



scan4stories
Immersive Heritage Storytelling



AGENTSCHAP
INNOVEREN &
ONDERNEMEN



Vlaanderen
is ondernemen

VERHALEN
MAKERS

westtoer



LEIE
DAL



VISUAL
DIMENSION
architecture & cultural heritage

VOKA
Vlaams
netwerk van
ondernemingen

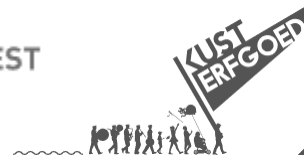


ICHALLENGE
COME OUT AND PLAY



RAVERSYDE
GESCHIEDENIS ZIT IN ONZE NATUUR

ERFGOED ZUIDWEST



VREDESSTAD
IEPER

DaeStudios
Boosting Game Technology

TEN
DUINEN
MUSEUM KUNST

Toerisme KORTRIJK

GUIDE·ID
expanding your horizons



BAAC
ARCHEOLOGIE EN
BOUWHISTORIE

VISIT HASSELT

De Logi & Hoorne
ARCHEOLOGIE

PAN IMMERSION
— TIME TRAVEL HISTORY —

DE LOVIE

KOERS
MUSEUM VAN DE WIELERSPORT

Design
Museum
Gent



Vlaanderen
is toerisme

INDUSTRIE
MUSEUM

gent:

BRUGGE
WERELDERFGOEDSTAD

POLYGON

Kempens Landschap



Scan4Stories



Immersive Heritage Storytelling
Framework I

SCAN4STORIES



VERKEN

Persona
+
Draft

- 01 Doel**
Wat is het doel van deze beleving?
Welke boodschap willen we meegeven met de bezoeker?
- 02 Doelgroep**
Wat is de doelgroep van deze beleving?
Stel persona op om de doelgroep te concretiseren.
- 03 Content**
Wat zijn de belangrijkste erfgoedthema's, onderwerpen of objecten die in de beleving aan bod zullen komen?
- 04 Concept**
Formuleer het concept van de beleving.

Data

Verzamel de nodige historische, archeologische, bouwkundige... informatie.

01

Story

Schrijf het verhaal uit aan de hand van storytellingprincipes.

02

Technologie

Bepaal welke technologie past binnen het concept.

03

Quick Prototyping

Ontwikkel voor de mogelijke technologieën een aantal quick & dirty prototypes om uit te testen wat wel en niet werkt

04

VERTEL

Story
+
Technology

Storyboard & Flowchart
Structureer alles in een storyboard en flowchart dat de verschillende stappen in kaart brengt.

01

Actie & Interactie
Brenge de acties van de bezoeker en de interacties onderling duidelijk in kaart.

02



Quick Prototyping

Ontwikkel een aantal quick & dirty prototypes om uit te testen welke acties en interacties wel of niet werken.

03

Requirements

Bepaal de behoeften om deze beleving te realiseren.

04

CONCRETISEER

Scenario
+
Requirements

ONTWIKKEL & TEST

01

Ontwikkeling

De beleving wordt ontwikkeld.

02

Testpubliek

Stel een testpubliek samen dat aansluit op de persona.

03

Testing

Test de beleving, zowel off-site als on-site.

04

Observatie & bevraging

Observeer de bezoekers en bevrage ze nadien.

05

Iteratie

Pas de beleving aan waar nodig en voer stap 3 & 4 zo vaak als nodig opnieuw uit.

Beleving
+
Testresultaten
+
Finaal resultaat

SCAN4STORIES



VERKEN

Persona
+
Draft

- 01 Doel**
Wat is het doel van deze beleving?
Welke boodschap willen we meegeven met de bezoeker?
- 02 Doelgroep**
Wat is de doelgroep van deze beleving?
Stel persona op om de doelgroep te concretiseren.
- 03 Content**
Wat zijn de belangrijkste erfgoedthema's, onderwerpen of objecten die in de beleving aan bod zullen komen?
- 04 Concept**
Formuleer het concept van de beleving.

Data

Verzamel de nodige historische, archeologische, bouwkundige... informatie.

01

VERTEL

Story

Schrijf het verhaal uit aan de hand van storytellingprincipes.

02

Technologie

Bepaal welke technologie past binnen het concept.

