

AAP



Ontwerp Document

Victor Zumpolle 500729635

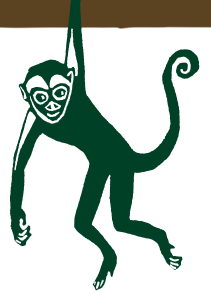
Hoofdcoach: Valina Convent

Klas: Kobalt

Project 3

INHOUDSOPGAVE

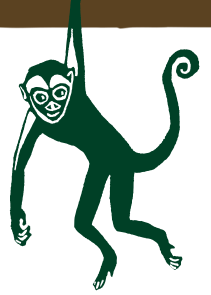
AAP



Inleiding _____	3
Onderzoek _____	4
Debriefing _____	5
Probleemstelling _____	5
Probleemsituatie _____	6
Doelgroep _____	6
Goede doel _____	7
Wie, Wat, Waar & Wanneer _____	8
Ontwerp _____	9
Idee ontwikkeling _____	10
Programma van Eisen _____	11
Keuze _____	11
Product _____	12
De installatie _____	13
Design _____	14
Storyboard _____	15
Testresultaten _____	16
Conclusie _____	16
Bronnenlijst _____	17
Bijlage _____	18
Zelfreflectie _____	Bijlage 1
Doelgroepen _____	Bijlage 2
Animal-Event _____	Bijlage 3
Brainstorm _____	Bijlage 4

INLEIDING

AAP



Afgelopen weken zijn we bezig geweest met een project om een interactieve installatie te maken voor een goed doel. In dit document vind u alle het hele proces van onderzoek tot aan het product. Het goede doel, Stichting AAP krijgt een interactieve installatie wat zorgt dat hun boodschap de wereld in komt.

Dit document is opgedeeld in vier hoofdstukken.

Bij hoofdstuk 1, het onderzoek, vindt je hoe ik bij mijn goede doel, doelgroep en event ben gekomen.

In hoofdstuk 2 staat uitgebreid beschreven wat ik voor ontwerpen heb gemaakt en wat mijn Programma van Eisen inhoud. Aan de hand van die al deze onderzoeken heb ik mijn keuzes beschreven en onderbouwt.

In hoofdstuk 3 staat het volledige product. Wat heb ik bedacht en hoe ziet dit eruit. Aan het einde vindt u een conclusie waar staat beschreven waarom mijn product bij stichting AAP past. Ook zijn alle ontwerpkeuzes bekeken en staat er beschreven hoe mijn product aan de opgestelde eisen voldoet.

In hoofdstuk 4 staan de bijlages. Hier kunt u alles vinden wat ik naast mijn hoofdonderzoek heb gedaan, welke schetsen ik heb gemaakt en een kleine reflectie op mij zelf over project 3.

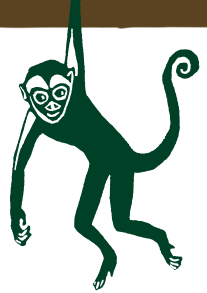
Onderzoek
Onderzoek
Onderzoek

In dit hoofdstuk vindt u al het onderzoek wat er gedaan is opweg naar een product. Wat houdt de opdracht in, voor wie en waar maak ik mijn product.

DEBRIEFING

Voor het goede doel!

AAP



Voor Project 3 gaat over goede doelen. Er zijn veel verschillende veel verschillende goede doelen en deze moeten wij onder de aandacht brengen. Er moet een interactieve toepassing komen om zo een boodschap over te brengen. Dit is een specifieke maatschappelijke boodschap die te maken heeft met het gekozen goede doel.

De interactieve toepassing moet in een openbare ruimte gebruikt kunnen worden en zorgen dat het gekozen goede doel in de schijnwerpers te zetten.

Bij het kiezen van het goede doel, een evenement en een interactieve installatie zijn er een aantal stappen. Dit proces zorgt ervoor dat er goed nagedacht wordt over alle keuzes. Zo moeten alles worden onderbouwt en uiteindelijk moet alles in een document gedocumenteerd.

De vraag vanuit de opdracht luidt:

"Hoe kun je een interactieve installatie gebruiken om een goed doel in de schijnwerpers te zetten bij de doelgroep, zodanig dat ze de boodschap overbrengt op de doelgroep en daarbij informeert & een boeiende interactieve belevenis biedt op een evenement?"

PROBLEEMSTELLING

Wat ga ik oplossen?

Hoe kan stichting AAP een interactieve installatie ontwikkelen voor dierenliefhebbers op het Animal-Event, zodat de boodschap *'Alle dieren van stichting AAP verdienen een goed verblijf voor het verbeteren van hun leven'* overkomt?

Stichting AAP probeert zijn eigen boodschap over te brengen op verschillende manieren. Zo proberen zij het grote publiek aan te spreken via televisie. Op een programma zoals Koffietijd en via hun partner, de Nationale Postcode Loterij kunnen zij hun boodschap vertellen en veel mensen bekend maken met stichting AAP. Ook gebruikt stichting AAP veel socialmedia om zo ook bekender te worden in de wereld. Zo staat beschreven in het jaarverslag van stichting AAP.

Ik ga mij concentreren op het opvangen van dieren die bij stichting AAP komen. Het opvangen van dieren doet stichting AAP op verschillende locaties. In Nederland en Spanje kan je ze vinden. De boodschap die ik wil gaan overbrengen is een boodschap die stichting AAP zelf ook erg nastreeft.

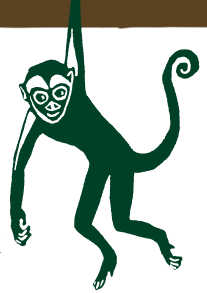
Alle dieren van stichting AAP verdienen een goed verblijf voor het verbeteren van hun leven.

