



# **Trivia in het zuiden**

**Stefan Ras & Erwin Schuren**

## Inhoudsopgave

<b>Projectverloop</b>	<b>2</b>
Begin van het project	2
Het product	2
De informatie	2
<b>De doelgroep</b>	<b>3</b>
Doelgroep	3
Hoe te bereiken?	3
<b>Concept</b>	<b>4</b>
Triviant in het Zuiden	4
Beknopt	5
<b>Spelverloop</b>	<b>6</b>
De E-reader/telefoon met de benodigde functies	6
Start	6
Onderweg	6
Triviant & de vragen	7
Augemented Reality	7
Media	8
Afronding	8
Mogelijke opties	8
Achteraf	8



---

## Projectverloop

### Begin van het project

Na het horen van de briefing zijn wij direct begonnen met het bedenken van concepten die van toepassing konden zijn op de doelgroep en hebben hier de beste uitgekozen.

Dit is uiteindelijk een applicatie geworden die is gericht op het nuttig maken van het uitlezen van de database voor de gebruiker. Voor ons gevoel was namelijk een speerpunt dat die database in pri nipe in zijn geheel uitgelezen moest worden zonder te veel aanpassingen dus misschien alleen selectief uitlezen. Dit is er op neer gekomen dat wij ons te veel begonnen te richten op het product en de doelgroep uit het zicht begonnen te verliezen naarmate wij verder en verder kwamen.

### Het product

Het product was een applicatie die de gebruiker informatie bied over alles in de omgeving via een combinatie van een googlemaps achtige interface en augmented reality. Op het moment dat ergens informatie over werd opgevraagd kon je eerst een korte samenvatting krijgen en als je dit leuk genoeg vind kan je ook de uitgebreide informatie beginnen te lezen waar ook links naar andere gerelateerde onderwerpen in staan. De informatie pagina is tevens opgedeeld in twee tabs waarvan een de tekst is en de andere de media-tab waar men alle beschikbare media over dit onderwerp kan vinden (denk hierbij aan audio, foto's en video's)

### De informatie

De informatie in de applicatie is bereikbaar via de augmented reality waar men kan richten waar je informatie over wilt hebben en dan op het scherm aanraken wat men wilt zien.

De andere manier om deze informatie te zien is via de googlemaps waar men dus niet specifiek in die omgeving hoeft te zijn om bij de informatie te kunnen. Deze informatie kan gesorteerd worden op verscheidene criteria. Gebruikmakende van gps kan de locatie van de gebruiker bepaald worden waardoor je de omgeving van bovenaf ziet.



## De doelgroep

### Doelgroep

Voor de doelgroep wordt er gericht op groepen. Deze kunnen in alle vormen voorkomen. Met name gezinnen, families en groepen algemeen zoals een zakelijk uitje of een bepaalde club. De verdere achtergrond van deze groepen is niet belangrijk, zij moeten alleen geïnteresseerd zijn om in het gebied te zijn. Voorkennis is niet vereist.

### Hoe te bereiken?

De doelgroepen zullen te bereiken zijn via sites die eventueel gericht zijn op dit soort publiek. ANWB, VVV en natuursites. Binnen het gebied is een verspreiding via folders makkelijk. In de oude, maar efficiënte, kaartenbakken van hotels, recreatiegebieden, vakantieparken en VVV's kan er veel informatie worden gegeven.



## Concept

### Triviant in het Zuiden

Waarom Triviant? Allereerst legt triviant een leuke basis om verschillende categorieën aan elkaar te koppelen en geeft het een mogelijkheid om (soms saaie) informatie op een speelse wijze over te brengen. Dit is perfect toepasbaar op een database gevuld met informatie die niet altijd even interessant is voor iedereen.

Daarnaast is triviant een zeer bekend spel wat in Nederland sinds begin van de jaren '80 al miljoenen keren verkocht is in verschillende edities en waar ook een tijdlang als een show op de TROS is geweest.<sup>1</sup> De basisregels van het spel zullen dus bij velen bekend zijn, maar mocht dit ook niet het geval zijn is het nog steeds bijzonder laagdrempelig door de makkelijke manier van vragen stellen.