03

Quick Prototyping

Ontwikkel voor de mogelijke technologieën een aantal quick & dirty prototypes om uit te testen wat wel en niet werkt

04

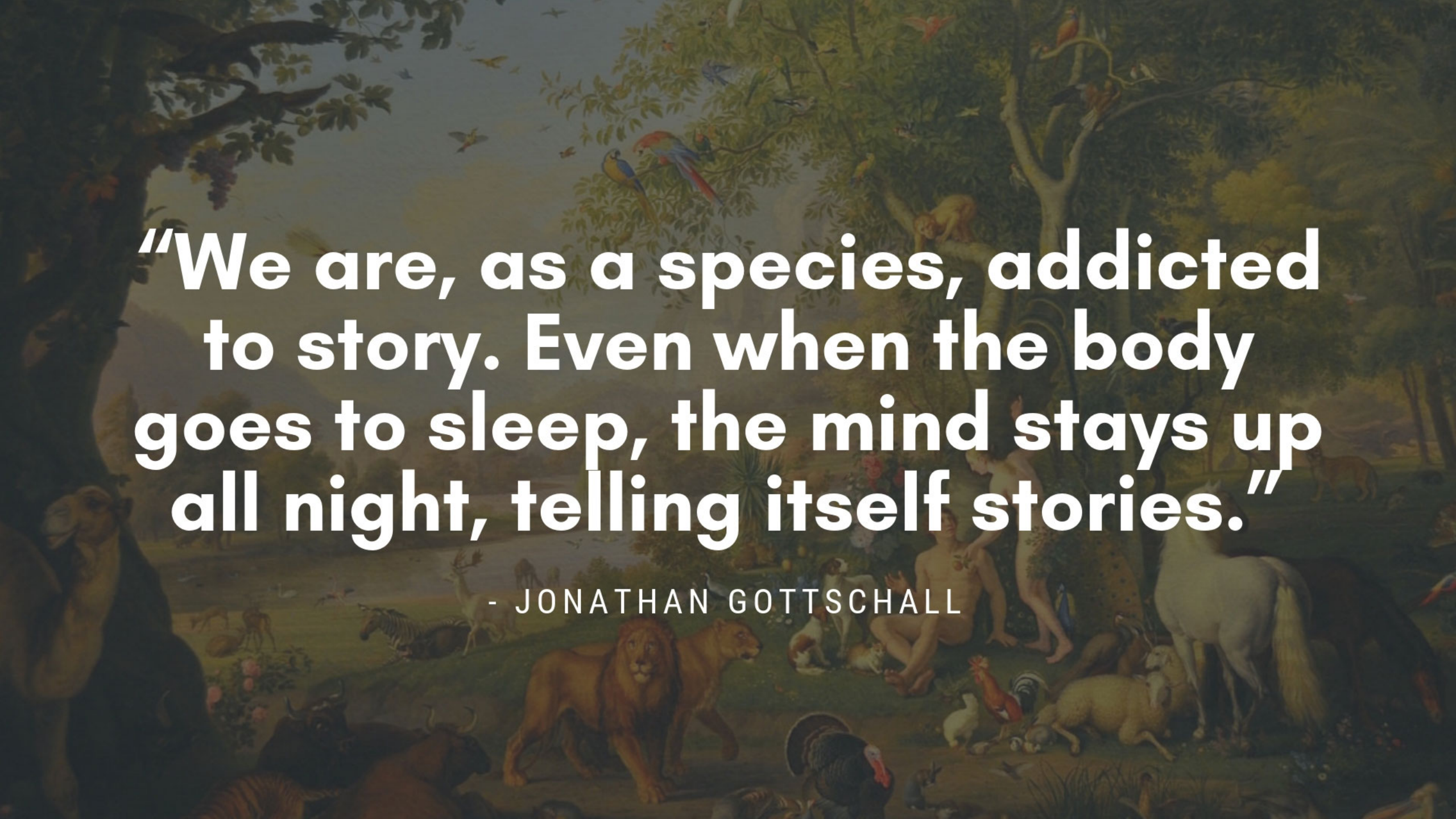
Story
+
Technology

Scan4Stories



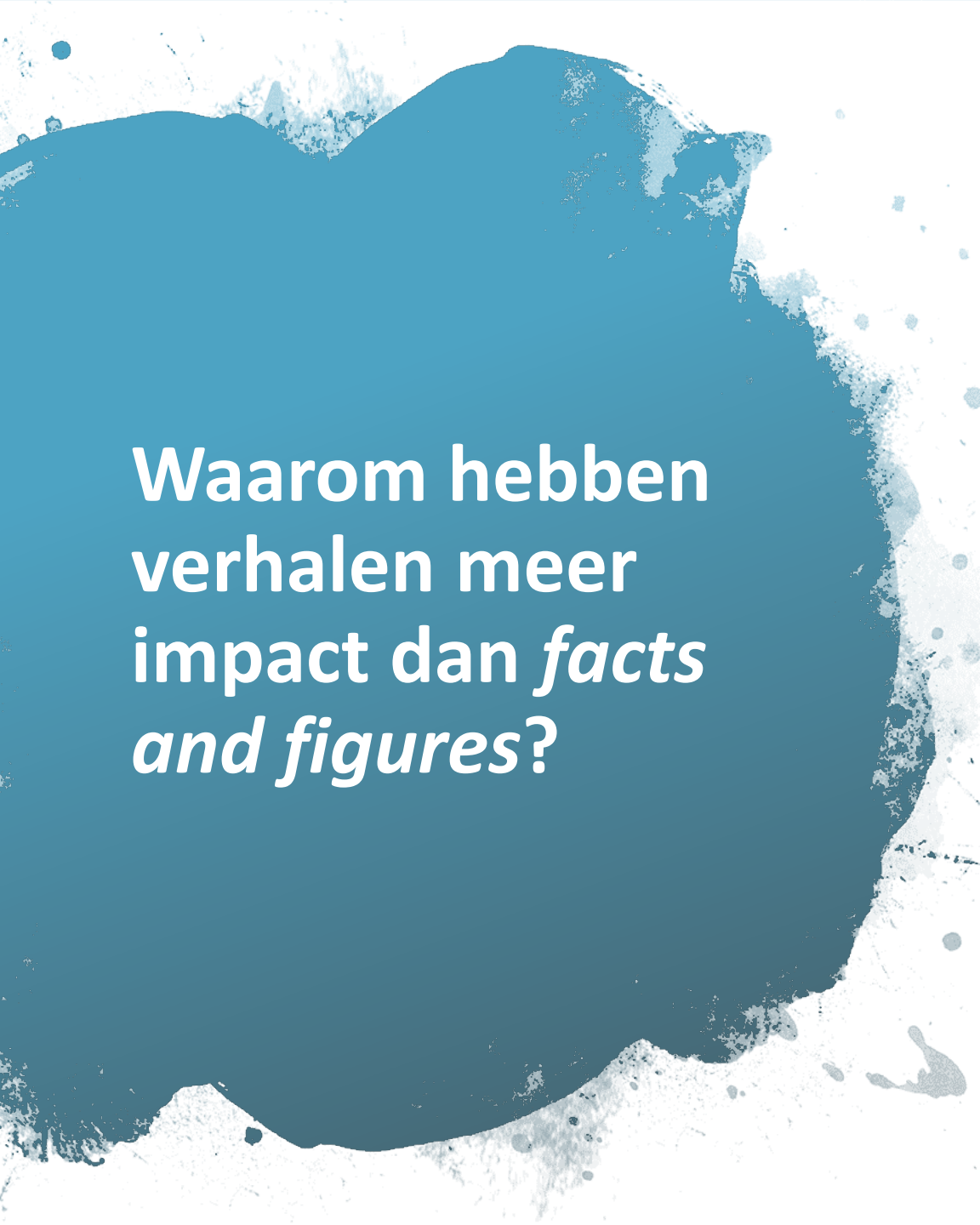
Storytelling



A detailed Renaissance-style painting of a lush garden. In the center, a human figure sits on the ground, surrounded by various animals including a lion, a zebra, a camel, a horse, a sheep, a rooster, and a turkey. The scene is filled with vibrant green foliage, trees, and numerous colorful birds flying in the sky. The overall atmosphere is one of a harmonious and diverse natural world.

