

Ontwerpcriteria SMARTCirculair

Rapport - Communicatie & multimedia campagnes



Team: Friesland Bouwers

School: Friesland college te Leeuwarden

Project: Ontwerp Campus Feanwâlden

Opdrachtgever: Gemeente Dantumadiel

Inhoudsopgave

Inleiding.....	3
Communicatie.....	4
Wat is Communicatie.....	4
Multimedia Campagne.....	5
Wat is multimedia.....	5
Wat is een Campagne.....	5
Vormen van multimedia campagnes.....	6
Wat voor vormen van multimedia kunnen wij gebruiken?.....	7
Instagram.....	7
Posters en flyers.....	7
Websites.....	7
Communicatie met de opdrachtgever.....	7

Inleiding

In dit rapport kunt u lezen over de Ontwerpcriteria: Communicatie & Multimedia Campagnes. We gaan uitleggen, wat de definitie is van deze begrippen, en wat het voor toepassing het voor ons kan hebben in het project

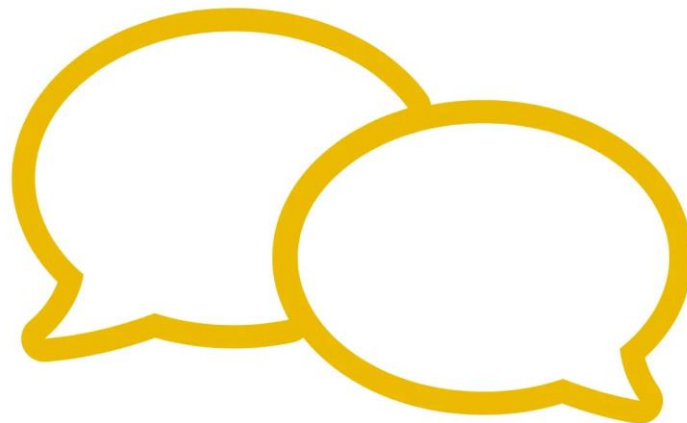
Communicatie

Wat is Communicatie

Communicatie is het proces van het uitwisselen van informatie, ideeën, gedachten of gevoelens tussen individuen of groepen. Het kan worden uitgevoerd door middel van verbale en non-verbale middelen, zoals gesproken taal, geschreven tekst, gebaren, lichaamstaal, gezichtsuitdrukkingen, afbeeldingen en symbolen.

Communicatie is essentieel in onze dagelijkse interacties en kan verschillende doelen hebben, zoals het overbrengen van informatie, het opbouwen van relaties, het overtuigen van anderen, het delen van emoties en het oplossen van conflicten. Effectieve communicatie vereist dat de zender en de ontvanger dezelfde taal en kennis hebben, openstaan voor elkaars standpunten en bereid zijn om naar elkaar te luisteren en te begrijpen.

Tijdens dit project gebruiken we voornamelijk verbale communicatie, dit wordt zo nu en dan ondersteund door het gebruik van presentaties en afbeeldingen. Om alle informatie op te slaan gebruiken we het computer programma: teams. Hier kan iedereen zijn documenten delen.



Communicatie is Alles

Multimedia Campagne

Wat is multimedia

Het zijn de verschillende bronnen die dienen om een bepaald type medium te reproduceren, of het nu visueel, auditief of beide tegelijk is. Multimediasystemen bieden gebruikers de mogelijkheid om een nieuwe vorm van communicatie en entertainment te hebben, een van de grote vooruitgangen in digitale ontwikkeling.

Multimedia probeert verschillende berichten over te brengen, meestal met het doel om te entertainen, te informeren of te communiceren. Als hulpmiddel kun je video's, teksten, audio, afbeeldingen of zelfs animaties vastleggen, waarbij op een bepaald moment alle mogelijke componenten worden gecombineerd.

Van de lessen van Zoom tot de series die te zien zijn bij de verschillende streamingdiensten van het online platform, het zijn vormen van representatie van multimedia. Videogames zijn een ander type visuele representatie, die dient om te entertainen en zowel afbeeldingen, audio als video gebruikt, een goed voorbeeld van de vooruitgang van deze visualisatietool.

Voor computerapparatuur is de weergave van dit soort diensten door middel van bestanden, die zowel tekst als geluid en visuele inhoud combineren voor hun werking. Om dit soort bestanden te kunnen opslaan, werden in het begin fysieke media gebruikt; geheugens, dvd's en harde schijven, die elk meer capaciteit hebben dan de andere, maar deze media kunnen nu digitaal worden bekeken en opgeslagen, zonder dat fysieke opslag nodig is.

Voor het gebruik van deze middelen worden normaal gesproken computers, televisies met streamingcapaciteit, telefoons en videogameconsoles gebruikt, waardoor de interactie en het plezier van gebruikers van visuele inhoud wordt vergemakkelijkt en bereikt.

Wat is een Campagne

Dat is een korte periode waarin je gericht gaat communiceren over een bepaald onderwerp. Dat kan een nieuw merk zijn, een nieuw product, maar ook een of meer vacatures die wat lastiger in te vullen zijn.