Om deze boodschap te kunnen na streven probeert stichting AAP geld op te halen. In het verder onderzoek kijk ik hoe ik dit kan doen en hoe stichting AAP zelf geld ophaald. Daarna moet ik mijn interactieve installatie mensen aansporen om geld uit te geven.

PROBLEEMSITUATIE

Waarvoor ga ik dit oplossen?

AAP



Om de boodschap *'Alle dieren van stichting AAP verdienen een goed verblijf voor het verbeteren van hun leven'* over te laten komen bij een dierenliefhebber moet er een installatie komen waarbij het duidelijk wordt waar het geld van stichting AAP heen gaat. Hoe gaat stichting AAP zijn dieren helpen. Ik wil bereiken dat mensen het goede doel snappen en door wat ze doen/zien ook gaan doneren en eventueel ook voor een langere termijn gaat doneren.

Het ontwerp heeft geen limieten in hoogte of breedte. Alleen het lastigste is dat de doelgroep 'Dierenliefhebbers' een grote groep is. De doelgroep waar ik op focus is rond de 30 jaar oud, maar toch wil ik niet de rest van de mensen vergeten. Ik denk dat een idee bedenken met dat in mijn achterhoofd een uitdaging wordt.

Om dit idee te bedenken ga ik een aantal vragen voor mijzelf beantwoorden:

Op het event:

Hoe krijgt stichting AAP de aandacht?

Waar gaat de installatie komen te staan?

Hoeveel ruimte is er voor een installatie?

Voor de Doelgroep:

Wat voor soort publiek komt naar het Animal-Event?

Voor hoeveel mensen moet ik iets maken?

Wat kan ik wel en wat kan ik niet maken?

Hoe zorg ik ervoor dat het er aantrekkelijk uit ziet?

DOELGROEP

Voor wie ga ik dit oplossen?

De doelgroep zijn dol op dieren. Ze Het gaat daarbij niet alleen om huisdieren, maar om allerlei dieren.

In de bijlage kunt u een grafiekje bekijken die stichting AAP zelf heeft gemaakt voor het kiezen van een doelgroep. In dit grafiekje staan een aantal belanghebbende. Degene waarop ik mij ga richten worden 'Begunstigers particulier' genoemd. Ik denk dat dit een groep is die veel bezig zijn met dieren en ook geïnteresseerd zijn in het beteren van de wereld voor dieren. Ik vertaal deze groep dan ook naar 'dierenliefhebbers' en zo ga ik mijn doelgroep noemen. 'Dierenliefhebbers' is een groep die veel voor dieren over hebben. De leeftijd van deze groep loopt erg uit elkaar. Ik ga mij richten op mensen die rond de 30 jaar zijn nog geen kinderen hebben en in de bloei van hun leven zijn. Toch houd ik in mijn achterhoofd dat het product voor een veel groter publiek zal kunnen zijn.

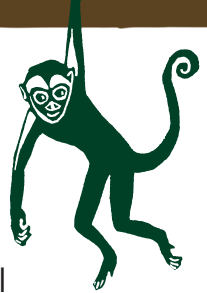
- Dierenliefhebbers
- Mannen en Vrouwen
- rond de 30 jaar
- Hebben een eerste baan
- Vaak een huisdier
- Sporten (zijn fit)



GOEDE DOEL

Mijn keuze

AAP

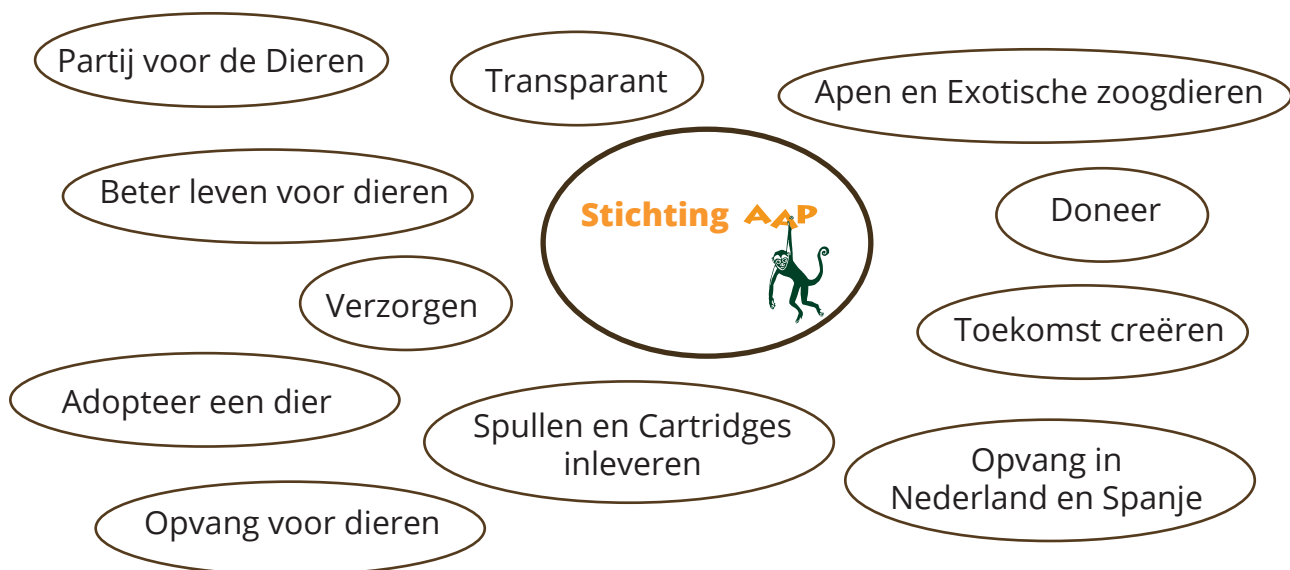


Welk goede doel?

