

Documentatie Public Design

# TegelSoccer

Tara van der Wel	509255
Daniel Hindle	506714
Robert Zijm	509256
Marko Heijnen	233283

## Inhoudsopgave

1. Opdrachtschrijving .....	3
2. Ons concept .....	3
2.1 Issue .....	3
2.2 Plek .....	3
2.3 Idee .....	3
3. Onderzoek .....	6
4. Design strategie .....	8
5. Planning .....	8
5.1 Taakverdeling .....	8

# 1. Opdrachtomschrijving

Bedenk en ontwikkel een design voor een publieke ruimte naar keuze met als uitgangspunt een van de 4 volgende issues: individualisme, milieu, criminaliteit en consumentisme. De opdracht kent een paar fases, namelijk een onderzoeksfase, een conceptfase en een realisatiefase. Deze stappen leg je vast in en publiceer je op je blog. Het uiteindelijke product is een visualisatie van het concept en het daarbijbehorende onderzoeksdocument. De vorm is vrij naar keuze en sluit aan bij het concept. Deze opdracht voer je uit in teamverband. Een team bestaat uit minimaal 3 en maximaal 4 personen.

## 2. Ons concept

### 2.1 Issue

Individualisme.

#### Waarom?

Mensen zijn steeds meer in zichzelf tegenwoordig. Als voorbeeld zie je op stations iedereen tegenwoordig alleen maar bezig zijn met zijn mobiel en/of mp3 speler. De samenleving wordt steeds asociaal. Wij willen iets verzinnen wat de mensen meer in contact met elkaar brengt.

### 2.2 Plek

Amsterdam Centraal Station.

#### Waarom?

Omdat dit een publieke plaats is waar dagelijks duizenden mensen voorbij komen zonder ook maar iets tegen elkaar te zeggen.

### 2.3 Idee

TegelSoccer is "voetbal" maar dan met lichtgevende tegels. Er zijn 2 goals aanwezig vanaf het begin. Dit zijn 8 tegels horizontaal naast elkaar die zwart belicht zijn. Als er een bal in 1 van de goals schuift dan komt er een punt bij de andere goal bij.

De "bal" is ook een tegel. Deze krijgt de kleur rood zodat je weet waar hij zich bevind. Rood omdat dit een opvallende kleur is. De bal kan gestuurd worden door **voor** de bal op een tegel te gaan springen. Dus je moet de onderste tegel sowieso aanraken zodat je de bal blokkeert. Met je tweede voet geef je de richting aan waar je hem naartoe wil spelen. Zie figuur 2.1.

