgebreid product kunnen neerzetten.

https://www.researchgate.net/publication/263807351_Requirements_from_the_Void_Experiences_with_110100

6. Projectorganisatie en communicatie

In dit hoofdstuk worden de leden van het projectteam getoond met hun e-mailadres en studentnummers, ook worden de opdrachtgever en begeleiders getoond.

Naam	Email	Functie
Anna Tiedink	n.v.t.*	Opdrachtgever

Bart Auceps	bart.auceps@han.nl	Domein Docent
Ursula Driessen	ursula.driessen@han.nl	Domein Docent
Gert Goossens	gert.goossens@han.nl	Studentbegeleider
Eric de Haan	eric.dehaan@han.nl	Studentbegeleider

** Dit is niet van toepassing, omdat communicatie via de docenten loopt.*

Naam	Email	Studentnummer
Rik Freriks	RCH.Freriks@student.han.nl	1656756
Bram Schischke	B.Schischke@student.han.nl	1650756
Elena Melssen	EAG.Melssen@student.han.nl	2111364
Floor Segers	FS.Seegers@student.han.nl	1610508
Colin van den Berge	CP.vandenBerge@student.han.nl	1673988
Donna Bakker	D.Bakker1@student.han.nl	2111546

6.1 Afspraken onderling

We hebben met elkaar wat afspraken gemaakt over hoe we willen samenwerken en hoe we met elkaar omgaan. Het doel van ons allen is om deze cursus te halen en daarom willen wij duidelijke afspraken vaststellen om dit doel te bereiken. Dit zijn onze afspraken/regels daarbij:

- We overleggen via teams
- We gaan met respect met elkaar om
- We houden ons aan de planning
- Op tijd aangeven als iemand ergens niet uitkomt, zodat de mogelijkheid er is om er samen aan te werken.
- Als iemand zich niet aan de planning kan houden, dan laat diegene dat weten zodat we de planning kunnen aanpassen
- Geen enkel idee is slecht die iemand inbrengt en we bekijken alles van een positieve kant
- We zijn eerlijk en open naar elkaar

Naast deze regels hebben we ook nog afgesproken dat we via teams met elkaar overleggen en bellen als we samen online aan een opdracht gaan werken. Hiernaast hebben we ook een planning gemaakt met daarin wie wat wanneer gaat doen. Alle documenten maken we aan met Google Docs zodat we daar met z'n allen in kunnen werken. Ook willen we tijdens de werkplaatsdagen goed gebruik maken van de tijd die we hebben om onze opdrachten op tijd af te maken en hier feedback over te vragen zodat we die zo snel mogelijk kunnen verwerken. Hiermee hopen we een zo soepel mogelijke samenwerking te creëren met als doel een mooi eindproduct waar we allemaal ons deel in hebben ingebracht om tot dit eindresultaat te zijn gekomen.

7. Planning

In dit hoofdstuk worden belangrijke momenten beschreven tijdens de 100 challenge.

7.1 Belangrijke momenten

In dit tabel worden belangrijke momenten vastgelegd die betrekking hebben op de 100 Challenge. Dit is een planning voor belangrijke moment die eraan komen.

Datum	Notitie
09-05-2023	Aftrap project 100
09-05-2023	Kennismaking met groepje en toekomstige planning maken
10-05-2023	Begin met samenwerkingsopdrachten om elkaar beter te leren kennen.
11-05-2023	Team Canvas afronden, begin aan de routeplanner
12-05-2023	Routeplanner (analyseren, ontwerpen) afmaken en begin aan het Plan van Aanpak
15-05-2023	Presentatie van de challenge 100 tot dusver
16-05-2023	creatieve sessie begin
17-05-2023	creatieve sessie afmaken, functioneel ontwerp maken
23-05-2023	Deadline oriëntatiefase challenge 100
24-05-2023	conclusies aan de hand van creatieve sessie
24-05-2023	idee concreet documenteren met schetsen