Om deze vraag te beantwoorden zijn er een aantal stappen. Als eerste moet er een categorie gekozen worden waar het goede doel bij hoort. Op goededoelen.nl/doelen stonden een aantal categorieën. Wat mij het meest interessants leek was een goed doel voor de natuur, milieu en dieren. Bij dit goede doel heb ik een aantal steekwoorden omschreven en daarmee mijn keuze onderbouwt. Het goede doel wat ik uiteindelijk gekozen heb is:

Stichting AAP

- **Dierenleven verbeteren.** Dit vind ik een mooi uitgangspunt, omdat ik zelf ook erg van dieren houd en het leven van een dier erg belangrijk vind.
- **Actief in werven.** Ik vind het leuk dat stichting AAP erg actief is in het ophalen van geld. Ze zijn heel op in wat ze doen en laten ook graag zien wat zij doen.
- **De naam.** De reden dat ik dit goede doel heb gekozen is onderandere de leuke naam. Ik denk dat deze naam ook zorgt dat het een aantrekkelijk goed doel is.



Uit het woordenweb rondom stichting AAP komen een paar interessante dingen. De manier waarop zij iets inzamelen gaat op heel veel verschillende manieren. Zo kan je bijvoorbeeld dekens doneren, cartridges inleveren en zelf doneren doormiddel van airmiles. Ook een interessant ding is dat je dieren kan adopteren. Deze dieren zijn opgevangen door Stichting AAP en kunnen vervolgens dat dier ontmoeten.

Ik leg de focus op het doneren van geld voor stichting AAP. Door naamsbekendheid te creëren weten mensen beter wat stichting AAP inhoud. Ze worden na het gebruiken van de interactieve installatie naar de website geleid waar ze direct zouden kunnen doneren.

WIE, WAT, WAAR & WANNEER



De evenementen waar stichting AAP iets bij doet lopen uit een. Ik een aantal dingen gevonden over evenementen waar mensen iets voor stichting aap iets doen. Zoals het geld ophalen bij het rennen van een marathon of de donateursdagen van stichting AAP waarbij geld opgehaald wordt voor de apen.

Ik heb zelf gekeken naar dierentuinen die jaarlijks evenementen organiseren. Hier zouden ook goede doelen bij kunnen geplaatst worden, zoals stichting AAP. Ik vond dit de beste plek, omdat hier vaak mensen komen die vaak van dieren houden. Om hier de visie van stichting AAP over te brengen was daarom denk ik de beste keuze.

De dierentuin die ik hiervoor heb gekozen is de Beekse Bergen. Elk jaar is hier het drie daagse Animal-Event waar vorig jaar 32.500 dieren liefhebbers op af kwamen. Ik denk dat dit de beste plek is om de boodschap van stichting AAP over te brengen. Het is een jaarlijks evenement wat 6, 7 en 8 mei 2016 wordt gehouden.

In het Animal-Event zijn er allerlei standjes. Ook stichting AAP zou hier een standje kunnen neerzetten. Er kunnen meerdere interactieve muren in het standje gebruikt worden. Naast het spelen kan er veel informatie worden gegeven over stichting AAP zodat er meer naamsbekendheid komt.



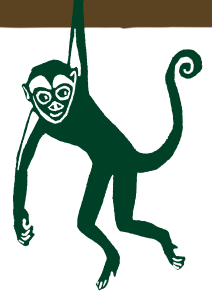
Ontwerp
Ontwerp
Ontwerp
Ontwerp

Dit hoofdstuk is een deel van de afbakening. Hoe ga ik mijn onderzoek in een idee doen. Ik bedenk een paar ideeën en beschrijf uitgebreid wat mijn keuzes zijn geweest.

IDEE ONTWIKKELING

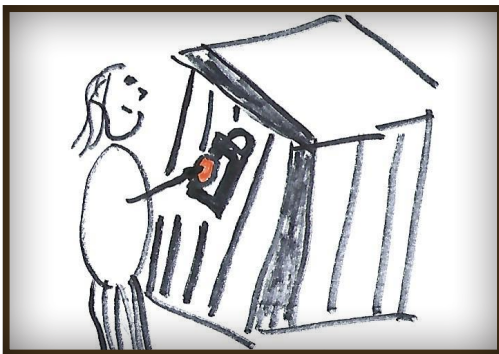
Al mijn ideeën

AAP



Door een aantal brainstorm sessie's heb ik een aantal ideeën bedacht. Door samen met mede-studenten te brainstormen heb ik veel inspiratie gekregen. Ik heb drie ideeën verder uitgewerkt om zo een goed overzicht te krijgen van wat ik al heb en waar ik mijn keuzes op kan baseren. In de bijlage staat een brainstorm sessie met ideeën die ik heb gehad. Al mijn ideeën zijn bedacht met in mijn achterhoofd dat ik voor een grote doelgroep iets bedenkt en dat het op het animal event moet passen. Ook ga ik er steeds van uit dat de installatie uiteindelijk geld moet opleveren.

Geld sleutels

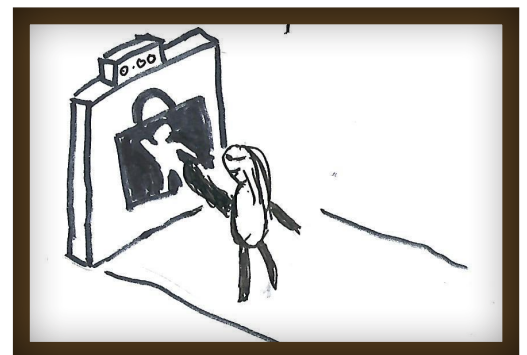


Dit idee heeft te maken met het bevrijden van dieren. Door met een muntje een slot open te maken kan de gebruiker een dier bevrijden.