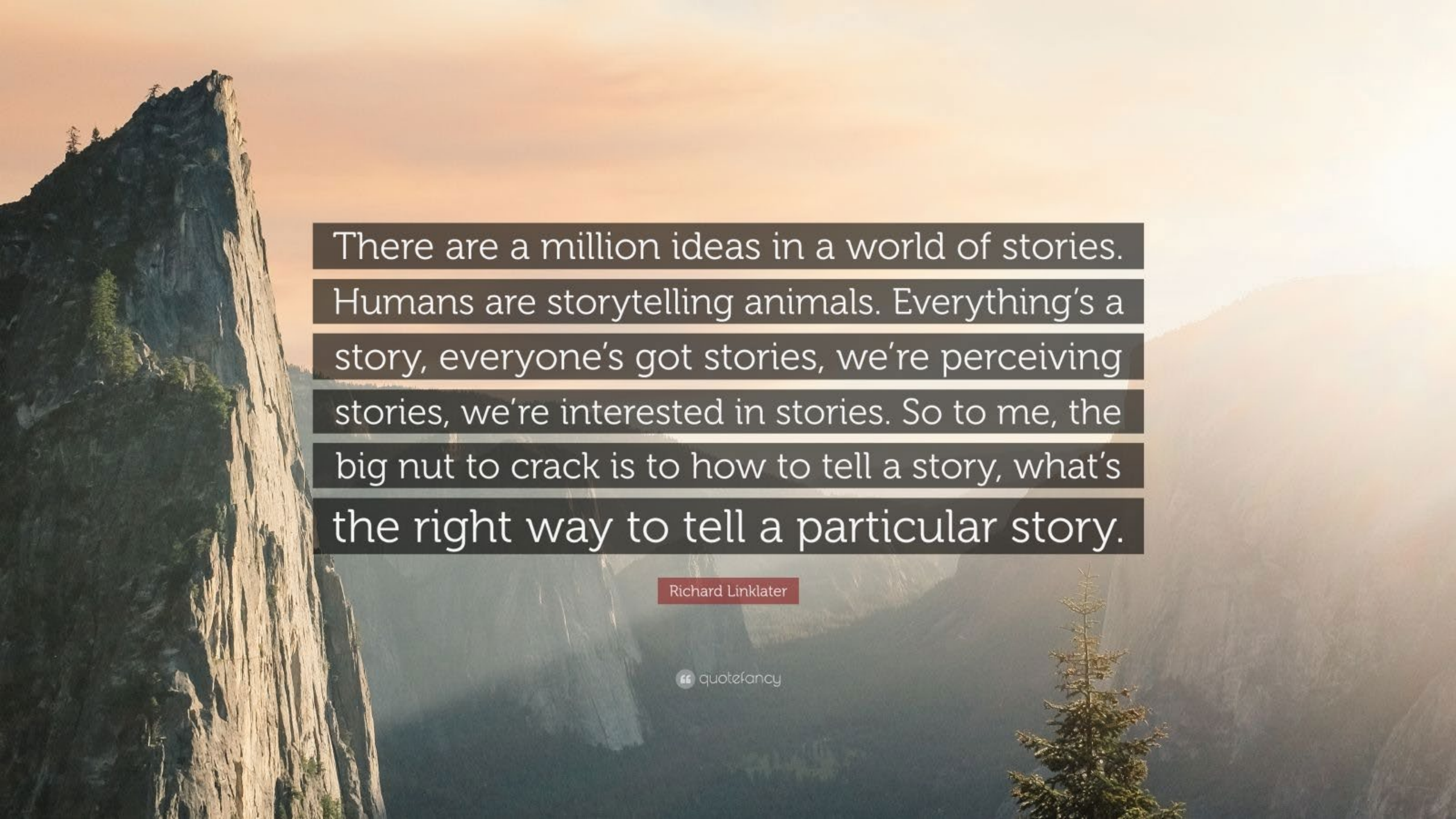
“We are, as a species, addicted to story. Even when the body goes to sleep, the mind stays up all night, telling itself stories.”

- JONATHAN GOTTSCHALL



Waarom hebben verhalen meer impact dan *facts and figures*?

- Verhalen zijn ***memorabel!*** We onthouden de informatie beter als deze in verhaalvorm wordt gebracht.
- Verhalen zijn ***impactvol!*** Informatie in verhaalvorm heeft meer effect, beïnvloedt de mening en zelfs het gedrag van het publiek.
- Verhalen brengen een ***connectie*** tot stand! Er ontstaat een band tussen de verteller en het publiek en tussen het publiek onderling.



