

Overzicht planning/plan van aanpak voor werkwerkweek!

maandag 8 t/m vrijdag 12 mei 2017

Lever dit in, ten laatste maandag om 17u, bij Joke Mestdag (een kopie voor jezelf is best handig!)

van: Faddia Saúl Paula Lisanne

Doel en focus van de week:

Speel ontwerpen

bespreking op vrijdag 12 mei: Breda / Den Bosch (schrapp wat niet past), tijd: _____

!!Dit is NIET het inschrijfformulier voor spreekuren en bespreking! Alleen maar overzicht.

Overzicht spreekuren. Geef aan waar je hebt ingeschreven.

maandag 8 mei

- ☐ **René Pijnenburg:** looking sideways, omdenken, reality check - tijd: _____

dinsdag 9 mei

Breda

- ☒ **Stefanie van Keijsteren:** materiaal, kleur, onderzoek vertalen in presentatie, testen - tijd: 11:20

- ☒ **Ernst Dullemond:** storytelling, regie, constructie, hands-on maken - tijd: 12:00

- ☐ **Huub Looze:** maat & schaal, materiaal (biobased), testen - tijd: _____

Den Bosch

- ☐ **Robert Knight:** technologie, innovatie, hands-on maken (prototypes) - tijd: _____

- ☐ **Manon van Hoeckel:** presentatie, hands-on onderzoek, betrekken van gebruikers - tijd: _____

woensdag 10 mei

Breda

- ☐ **Luciano Pinna:** technologie, innovatie, testen - tijd: _____

- ☒ **Ad van der Kouwe:** grafisch ontwerp, typografie, presentatie - tijd: 11:20

- ☒ **Jeroen Baars:** Reality check - tijd: 12:00

Den Bosch

- ☐ **Joke Mestdag:** visuals, typografie, presentatie, bronnen/referenties, testen - tijd: _____

donderdag 11 mei

Breda

- ☒ **Renee Mennen:** materiaal, kleur, onderzoek vertalen in presentatie, testen - tijd: 11:20

Den Bosch

- ☐ **Stefanie van Keijsteren:** materiaal, kleur, onderzoek vertalen in presentatie, testen - tijd: _____

Noteer per dag doel, focus, wat, waar, hoe, met wie, aantal uur, ...

dinsdag

~~maandag~~: BEELD 10:00 uur 9:40-13 u

Stefanie: visueel we laten onze schetsen zien dvan de kwartjes van het spel

Ernst: spelregels hoe brengen we deze over?

Stefanie: welk materiaal is geschikt voor de spelkwartjes met het oog op duurzaamheid?

Ernst Ernst: Hoe kunnen we de handleiding en spelregels zo overzichtelijk maken dat het over komt op de doelgroep?

woensdag

~~dinsdag~~: INHOUD 10:00 uur

Ad: typografie

Jeroen:

Ad: hoe kunnen tekst en beeld goed op elkaar aan laten sluiten?

Jeroen: Hoe sluit de methode aan op de ~~vre~~ hoofdvraag?

donderdag

~~woensdag~~: TESTEN 10:00 uur

Pienke: Hoe kunnen we dit spel presenteren en testen?

vrijdag

~~donderdag~~: FEED FORWARD 10:00 uur

14:30 terugkoppeling

vrijdag:

Is dit een realistische en efficiënte weekplanning? ja / nee (schrapping wat niet past)

Kom je zo aan een fulltime weekplanning van 40u? ja / nee (schrapping wat niet past)

Indien niet: geef uitleg:

Feedback docenten

Stefanie van Keijsteren

gebruik materiaal dat het verhaal ondersteunt
wel stevig genoeg
denk aan een uitnodigende naam
moet leuk zijn om het spel te spelen
niet meteen nadruk leggen op het gebied
hoe presenteer je de ervaring
sfeer kan verschillen per spelgroep

Ernst Dullemond

leuk!
activiteiten niet compleet? zorg, cultuur, religie
elke speler aanspreken, maak het simpel én gecompliceerd
plattegrond: bewoner kan aangeven waar hij woont
betrek de context: het gebied eromheen
gegevens fysiek weergeven (gebruik kadaster)
liever geen letterlijke vertaling, dus geen hoedjes
gesprek opnemen tijdens het spel i.p.v. filmen
hang de spelregels groot aan de muur

Ad van der Kouwe

valt mee met stoffige ambtenaren
bewoners zijn voorspelbaar
hoe trek je mensen?
misschien moet je elkaar nodig hebben
saai vorm, zorg ervoor dat de plaatjes met elkaar wringen

Jeroen Baars

geef niet alleen een spel maar vertel ook hoe je het toe kunt passen
geeft een aanknopingspunt uit de structuurvisie of het verhaal van Breda
voeg feiten toe
stel visies op met sfeerbeelden

Renee Mennen

kijk niet naar plagiaatsregels maar naar je eigen gevoel
probeer je idee eigen te maken
verstandig om het over een andere boeg te gooien, een andere esthetiek
laat ieder het op z'n eigen manier vormgeven
leg elkaar beperkingen op: alleen vorm, alleen tekst, alleen kleur
maak het minder statisch
extreem denken: het maakt niet uit als het niet klopt
meer naar de verbeelding

Terugkoppeling

Wees wat enthousiaster
Maak het spel ruimtelijker
Jullie hebben nog veel te doen!