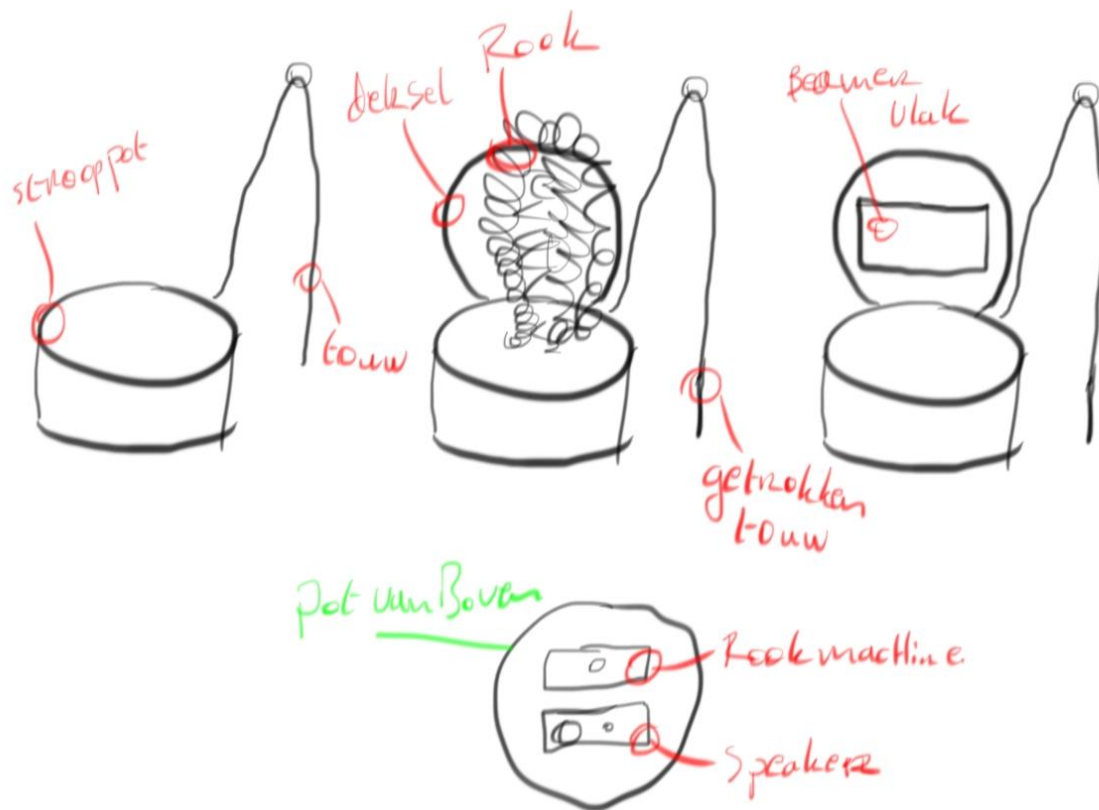
25-05-2023	idee uitwerken naar prototype
30-05-2023	Deadline evalueren fase challenge 100
01-06-2023	Presentatie aan opdrachtgever

7.2 Logboek

Datum	Opdracht	Duur	Uitvoerder(s)
09-05	Eerste contact opnemen met groepje, datum en tijd overleggen om aan de eerste stappen van de 100 challenge te werken.	2 uur	Rik, Floor, Bram, Elena (Donna kon er niet bij zijn) (Colin onbekend afwezig)
10-05	Opdrachten samenwerken en belangen online	4 uur 30 min	Rik, Floor, Bram en Elena
10-05	Persoonlijke afronding opdrachten 'Samenwerken en belangen'		Ieder individueel (uitzondering van Colin, wederom niet aanwezig) (Donna heeft de opdrachten online aangevuld)
11-05	Team Canvas & Routeplanner	1 uur 30 min	Gehele projectgroep
12-05	Routeplanner	1 uur 45 min	Gehele projectgroep
12-05	Begin gemaakt aan Plan van Aanpak (PvA) en afspraak gemaakt voor wanneer de PvA af is. (Dit is 15-05)	30 min	Colin, Floor, Bram, Rik en Elena (Donna is later geïnformeerd)
13-05	Vorbereiding voor presentatie op 15-05	1 uur 30 min	Colin en Floor
14-05	Presentatie afgerond	1 uur 30 min	Bram, Rik en Elena (Donna deed niet mee aan de presentatie wegens andere verplichtingen)
15-05	Individuele bijdrage PvA afgemaakt		Ieder individueel (met uitzondering van Colin)
15-05	Presentatie Challenge 100	10 min	Rik, Bram, Colin, Elena en Floor
15-05	Creatieve sessie planning	30 min	Rik, Bram, Colin, Elena en Floor
16-05	Creatieve sessie	3 uur	Bram, Elena, Floor, Colin (Donna had andere verplichtingen,