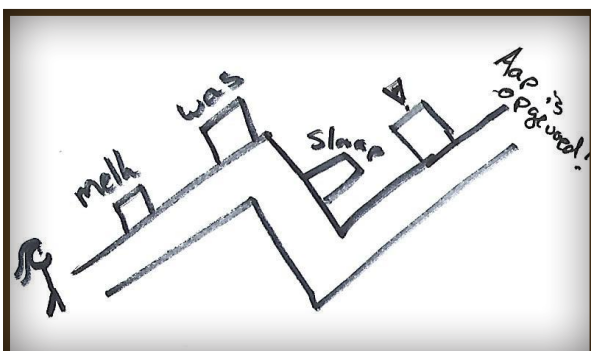
Rondom het animal-event kunnen een aantal borden komen. Hierop staan verschillende dieren. Deze kunnen op verschillende manieren bevrijd worden. Het muntje waarmee jij het dier bevrijd kan vervolgens gedoneerd worden en in een gat bij het bord gedaan worden.

Menselijke sleutels

De menselijke sleutel is een interactieve installatie waarbij de gebruiker de sleutel is. Het focust op het bevrijden van verschillende dieren. Op een groot scherm voor je zie je een dier dat opgesloten zit. Door een bepaalde houding te maken kan jij het slot openen. Op het scherm zie je vervolgens hoe het dier in het echt is bevrijd en wat stichting AAP er mee heeft gedaan.



Je eigen aap verzorgen

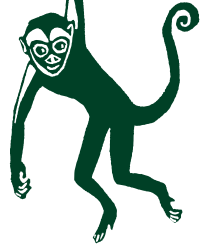


Dit idee gaat vooral om het laten zien van de verzorging van een dier. Door een parcours af te leggen waarbij je het dier moet verzorgen krijgt de gebruiker meer inzicht in hoe stichting AAP dieren verzorgt. Je verzorgt een dier door het bijvoorbeeld te wassen, melk te geven en hun omgeving digitaal schoon te maken.

Programma van Eisen

Product eisen

AAP



Voor het programma van eisen heb ik als eerst de deelvragen beantwoord die ik in het vorig hoofdstuk aan mij zelf heb gevraagd. Vanuit deze vragen heb ik een aantal PVE's voor het product opgesteld.

Hoe krijgt stichting AAP de aandacht?

De installatie moet de gebruiker informeren over stichting AAP

Waar gaat de installatie komen te staan?

De installatie moet in de tent kunnen passen

Hoeveel ruimte is er voor een installatie?

De installatie moet goed te onderhouden zijn

Wat voor soort publiek komt naar het Animal-Event?

De installatie moet door jong en oud gebruikt kunnen worden

De installatie moet kindvriendelijk zijn

De installatie moet makkelijk in gebruik zijn

Voor hoeveel mensen moet ik iets maken?

De installatie moet niet te lang duren

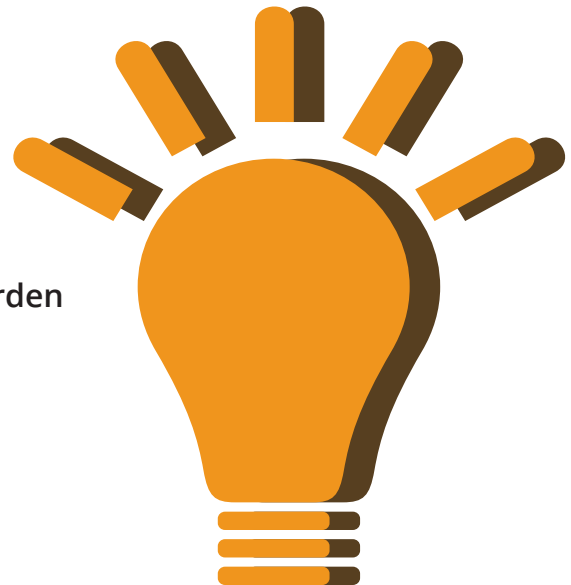
Wat kan ik wel en wat kan ik niet maken?

De installatie moet altijd aan kunnen staan

Hoe zorg ik ervoor dat het er aantrekkelijk uit ziet?

De installatie moet passen bij de huisstijl van stichting AAP

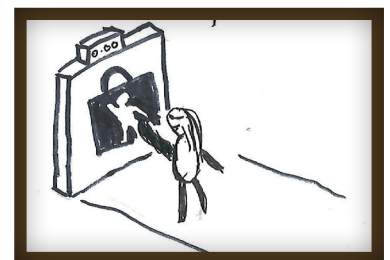
De installatie moet de goede boodschap overbrengen



KEUZE

Waarom?

Mijn keuze voor een interactieve installatie op het animal-event is uiteindelijk gevallen op de 'menselijke sleutel'. Dit idee leek mij het best om de boodschap van stichting AAP over te brengen. Het kan op verschillende manieren gemaakt worden. Deze installatie is voor de fun en zorgt dat de gebruiker goed bewust worden van stichting AAP.



De 'geld sleutels' installatie heeft te weinig interactie. Je zou dit niet met z'n tweeën kunnen doen. De 'menselijke sleutel' daarentegen kan makkelijk met z'n tweeën gebruikt worden. Ook heb ik niet gekozen voor de installatie met het verzorgen van een dier. Dit is vooral omdat de ruimte die deze installatie inneemt te groot is. Op het festival is niet genoeg ruimte om een interactieve installatie neer te zetten die zo groot is. Naast de afmetingen is het ook lastig om deze installatie te maken waarbij er goede interactie is tussen meerdere personen. In het volgende hoofdstuk staat uitgebreid beschreven hoe de 'menselijke sleutel' werkt.

