

Games en Architectuur



P5 presentatie Explorelab, 7/11/2014

Simon A. Tiemersma

Ir. L.M.M. de Wit

Ir. Y.J. Cuperus

Ir. A. Bezuijen

Ir. D. Vitner

Introductie

Architectuur leren van Games?

3 resultaten:

1. herontwerp en revitalisatie van een bestaand gebouw
2. scriptie literatuuronderzoek
3. toepassing van game-elementen in het ontwerp en het ontwerpproces

Introductie

1. Ontwerp

2. Onderzoek

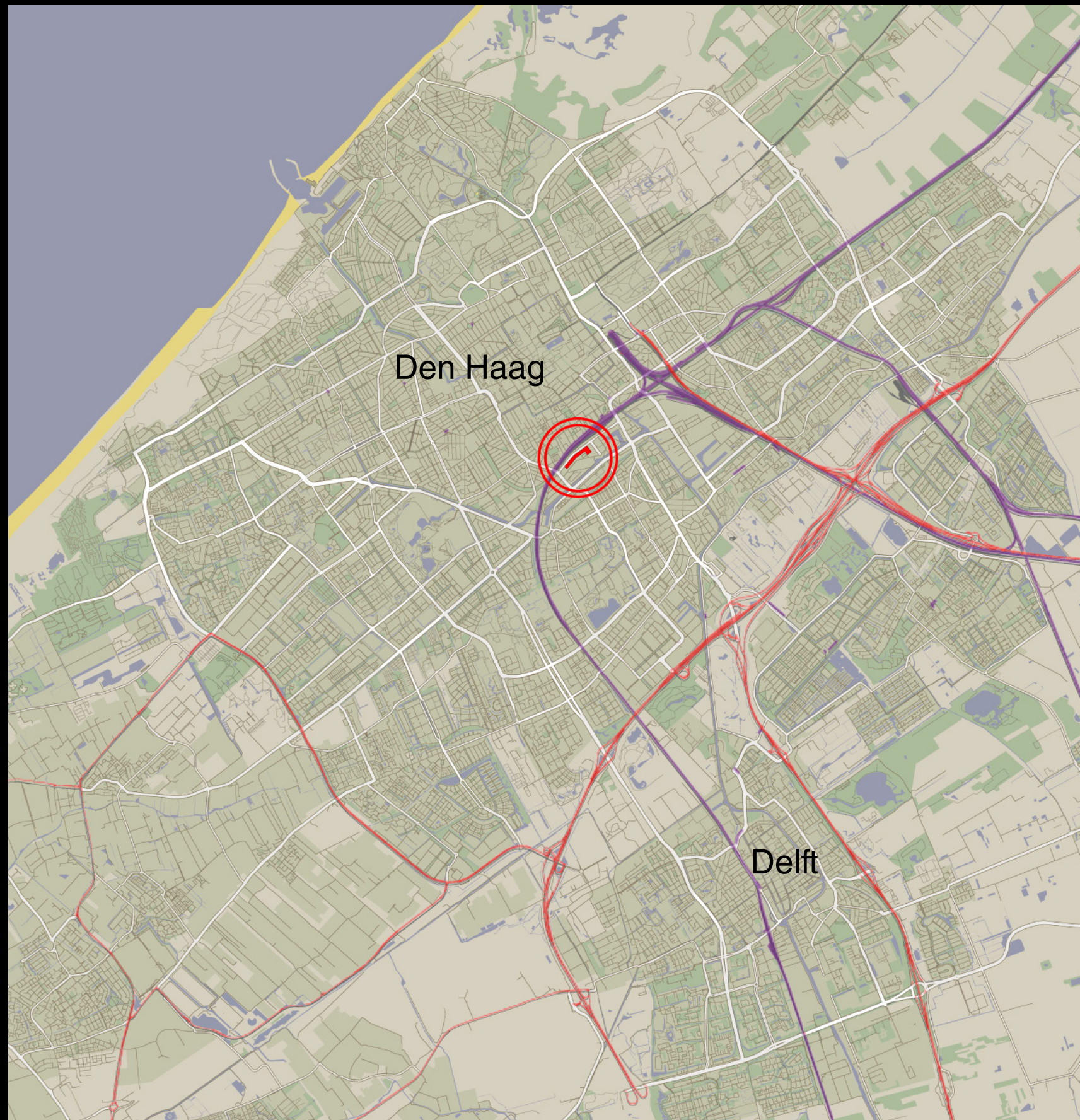
3. Toepassing

Conclusie

1. Ontwerp



1. Ontwerp





MEGA! STORES
wonen ● shoppen

Problemen

- gebouw is naar binnen gekeerd:
geen relatie met omgeving



Problemen

- gebouw is naar binnen gekeerd:
geen relatie met omgeving
- weinig activerende of aangename
winkelomgeving



Problemen

- gebouw is naar binnen gekeerd: geen relatie met omgeving
- weinig activerende of aangename winkelomgeving
- karakter- en expressieloze ruimtes



Problemen

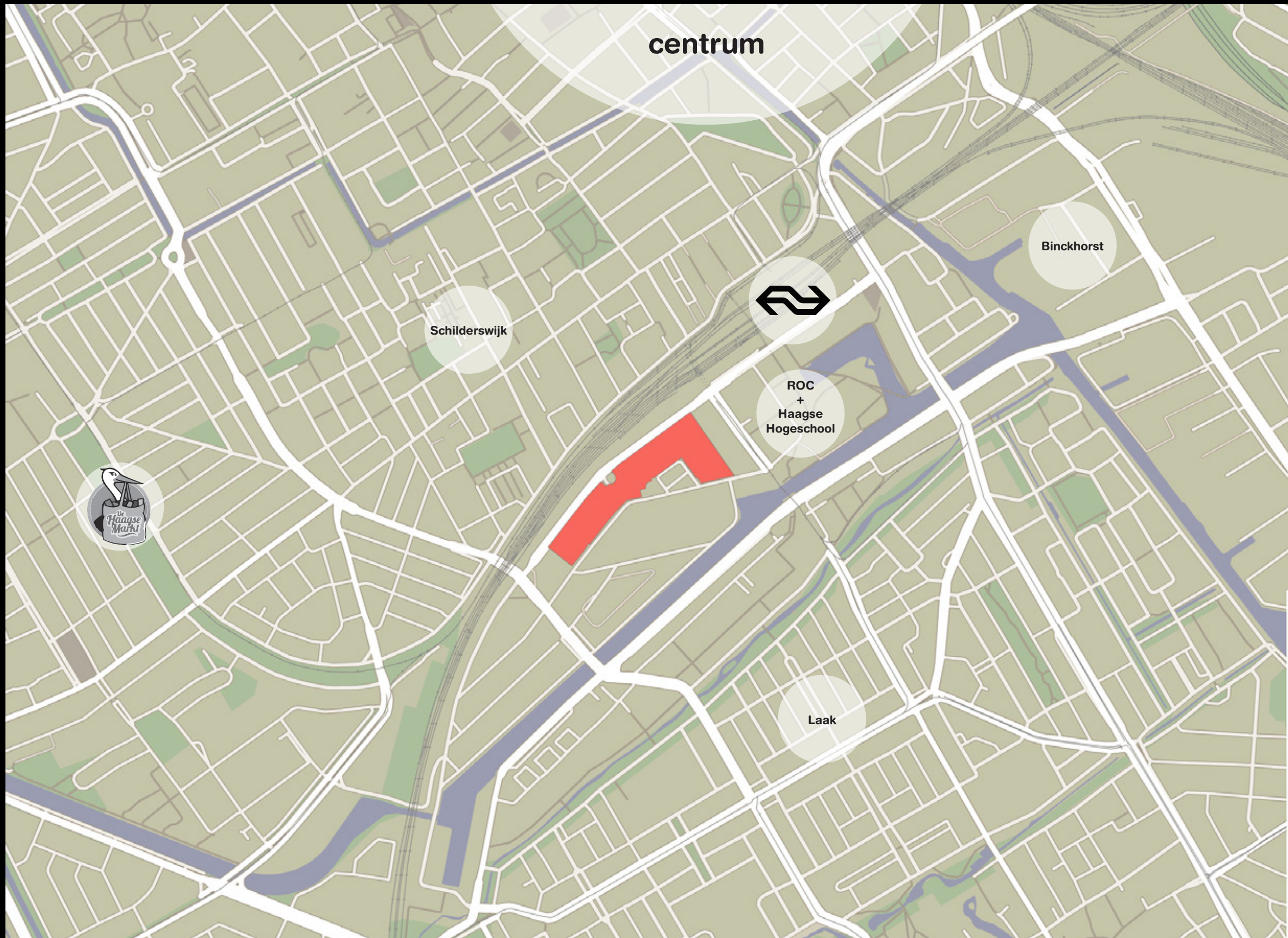
- gebouw is naar binnen gekeerd: geen relatie met omgeving
- weinig activerende of aangename winkelomgeving
- karakter- en expressieloze ruimtes
- langwerpige en eentonige route