There are a million ideas in a world of stories. Humans are storytelling animals. Everything's a story, everyone's got stories, we're perceiving stories, we're interested in stories. So to me, the big nut to crack is to how to tell a story, what's the right way to tell a particular story.

Richard Linklater

quote fancy

“Een verhaal is een opeenvolging van gebeurtenissen die personages laat zien die bepaalde doelen nastreven en hiervoor verschillende conflicten moeten oplossen”

Scan4Stories



Doelen



Scan4Stories



Personages

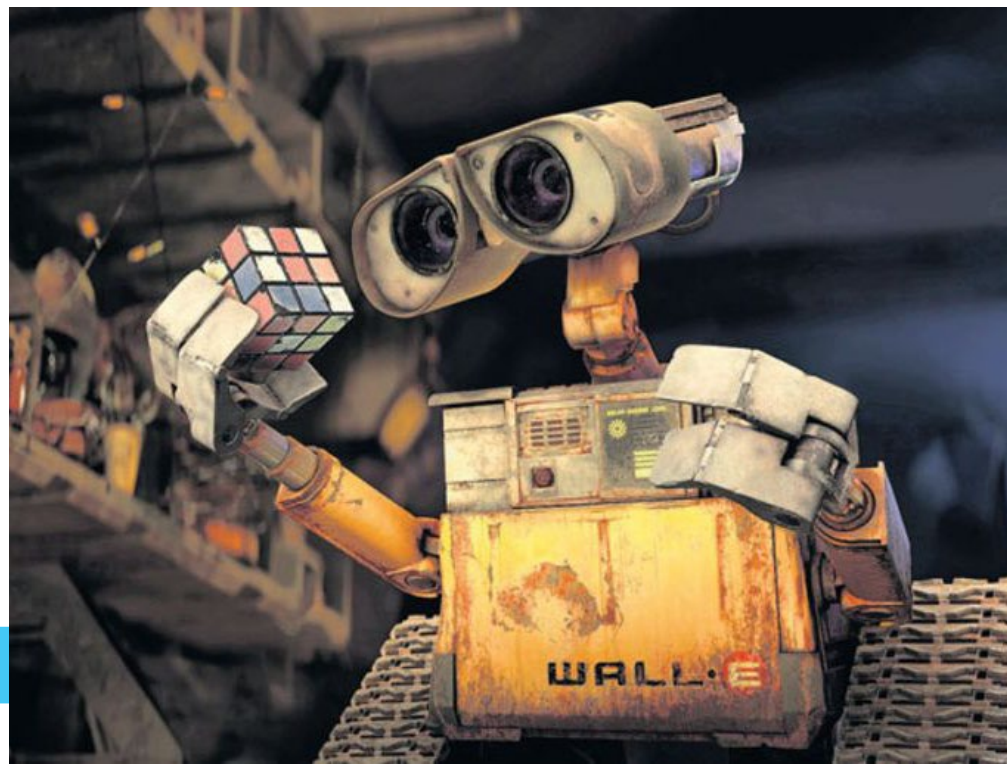
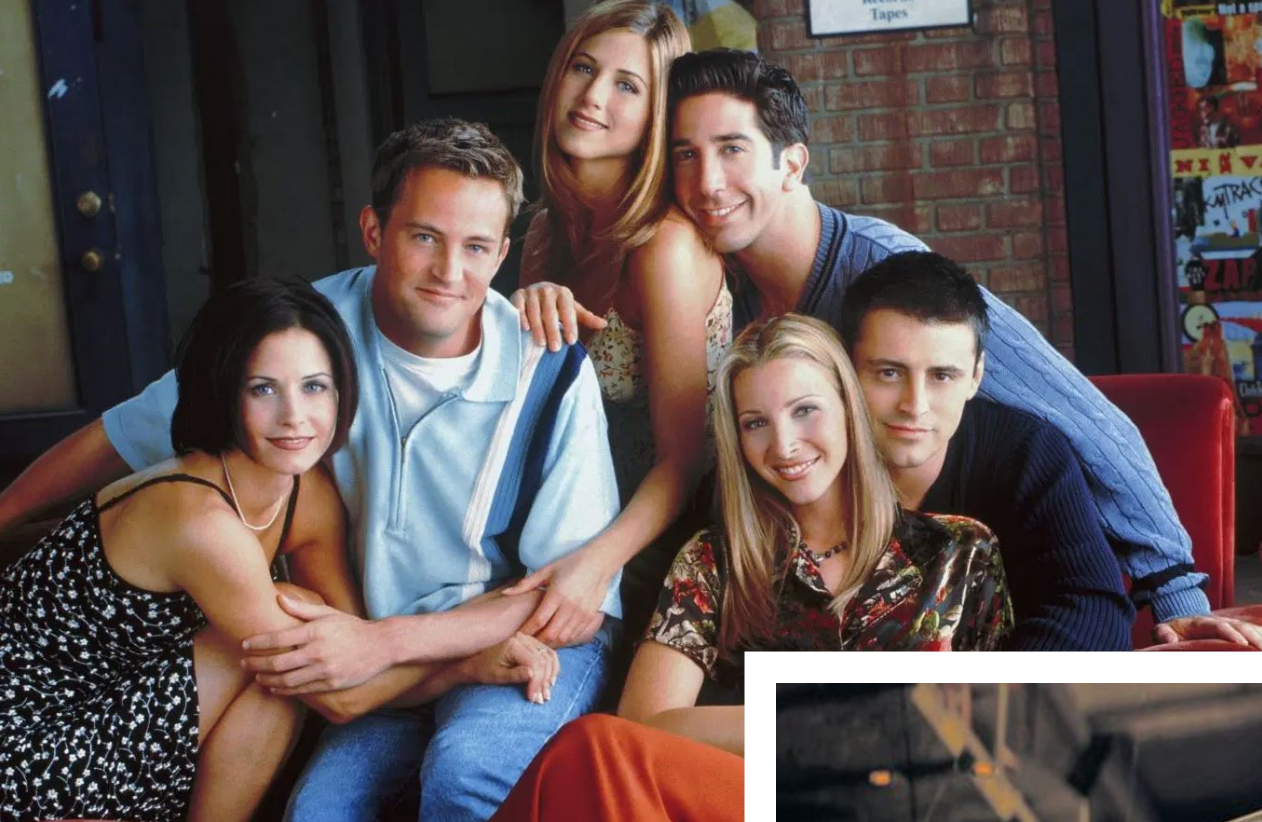






