Swiss Platform for
Sustainable Cocoa

INTERAKTIVES PLAKAT

Konzept für die Umsetzung

Dezember 2018

PLAKAT UND BILDSCHIRM | Das Memory zur Wertschöpfungskette des Kakaos

SPIELREGELN

Das interaktive Plakat hat das Ziel, dem Zuschauer die Kakaowertschöfpungskette näherzubringen. Umgesetzt wird dies mit einem Memory. Es bietet dem Nutzer die Möglichkeit, einen Preis zu gewinnen und dabei spielerisch die Probleme und Lösungsansätze des Kakaohandels kennenzulernen.

Das Plakat links mit den Kakaobohnen wird ausgedruckt. Der Nutzer kann durch Berührung der Kakaobohnen Inhalt auf dem Bildschirm rechts erscheinen lassen. Je nachdem, ob der Nutzer eine geschlossene oder offene Bohne berührt, erscheint ein Problem oder ein Lösungsansatz der Wertschöpfungskette.

STORYBOARD | Ablauf des Memorys

Wenn niemand das Memory spielt ist die Hauptansicht so. Der Nutzer wird dazu animiert, das Spiel zu machen und es wird ihm erklärt.

Sobald der Nutzer auf eine der Kakaobohnen drückt, erscheint im Bildschirm das angwählte Bild. Dazu folgt die Aufforderung, die passende Lösung zu finden.

Der Nutzer wählt eine Lösung, wenn sie falsch ist, dann leuchtet um die Bilder herum ein roter Rahmen auf und verschwindet wieder. Er zeigt an, dass die Lösung nicht stimmt. Nach 3 Sekunden verschwindet auch das Bild und der Nutzer wird aufgefordert, es nochmals zu versuchen.

Wenn die Lösung stimmt, leuchtet ein grüner Rahmen auf und verschwindet gleich wieder. Der Nutzer hat jetzt Zeit, die Texte zu lesen. Nach 45 Sekunden erscheint eine neue Aufforderung - siehe nächstes Bild.

Der Nutzer hat die Bilder nun gelesen und es kommt die Aufforderung, dass er die anderen Paare auch noch finden soll. Wenn er früher fertig ist mit Lesen, kann er einfach auf die nächste Bohne drücken.

Hat er alle Probleme und die passende Lösung gefunden, ist das Spiel fertig. Es kommt die Meldung, dass der Spieler gewonnen hat und sich seinen Preis abholen darf.