Product
Product
Product
Product

In dit hoofdstuk staat mijn uiteindelijk bedachte product. De resultaten van de test worden besproken en mijn installatie leg ik volledig uit. Aan het einde is een conclusie waar ik terug kijk op mijn onderzoeken

DE INSTALLATIE

Het product

AAP



Go Ape

Een interactieve installatie waarbij de gebruiker dieren in nood kan helpen. Door verschillende poses met je lichaam te maken zorgt de gebruiker dat er dieren bevrijd worden.

Door een installatie te maken waarbij de gebruiker als sleutel moet spelen heeft de gebruiker zelf het gevoel dat zelfs zij iets kunnen doen aan de dieren die vast zitten. Het zorgt ervoor dat de mensen zelf bezig gaan met wat stichting AAP doet en zo voelen ze zich meer verbonden.

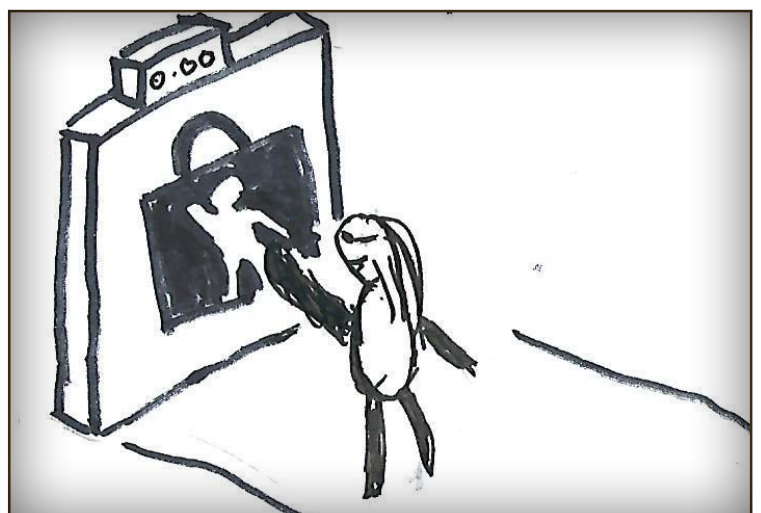
De installatie zorgt ervoor dat dierenliefhebbers weten wat stichting AAP doet. Ze worden niet meteen gevraagd om te doneren, maar vooral geïnformeerd over stichting AAP. Vervolgens worden zij naar de website gestuurd om een foto te bekijken. Vanaf daar kunnen zij gaan doneren. Door iemands lichaam te tracken kan iemand poses maken. Als een soort 'hole in the wall' spel kan je een slot of kooi openen. Hierdoor worden de dieren bevrijd en kunnen zij een beter leven lijden.

Het tracken van iemands lichaam kan op verschillende manieren. Er worden in games vaak gebruik gemaakt van de kinect. Als spel op de xbox bestaat er al een soort 'Hole in the Wall' spel. Waardoor het simpeler is om dit na te bootsen. Naast de kinect bestaan er veel andere bedrijven die tracking camera's verkopen.

Op het event zelf wordt niet om geld gevraagd, maar er is wel veel meer naamsbekendheid gekomen. De gebruikers worden naar de website van stichting AAP gestuurd. Op het moment dat de gebruiker in zijn/haar pose staat wordt er een foto gemaakt. Deze foto kan gevonden worden op de website van stichting AAP.

Op www.aap.nl/GoApe kan een code ingevuld worden om zo jou persoonlijke foto's te bekijken. Je ziet op die plek welk dier je bevrijdt heb en kan ook direct doneren aan dit dier. Om de foto te downloaden moet je doneren. Er is echter geen vast bedrag wat gedoneert hoeft te worden, zodat de gebruiker zelf kan kiezen hoeveel hij/zij voor de foto betaald en doneert aan stichting AAP.

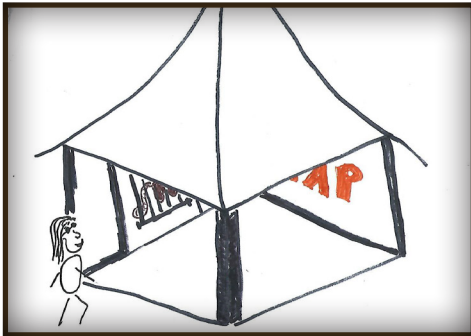
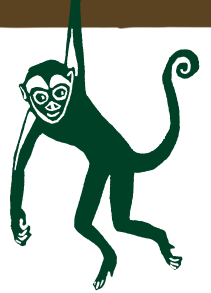
- Het idee zorgt ervoor dat mensen zien wat stichting aap doet.
- Het zorgt ervoor dat mensen inzien dat zelfs zij een dier kunnen bevrijden.
- Mensen zijn geïnformeerd en zijn eerder geneigd om te doneren.
- Het kan met meer mensen/dieren.
- Je hoeft niet meteen geld bij je te hebben.
- Gaat over het bevrijden van dieren.
- Je kan het zolang doen als je zelf wilt.



STORYBOARD

Een visualisatie

AAP



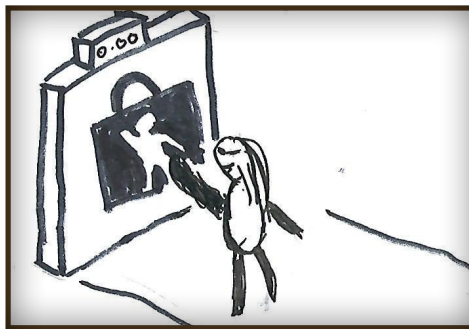
Persoon komt binnen en ziet een opgesloten dier. In een stand op het animal event.



