

Digital storytelling in het virtueel museum van Vlaanderen

13.00 – 14.40

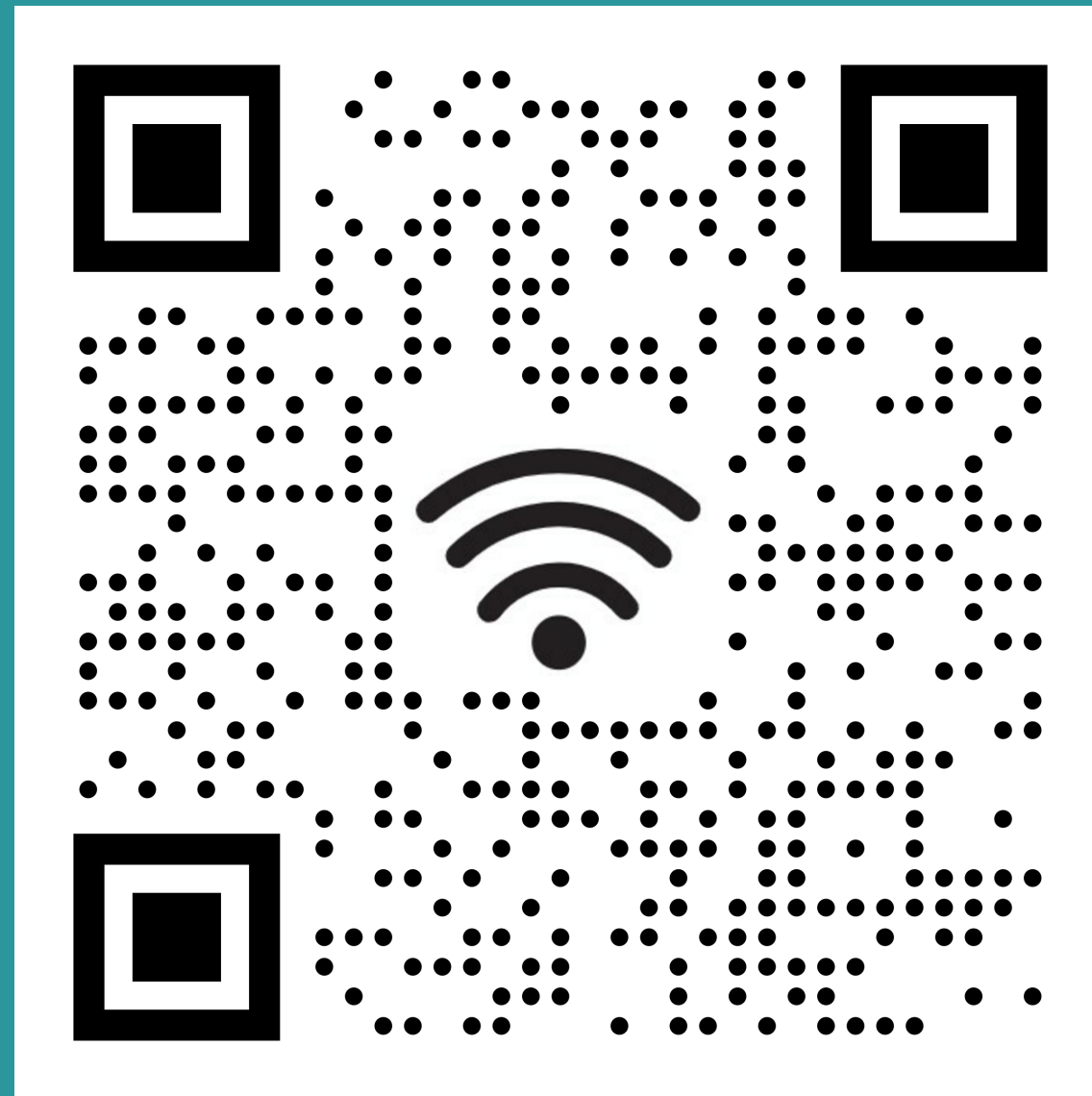
Break-out sessie game

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD & MEDIA



Vlaanderen
verbeelding werkt

Wifi





Wie is wie

Nelleke Teughels
Geheugen Collectief

Bert Deruyck
Artcore Society

Pascale Van Kerckvoorde
D CJM

Agenda

13.00-13.10	Welkom en wie is wie
13.10-13.15	Agenda sessie
13.15-13.30	Voorbeeld van een game en redactietool
13.30-13.45	Redactionele uitdagingen en aandachtspunten
13.45-14.15	Waag je aan een game
14.15-14.40	Presentatie en bespreking resultaten



Toelichting format



Redactie: uitdagingen en aandachtspunten

Hoe maak je een game?

- Vertrek van een concrete erfgoedlocatie = je 'kerker'
 - Ontsnappen, binnendringen of vergrendelen
- Balans tussen micro- (details en anekdotes) en macroniveau (context)
- Beeldmateriaal is leidend
- De beelden te zien op de locatie (bijv. glasraam, schilderij) OF thematisch gelinkt
- Tekst bestaat uit korte blokjes en is laagdrempelig geschreven (12+)



Waag je
aan een
game

Waag je aan een game

- Stap 1: kies een 'kerker'
- Stap 2: schrijf een intrigerende inleiding op je thema + 'call to action'
- Stap 3: stel 3 beelden voor:
 - zoekplaat
 - mistige afbeelding
 - schuifpuzzel
- Stap 4: stel een paar wegwijzers voor

Presentaties

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD & MEDIA



Vlaanderen
verbeelding werkt



Plenaire sessies

Vanaf 14.45

Auditorium

BEDANKT!

Het verslag van deze trefdag
en meer informatie over het project vind je op
doemee.museumvanvlaanderen.be