			Rik had geen toegang tot internet en stroom en kon dus niet aanwezig zijn)
17-05	Creatieve sessie afronden en omzet naar Functioneel ontwerp	3 uur	Bram, Elena, Floor, Rik, Donna (Colin onbekend afwezig)
22-05	Presentatie Challenge 100	10 min	Rik, Bram, Elena en Floor
24-05	Conclusies trekken creatieve sessie	3 uur	Bram, Elena, Floor, Colin, Rik, (Donna had andere verplichtingen)
24-05	Idee concreet maken	30 min	Bram, Floor, Colin, Rik (Donna, Elena hadden andere verplichtingen)
25-05	Prototype maken	4 uur 30 min	Bram, Elena, Colin, Floor, Donna, Rik
29-05	Presentatie maken		Bram, Floor, Donna, Colin, Elena, Rik

8. Het idee



Om aan onze ontwerp vraag te voldoen: *Hoe kan de stroopstokerij interactief gemaakt worden door alle zintuigen te prikkelen?*

Zijn wij op de volgende oplossing gekomen, een verhaal vertellen van de bewoner van het huisje in kwestie in combinatie met het prikkelen van zintuigen. Met deze oplossing combineren wij onderdelen uit vorig onderzoek van onze groepsleden en creëren wij ook meer interactiviteit in de stroopstokerij.

Wij gaan de gereedschappen die op dit moment in de stroopkokerij staan, zoals de kookpotten en de pers, meer leven geven.

Door middel van een touw kunnen mensen verschillend gereedschap zoals de pers of een kookpot activeren. Zodra er aan het touw getrokken wordt, wordt een pers of kookpot geactiveerd. Als eerste voorbeeld nemen wij de kookpot. De deksel van de pot zal omhoog gaan, er zal rook uit de pot zelf komen om de indruk te geven dat de pot werkt en er zal door de rook heen op een vlak dat aan de onderkant van de deksel zit, door middel van een beamer, een geest geprojecteerd worden die vervolgens vertelt over de stroopkokerij en hoe alles te werk ging.

Deze geest laten wij terugkomen bij andere interactie punten zoals de pers om zo het verhaal van de stroopkokerij te vertellen.

Voor de pers willen wij bijvoorbeeld een verhaal vertellen over het gebruik van de pers maar op een gegeven moment zal er geluid afgespeeld worden van een werkende pers om de indruk te geven dat de pers ook werkt. Op dat zelfde moment zal er uit een paar sprayers water komen om de indruk te geven van geperst fruit en om het zintuig van gevoel aan te spreken.

Wij zullen ook aroma diffusers in de ruimte plaatsen om de lucht van stroop te verspreiden en mensen gelijk aan de gedachte van stroop te zetten. Zo spreken wij het zintuig van geur aan.

8.1 Alternatieve ideeën

Één van onze alternatieve ideeën voor de Stroopstokerij was om gebruik te maken van VR of AR. VR en AR geven de mogelijkheid om het verhaal van de Stroopstokerij op een hele andere manier te ervaren in plaats van alles op een 'normale' manier mee te maken. Bij nader inzien was het idee super tof en origineel maar toch te ingewikkeld om er daadwerkelijk een prototype van te maken. Om deze reden hebben wij er toch voor gekozen om dit alternatief te laten vallen en op zoek te gaan naar een ander idee.