Het dier zit vast met een slot. Of zit vast in een kooi. Dat staat op een groot scherm.



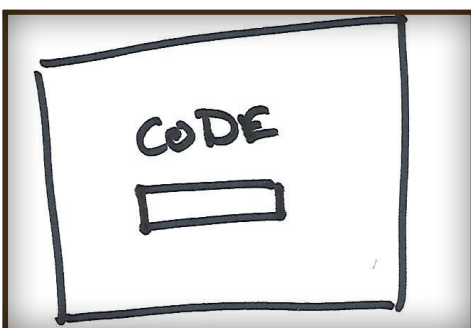
Het slot komt naar voren met de pose die jij moet aannemen.



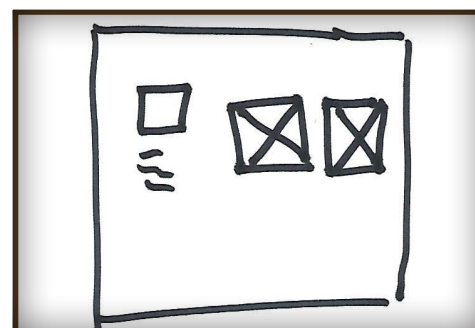
Persoon op een bepaalde manier staan om zo het slot te openen.



Na het openen van het slot krijgt persoon informatie en krijgt hij/zij een code.



Op de website van stichting AAP kan de gebruiker een foto terug kijken door zijn code in te voeren.



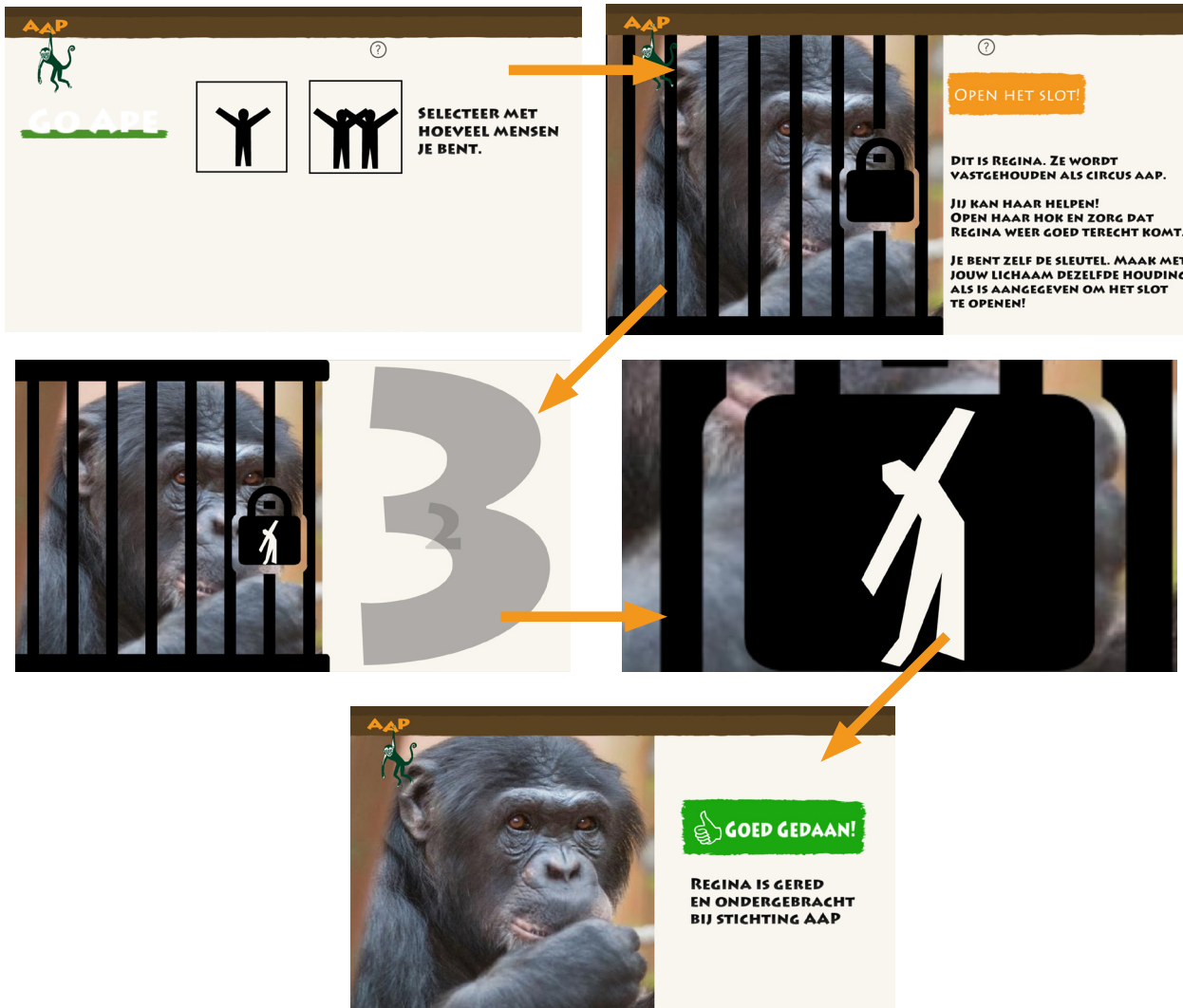
Door te doneren voor stichting AAP kan de foto gedownload worden.