Everyone has a backstory.





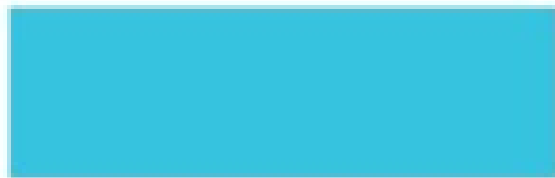
Scan4Stories



Structuur

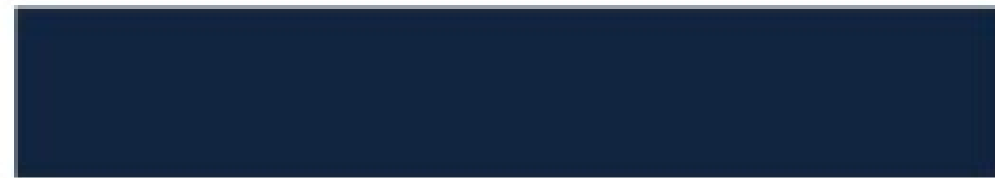
THREE IS THE MAGIC NUMBER

ACT 1



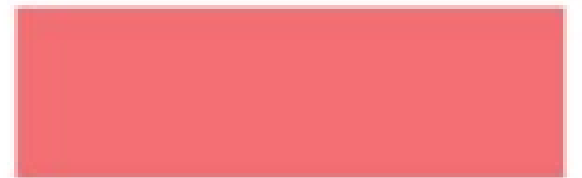
BEGINNING
(SET-UP)