Een ander alternatief voor de stroopstokerij was om het levensverhaal van een van de personen te maken die daar ooit heeft gewerkt. Door middel van audio en interactieve objecten. Om zo een persoonlijke ervaring voor de bezoeker te creëren. Helaas vonden wij dat dit niet genoeg aansloot op het gebouw zelf en waar de Stroopstokerij voor werd gebruikt. Ook kwamen we erachter dat het idee niet genoeg interactie met zich meenam, waar de doelgroep wel behoefte aan heeft. Wij hebben ervoor gekozen om dit idee in deze vorm te laten vallen. We willen het storytelling aspect wel graag meenemen in ons uiteindelijke idee. Dus we hebben dit idee aangepast en verwerkt in ons definitieve idee.

9. Conclusies

In dit hoofdstuk lichten wij de conclusie toe die wij hebben getrokken uit enkele methoden die wij hebben uitgevoerd na de creatieve sessie. De methoden die wij hebben uitgekozen zijn *Survey* aan de analyse kant en aan de kant van ontwerpen hebben wij gekozen voor *Storytelling*. Wij hebben gekozen voor deze methoden omdat wij deze methoden relatief gemakkelijk konden uitwerken in de korte tijdsperiode die nog resteert tot het einde van het project.

Dit hoofdstuk bevat de volgende subkopjes:

- 9.1 Analyseren Survey
 - 9.1.1 Antwoorden uit de survey
 - 9.1.2 Conclusie Survey
- 9.2 Ontwerpen Storytelling
 - 9.2.1 Woordweb
 - 9.2.2 Verhaal/script/scenario
 - 9.2.3 Conclusie van Storytelling

9.1 Analyseren survey



Stroopstokerij



Vul hieronder alstublieft een paar vragen in. Deze vragen worden gebruikt in het verbeteren van de ervaring van het bezoek aan het openluchtmuseum Arnhem.

Uw naam:

Uw leeftijd:

Leukste plek in het park:

Herinnerd u de stroopstokerij?:

Wat zou veranderd moeten worden om de stroopstokerij aantrekkelijker te maken?:

9.1.1 Antwoorden uit survey

Naam	Ryan
Leeftijd	20
Leukste plek	Het dorp met de molens
Stroopstokerij herinnerd	nee
Aanpassingen stroopstokerij	ik denk meer aandacht trekken als je er voorbij loopt

Naam	Ria Engelen
Leeftijd	71
Leukste plek	Het platteland
Stroopstokerij herinnerd	Ja
Aanpassingen stroopstokerij	Het minder donker maken zodat er wat te zien is.

Naam	Sanne Vullings
Leeftijd	23
Leukste plek	Bier Brouwerij
Stroopstokerij herinnerd	Ja
Aanpassingen stroopstokerij	Misschien iets te doen toevoegen in het huisje

Naam	Cindy
Leeftijd	14
Leukste plek	Het dorp met de bootjes
Stroopstokerij herinnerd	Nee
Aanpassingen stroopstokerij	Aan de buitenkant laten zien dat je iets kan doen

Naam	Sam
Leeftijd	13
Leukste plek	Bierbrouwerij
Stroopstokerij herinnerd	Nee
Aanpassingen stroopstokerij	Maak iets om te doen

Naam	Lisa
Leeftijd	11
Leukste plek	De tram
Stroopstokerij herinnerd	Ja
Aanpassingen stroopstokerij	Iets met lichtjes doen ofzo

9.1.2 Conclusie survey

Uit onze survey blijkt dat de meeste mensen die de survey hebben ingevuld zich de Stroopstokerij niet of nauwelijks herinneren. Hieruit kunnen we opmaken dat het gebouw geen blijvende indruk heeft achtergelaten. Van de mensen die het zich wel enigszins konden herinneren kregen wij de indruk dat de Stroopstokerij erg weinig impact heeft gemaakt. Men had er niet zoveel over te zeggen omdat het gebouw niet is blijven hangen. Het grootste gedeelte van de mensen die niets meer van de Stroopstokerij af wist waren de jongeren tussen 12 en 18 jaar. Omdat deze groep het minste ervan onthield hebben wij besloten om de leeftijdsgroep tussen de 12 en 18 jaar als onze doelgroep te nemen en voor hen een interactieve installatie te creëren die ze voor enige tijd bij zal blijven.

Wat ook uit de survey kwam is dat mensen graag iets te doen willen hebben in het gebouw. Daarnaast werd er vermeld dat het erg donker was en dat ze graag meer licht willen zien.