LÖSUNGEN UND PROBLEME | Die verschiedenen Memorykarten

PROBLEM WALDRODUNG

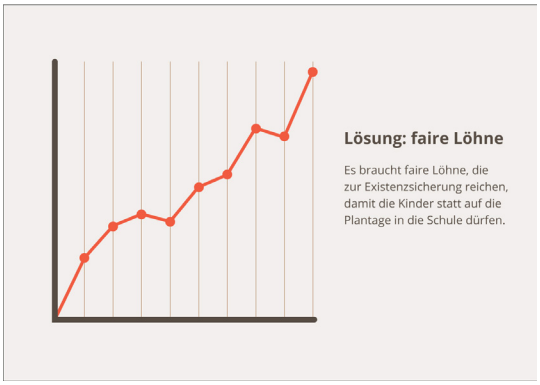
LÖSUNG BILDUNG

PROBLEM LOHNUNGLEICHHEIT

LÖSUNG KONTROLLE

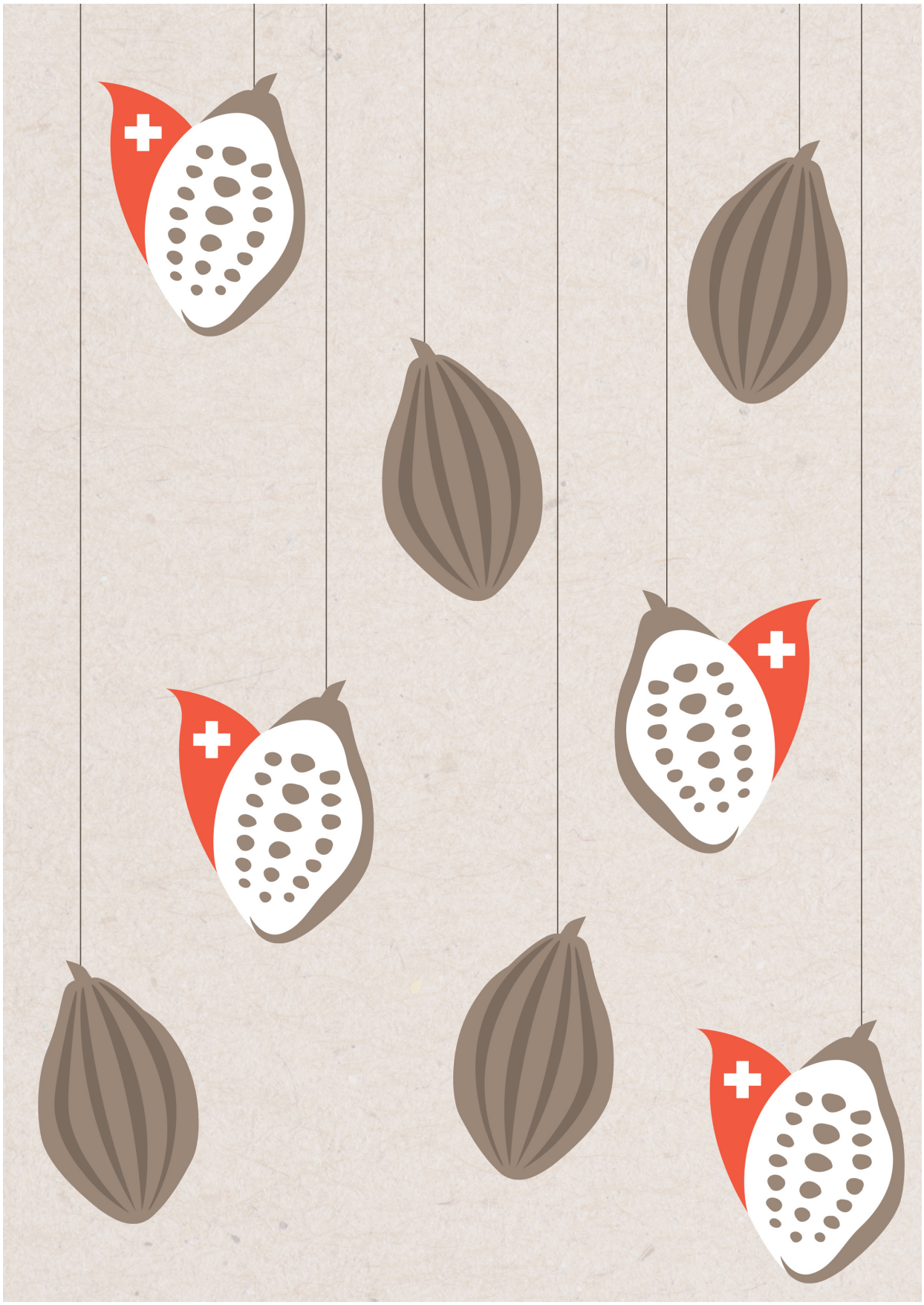
PROBLEM KINDERARBEIT

LÖSUNG FAIRE LÖHNE



PROBLEM ZERTIFIZIERUNG

LÖSUNG KONTROLLE

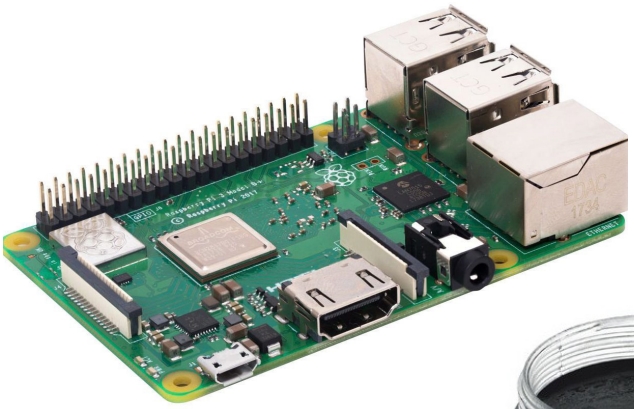


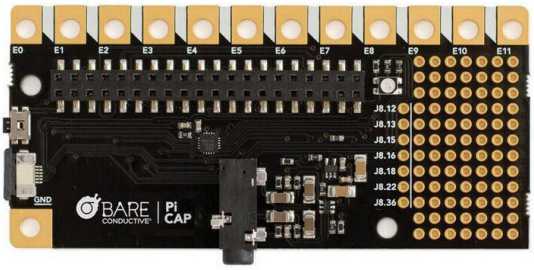
TECHNISCHE UMSETZUNG | Material und grobe Anleitung

ERKLÄRUNG

Um das Memory so umsetzen zu können, braucht es die Programmierung mit einem Raspberry Pi - ein Mini-Computer, der das Plakat ansteuern kann. Die Bohnen auf dem physischen Plakat werden mit einer leitenden Farbe gemalt. Wenn der Nutzer mit der Hand diese Farbe berührt, gibt es einen elektrischen Impuls und der programmierte Befehl wird ausgeführt. Das heisst, das gewünschte Bild erscheint auf dem Bildschirm.

Für die Umsetzung wird unter anderem ein Raspberry-Pi Mini-Computer gebraucht, die leitende Farbe “Bare Conductive Paint” und das „Bare Conductive Pi Cap“.





Die Hintergrundfarbe des Plakats wird auf die gewünschte Grösse gedruckt. Die Bohnen werden mithilfe einer Schablone auf das Plakat gemalt - zuerst mit der leitenden Farbe und danach mit passenden Acryl-Farben (weitere Infos unter: https://www.bareconductive.com/make/how-to-cover-electric-paint-with-a-different-colour/). Die Farbe bleibt leitend. Danach wird jede Bohne mit einem Kabel ans Touchboard angeschlossen und der Raspberry-Pi nach Wunsch programmiert.