-> lage waardering

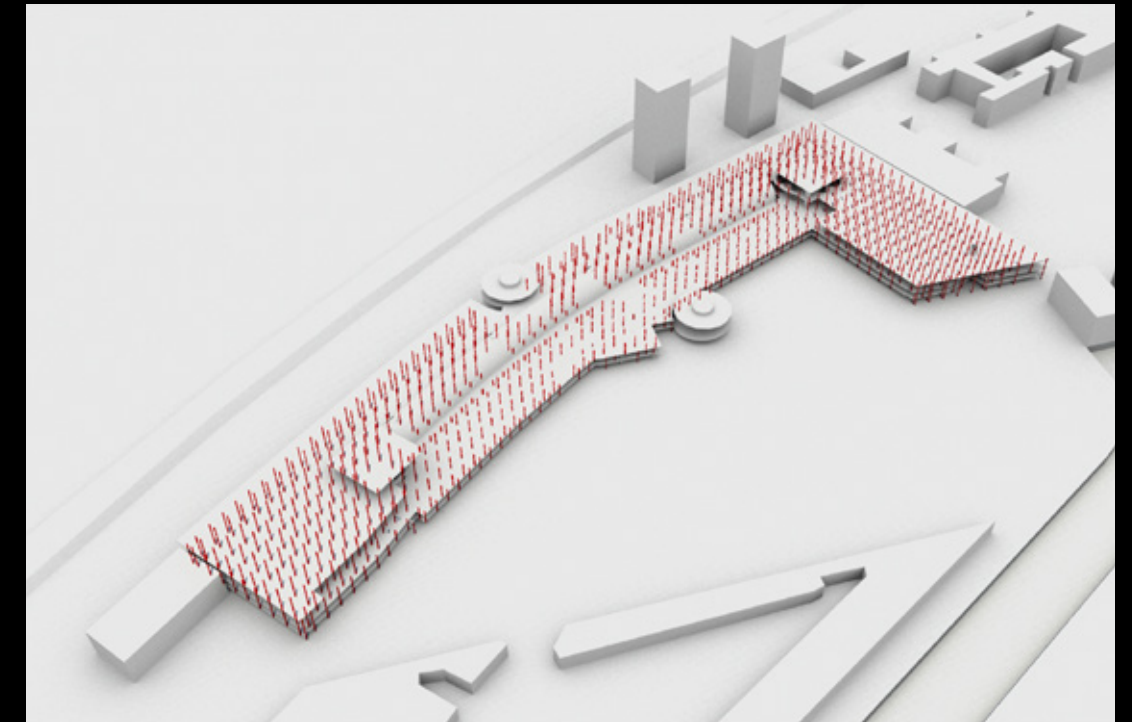
-> leegstand



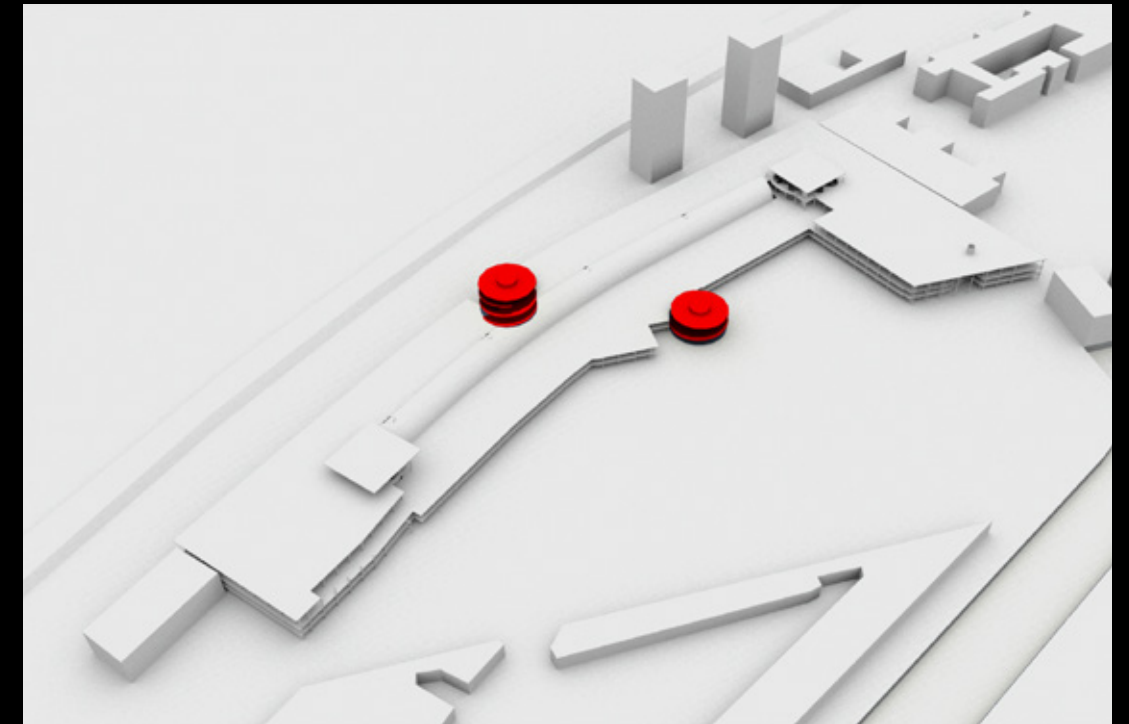
1. Ontwerp



Kolomstructuur



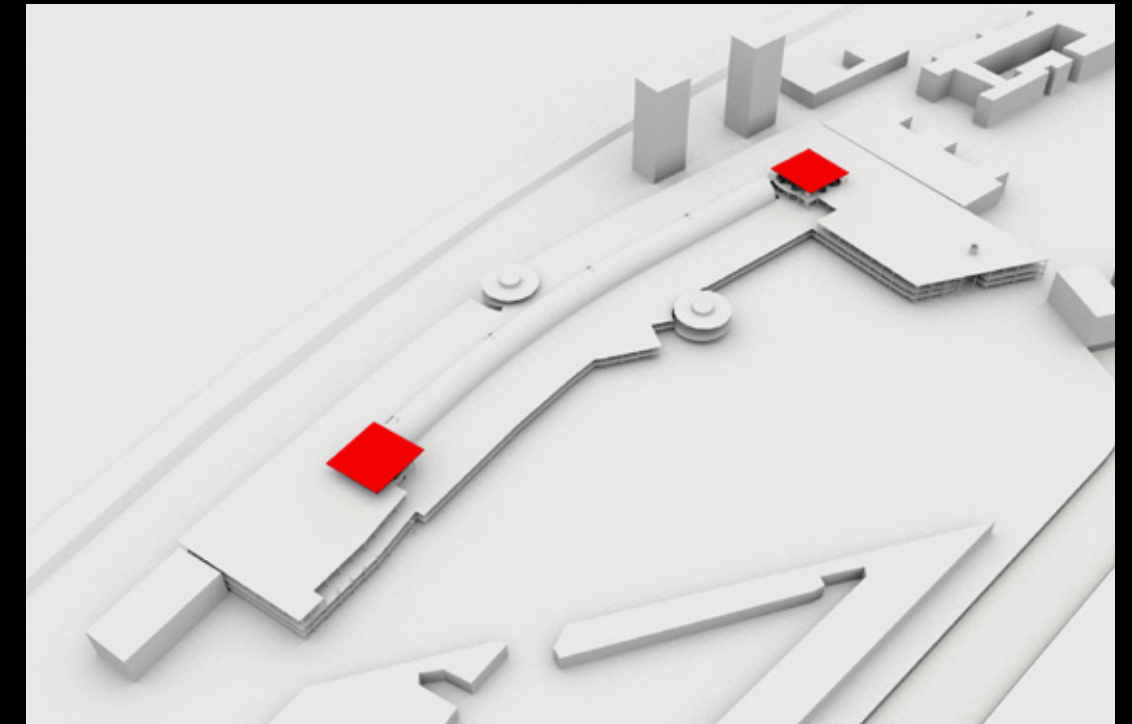
Hellingbanen (wokkels)