Wat ook zeer nuttig is het feit dat de omvang van de groepen geen limiet kent. Zo maakt het niet uit hoe groot de familie is. Natuurlijk is het dan wel zo dat er maar 1 apparaat is.

Als laatste kan er ook juist in meerder groepen worden gespeeld, wat een extra competitie element met zich meebrengt, wat altijd zorgt voor een extra uitdaging.

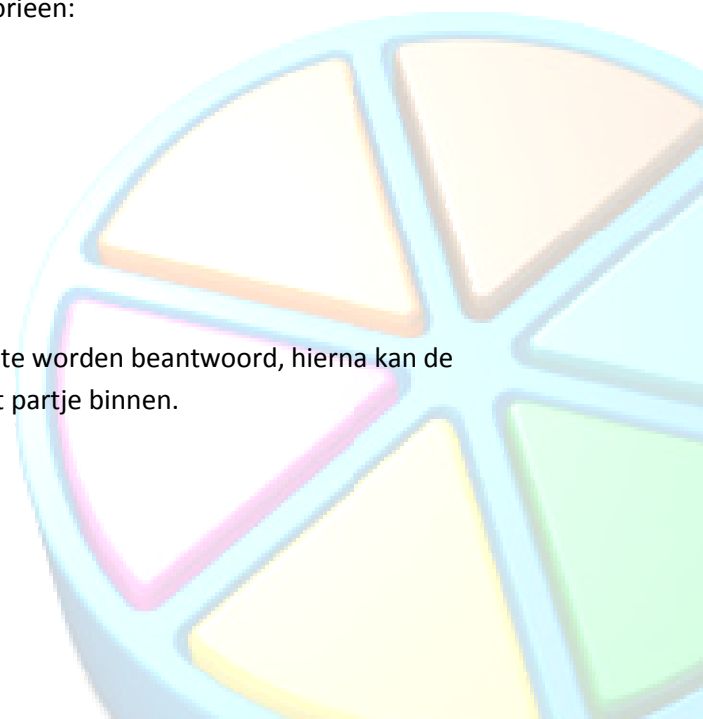
Het accent ligt op zeer uiteenlopende kennis van de speler. Beantwoord de vragen in de verschillende categorieën en zorg dat je alle partjes uit de verschillende categorieën wint. Het is ook wel bekend onder de Engelse naam Trivial Pursuit. De versie voor Zuid-Limburg is gebaseerd op Triviant. Hier zijn wel enkele aanpassingen gemaakt. Uiteraard wordt er niet op een bord gespeeld. De mensen beantwoorden in het landschap verschillende vragen en naar gelang de van te voren ingestelde moeilijkheidsgraad zal deze meer of minder op eigen kennis moeten worden beantwoord. De categorieën zijn behouden in een iets aangepaste vorm, en ook de partjes worden verdiend bij het juist beantwoorden van de vragen. Zoals ook de online vorm van Triviant in een beperkte vorm heeft zal deze variant gebruik maken van audio en video. Geheel nieuw is het gebruik van augmented reality, het toepassen van een extra virtuele laag op de bestaande wereld.

De gebruiker kan vragen beantwoorden in de volgende categorieën:

- Aardrijkskunde 
- Amusement 
- Geschiedenis 
- Kunst 
- Wetenschap 
- Natuur 

Om een partje te krijgen dienen er eerst een serie van vragen te worden beantwoord, hierna kan de moeilijkere vraag worden beantwoord. Is deze juist, dan is het partje binnen.

<sup>1</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Trivial\\_Pursuit](http://en.wikipedia.org/wiki/Trivial_Pursuit)



---

## Beknopt

Door middel van een applicatie wordt het spel gespeeld. Deze applicatie draait op alle smartphones, maar is ook te krijgen via een e-reader toestel wat bij alle VVV's in Zuid-Limburg te lenen is voor een kleine borg. Een vereiste is een camera, GPS en internet.

