

TEAM
IGNITE
Unite with light

WAYFINDING

Jaarlijks bezoeken massa's mensen vanuit heel Nederland GLOW Eindhoven, een lichtfestival waarbij talrijke lichtinstallaties het centrum van Eindhoven laten oplichten. Hoe kun je er met behulp van licht, op een innovatieve manier voor zorgen dat GLOW-bezoekers de juiste route volgen?

WAYFINDING

Studenten team IGNITE streeft ernaar om de kracht van licht in te zetten om sociale impact te maken. Zo zijn ze de uitdaging aan gegaan om de bezoekers van GLOW, een jaarlijks terugkerend lichtfestival in het centrum van Eindhoven, de weg te wijzen tussen de verschillende lichtinstallaties die onderdeel uitmaken van de route. Huidige route indicaties bestaan onder andere uit een GPS-systeem in de GLOW App en fysieke route kaarten. Is het niet zonde en frustrerend dat een GLOW bezoeker hierdoor grotendeels bestaat uit kaartlezen? Ook hekwerken en borden worden ingezet om de bezoekers in de juiste richting te leiden, maar zijn vaak slecht zichtbaar. Daarom gaat Team IGNITE de uitdaging aan om een eigen lichtinstallatie te ontwerpen, met als doel het begeleiden van de bezoekers d.m.v. licht. Deze vorm van crowd-management kan ervoor zorgen dat de gehele GLOW route, dus ook de wandel afstanden tussen de lichtinstallaties, aantrekkelijker wordt, en zo de gebruiks-ervaring bevordert. Ben jij onze nieuwe inspiratiebron voor de volgende GLOW editie?

OPDRACHT

Ontwerp een lichtinstallatie voor crowd-management tijdens GLOW Eindhoven, die de huidige methodes vervangt. Hierbij kun je naast het aangeven van de juiste richting, ook denken aan het voorkomen van opstoppingen op de route, en nog veel meer! Hoe kun je dit niet alleen verbeteren, maar ook omvormen tot een echte ervaring waarin de GLOW

bezoekers worden meegenomen tijdens hun bezoek? Denk out-of-the-box en wees creatief!

Om de kwaliteit van IGNITE projecten, en dus ook Wayfinding, te garanderen, streven wij ernaar om de volgende 4 aspecten te integreren in ieder project:

Interactief

Hoe betrek je de gebruiker actief in de ervaring?

Duurzaam

Is het ontwerp milieuvriendelijk? Hoe zorg je daarvoor? Is het mogelijk om het ontwerp te kunnen hergebruiken in een andere context (bijv. een ander lichtfestival of andere situatie waar crowd-management nodig is)?

Sociale impact

Heeft het ontwerp daadwerkelijk een positieve impact op sociale situaties?

Innovatief

Is het ontwerp vernieuwend ten opzichte van bestaande alternatieven? Pakt het een daadwerkelijk probleem aan? Hoe veroorzaakt je de WOW-factor?



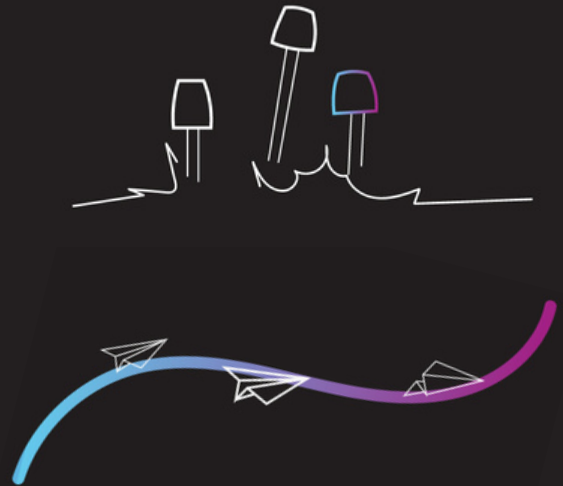
Ter inspiratie zijn hier twee vormen van Wayfinding die Team IGNITE zelf eerder ontworpen heeft:

1**Interactieve paddestoelen**

lichtgevende paddestoelen die verspreid zijn over de GLOW route en de gebruiker ontnodigen tot een interactie

2**Paper trails**

lichtgevende papieren vliegtuigen die via een lichtanimatie in de juiste richting de bezoekers de weg wijzen (<https://www.teamignite.nl/projects-1-1/paper-trails---glow-2022>)



WAT WORDT ER VERWACHT?

Als resultaat van dit project wordt je verwacht (1) een verslag te maken over je ontwerp en het ontwerp proces. Denk goed na over en beschrijf de keuzes die je maakt. Beschrijf hoe je ontwerp werkt en hoe het geproduceerd kan worden. Het zou mogelijk moeten zijn om het ontwerp te reproduceren op basis van het verslag.

Daarnaast wordt je verwacht (2) een werkend prototype (op schaal) te maken van (een deel van) het ontwerp.