Overkapte hal



Atria



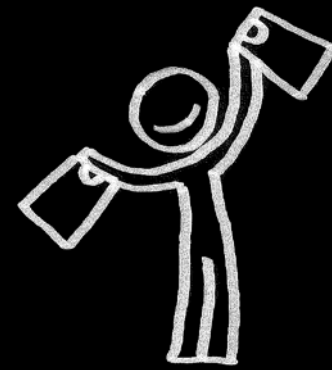
Parkeerdek



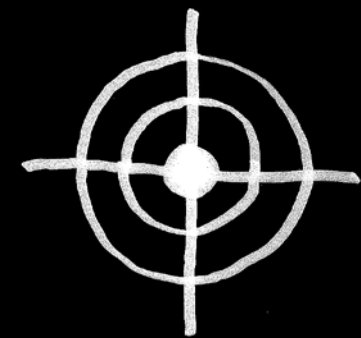
Programma



run



fun



doel

Programma



run



fun



doel

Programma



run



fun



doel

Programma



run

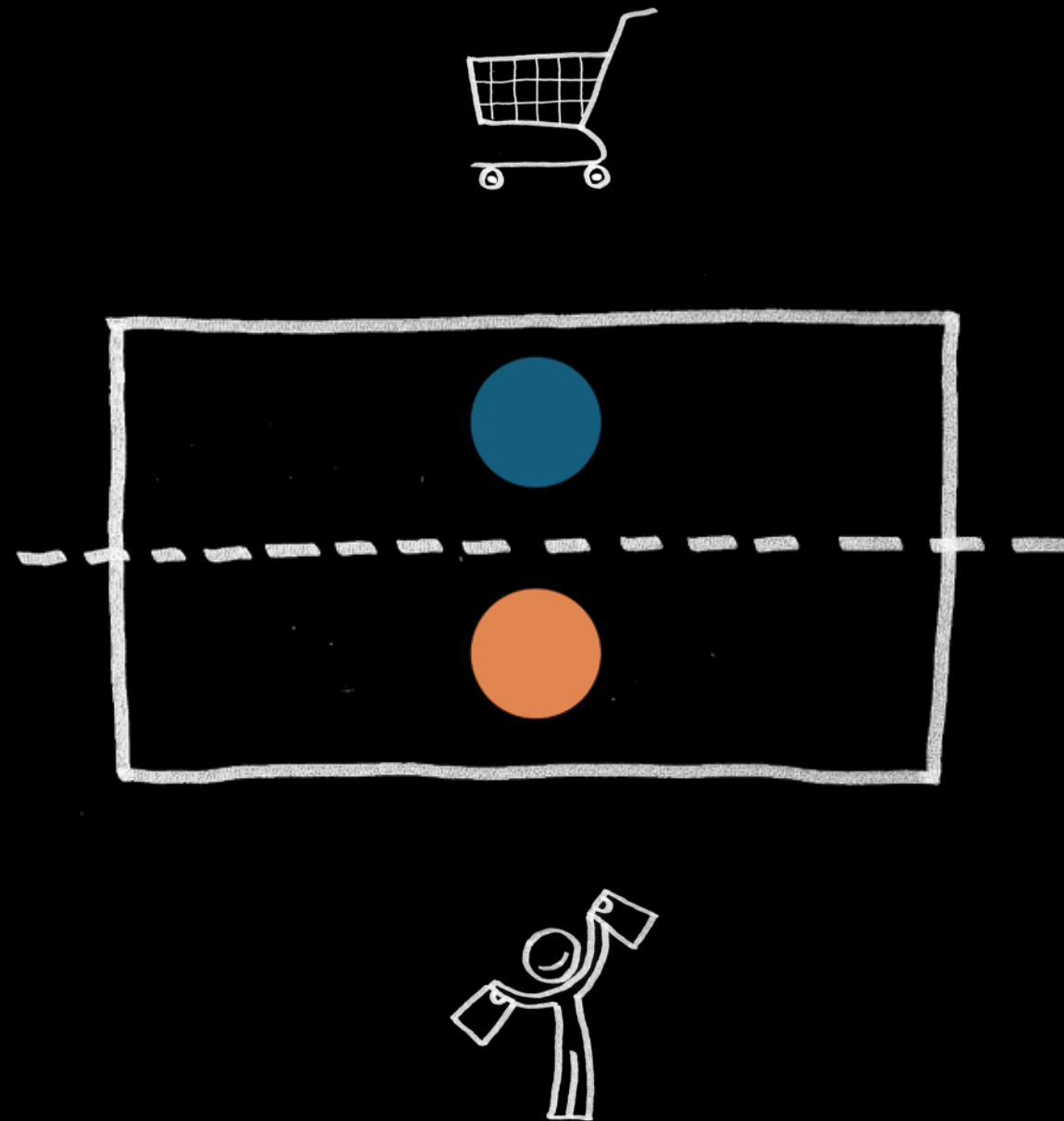


fun

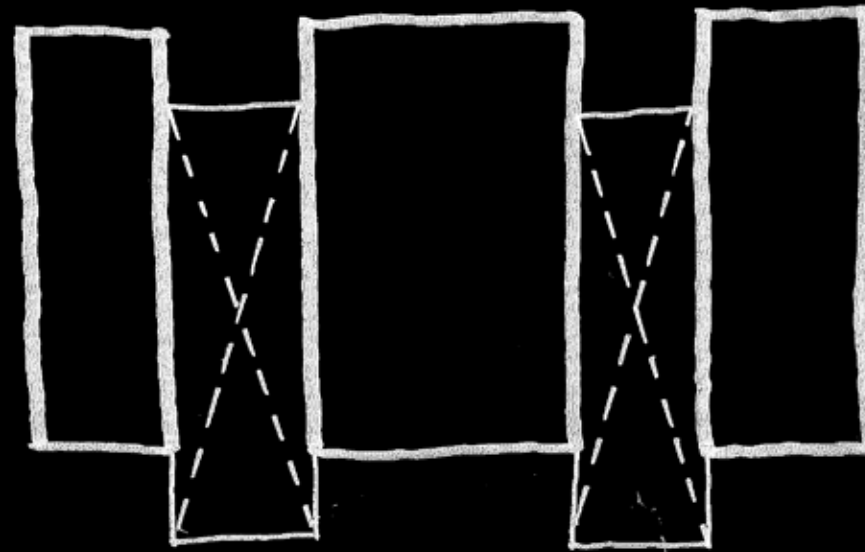


doel

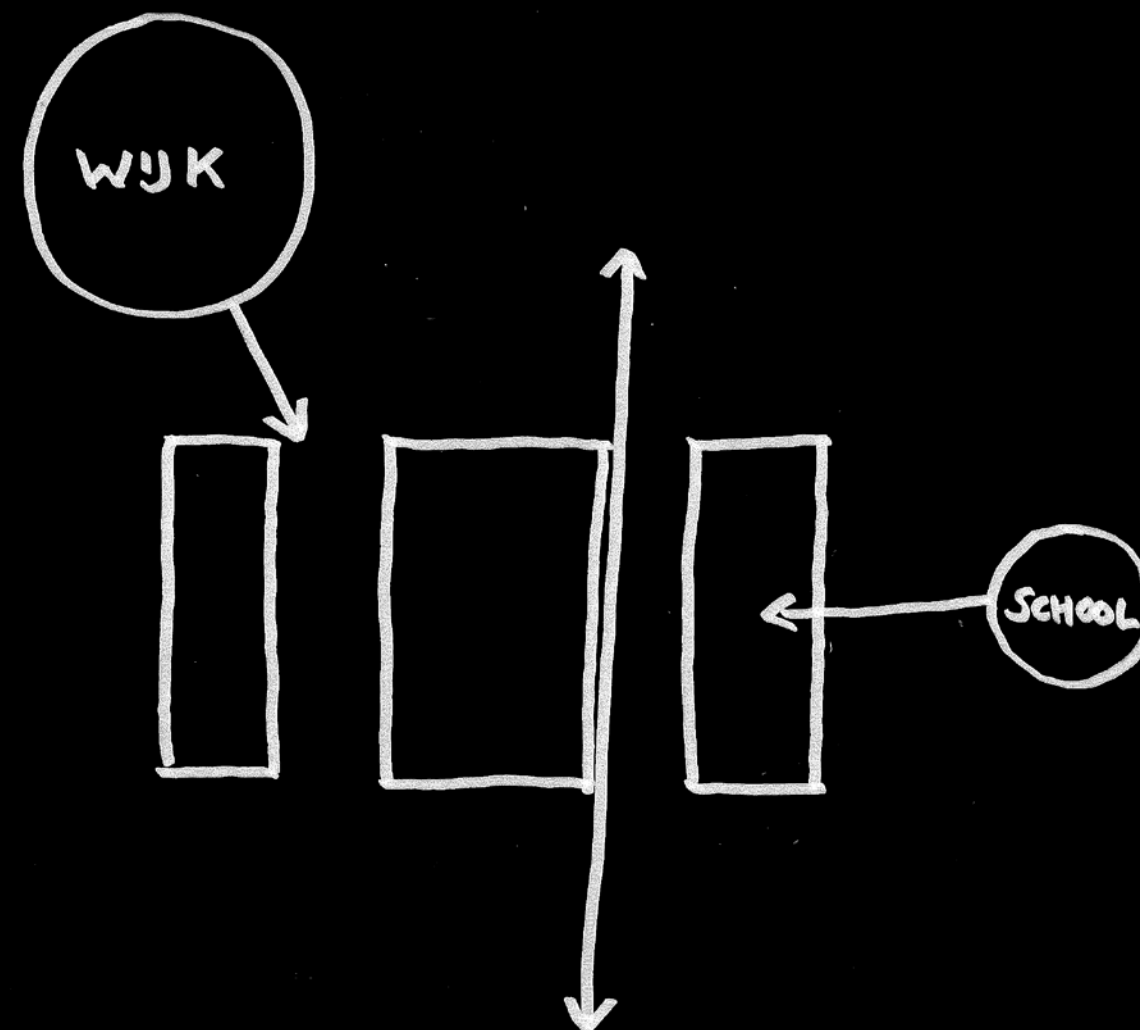
Run / Fun opdelen



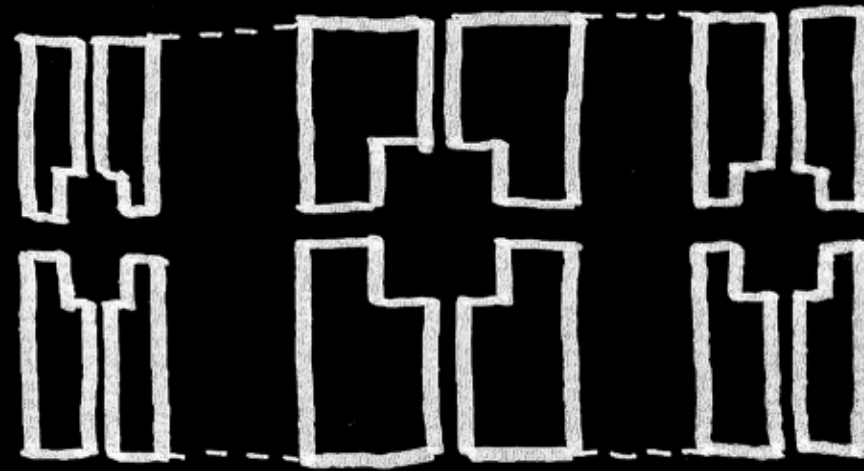
Atria



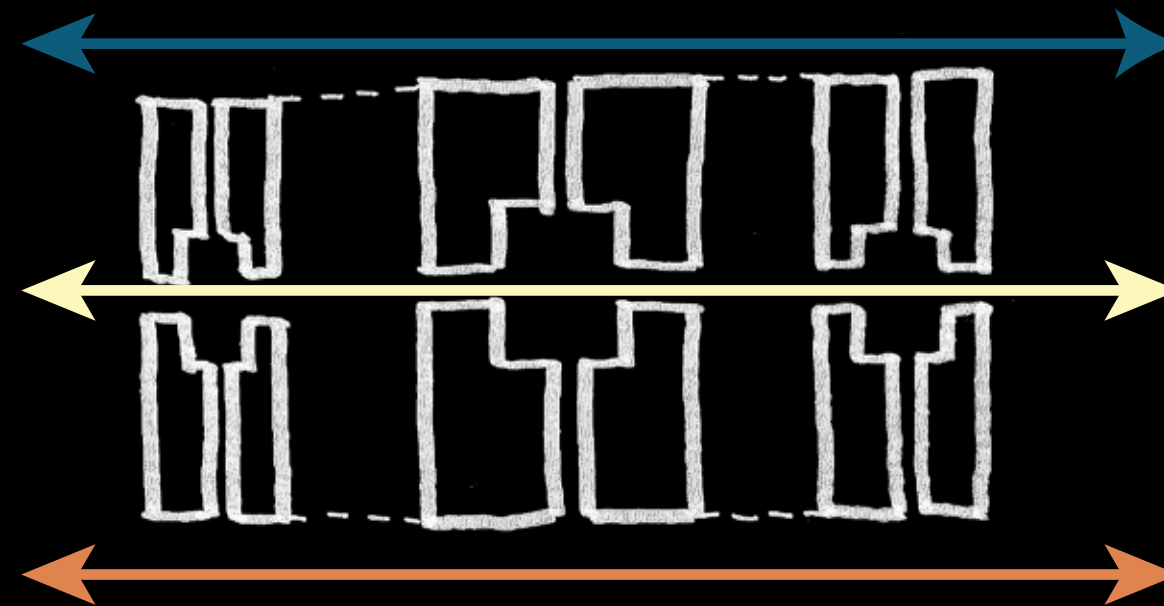
Context



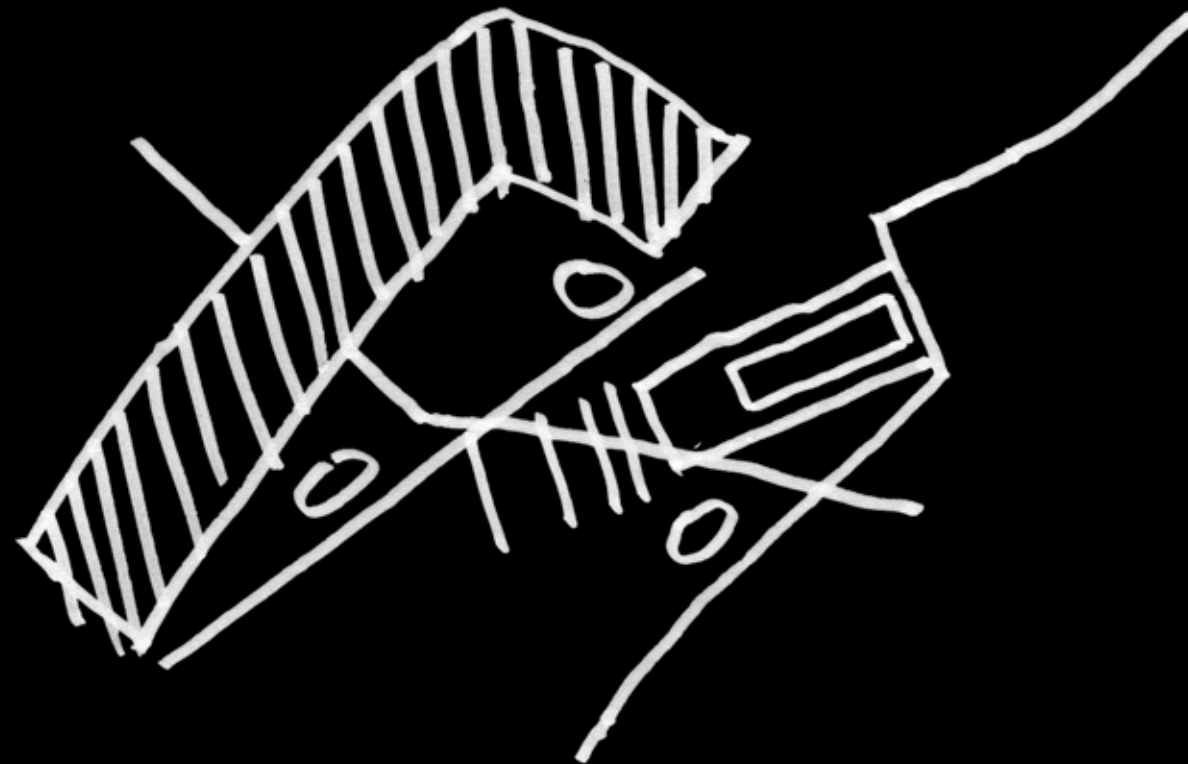
Pleintjes



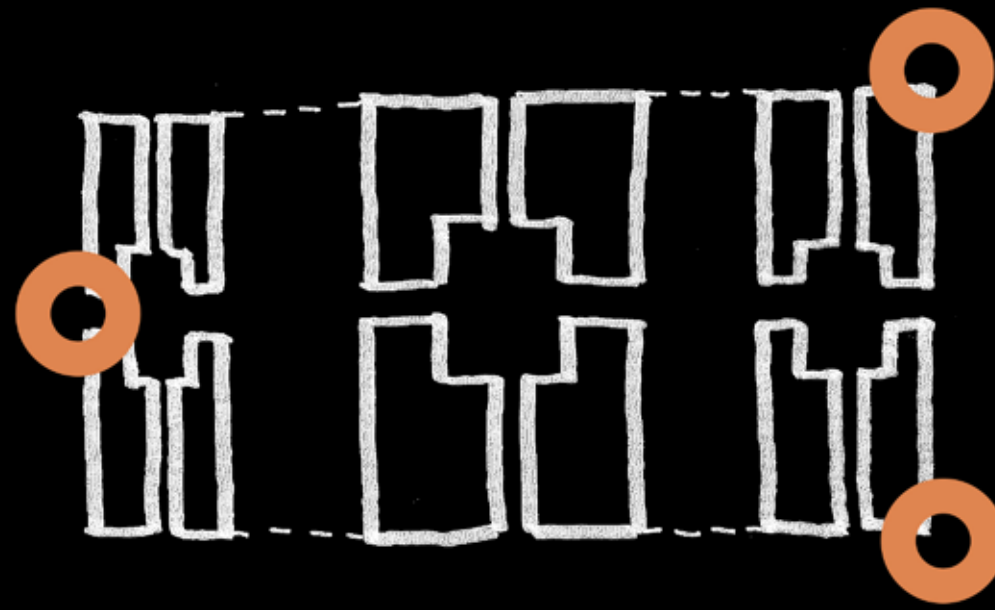
Routes BG



Park



Torens



2. Onderzoek

Onderzoeksvraag

Hoe werken verhaal-, spel- en ruimtelijke technieken in video games en hoe kunnen deze elementen worden toegepast in een architectonisch ontwerp?

Onderzoeksvraag

Hoe werken verhaal-, spel- en ruimtelijke technieken in video games en hoe kunnen deze elementen worden toegepast in een architectonisch ontwerp?

Thema's

- 1. narratief
- 2. gameplay
- 3. level design

Onderzoeksvraag

Hoe werken verhaal-, spel- en ruimtelijke technieken in video games en hoe kunnen deze elementen worden toegepast in een architectonisch ontwerp?

Thema's

- 1. narratief
- 2. gameplay
- 3. level design

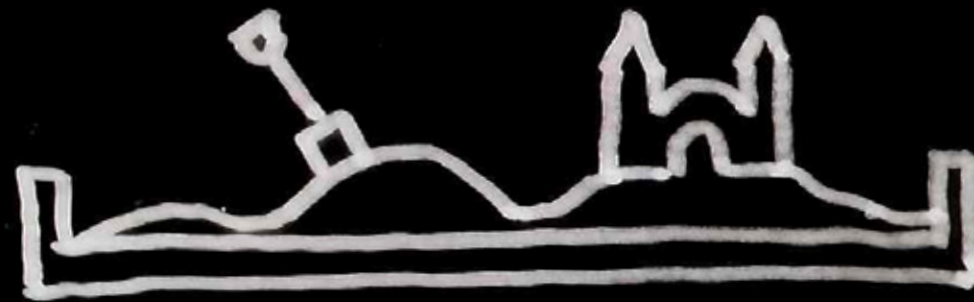


Resultaten

- A. raamwerken
- B. interactie en beleving
- C. routes

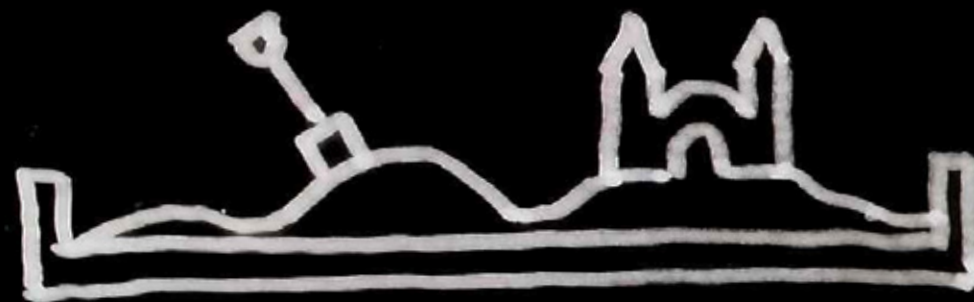
Dynamische gameplay systemen

Het scheppen van een **raamwerk met spelregels** dat ruimte geeft aan interactie, creativiteit en spontane situaties.



Dynamische gameplay systemen

Het scheppen van een **raamwerk met spelregels** dat ruimte geeft aan interactie, creativiteit en spontane situaties.



OPLOSSING VOOR:

- weinig activerende omgeving
- geen relatie met directe omgeving

Omgeving vertelt een verhaal

Het implementeren van **elementen en materialen** met een verhaal of **expressie** in een omgeving



Omgeving vertelt een verhaal

Het implementeren van **elementen en materialen** met een verhaal of **expressie** in een omgeving

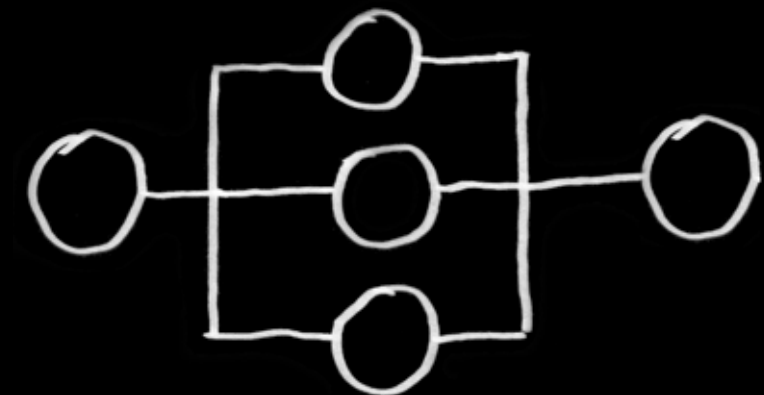
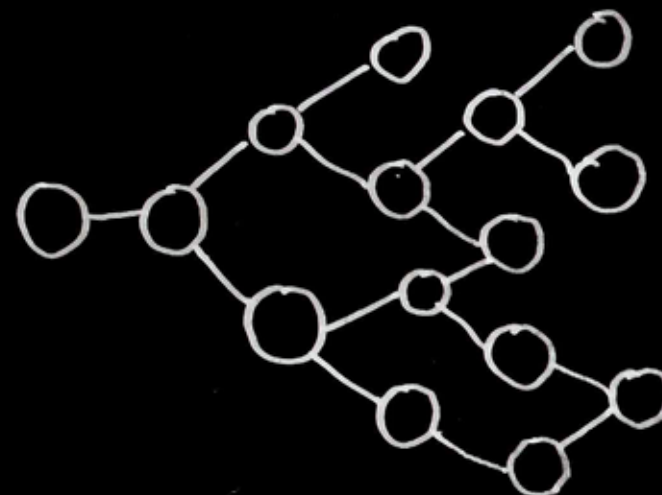
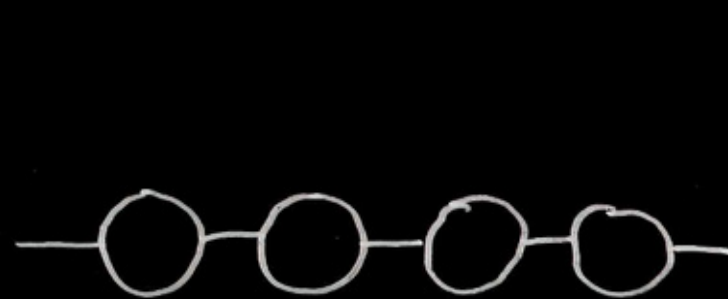


OPLOSSING VOOR:

- karakter- en expressieloze ruimtes

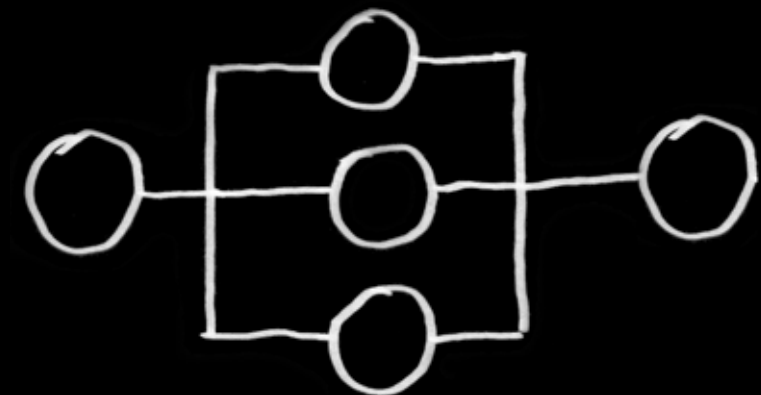
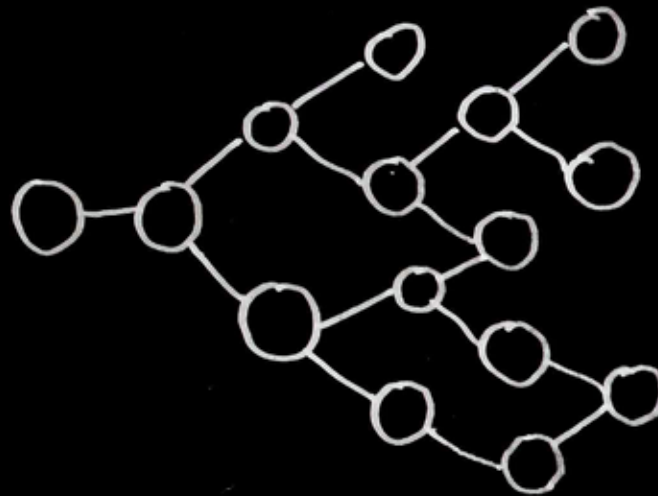
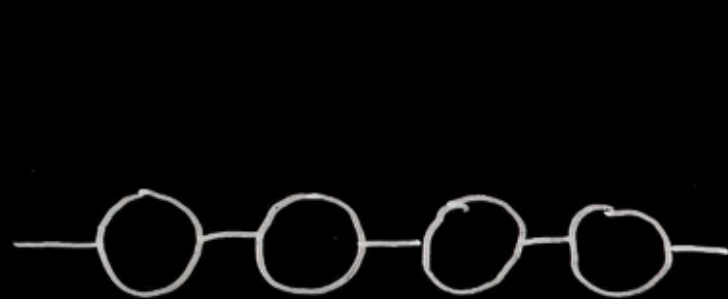
Vaste route met keuzes

Het toevoegen van keuzemomenten in een ervaring en wereld



Vaste route met keuzes

Het toevoegen van **keuzemomenten** in een ervaring en wereld



OPLOSSING VOOR:

- langwerpige en eentonige route

Onderzoeksconclusie

Raamwerken



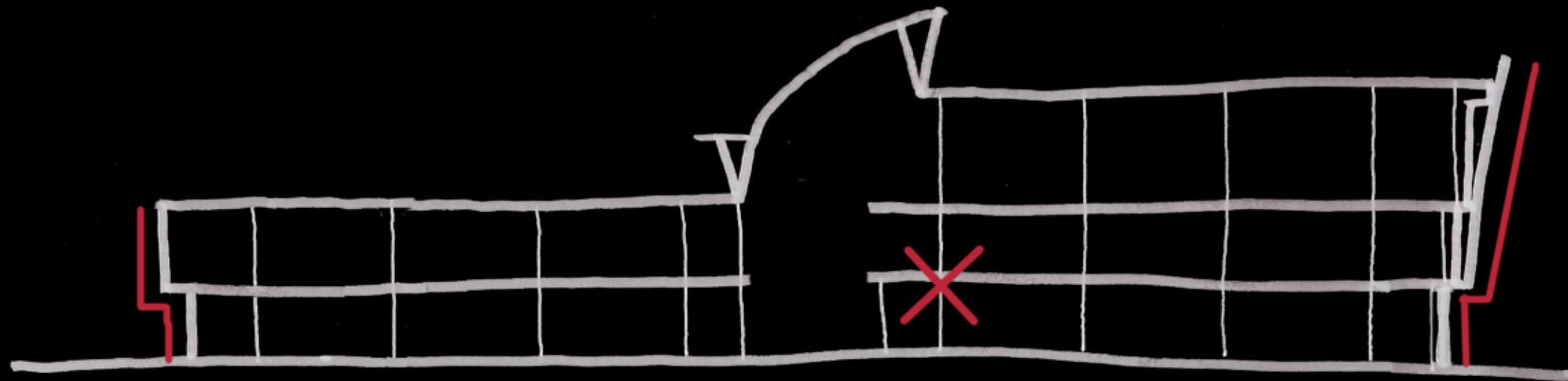
Interactie en beleving



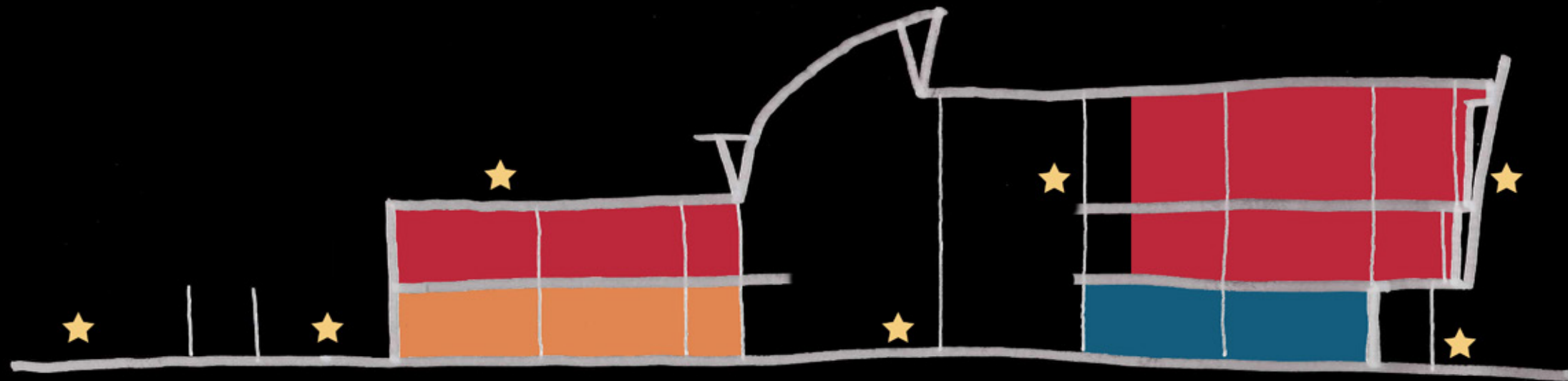
Route



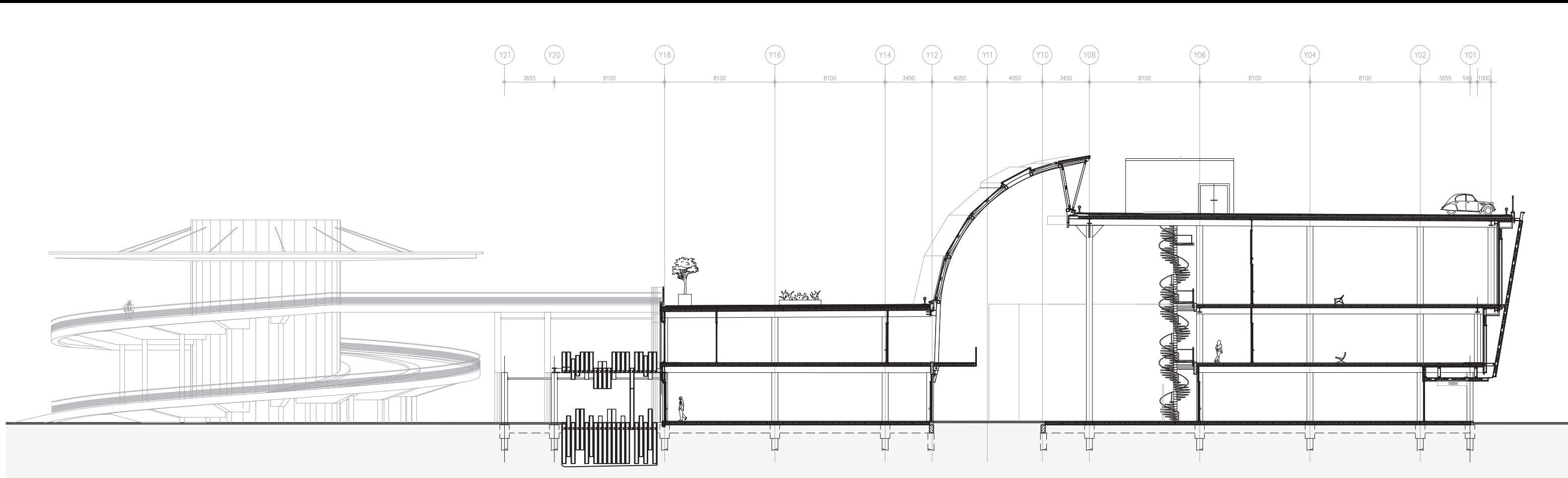
3. Toepassing



3. Toepassing



3. Toepassing



Wokkel

Interactie en beleving



Route

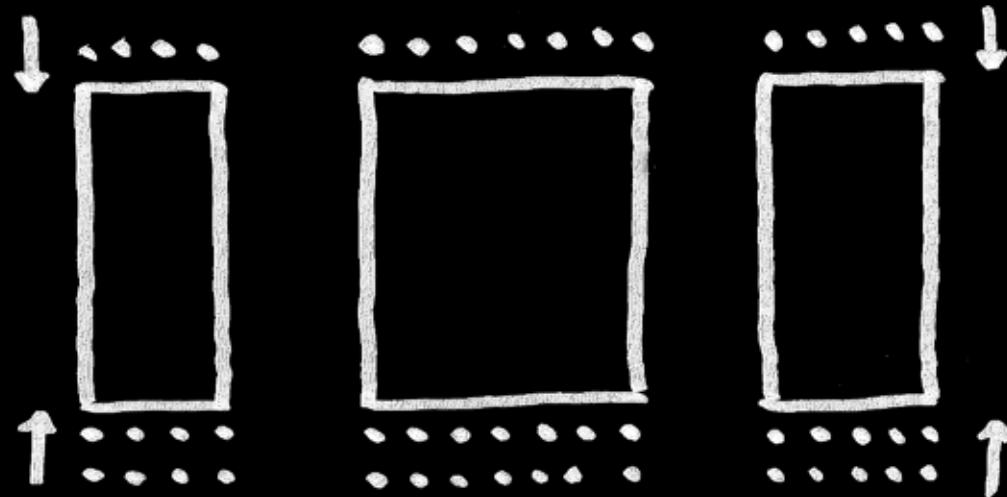


Terugleggen gevel

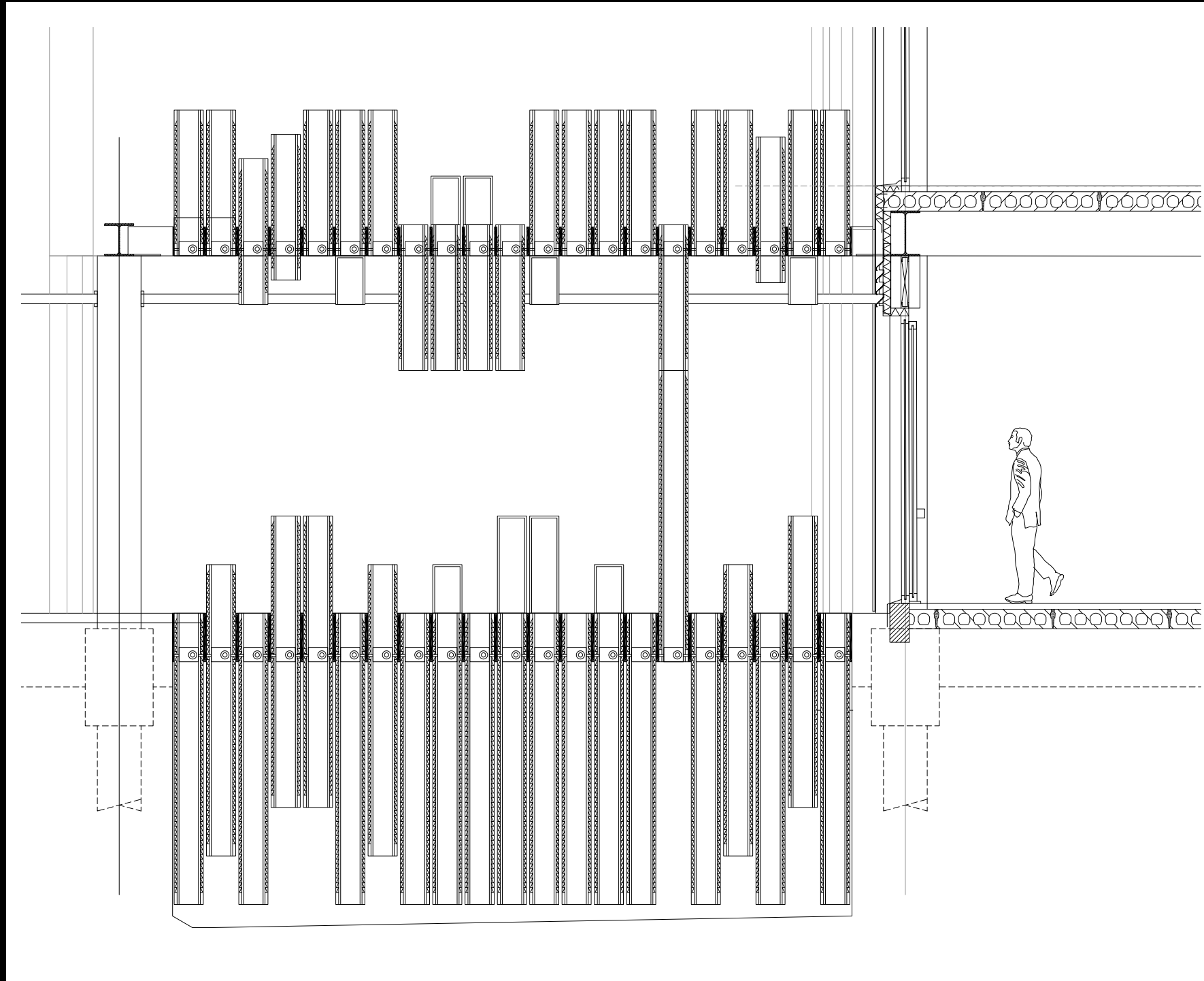
Raamwerken



Route



Blokken



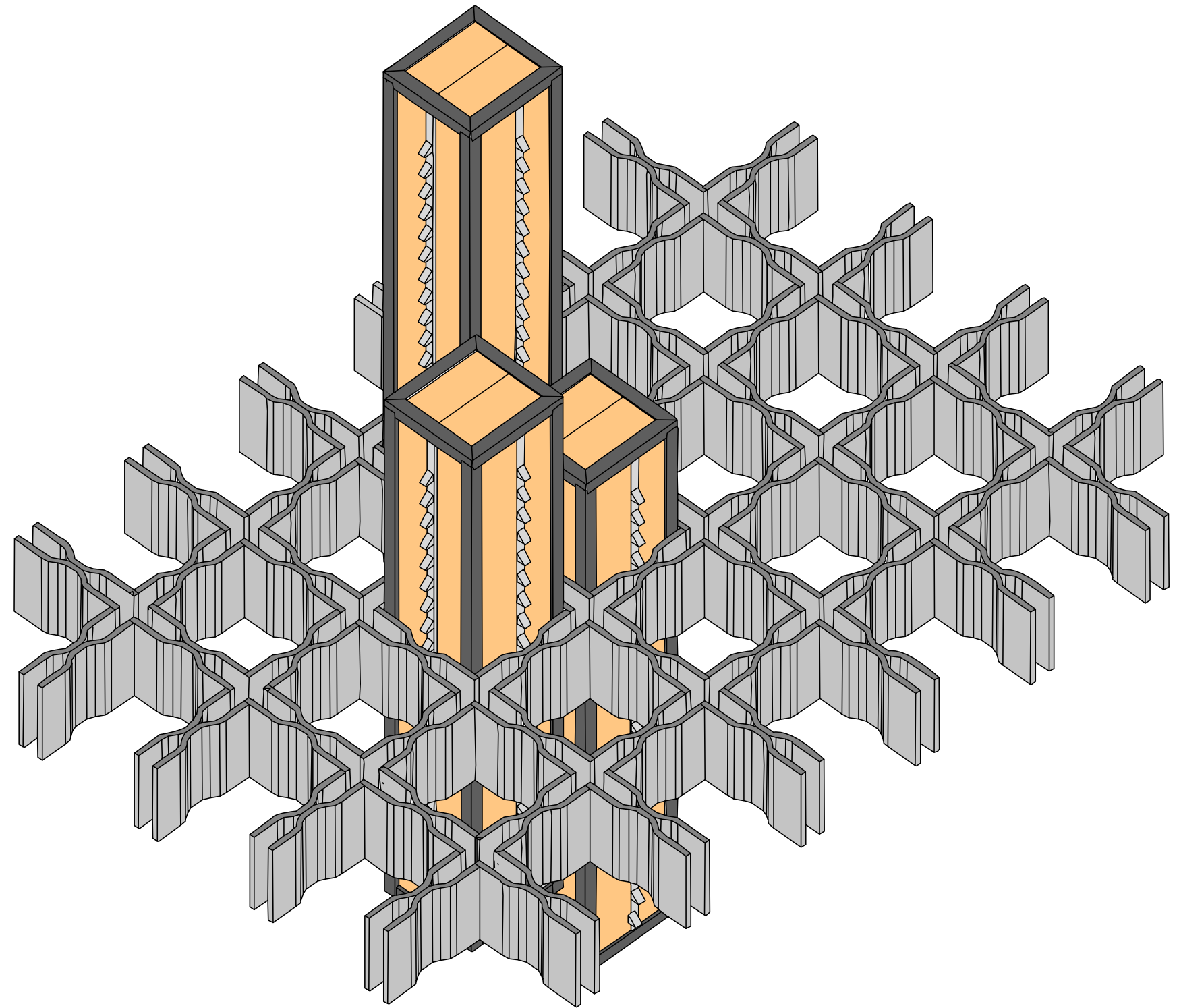
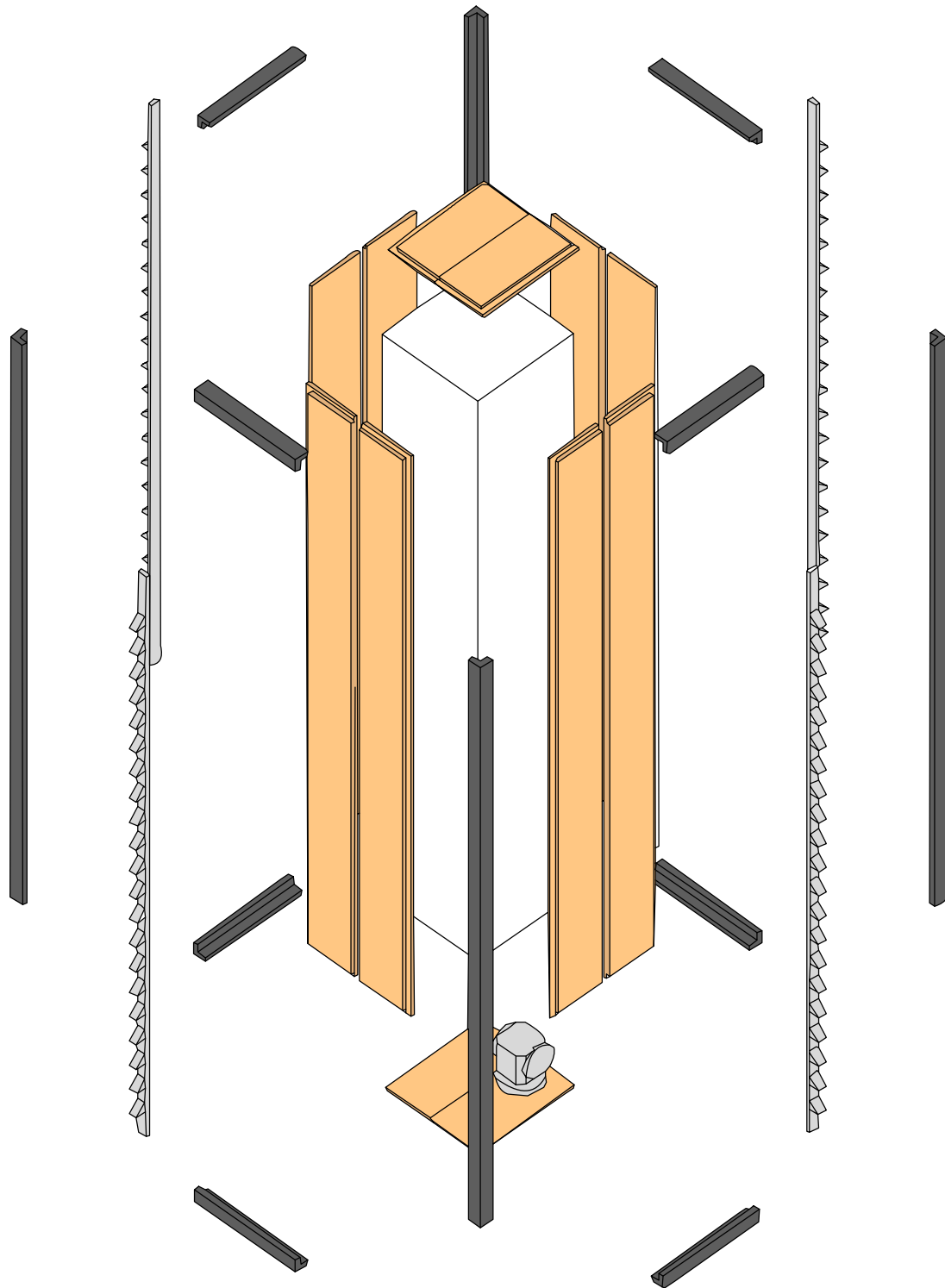
Raamwerken



Interactie en beleving

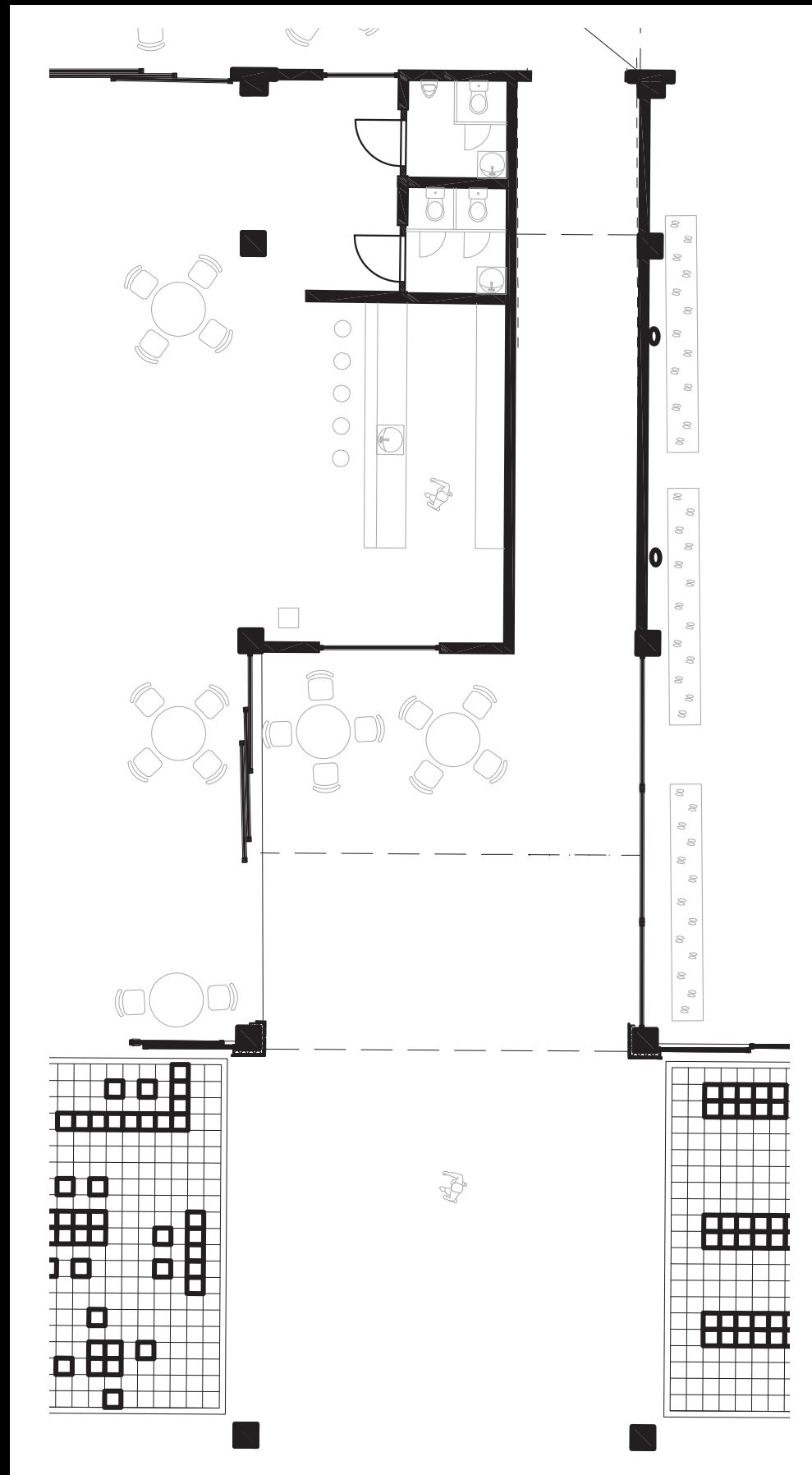


Blokken





Steegje

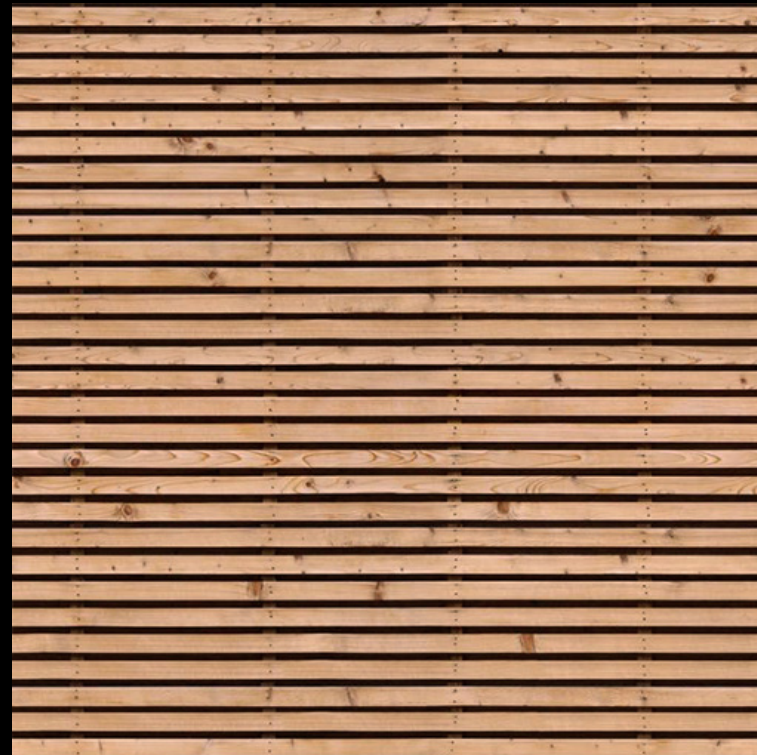
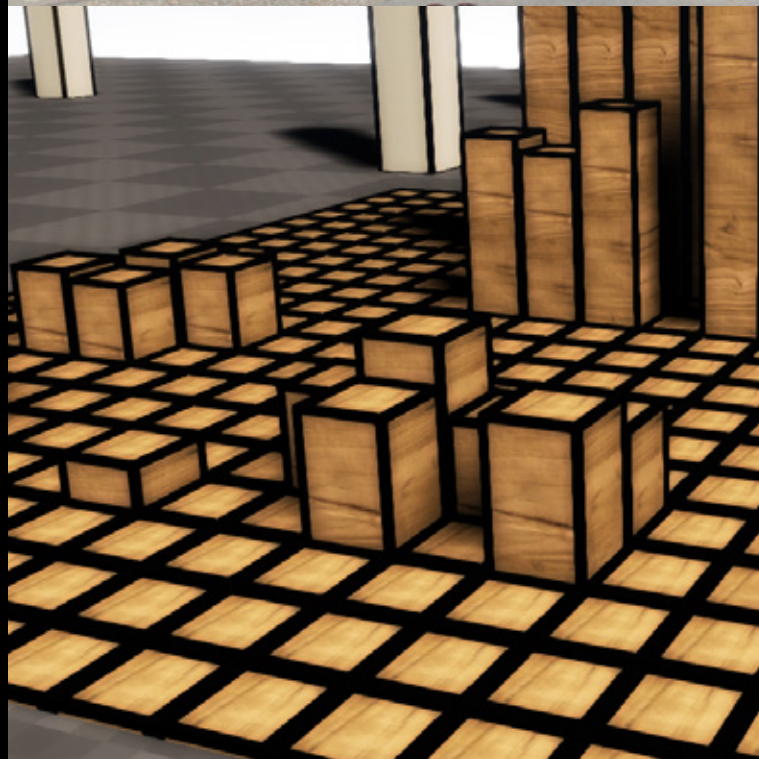


