

Projektdokumentation

Ausgangslage

Die Stiftung Züriwerk setzt sich für Integration, Partizipation und Selbstbestimmung von Menschen mit Beeinträchtigung ein. Sie beschäftigt u.a. etwa 250 Menschen in den Bereichen Mailing, Verpackung und Kleinprodukte. Bisher wird im Züriwerk weitgehend in Auftragsproduktion gearbeitet.

Ablauf und Aufgabe

In Kooperation mit Züriwerk sollen neue Produkte entwickelt werden die in einer der 5 Produktionsstätten umgesetzt werden können. Im Vordergrund sollen zum einen die technischen Möglichkeiten der Werkstätten stehen, zum anderen aber auch die Wünsche und Fähigkeiten der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Die Studierenden können zwei Tage in den Arbeitsprozess bei Züriwerk eintauchen, danach werden eigene Konzepte entwickelt und die entstehenden Prototypen auf deren Produzierbarkeit getestet.

Uns interessieren primär soziale Fragestellungen die mit einleuchtenden Designideen verbunden werden können ohne dabei die Aspekte der Wirtschaftlichkeit aus den Augen zu verlieren. Gesellschaftliche Entwicklungen sollen kritisch reflektiert werden und lustvoll in Design umgesetzt werden. Begleitet wird das Projekt von Franziska Bründler (Fidea Design, Luzern), die gelungene Beispiele vorstellt und Feedback auch zum Thema Wirtschaftlichkeit gibt. Die Projekte werden abschliessend in Kurzfilmen einer externen Jury vorgestellt, diese wählt 3 Projekte für eine Umsetzung in Kleinserie aus.

Konzeptidee

Menschen möchten von den Orten die sie besuchen etwas mitnehmen können. Viele Souvenirs sind allerdings weder besonders ansprechend gestaltet noch sind sie längerfristig unterhaltend. Doch das ändert sich mit QUISSE.

QUISSE ist ein Wissensspiel (Puzzle/Quiz), bei dem der Spieler Spielsteine (Objektsteine) an die richtige Position auf der Spielfläche (Beschreibungssteine) setzen muss. Die Objektsteine geben jeweils das Aussehen und die Bezeichnung eines Objekts wieder. Die Beschreibungssteine wiederum enthalten passende Beschreibungen zu den Objekten, die die Verbindung zu den Objektsteinen herstellt. Das Spiel ist bisher in der Edition Schweizer Errungenschaften verfügbar. Diese und alle weiteren Editionen werden von einer Broschüre begleitet, die die richtigen Kombinationen verrät und zusätzliche Informationen zu den Objekten enthält.

QUISSE soll in verschiedenen Editionen erhältlich sein und ist somit beliebig erweiterbar. So ist es zum Beispiel problemlos möglich, die Edition «Sehenswürdigkeiten» mit der Edition «Errungenschaften» zu kombinieren. Je mehr Editionen miteinander kombiniert werden, desto schwieriger wird das Spiel.

Spielanleitung

QUISSE lässt sich auf verschiedene Arten spielen. So spielt ein einzelner Spieler das Spiel für sich selbst und versucht die Steine in aller Ruhe richtig zu kombinieren, während dem mehrere Spieler gleichzeitig gegeneinander spielen können.

Es ergeben sich folgende Spielvarianten:

1. Einzelner Spieler

Ein einzelner Spieler legt die Beschreibungssteine aus und versucht diese mit den Objektsteinen richtig zu kombinieren. Für einen erhöhten Schwierigkeitsgrad, kann die Zeit dazu gestoppt werden.

2. Zwei oder mehrere Spieler

2.1 Die Beschreibungssteine werden ausgelegt und jedem Spieler wird die gleiche Anzahl Objektsteine ausgeteilt. Diese werden aufeinander gestapelt und es wird im Uhrzeigersinn gelegt. Wer seinen obersten Objektstein nicht kombinieren kann setzt aus und schiebt diesen unter seinen Stapel von Objektsteinen. Wer zuerst alle Objektsteine gelegt hat, gewinnt.