Uit de survey vallen ons dus enkele dingen op. De stroopkokerij is niet aantrekkelijk genoeg van buitenaf om mensen naar binnen te halen. Dit is een van de eerste punten die verbeterd zal moeten worden.

Ten tweede hebben wij gezien dat mensen de stroopkokerij niet goed kunnen herinneren en aangeven dat ze er niet veel over kunnen zeggen omdat er niet veel te doen is.

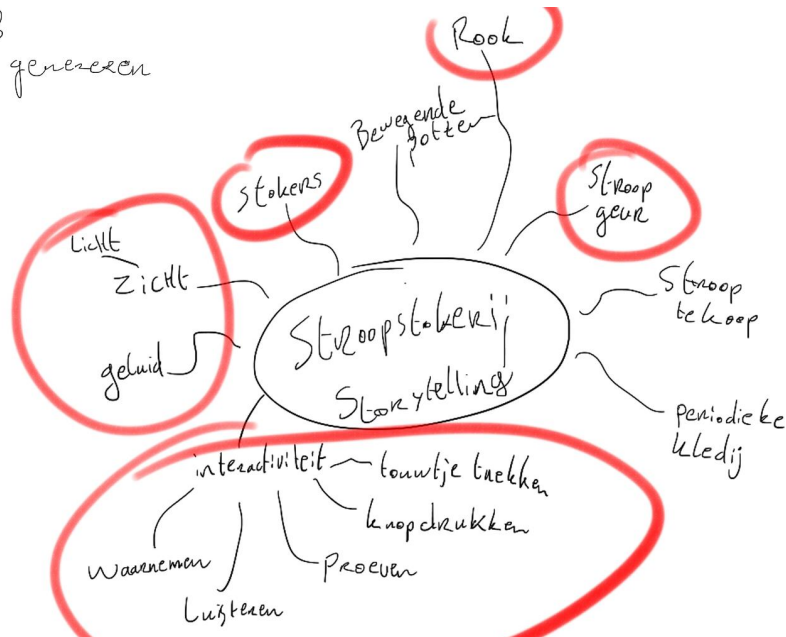
Wij zullen dus een interactieve creatie moeten maken waarmee mensen aan de stroopkokerij zullen blijven denken. Wij zijn er zelf van overtuigd dat wij met ons huidige idee, besproken in het hoofdstuk hiervoor, de behoefte aan een noemenswaardige interactieve installatie zullen voldoen.

9.2 Ontwerpen storytelling

Voor de storytelling methode hebben wij nagedacht over enkele dingen die in ons verhaal moeten komen. Hier hebben wij een woordweb voor gemaakt.

9.2.1 Woordweb

woordweb
ideeën genereren



Op basis van onze oplossing om een geest een verhaal te laten vertellen van de stroopkokerij zodra er aan verscheidene touwen naast gereedschap wordt getrokken en op basis van het woordweb hebben wij een kort voorbeeld script geschreven wat er verteld kan worden in de stroopkokerij. Op basis van dit script zullen wij kijken naar wat voor verschillende middelen wij nodig zullen hebben om dit verhaal te realiseren en waar het openluchtmuseum dus aan zou moeten denken.

9.2.2 Verhaal

Verhaal:

****Bezoeker komt binnen lopen****

Kom binnen, kom binnen.

Pas op voor de ketels, ze zijn warm!

Welkom in de werkplaats, ik ben de geest van de stroopkokerij.

Trek aan de touwen naast mijn gereedschap en ik zal je er wat over vertellen.

****Als de bezoeker aan het touw van de kookpot trekt****

****Deksel van de kookpot zal gedeeltelijk omhoog gaan, rook zal eruit komen en een geest wordt geprojecteerd op de rook****

Hooooohhhhh, de kookpot, goede keuze.

De kookpot is mijn praalstuk, bijna alles werd hierin gedaan.

Ik neem het fruit, vaak appels of peren, en gooi dit in de pot. Vervolgens laat ik dit uren koken.

Het fruit dat hierin gekookt wordt, doe ik vervolgens in de pers.

Het sap dat uit de pers komt, gaat vervolgens weer terug in de kookpot.

