



Impressie nieuwe bibliotheek in Lochal.

Gamerroom

De Kennismakerij lijkt eigenlijk helemaal niet op de bibliotheek. Toch is het een van de vestigingen ervan. Ja... oke, er liggen boeken. Maar wat je vooral ziet is dat mensen elkaar ontmoeten, met elkaar brainstormen en discussiëren, studenten volgen er lessen op grote blokken geperst papier, er zijn flexwerkers en af en toe treedt er een muzikant op. De Kennismakerij is de voorloper van de nieuwe Bibliotheek die voor 2018 gepland staat in de Lochal van de Spoorzone.



Ook in de Lochal is veel meer te beleven dan boeken lezen en lenen. Kennis is namelijk overal. Kennis en informatie zit ook in mensen en het internet. In de nieuwe bibliotheek komt informatie tot leven, door te ontmoeten, ontdekken, ontwikkelen en ontspannen. In dit super gave industriële gebouw is iedereen welkom. De Bibliotheek merkt dat jongeren minder makkelijk naar de bibliotheek komen dan kinderen of volwassenen. In de Lochal willen ze daarom onder andere de Gameroom inrichten, zodat jongeren zich beter thuisvoelen. Dat doen ze met onder andere met een Gameroom.

Op de Invented by All projectpagina vind je een mooi filmpje over de Kennismakerij en kun je een .pdf met alle informatie downloaden.

Word jij uitvinder voor De Kennismakerij?

De Kennismakerij daagt jou uit om mee te denken aan het concept van het Gameroom. Wat zorgt ervoor dat jongeren wél naar de Gameroom en de Bibliotheek komen?



Jouw opdracht

Werk een idee uit voor de Gameroom dat aanslaat bij jongeren van 10 t/m 17 jaar.

Moeilijk? We helpen je op weg. Op de volgende pagina's vind je de stappen naar jouw eigen oplossing.

STAP 1: GAMEN, WAT IS DAT NOU PRECIES?

Je hebt vast een idee bij het woord gamen. En je zult het ook wel eens gedaan hebben. Of misschien wel elke dag doen! Maar wat is de definitie van gamen? En game je alleen via een (spel)computer, tablet of smartphone of is een bordspel of een potje kaarten ook een game? Ga op internet op zoek naar verschillende definities van gamen en schrijf de 3 beste op.

STAP 2: WELKE GAMES SPREKEN JOU AAN? EN WELKE JUIST NIET!

Wat is jouw favoriete game? En waarom? Hoe speel je de game? In je eentje of met vrienden? En waar doe je dat dan? Hoe zit je? Of sta je juist te gamen? En als je nooit gamet bedenk dan wat je denkt dat nodig is om goed en vooral leuk te kunnen gamen.

Is er ook iets wat je juist mist bij het gamen? Wat zou het nog leuker, spannender, interessanter maken?

Maak verschillende lijstjes (van ongeveer 3 antwoorden) om antwoord te geven op deze vragen.

Let op: omdat de Gameroom voor jongeren van 10-17 jaar is kunnen er alleen games gespeeld worden die voor alle leeftijden zijn. Call of duty, GTA en World of Warcraft kunnen natuurlijk jouw favoriet zijn maar zorg ervoor dat in je lijstje in ieder geval 1 game staat die voor alle leeftijden is.



STAP 3: BRAINSTORM OVER JOUW IDEE

Ok... je hebt nu al je gamevoorkeuren op een rij. We gaan een stap verder. Je gaat nadenken hoe je jouw voorkeuren kunt vertalen naar de Gameroom in de bibliotheek. Een idee voor de Gameroom...dat is nog wel heel vaag... Klopt! Je mag hier ook echt je eigen creativiteit gebruiken. Het kan niet gek genoeg en je idee kan ook vanalles zijn. Van een game ontwikkelen tot het ontwerp van de ideale gamestoel.. Van een ontwerp voor de inrichting van de Gameroom tot een blokkenschema met het weekprogramma. Van een workshop bedenken tot ... Jij bent de uitvinder dus jij mag het zeggen!

Op de Invented by All projectpagina vind je de 3d schetsen om je een idee te geven van de Gameroom.

STAP 4: UITWERKEN VAN JE IDEE

Omdat je heel vrij bent in het bedenken van een idee zal het uitwerken ook bij iedereen anders zijn. Misschien ga je een plattegrond maken of een storyboard voor een game. Het kan ook zijn dat je gaat schetsen (digitaal of met de hand) en een prototype maakt van een meubelstuk. Of je schrijft een verhaal, maakt een fotoverslag of een moodboard. Denk goed na over de beste manier om jouw idee aan de Kennismakerij te laten zien.

STAP 5: PRESENTEREN

Zend je ontwerp in op <http://www.braintrigger-challenge.nl/opdrachten/design/gameroom>. Dat kan door te klikken op 'Inzending Aanmaken'. Presenteer jouw teksten en beelden (ingescande tekeningen, foto's, plattegronden, moodboards, filmpjes) op de website. Probeer jouw ontwerp als het ware te verkopen! Waarin is het onderscheidend van wat er al is? Waarom past het zo goed bij de Bibliotheek?

Voeg steeds nieuwe plaatjes/teksten toe met 'artikel toevoegen'. Een soort hoofdstukjes zeg maar... Bijvoorbeeld: Voor wie is het bedoeld? Wat zijn de voordelen? Hoe ben je op het idee gekomen? Presenteer het op de site. Filmpjes kun je uploaden op YouTube en dan de link in een artikel op de BrainTrigger site zetten.



STAP 6: STEMMEN WERVEN

Vraag iedereen die je kent om op je idee te stemmen. Je kunt je ontwerp, uitvinding of idee promoten door op de pagina met jouw inzending te gaan staan en dan op de icoontjes van sociale netwerksites te klikken en bijvoorbeeld “Instagram”, “Twitter” of “Facebook” te selecteren. Je kunt natuurlijk ook iedereen die je kent mailen met de vraag om op je idee te stemmen.

Veel succes... en plezier!