Vragen kunnen in het landschap worden opgezocht. Door middel van een route door het landschap kan de console mee worden genomen. De route wordt samengesteld door middel van vervoer, moeilijkheidsgraad en duur. Deze parameters kunnen worden opgegeven, waarna de route zal worden gemaakt, deze zal dan leiden van punt a terug naar punt a, binnen de opgegeven tijdsduur. De route zelf wordt via audio doorgegeven, zodat het apparaat niet perse hoeft worden vastgehouden (dit is natuurlijk mogelijk). Zo blijft de nadruk bij het landschap en wordt er niet continu op een scherm gekeken, tenzij dit echt nodig is. Tijdens de route zal de console/applicatie aangeven als er een vraag gesteld wordt. Dit is een punt waarbij er van het scherm moet worden gekeken. De vraag kan worden ondersteund door tekst, video en/of audio, afhankelijk van de vraag. Dit gebeurt op de punten waar deze vraag ook kan worden beantwoord. Zodra er in een categorie 3 vragen goed zijn beantwoord verschijnt het partje erbij.

Zijn alle partjes verzameld kan dit worden via internet. Hierbij kan er eventueel een prijs worden verdient .



---

## Spelverloop

### De E-reader/telefoon met de benodigde functies

De applicatie maakt gebruik van een telefoon. Deze moet beschikken over een GPS, een camera en een internetverbinding. Nu zal dit binnen 5 jaar zeker op elke telefoon voor handen zijn, maar omdat er nog steeds mensen zullen zijn zonder kan er ook een e-reader bij de VVV worden geleend (tegen een borg). Dit zorgt ervoor dat het laagdrempelig blijft.

Het voordeel van beide apparaten is dat ze makkelijk mee te nemen zijn. De telefoon kan makkelijk in de zak worden gestoken waardoor er niet heel de tijd naar de applicatie hoeft te worden gekeken.

### Start

Bij het aanvangen van het spel dienen eerst 3 keuzes gemaakt te worden. Tijdsduur, moeilijkheidsgraad en vervoersmiddel.

De gebruiker zal vertrekken vanuit een punt en hoogstwaarschijnlijk weer willen terugkomen op dat punt. Vandaar dat de applicatie een route berekend van voordeur tot voordeur, maar dan wel binnen de opgegeven tijd. Dit zal niet op de minuut nauwkeurig zijn, maar iemand die maar 3 uur heeft zal dus niet 5 uur worden bezig gehouden. Bij eventueel fout lopen kan de applicatie zorgen voor een alternatieve route binnen het zelfde tijdsbestek, een optionele route die extra tijd toevoegd (met melding) of aangeven dat er dient worden teruggekeerd.

De moeilijkheidsgraad is om het interessant te houden voor diverse doelgroepen. Er zijn 2 niveau's waarbij er grofweg wordt uitgegaan van kinderen en volwassenen. Bij het 'kinder-niveau' zullen de vragen veelal uit het landschap kunnen worden gehaald (Natuur: "Klik de juiste soort paddestoel aan die in dit gebied het meeste te vinden is", gevolgd door 3 afbeeldingen), terwijl bij volwassenen ook een deel op eigen kennis dient te worden gedaan (Geschiedenis: "Rond welke periode zal kasteel Hoensbroek gebouwd zijn?"). Er is hier een heel beperkt zelflerend gedeelte in. Worden er vaak vragen goed of fout beantwoord zal de applicatie respectievelijk iets moeilijkere of iets makkelijkere vragen stellen.

Het vervoersmiddel spreekt voor zich, mensen kunnen hierbij kiezen tussen lopen en op de fiets. Dit heeft dus voornamelijk met de gemiddelde snelheid te maken. Voor het lopen kan worden uitgegaan van 3 kilometer per uur, terwijl fietsen richting de 16 kilometer per uur gaat (rekening houdend dat men in groepsverband langzamer voortbeweegt).<sup>23</sup>

### Onderweg

Tijdens het lopen danwel fietsen zit het apparaat met de draaiende applicatie in de zak. Door middel van geluidssignalen kan deze op een tom-tom achtige manier aanwijzingen geven ("Linksaf bij de volgende splitsing"). Daarnaast geeft het een signaal als er een vraag kan worden beantwoordt. Dit signaal is

---

<sup>2</sup> <http://nl.wikipedia.org/wiki/Lopen>

<sup>3</sup> <http://www.eigenkracht.nl/hartaandeslag/soortcardiofitness/fietsen>

rustig maar luid genoeg om te horen in een broekzak. Bij het horen kan het apparaat tevoorschijn worden gehaald en komt de vraag in beeld.