DESIGN

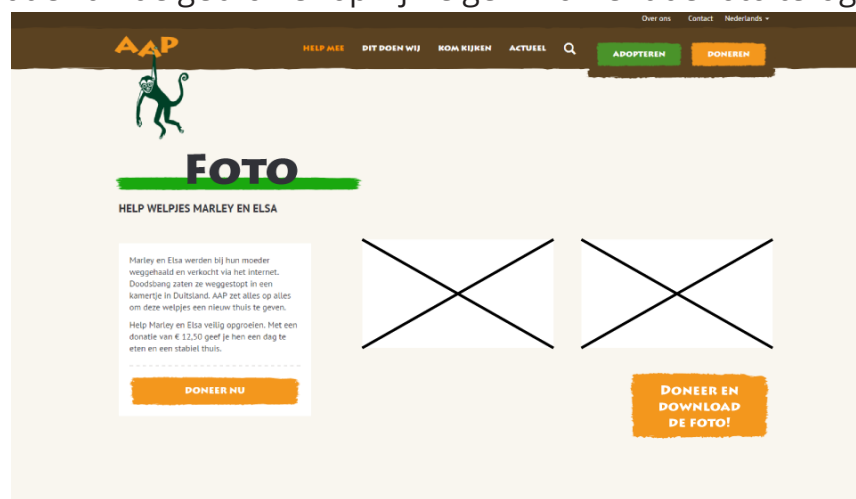
AAP



De interactieve installatie wordt in het prototype laten zien op een scherm. Het heeft een overlay van een webcam waardoor de gebruiker zichzelf ziet. Hieronder staat welke schermen de gebruiker doorgaat om zo meer te weten te komen over stichting AAP.



Dit is het design voor de website waar de gebruiker naar toe wordt geleid. Na het gebruik van de interactieve installatie kan de gebruiker op zijn eigen moment de foto terug kijken. De foto kan direct bekeken worden na het intoetsen van de persoonlijke code. Echter het downloaden van de foto kan niet direct. Door zelf te bedenken hoeveel je wil doneren krijgt de gebruiker het zelf in handen. Na het doneren kan hij/zij de foto downloaden.

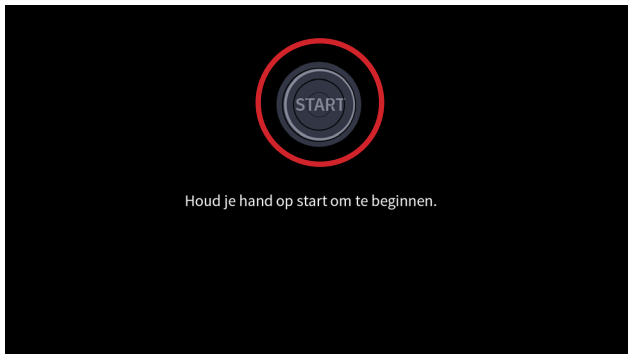


TESTRESULTATEN

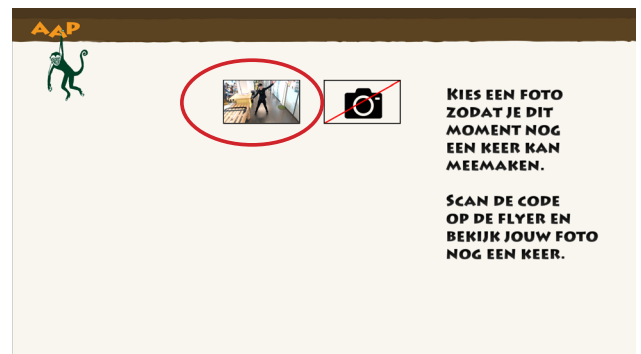
Het kan altijd beter

Ik heb een paar kleine tests gedaan. Door zelf te testen en klasgenoten en familie te laten testen.

Er zijn een aantal kleine foutjes uit de test gekomen. Het idee zou goed naar voren komen, maar de plekken waar je zou moeten drukken was niet duidelijk. Ook miste de optie op een foto die gemaakt is direct in de installatie terug te kijken.



Ik heb dit proberen op te lossen door in het beginscherm uit te leggen dat je met je hand de knoppen moet besturen. En een plek te laten zien waar je aan het klikken bent.



Ik heb dit opgelost door een scherm toe te voegen waarbij je de foto groter ziet.

CONCLUSIE

Terug kijken op mijn proces

Bij het hele proces naar een product is gekeken naar een programma van eisen. Het product wat ik bedacht heb voldoet nagenoeg op alle vlakken aan deze eisen.

De eis waarvan ik nu nog niet weet of deze is gelukt is:
De installatie moet altijd aan kunnen staan

Om aan deze eis te voldoen moet ik een aantal details weten. Het ligt hierbij voor aan de manier waarop dit product is uitgewerkt. Een computer met een camera die jou beweging opneemt, zoals de Kinect, gaat het er vooral om hoe warm deze computer wordt. Als deze niet te warm wordt kan het de hele dag aan staan. De eisen die ik verder gesteld kunnen allemaal goed in mijn product verwerkt worden of zijn al in mijn product verwerkt.

Als advies aan stichting AAP heb ik dat stichting AAP meer op beurzen en events kan zijn. In mijn onderzoek ben ik tegen gekomen dat stichting AAP niet vaak op dit soort plekken te vinden is. Voor mijn product zijn een aantal dingen nodig. Het prototype is niet werkend zonder iemand die de goede scènes laat zien. Om dit als zelfwerkend product te maken moet er een camera zijn die beweging kan opnemen en een groot scherm waarop de installatie plaatsvindt. Ook moet er een database komen met foto's die worden genomen tijdens het gebruiken van de installatie. Naast dat deze database veilig moet zijn moet het toch goed toegankelijk blijven voor mensen die een foto zoeken.