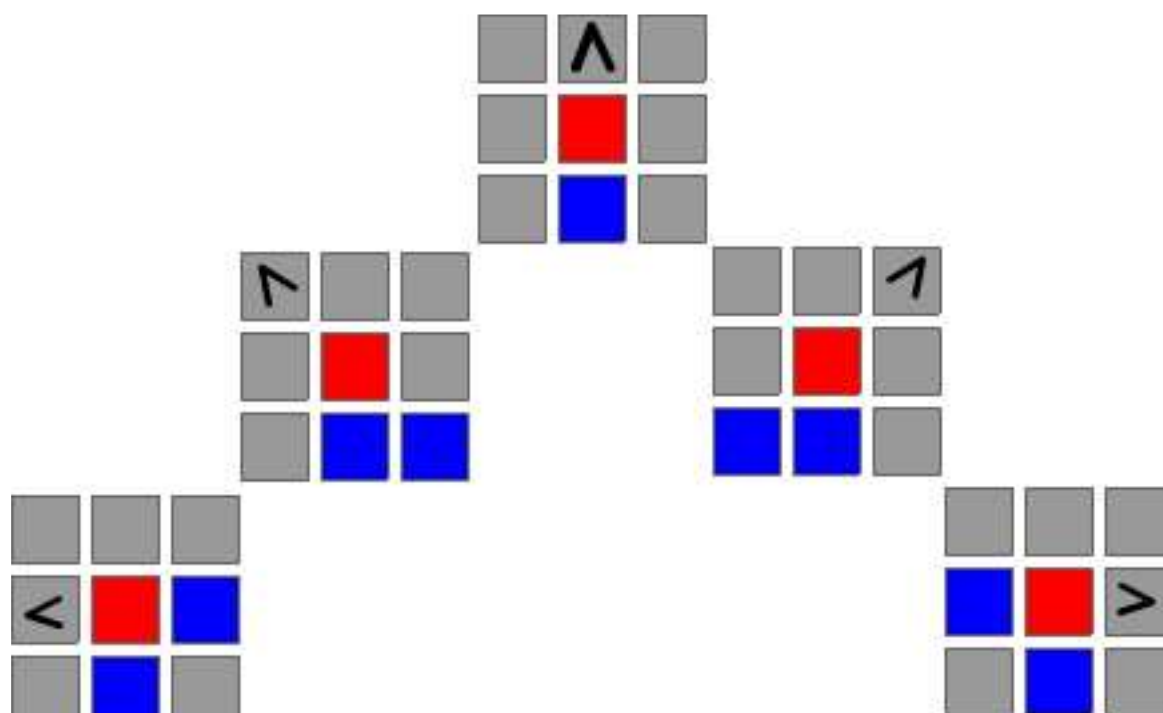


Fig 2.1 (de blauwe tegels is waar je je voeten neerzet)

De bal heeft een standaard snelheid in het begin maar daarna moeten de spelers de snelheid bepalen. Bij iedere tegel waar de bal overheen komt wordt hij ietsje vertraagd. Iedere keer als de bal geraakt wordt gaat de snelheid flink omhoog. Dus als je kort de bal overspeelt gaat hij steeds sneller en kan je meer vaart maken. Als je gewoon naar voren schiet komt hij dus nooit aan in het doel. Dit om het samen spel te bevorderen.

Het spel kan met zoveel spelers gespeeld worden als dat er tegels zijn maar natuurlijk wordt het dan niet leuk meer. Dus afhankelijk van de veld grootte is de hoeveelheid spelers in te schatten. We gaan uit van een veld van 14 bij 16 tegels waar genoeg speel plezier is voor **20 spelers**. Uitgaande van 2 tegels per persoon met een ruimte van 6 tot meer tegels eromheen.

De tegels blijven belicht zolang de speler erop blijft staan. Dit geeft natuurlijk als probleem dat je dan op goal gaat staan met zijn vieren de tegenstander nooit meer kan scoren. Daarom voegen wij **12 groene tegels** toe voor het doel. Van deze groene tegels kunnen maar 2 tegels tegelijk branden. Fig 2.2 ligt toe hoe de groene tegels geplaatst zijn.