ACT 2



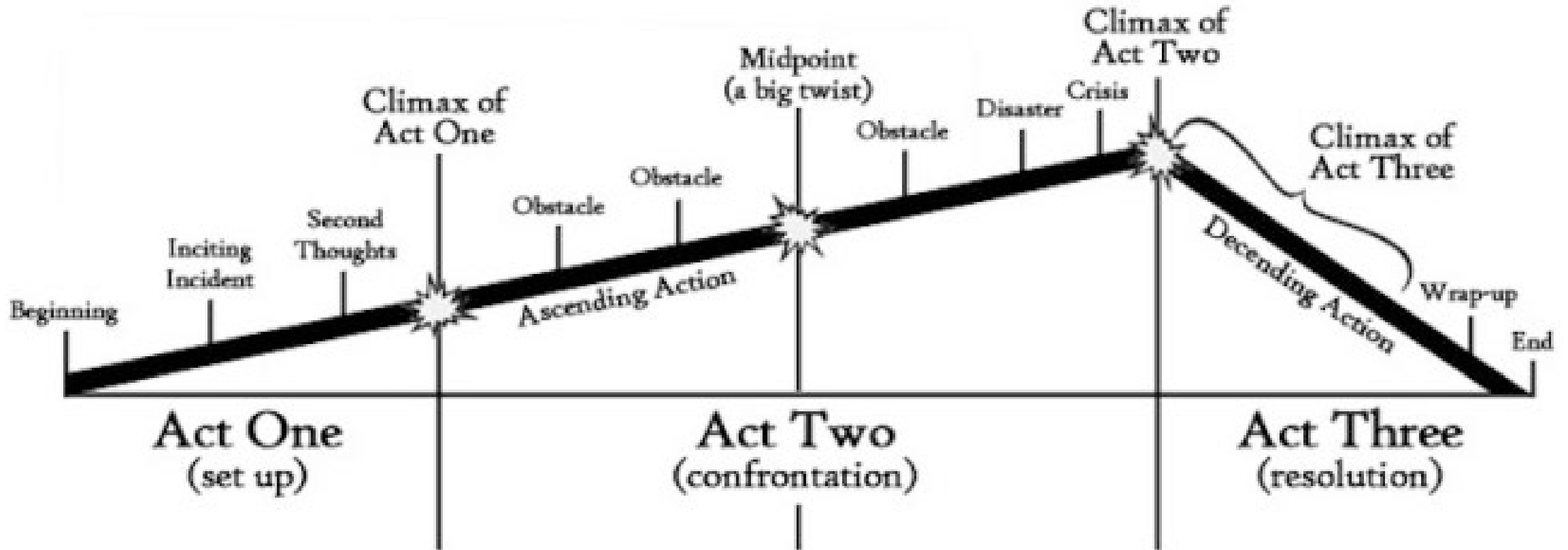
MIDDLE
(CONFLICT)

ACT 3

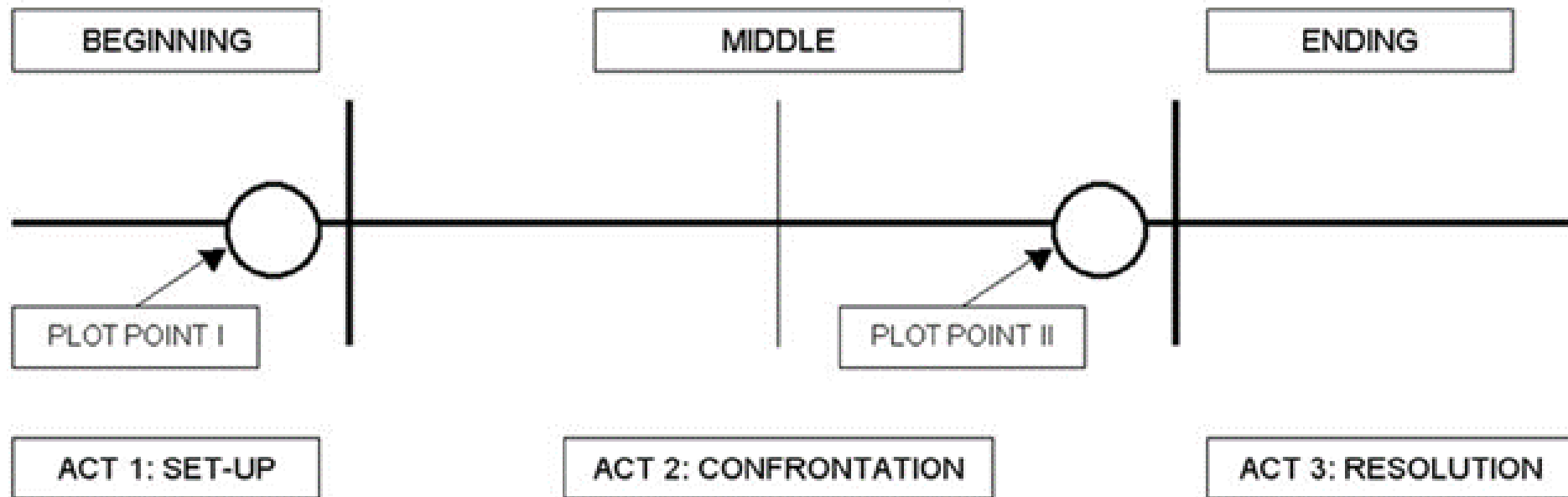


END
(RESOLUTION)