Ik kook het weer voor een aantal uur. Het overgebleven goedje is een heerlijke, zoete, ambachtelijk gemaakte stroop.

****Als de bezoeker aan het touw van de pers trekt****

****Hier zal een speaker de stem van de geest projecteren****

De pers, de krachtpatser van de werkplaats.

Och wat heb ik mijn arme rug hiermee pijn gedaan.

De pers is simpel, gekookt fruit erin, persen, sap opvangen in een emmer en dit vervolgens weer afgeven aan de kookpot.

****De geest zal doen alsof hij de pers nu gebruikt en de pers zal dat geluid afspelen en een kleine spray water zal van de rand van de pers komen om zo de indruk te geven alsof de pers gebruikt wordt****

In theorie is het simpel, het kost alleen vrij veel kracht om de grote zware pers omlaag te duwen.

Maar dan krijg je uiteindelijk ook wat. Sap voor de kookpot en fruit pulp voor de dieren in de buurt.

...

****Einde voorbeeld script****

9.2.3 Conclusie storytelling

Op basis van dit verhaal/script hebben wij even goed gekeken naar wat wij denken nodig te hebben om dit te realiseren, houdt dus in de gaten dat er mogelijk dingen extra nodig zullen zijn in werkelijkheid die niet op deze lijst staan. Wij zijn geen professionals op dit gebied en geven hier alleen een schatting voor benodigheden.

De lijst hieronder is een schematische weergave van de benodigheden.

<i>Materiaal</i>	<i>Waarvoor</i>	<i>Hoeveelheid</i>
Beamer	Om de geest van de stroopkokerij te projecteren over de rook dat bij apparaten tevoorschijn komt	Per kookpot wordt er een beamer geplaatst, ook is er de optie om op andere locaties de geest te projecteren zoals op een muur. 3 à 4 stuks zou genoeg moeten zijn.
Rookmaker	De kookpotten zullen rook benutten om de geest tevoorschijn te laten komen	Per kookpot zal er een rookmaker nodig zijn. Dit zijn er dus ongeveer 2 à 3
Speakers	Om het verhaal van de geest te vertellen zullen er een paar speakers door het hele gebouw hangen waar het volume goed te verstaan is Ook zullen er kleine speakers nodig zijn voor de pers die het geluid van geperst fruit en de pers zelf afspelen.	Een aantal speakers om de geest door de ruimte goed te kunnen verstaan zijn. 2 stuks ongeveer. Ook een aantal kleine speakers voor bijvoorbeeld kleine elementen zoals het geluid van een werkende pers. 3 stuks hiervoor ongeveer.
Aroma diffuser	Om de lucht van stroop door het gebouw te verspreiden	Wij denken dat 2 of 3 aroma diffuser genoeg zullen zijn voor de gehele ruimte
Spray	De spray zal een kleine hoeveelheid water door de lucht spuiten zodra de pers gebruikt wordt om de indruk te geven dat het echt is	2 à 3 sprays in de richting van het midden van de ruimte zal genoeg zijn om een echte indruk te geven
Touw	Om alle werktuigen te activeren zoals de kookpot en de pers.	Er zijn op dit moment 2 potten en één pers in de stokerij, deze hebben allemaal een touw nodig om te activeren, dus 3 stuks.
Mechanisch systeem	Een systeem is nodig dat de deksels van de kookpotten omhoog houdt zodra het touw wordt getrokken. En na een bepaalde tijd die de geest nodig heeft om het verhaal te vertellen, de deksel weer laat zakken.	2 Kookpotten in de kokerij, dus 2 maal een mechanisch systeem

10. Prototype

Hier worden enkele foto's laten zien van de prototype van ons idee. verder leggen wij hier ook vast wat de benodigdheden zijn om ons prototype te kunnen maken.

10.1 benodigdheden prototype

- karton
- watten
- touw
- zaklamp
- naald
- lijm
- schaar
- mesje
- pen / potlood
- wc rol
- plakband
- papier

10.1.1 Uitwerking prototype





Wij hebben hier een schaalmodel cardboard prototype gemaakt van de stroopstokerij met pot, rook, een beamer en het touw waar aan getrokken kan worden.