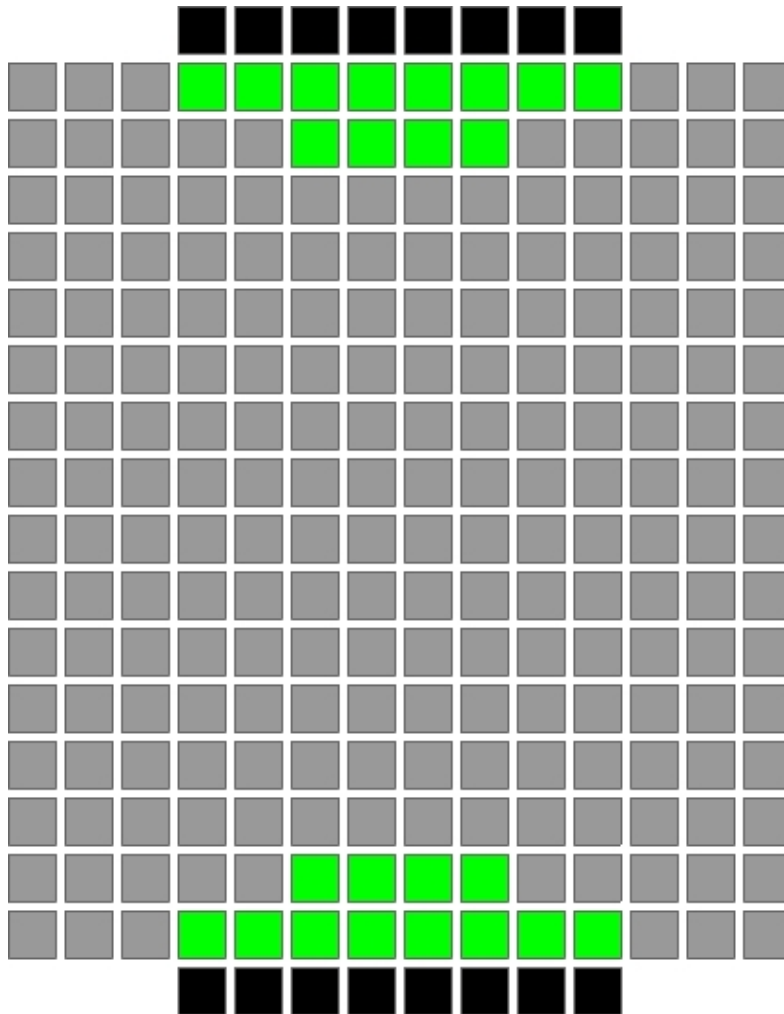


Fig 2.2 Het veld.

Eventueel als toevoeging om het op grotere "TegelFields" te kunnen spelen. Kun je ook meerdere ballen in het spel toevoegen.

### Waarom?

Mensen staan vaak stil op het station te wachten op verder vervoer. Dit leidt vaak tot verveling of irritaties wanneer er bijvoorbeeld vertragingen optreden. Door een vloer onder hun neer te leggen gaan ze vanzelf het spelen als ze merken dat het belicht wordt. Belichting zorgt voor het aandacht trekken. Zodra een paar mensen dit spel gaan spelen, zullen er snel meer en meer volgen.

Tegelsoccer is een spel wat niet te spelen is in je eentje, het is een teamsport. Veel mannen en tegenwoordig ook meer vrouwen spelen voetbal. Een groot voordeel van het spel is dat je op elk willekeurig moment mee kan doen of ermee op kan houden. Zodra er iemand op het veld staat blijft de score actief. Deze wordt sowieso iedere ochtend op 0 gezet.

### 3. Onderzoek

We hebben als eerst een issue gekozen. Deze issue hebben we op papier gezet en alle woorden die in ons op kwamen hebben we eromheen opgeschreven. Daarna hebben we onze doelstellingen op papier opgemaakt. Hier hebben we ook een mindmap van samengesteld. Hieronder het resultaat:

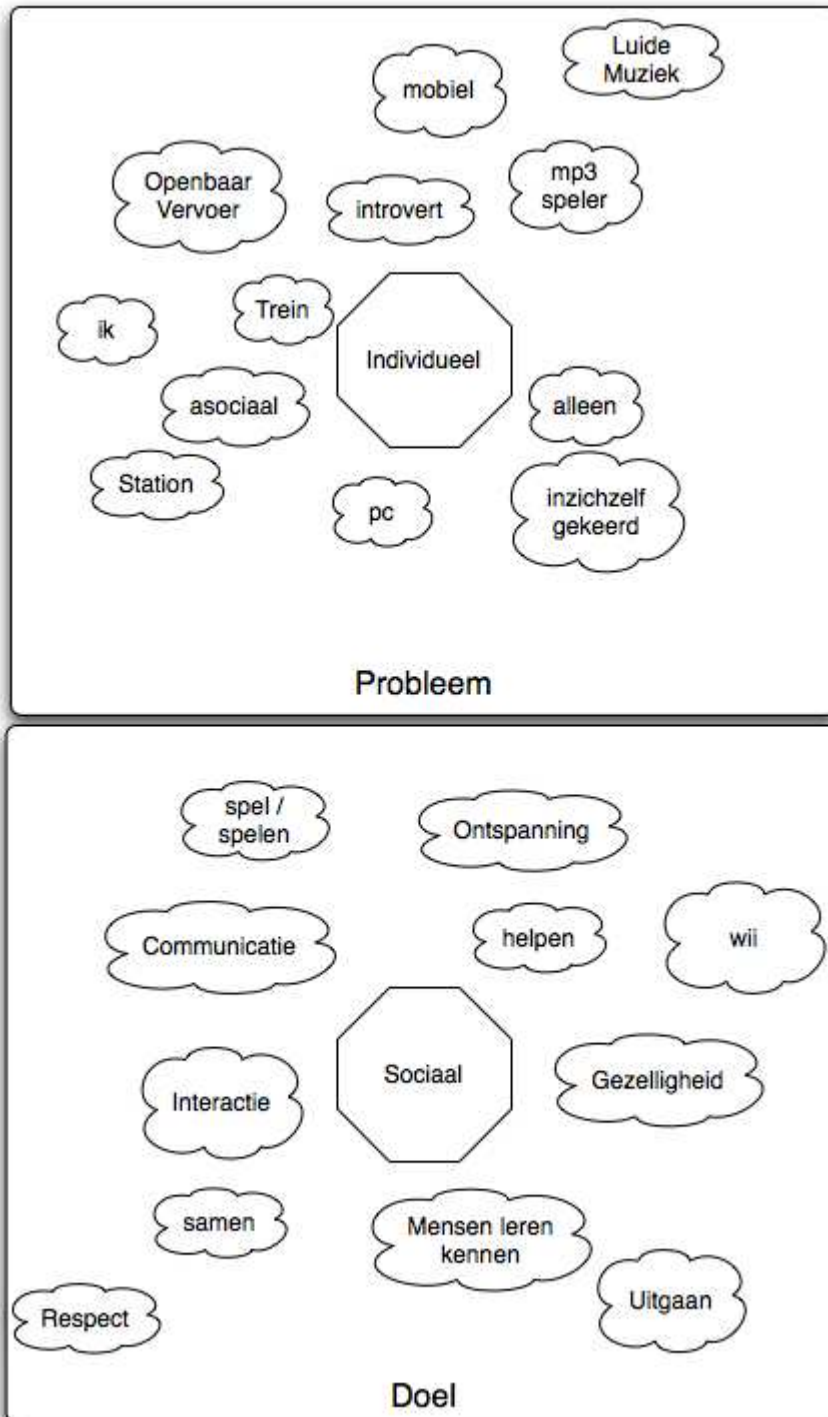


Fig 3.1 Mindmaps

In eerste instantie wilden we mensen stimuleren om met elkaar iets te gaan doen. Dit moest vrijblijvend zijn zodat mensen eraan mee konden doen en dan ook zonder verplichtingen konden stoppen. Het was de bedoeling mensen socialer te maken, om ze te stimuleren interactief iets met elkaar te ondernemen. Dit wilden we voor elkaar krijgen door middel van een spel. Dit is een leuke manier om mensen met elkaar in contact te brengen en de tijd te verdrijven. Uiteindelijk is onze keuze gevallen op Tegelsoccer.

Verschillende ideeën die het niet hebben gehaald:

<b>Spel:</b>	<b>Uitleg:</b>	<b>Reden:</b>
Twister	Het kleuren spelletje voor jong en oud. Waarmee mensen in de knoop komen te zitten.	Het is niet geheel vrijblijvend. Er moet iemand de leiding hebben in het spel. Neemt teveel tijd in beslag.
Snake	Levend snake. Iemand die De andere moet tikken en zo langer wordt want dan moet de anderen er achter gaan lopen. Zo wordt je telkens groter.	Te moeilijk uit te leggen aan de mensen. Veredelde polonaise. Mensen kunnen pas weg als de snake af is.
Pong	Platte tafeltennis. Je tikt tegen een schijf aan die dan een richting op gaat.	Niet bespeelbaar met veel man.

## 4. Design strategie

*Customize: "Claim de publieke ruimte"*

Wij maken gebruik van de vloer van het station en veranderen dat in een soort voetbal veld. Niet het hele station maar bepaalde plekken bijvoorbeeld hallen. Voorbeeld van de ruimte zie je in figuur 4.1.



Fig 4.1 Stationshal

## 5. Planning

### 5.1 Taakverdeling

Naam:	Taken:
Daniël Hindle	Documentatie, Onderzoek en presentatie
Tara van der Wel	Presentatie en Onderzoek
Marko Heijnen	Onderzoek en Presentatie
Robert Zijm	Demo en Onderzoek

### 5.2 Planning