### Triviant & de vragen

De vragen gaan verschijnen daarna in beeld en worden weergegeven als tekst, met ondersteuning van augmented reality of media (zie verderop). De vraag heeft betrekking tot een categorie van het triviant spel, zo kan er van alles worden gevraagd. Enkele vragen zijn:

- Natuur: Wat is het meest voorkomende dier in dit gebied?
- Kunst: Welke beroemde schilder heeft hier geleefd?
- Geografie: Wat is het hoogste punt in je omgeving?
- Geschiedenis: Welk jaartal is dit gebied ontstaan?
- Wetenschap:
- Amusement: Wat is een beroemde sport uit dit gebied?

Zo komen er door elkaar heen verschillende categorieën langs. Natuurlijk zal niet overal het antwoord juist worden gegeven, in dit geval verschijnt het juiste antwoord wel in beeld om er toch nog wat van op te steken.

Zijn er van een categorie enkele vragen goed beantwoord (dit verandert naar gelang de tijdsduur, gemiddeld zal dit 3 zijn) krijgt men een partje, wat met een filmpje visueel wordt weergegeven.

### Augmented Reality



manier om spelenderwijs het landschap wat te ontdekken.

Dit is een vernieuwend element binnen de applicatie. Sommige vragen krijgen ondersteuning van augmented reality, die een extra virtuele laag, dus in het apparaat, toevoegt aan de wereld. Op het voorbeeld hier is bijvoorbeeld een spoor uitgezet van een bekend persoon die er ooit gelopen heeft. Dit kan worden gevolgd waarna het uiteindelijke gebied waar het antwoord zich bevindt (Bijvoorbeeld Geschiedenis "Wat vond onze beroemde ridder hier?"). Met name voor kinderen is dit een perfecte

---

## Media

Deze doet zich voor in twee vormen; audio en video. Dit zal eigenlijk voor zich spreken, er moet hier worden gedacht aan geluidsfragmenten van een dier waarover de vraag gaat (Natuur: “Welke vogel, die hier veel voorkomt, hoor je?”) of een videofragment wat meer duidelijkheid over de vraag geeft (Amusement: “Welke sport, die hier wordt gespeeld, is men hier aan het beoefenen?”). Ook zal er wat video worden gebruikt voor het spelverloop zoals het uitreiken van een partje of een melding van ‘juist beantwoord!’ (of ‘helaas, dat is fout’ kan natuurlijk ook).

## Afronding

Het spel zal blijven draaien binnen de opgegeven tijdsbestek. Zoals het bij triviant hoort moeten alle zes partje worden verdiend om terug te gaan. Bij een tocht met een tijdsduur zal dit niet altijd lukken, maar het programma zal proberen zoveel mogelijk verschillende categorieën langs te laten komen, zodat er zoveel mogelijk partjes kunnen worden beantwoord.

## Mogelijke opties

De belangrijkste hierbij is het spelen in teamverband. Hierbij krijgen twee groepen een apparaat mee waarna de teams een tegengestelde route lopen (of mogelijk een geheel alternatieve). Het spel loopt voor elk team zoals het normaal verloopt, maar ze krijgen hierbij wel van elkaar door wat de tussenstand is. Zo kunnen ze makkelijk tegen elkaar strijden.

Een nuttige bijkomstigheid kan ook het verzamelen van data zijn. Dit kan voor instanties als staatsbosbeheer of Zuid-Limburg Zuid aantrekkelijk zijn. Bij sommige vragen, met name die over het vinden/zien van dieren kan er nuttige informatie worden uitgehaald over de wildstand of het aangroei van bos. Dit soort vragen kunnen deze instanties eventueel ook laten toevoegen.

## Achteraf

Een leuke optie is het nakijken van de gegeven vragen met hun antwoorden. Dit zou dan thuis kunnen gebeuren via een website. Dit is alleen nog niet uitgewerkt, maar wellicht een idee voor in de toekomst.