Vormen van multimedia campagnes

Er zijn veel verschillende vormen van multimedia campagnes die organisaties kunnen gebruiken om hun boodschap te communiceren en hun doelgroep te bereiken. Hier zijn enkele voorbeelden:

1. Sociale media campagnes: Dit omvat het gebruik van verschillende sociale media platforms, zoals Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, LinkedIn, om een boodschap te verspreiden en een doelgroep te bereiken.
2. Video campagnes: Dit omvat het gebruik van video's, animaties of motion graphics om de boodschap van een organisatie over te brengen en de aandacht van het publiek te trekken.
3. Display advertising: Dit omvat het gebruik van banneradvertenties, pop-ups en andere visuele advertenties op websites, apps en sociale media om een boodschap over te brengen.
4. E-mailmarketing: Dit omvat het gebruik van e-mails om een boodschap over te brengen naar de doelgroep van een organisatie. Dit kan variëren van nieuwsbrieven tot gepersonaliseerde aanbiedingen.
5. Influencer marketing: Dit omvat het samenwerken met influencers om de boodschap van een organisatie te verspreiden onder hun volgers en fans.
6. Podcasts: Dit omvat het maken en verspreiden van audiocontent om een boodschap over te brengen en de aandacht van het publiek te trekken.
7. Virtual Reality (VR) en Augmented Reality (AR): Dit omvat het gebruik van technologie om een immersieve ervaring te creëren die de boodschap van een organisatie communiceert en de aandacht van het publiek trekt.
8. Gamification: Dit omvat het gebruik van gamification-technieken om de betrokkenheid van het publiek te vergroten en hen te stimuleren om deel te nemen aan de boodschap van een organisatie.

Dit zijn slechts enkele voorbeelden van de vele vormen van multimedia campagnes die organisaties kunnen gebruiken om hun boodschap over te brengen en hun doelgroep te bereiken.



Wat voor vormen van multimedia kunnen wij gebruiken?

Natuurlijk, en het meest voor de hand liggende is 'sociale media', dit gebruiken wij nu al in de vorm van Instagram. Maar er zijn nog veel meer vormen die voor ons van toepassing. Zo hadden wij bedacht dat we de websites van Friesland College en Friese poort kunnen gebruiken, we in samenwerking met andere opleidingen voor een filmpje of wat anders en als de technologie het toelaat we een virtual reality tour door het ontwerp. Dit zijn pas een paar voorbeelden van de mogelijkheden die er zijn.

Instagram

Je kunt ons volgen op Instagram. Onze Instagram naam is het zelfde als onze team naam, "Friesland Bouwers". Op onze insta kan iedereen volgen waar wij mee bezig zijn, hoever we in het traject zijn en de eventuele excursies die we gedaan hebben. Dit is een makkelijke manier om ons project te laten zien aan mensen buiten onze opleiding.

Posters en flyers

Wij hebben 2 posters gemaakt om ons project te promoten. Op de eerste poster kun je onze USP zien. Dit zijn onze unique selling points, hierop kun je zien wat ons ontwerp speciaal maakt, en kunnen wij ons zo onderscheiden aan de andere teams die meedoen.

De 2^e poster is om stemmen binnen te halen voor de publieksprijs. SMART circulair organiseert elk jaar een publieksprijs, zo kunnen mensen stemmen op wat hun het leukste ontwerp vinden.

Websites

Natuurlijk kunnen wij ons ontwerp laten zien op de websites van onze scholen, onze opleiding is samen gegaan met een andere school, hierdoor hebben we nu 2 sites waar het op kan staan. Hierdoor kunnen we ook weer ons project laten zien, en kunnen we weer meer stemmen krijgen voor de publieksprijs

Communicatie met de opdrachtgever

Een goede communicatie met de opdracht gever is belangrijk. Door af en toe je gemaakte werk en tekeningen laat zien weten zij hoe het ervoor staat, en kunnen ze tips en tops geven. Wij hebben in de loop van het project veel contact gehad met de opdracht gevers. Onze teamleiders hebben elke week telefonisch contact, maar ook zijn wij op het gemeente huis geweest voor een aantal presentaties.

FRIESLAND
BOUWERS

STEM FF OP ONS...

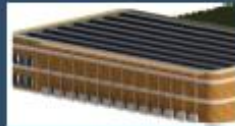
WWW.SMARTCIRULAIR.COM

Onze Uitblinkers

Multifunctioneel centrum Veenwouden

SMART ENERGY WALL

- Energie opslaan en hergebruiken
- Overwinteren op zonnese energie
- Spectaculair op visueel gebied



HERGEBRUIK VAN WATER

- regenwater wordt opgevangen met een trechter en opgeslagen in een tank
- water wordt gebruikt voor:
 - sanitaire voorzieningen
 - brandveiligheidsvoorzieningen
 - bevochtiging plein en markt



WARMTE SYSTEMEN

- warmt water op in de zomer en verkoelt in de winter
- zorgt dus in de zomer voor verkoeling en in de winter voor verwarming



LEREN MET GROENE VINGERS

- Plein bevat bordjes met informatie planten
- Kinderen kunnen eigen plantjes verzorgen
- Kinderen leren veel op biologisch gebied door de diverse begroeiing op het terrein



NATUURINCLUSIEF BOUWEN

- Gebouw gaat op in de groene omgeving
- Bied overwintering en huiltijd voor vogels en insecten
- Plein is milieuvriendelijk



<https://-Smartcirculair.com>