Route



Karakter pleintje

Interactie en beleving

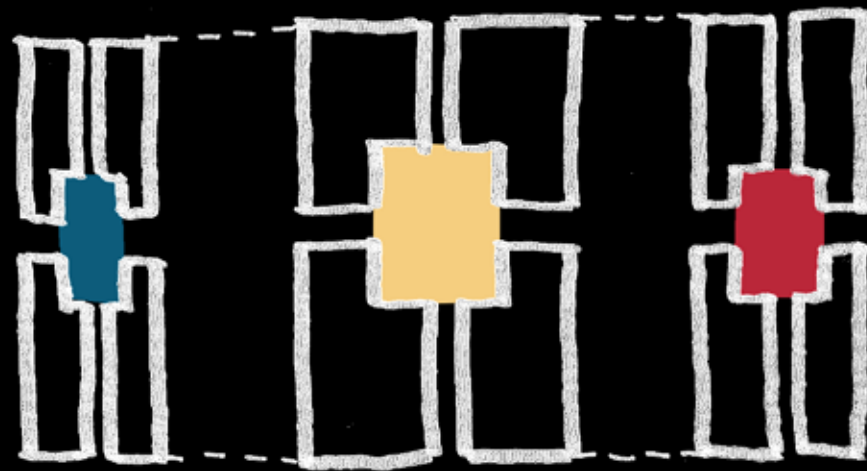


Route

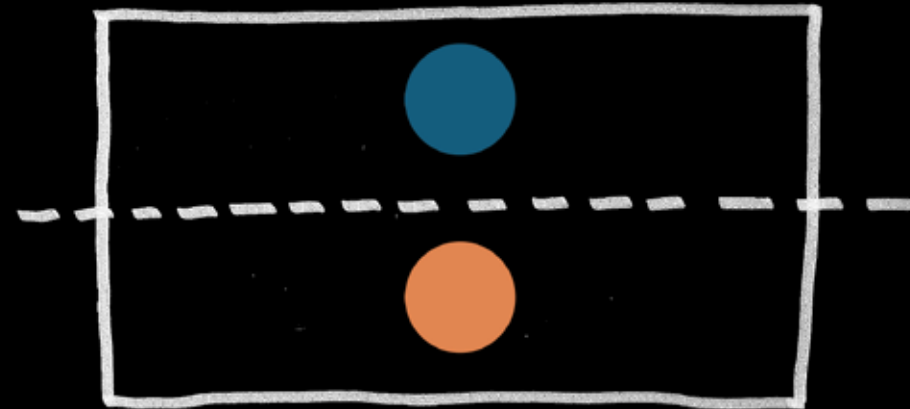
Raamwerken



Route

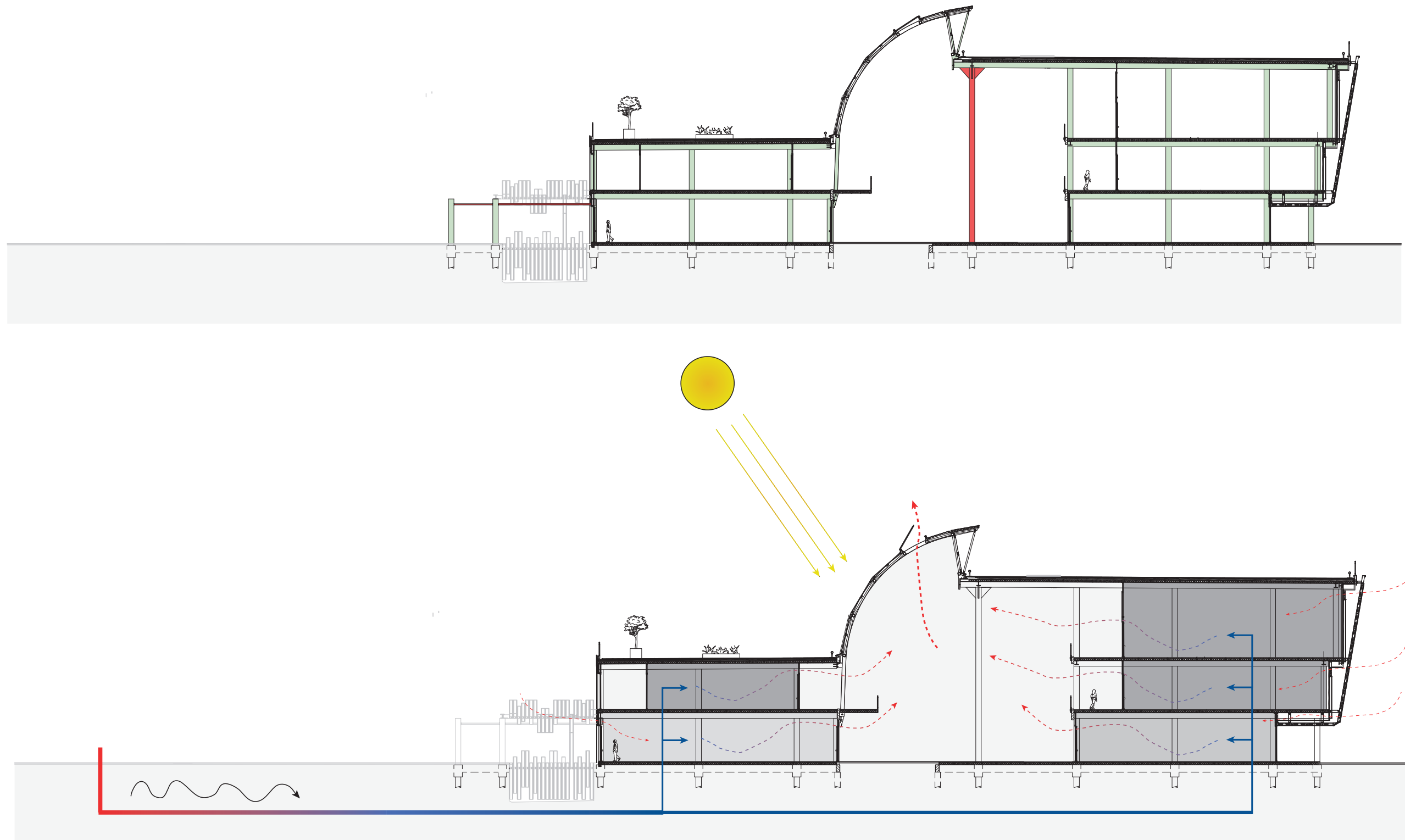


functieverdeling



runwinkels funwinkels doelwinkels

constructie en klimaat



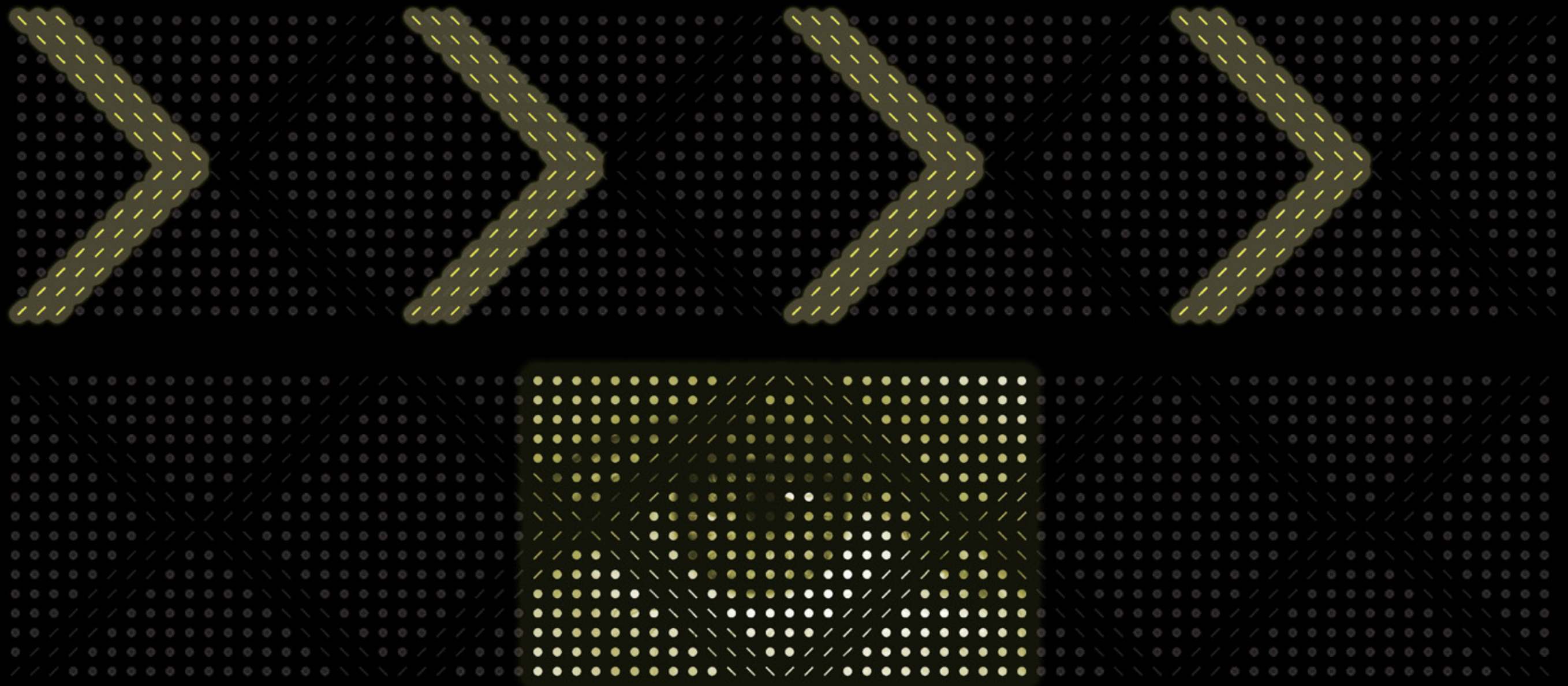


lichtfaçade

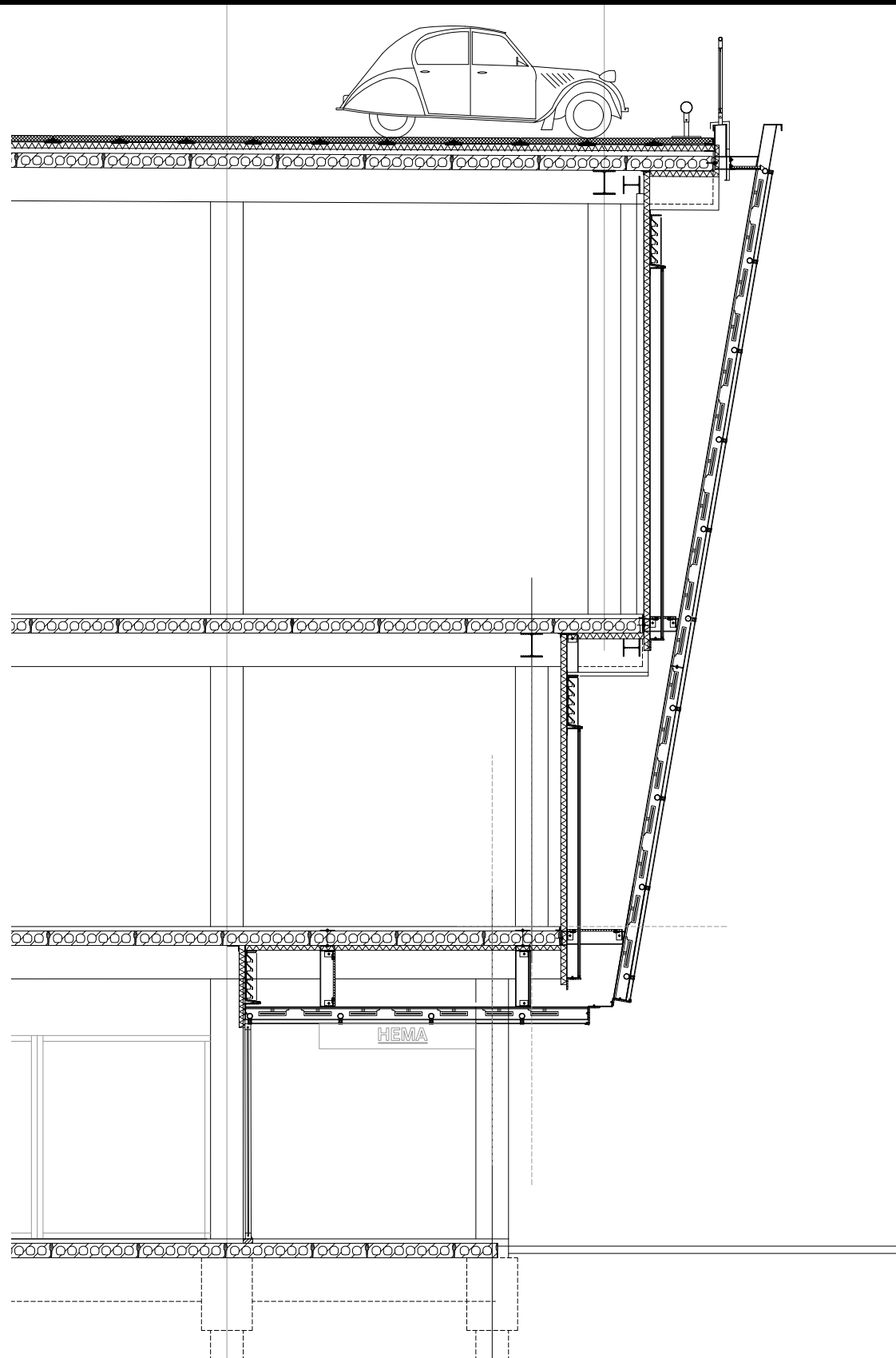
Raamwerken



Interactie en beleving



lichtfaçade



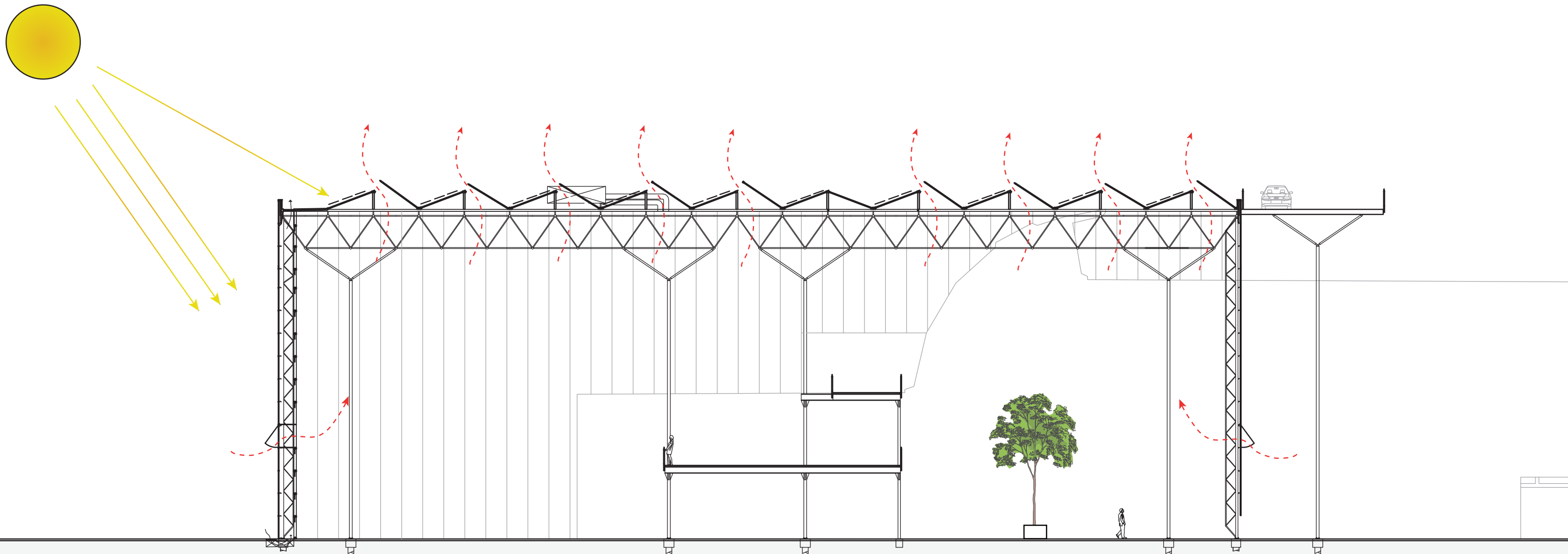


Atrium

Raamwerken



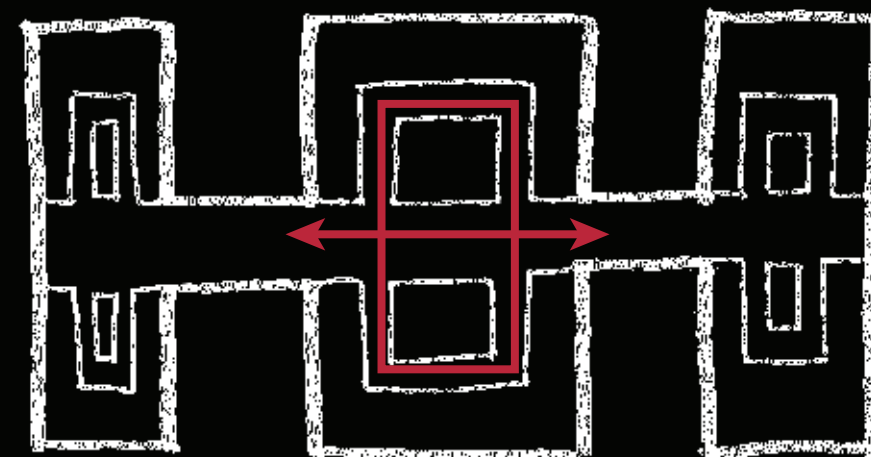
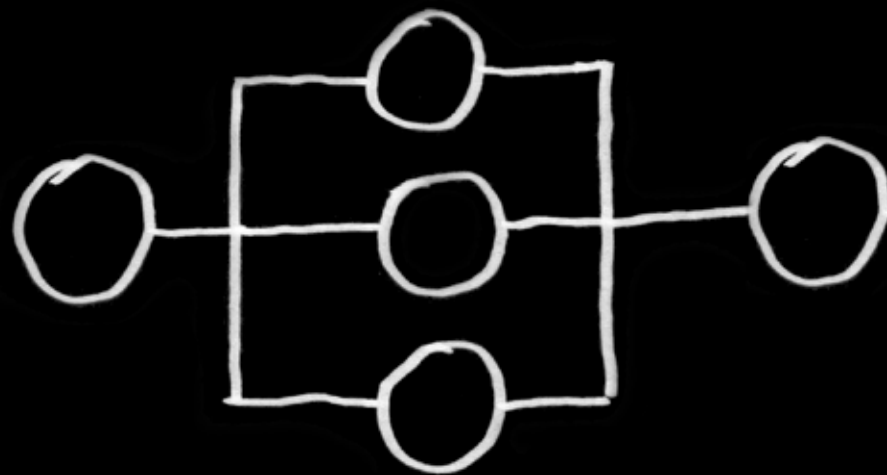
Route





Routekeuze

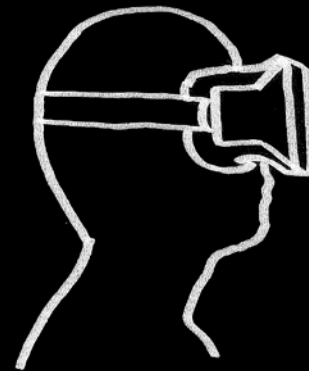
Route





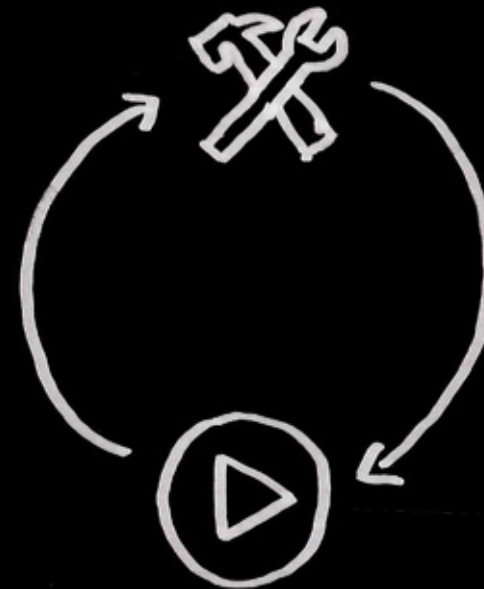


Methode en proces



interactief presenteren

Methode en proces



playtesten van architectuur

Methode en proces

Playtest 1
(met andere bouwkundestudenten)

- licht belangrijk voor routekeuze
- compositie minder belangrijk voor routekeuze

3. Toepassing



Methode en proces

Playtest 2
(op science centre met bezoekers)

- 2 lichtsituaties en
- 2 vloerpatronen als factoren
- licht toch niet belangrijk, compositie wel
- vloerpatroon heeft wel effect, maar niet heel veel
- quote: “Ik hoop echt dat dit echt gebouwd wordt!”

Conclusie

meerwaarde 1:
herontwerp en revitalisatie van een bestaand gebouw

lokale relevantie

maatschappelijke relevantie

generieke ontwerp oplossingen

Conclusie

meerwaarde 2:
scriptie literatuuronderzoek

overzicht van game-elementen

vergelijking tussen twee disciplines

brede basis voor meerdere, diepere onderzoeken

Conclusie

meerwaarde 3:
toevoeging van game-elementen in het ontwerp en het
ontwerpproces

losse ruimtelijke oplossingen gebaseerd op game-elementen

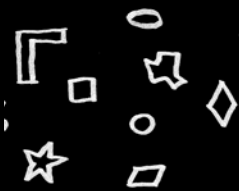
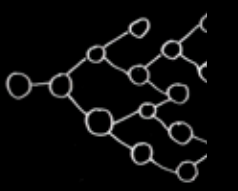
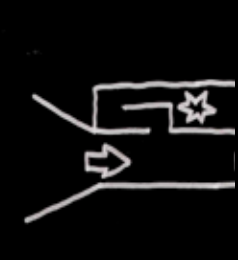
presentatietechniek veel interactiever

testen en aanpassen ontwerp met nieuwe technieken

generiek toepasbaar

Conclusie



	Raamwerk	Interactie en beleving	Routes
Narratief	 vrije verhaalobjecten	 omgeving vertelt verhaal	 vaste route met keuze
Gameplay	 dynamische systemen	 interactieve ruimtes	 doelen en beloningen
Level Design	 activiteiten	 mogelijkheden + affordance	 wayfinding
Ontwerpproces	 presenteren	 beleven	 playtesten







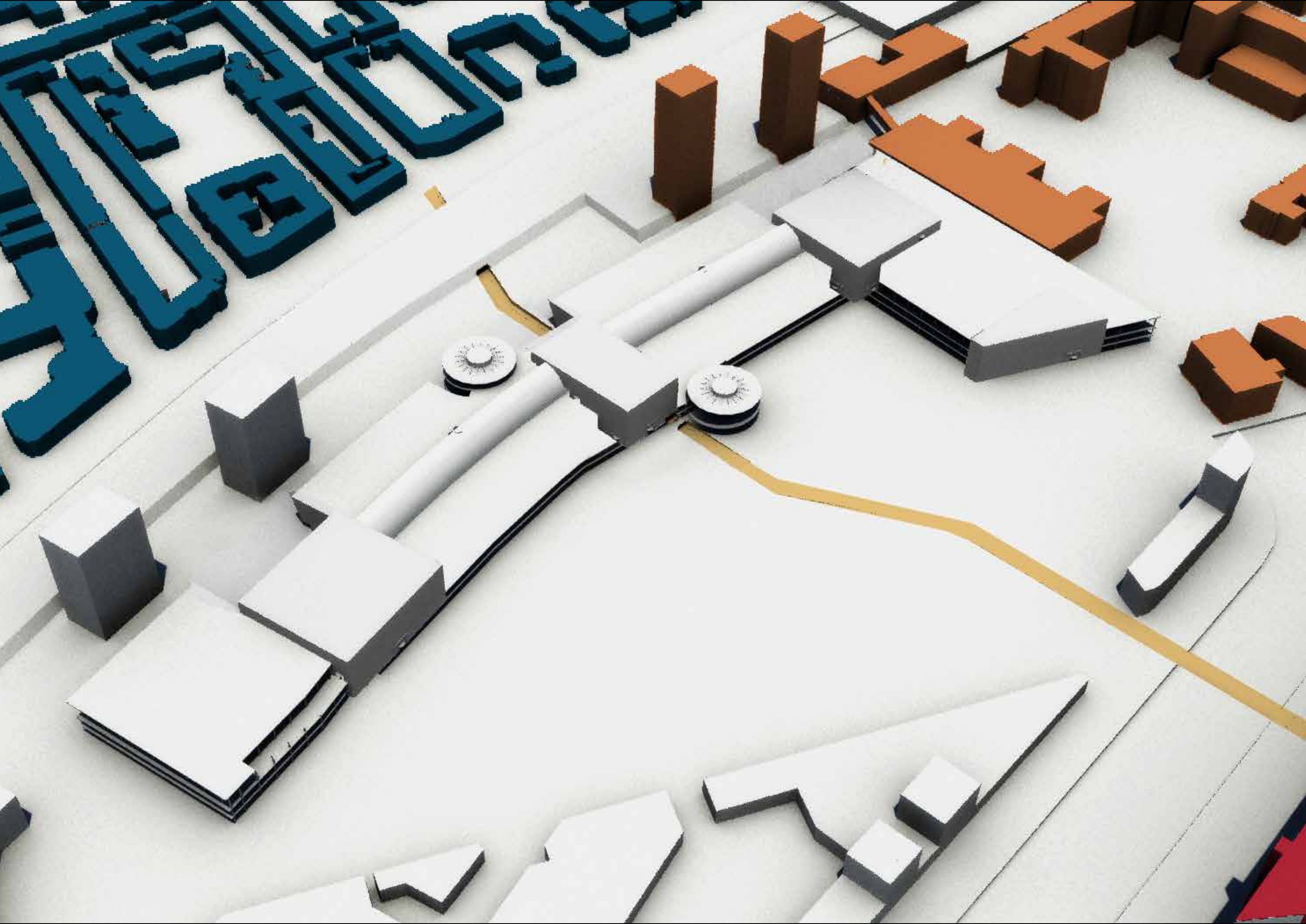












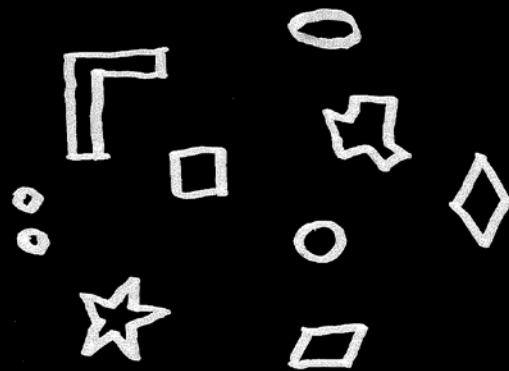
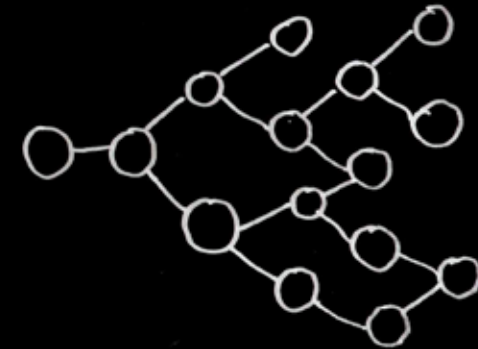
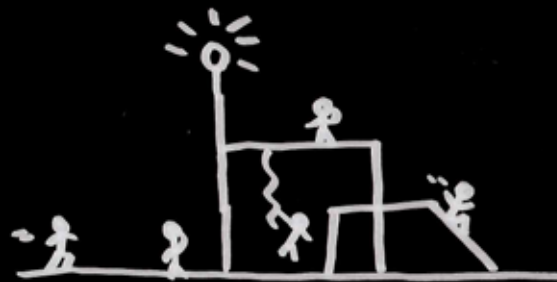
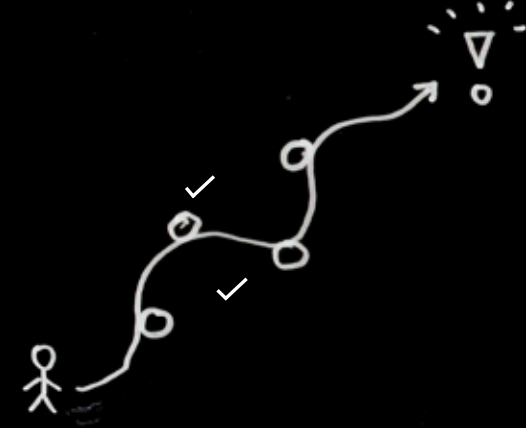
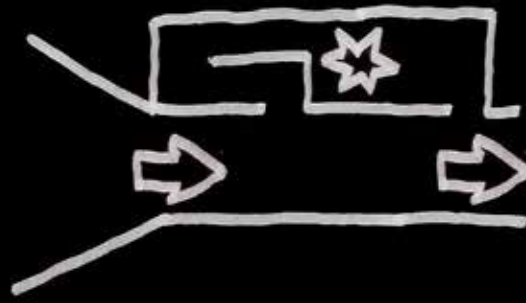