2.2 Die Beschreibungssteine werden ausgelegt und jedem Spieler wird die gleiche Anzahl Objektsteine ausgeteilt. Auf ein Zeichen startet das Spiel und jeder Spieler versucht möglichst schnell seine Objektsteine zu kombinieren. Ist jemand fertig, wird das Spiel angehalten und kontrolliert ob die Objektsteine richtig gelegt worden sind.

2.3 Die Objektsteine werden ausgelegt und die Beschreibungssteine bleiben im Sack. Ein Spieler beginnt. Er zieht einen Beschreibungsstein und versucht diesen auf den passenden Objektstein zu legen. Wenn er richtig gelegt hat, darf er einen weiteren Stein ziehen. Allerdings maximal 2 Steine nacheinander. Falls er nicht richtig gelegt hat gibt es einen Spielerwechsel. Wer den letzten Stein legen kann gewinnt.

Herstellung

Das Spiel wird aus MDF oder aus vollem Holz ausgelasert oder gestanzt. Anschliessend wird Oberfläche und Kante behandelt, indem sie geschliffen und beidseitig lackiert wird. Mit dem Siebdruckverfahren oder Tampondruckverfahren werden Icons, sowie sämtliche Texte aufgedruckt. Die fertigen Teile werden für die Verpackung und den Versand ans Züriwerk geliefert. Die Taschen werden von den Klienten des Züriwerks genäht. Für die Produktion könnten weitere soziale Institutionen hinzugezogen werden.

Preisgestaltung

Wir schätzen die Produktionskosten pro Spiel wie folgt:

600 x 400 x 8mm MDF Platte	3.00
2x Lackfarbe	2.00
Siebdruck 78 Oberflächen	3.00
20 x 40cm Stoff 0	0.50
50cm Kordel	0.50
Druck Broschüre	1.00
Gesamte Herstellung	10.00
Verkaufspreis	CHF 42.00






Prozess

QUISSE ist wie so oft aus dem Scheitern einer vorübergehenden Idee entstanden. Zuerst versuchten wir ein gewöhnliches Puzzle zu gestalten, bei dem allerdings alle Teile die Form von Sehenswürdigkeiten der Schweiz haben sollten. Auf der Grundfläche des Puzzles sollten Informationen zu den jeweiligen Sehenswürdigkeiten angegeben sein. Das Zusammenführen der Formen erwies sich als äusserst schwierig und konnte nicht in angemessener Qualität erreicht werden. Das Konzept wurde verworfen.

Das Prinzip der Verbindung der Puzzleteile und den Informationen auf der Grundfläche wurde erneut aufgegriffen. Die Idee allen Teilen dieselbe Form zu verleihen, fanden wir spannend, da das Puzzle nun losgelöst von der Form gelöst werden muss. Die Information ist nun die einzige Verbindung zwischen den Puzzleteilen und der Grundfläche. Die Aufteilung der Grundfläche in einzelne Teile ermöglicht es das Produkt einfacher zu verpacken und eröffnet neue Spielmechaniken für das Puzzle/Quiz.



Business-Canvas

 <p>SCHLÜSSEL-PARTNER</p> <p>Produktionspartner Zürliwerk</p> <p>Vertriebspartner Fidea Design</p>	 <p>AKTIVITÄTEN</p> <p>Produktion, Lasercut, Druck, Textildruck, Montage, Verpacken</p> <p>Vertrieb, Logistik, Verkauf, Versand,</p>	 <p>VALUE PROPOSITIONS</p> <p>Puzzle-Souvenir, Erinnerung, die nach Hause genommen werden kann, Ansprechende Gestaltung, Wissensdurst wird gestillt, Überraschende Erkenntnisse werden generiert</p>	 <p>BEZIEHUNG</p> <p>Marke Fidea Design Verkaufspersonal</p>	 <p>KUNDEN-SEGMENTE</p> <p>Museumsbesucher Touristen</p>
<p>KOSTENSTRUKTUREN</p> <p>Projektentwicklung Produktion Vertrieb Versand</p>	<p>RESSOURCEN</p> <p>Holz/MDF Textilien Farbe Druck</p>	<p>KANÄLE</p> <p>Museumsshops Giftshops Onlineshops</p>	<p>UMSATZSTRÖME</p> <p>Verkauf des Produkts im Museumshop Verkauf im Onlineshop</p>	