BRONNENLIJST

AAP



AAP (2015). *Jaarverslag stichting AAP*. Geraadpleegd op 16-04-2016 via https://www.aap.nl/uploads/inline-files/Jaarverslag_2015%20def%20low%20res.pdf

AAP (2016). *Stichting AAP*. Geraadpleegd op 16-04-2016 via <https://www.aap.nl/>

Animal Event (2016). *Gekozen Event*. Geraadpleegd op 16-04-2016 via <http://animal-event.nl/>

Beeksebergen (2016). *Dierenpark*. Geraadpleegd op 16-04-2016 via <http://www.beeksebergen.nl/>

NBTC (2011). *Populairste dierenparken*. Geraadpleegd op 16-04-2016 via <http://www.alletop10lijstjes.nl/10-populairste-dierenparken-in-nederland/>

Noun Project (2015). *Poster iconen*. Geraadpleegd op 11-05-2016 via <https://thenounproject.com/>

Open Broadcast Software (2016). *Prototype*. Geraadpleegd op 31-05-2016 via <https://obsproject.com/>



ZELFREFLECTIE

Project 3 is het tweede individuele project van dit jaar geweest. Tussen deze twee projecten heb ik zeer veel geleerd en ook nu kunnen toepassen. Het werk wat ik het eerste project opleverde in vergelijking tot nu is van een heel ander niveau.

Na een paar maanden aan deze interactieve installatie te hebben gewerkt ben ik erg tevreden met het resultaat. Ik begon aan dit project met nog geen idee wat het inhield en wat de bedoeling was. Maar nu ik snap wat er van mij verwacht wordt denk ik dat ik dit project erg goed heb afgerond.

Het lastigste aan dit project was om te beginnen. Mijn inspiratie was ver te zoeken en ik merkte wel dat dit in een team anders was. Ik merk dat ik veel van mijn inspiratie van teamgenoten heb kunnen halen. Dit heb ik dat ook makkelijk opgelost door te brainstormen met wat klasgenoten om zo op ideeën te komen.

Wat ik erg goed vond aan dit project dat de student werd geforceerd om goed te plannen. Je werd erg alleen gelaten in hoe wanneer en hoe je iets inlevert. Dit heeft er voor mij zeker voor gezorgd dat ik beter mijn tijd heb kunnen inplannen. Ik begin vaak te laat met werken, maar toch is dit bij dit project zeer weinig gebeurt.

Ik ben dit project dan ook altijd op tijd geweest om iets af te hebben en om een gesprek te hebben. Ik heb nooit te weinig tijd gehad en bij de feedback momenten heb ik goed mijn feedback kunnen ontvangen. Misschien is daarbij het aller lastigste geweest om goed de planning bij te houden. Meteen in een agenda schrijven wanneer je bij een gesprek inschrijft, omdat het later erg onoverzichtelijk voor mij werd. Deze consequentie heeft er voor gezorgd dat ik voor andere afspraken iets sneller in mijn agenda zet.

Doelgroep

DOELGROEPEN		MIDDELEN																
		Apenote	Website	Jaarverslag	Digitale nieuwsbrief	Folders / brochures	Apenotedop	Sociale media	R/TV –spots/stopper ads	Persberichten	Rondleidingen	Donateur Dagen	Bebording	Presentaties extern	Presentaties intern	Intranet	Maandelijkse bijeenkomsten	Yammer
Extern																		
Algemeen publiek/ potentiële begunstigers			X	X	X	X		X	X		X		X	X				
Begunstigers particulier		X	X	X	X	X	X	X			X	X		X				
Begunstigers zakelijk		X	X	X	X		X	X			X			X				
Beleidsmakers			X	X	X	X		X						X				
Collega-organisaties			X	X	X	X		X						X				
Herplaatspartners (potentiële)			X	X	X	X		X						X				
Arbeidsmarkt			X	X	X			X										
Media			X	X	X			X		X								
Jeugd			X			X							X					
Bezoekers De Kemphaan			X								X		X	X				
Intern																		
Medewerkers (betaald)			X	X											X	X	X	X
Vrijwilligers			X	X											X		X	X

Communicatie met belanghebbende

AAP streeft een zo groot mogelijke transparantie na. Dit bereiken we door informatie over ons werk via verschillende (online) kanalen te verstrekken (zie hiervoor bovenstaande communicatiematrix).

bron: AAP (2015). *Jaarverslag bladzijde 17*. Geraadpleegd op 16-04-2016 via https://www.aap.nl/uploads/inline-files/Jaarverslag_2015%20def%20low%20res.pdf

Animal-Event



Animal Event 2016: hét festival voor dierenfans

Dol op dieren? Dan is Animal Event, het grootste driedaagse dierenevenement van Nederland, voor jou beslist genieten! Je kunt er spectaculaire demo's en shows bekijken, heel veel leren over bijna alle diersoorten, lekker shoppen voor je eigen dier en meedoen met allerlei leuke activiteiten. Van bijna iedere diersoort zijn er op Animal Event experts aanwezig, die allemaal gemeen hebben dat ze heel graag over deze dieren vertellen. En Animal Event heeft meer te bieden dan alleen huisdieren en boerderijdieren: Afrika ligt namelijk om de hoek. Een bezoek aan het evenement is te combineren met een uitstapje met de 'safaribus' naar het aangrenzende Safaripark Beekse Bergen, waar je de wereld van wilde dieren in kunt duiken.

bron: Animal-Event (2016). *Kaart & Info*. Geraadpleegd op 16-04-2016 via [http://animal-event.nl \(/plattegrond\)](http://animal-event.nl (/plattegrond))

BRAINSTORM