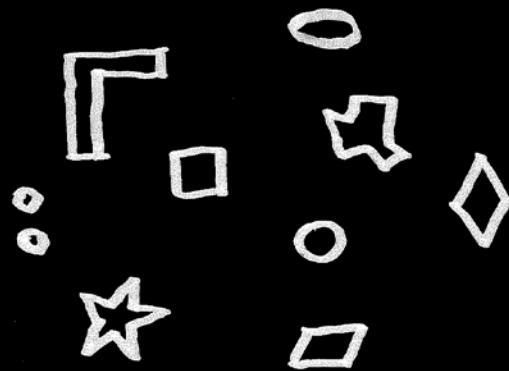
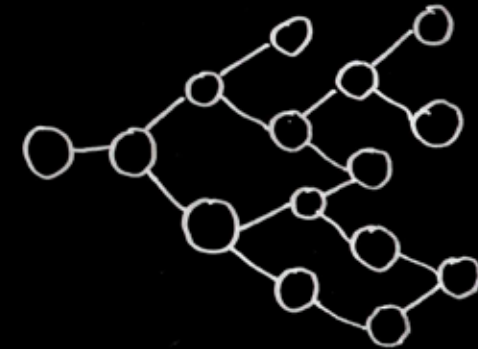
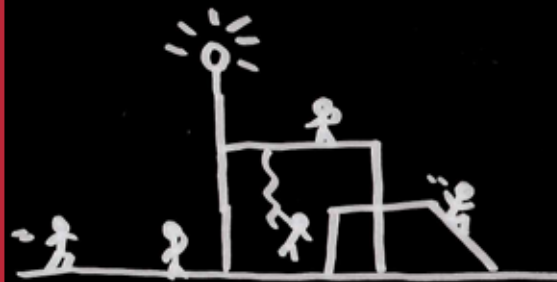
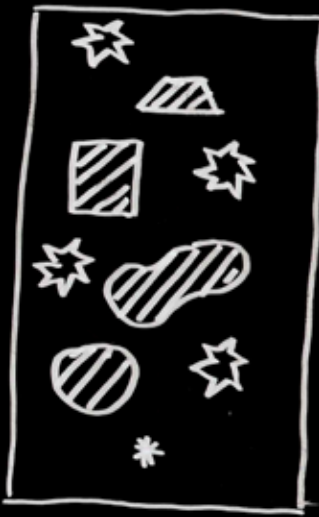
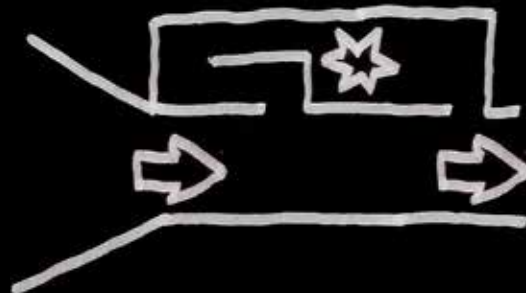


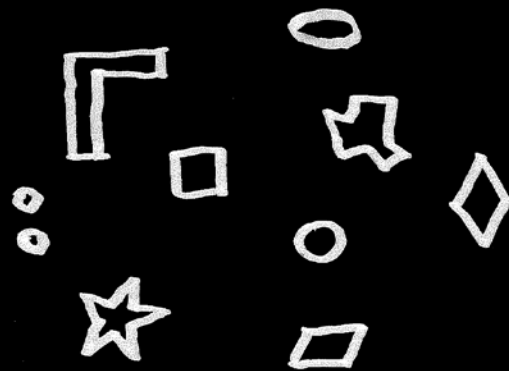
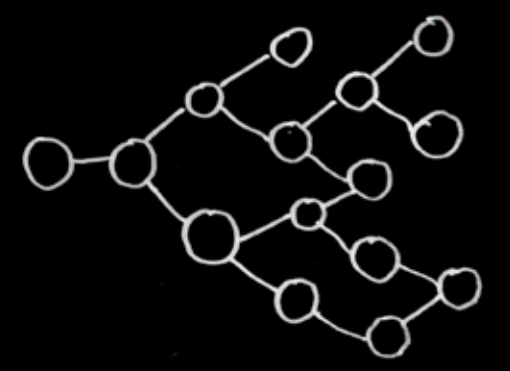
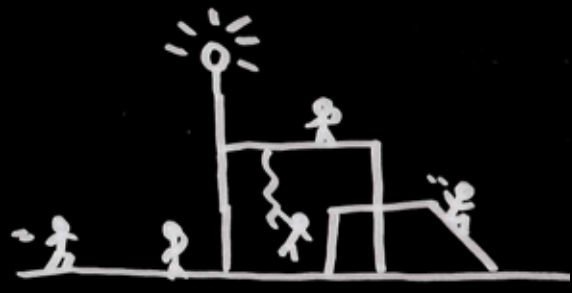
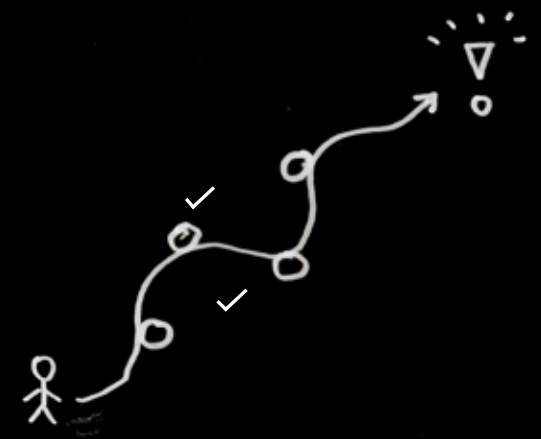
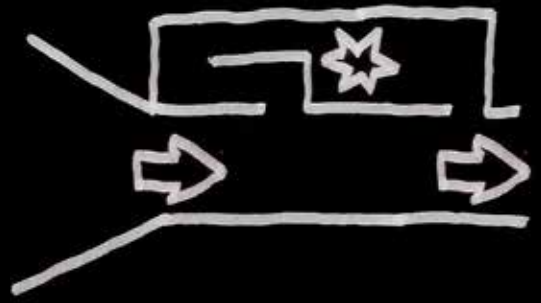


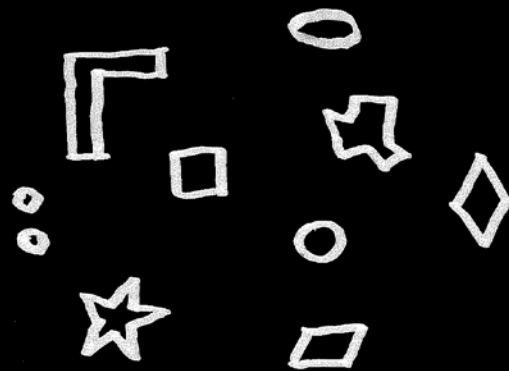
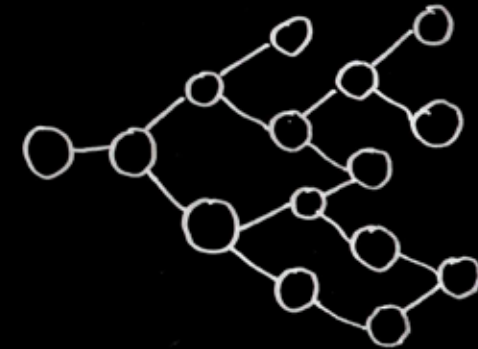
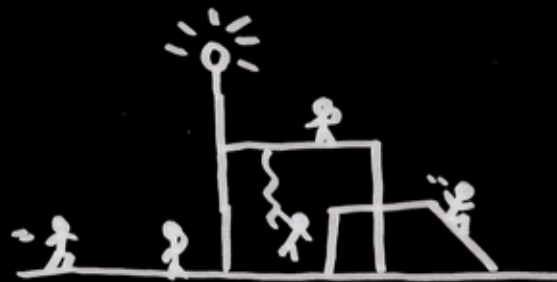
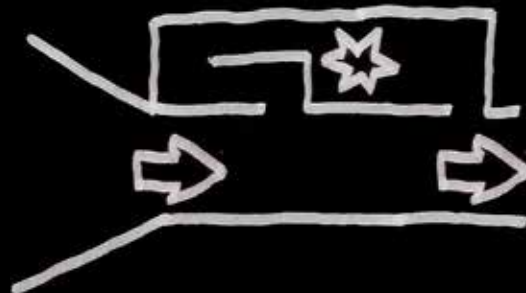


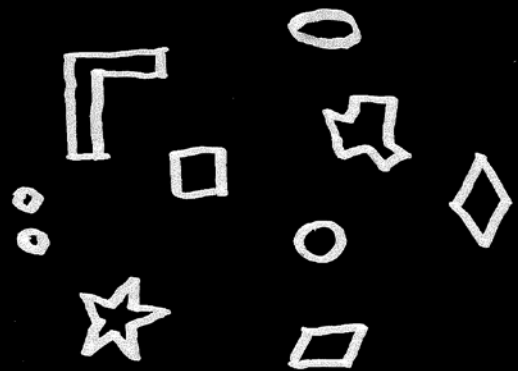
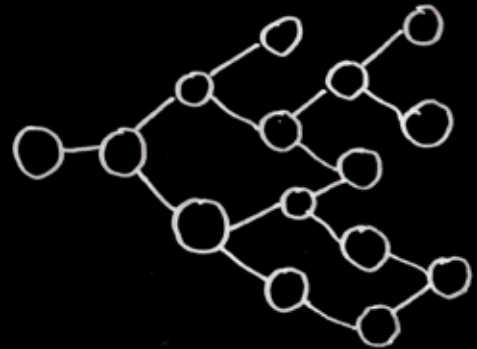
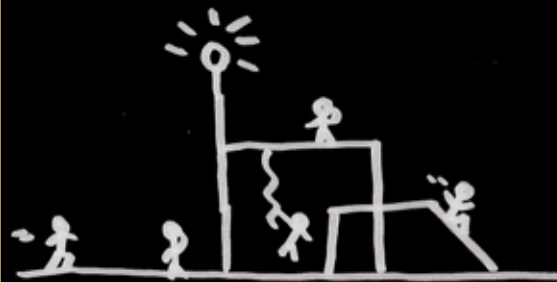
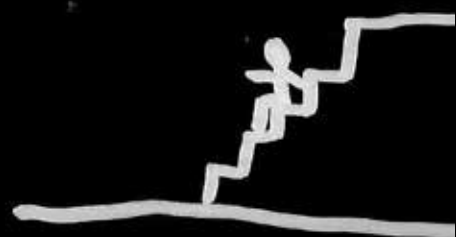
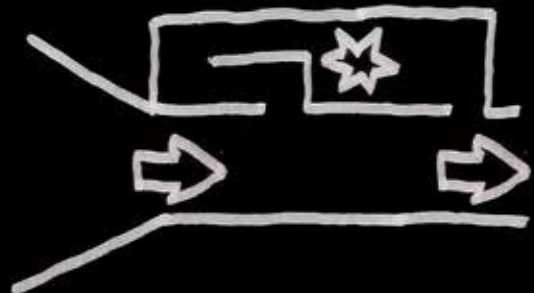


	Raamwerk	Interactie en beleving	Routes
Narratief	 vrije verhaalobjecten	 omgeving vertelt verhaal	 vaste route met keuze
Gameplay	 dynamische systemen	 interactieve ruimtes	 doelen en beloningen
Level Design	 ontwerpen op activiteiten	 mogelijkheden + affordance	 wayfinding

	Raamwerk	Interactie en beleving	Routes
Narratief	 vrije verhaalobjecten	 omgeving vertelt verhaal	 vaste route met keuze
Gameplay	 dynamische systemen	 interactieve ruimtes	 doelen en beloningen
Level Design	 ontwerpen op activiteiten	 mogelijkheden + affordance	 wayfinding

	Raamwerk	Interactie en beleving	Routes
Narratief	 vrije verhaalobjecten	 omgeving vertelt verhaal	 vaste route met keuze
Gameplay	 dynamische systemen	 interactieve ruimtes	 doelen en beloningen
Level Design	 ontwerpen op activiteiten	 mogelijkheden + affordance	 wayfinding

	Raamwerk	Interactie en beleving	Routes
Narratief	 vrije verhaalobjecten	 omgeving vertelt verhaal	 vaste route met keuze
Gameplay	 dynamische systemen	 interactieve ruimtes	 doelen en beloningen
Level Design	 ontwerpen op activiteiten	 mogelijkheden + affordance	 wayfinding

	Raamwerk	Interactie en beleving	Routes
Narratief	 vrije verhaalobjecten	 omgeving vertelt verhaal	 vaste route met keuze
Gameplay	 dynamische systemen	 interactieve ruimtes	 doelen en beloningen
Level Design	 ontwerpen op activiteiten	 mogelijkheden + affordance	 wayfinding