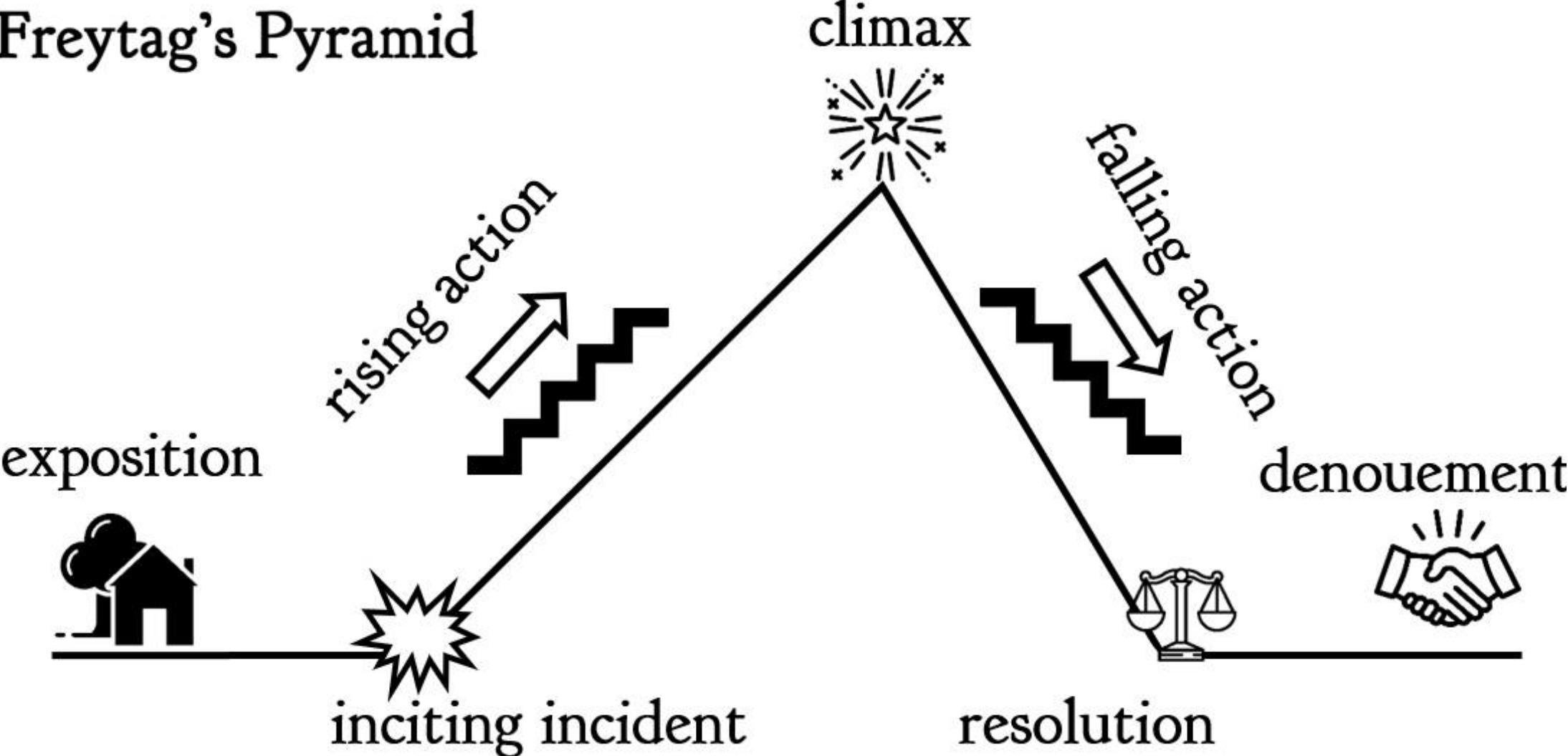
Three-Act Structure



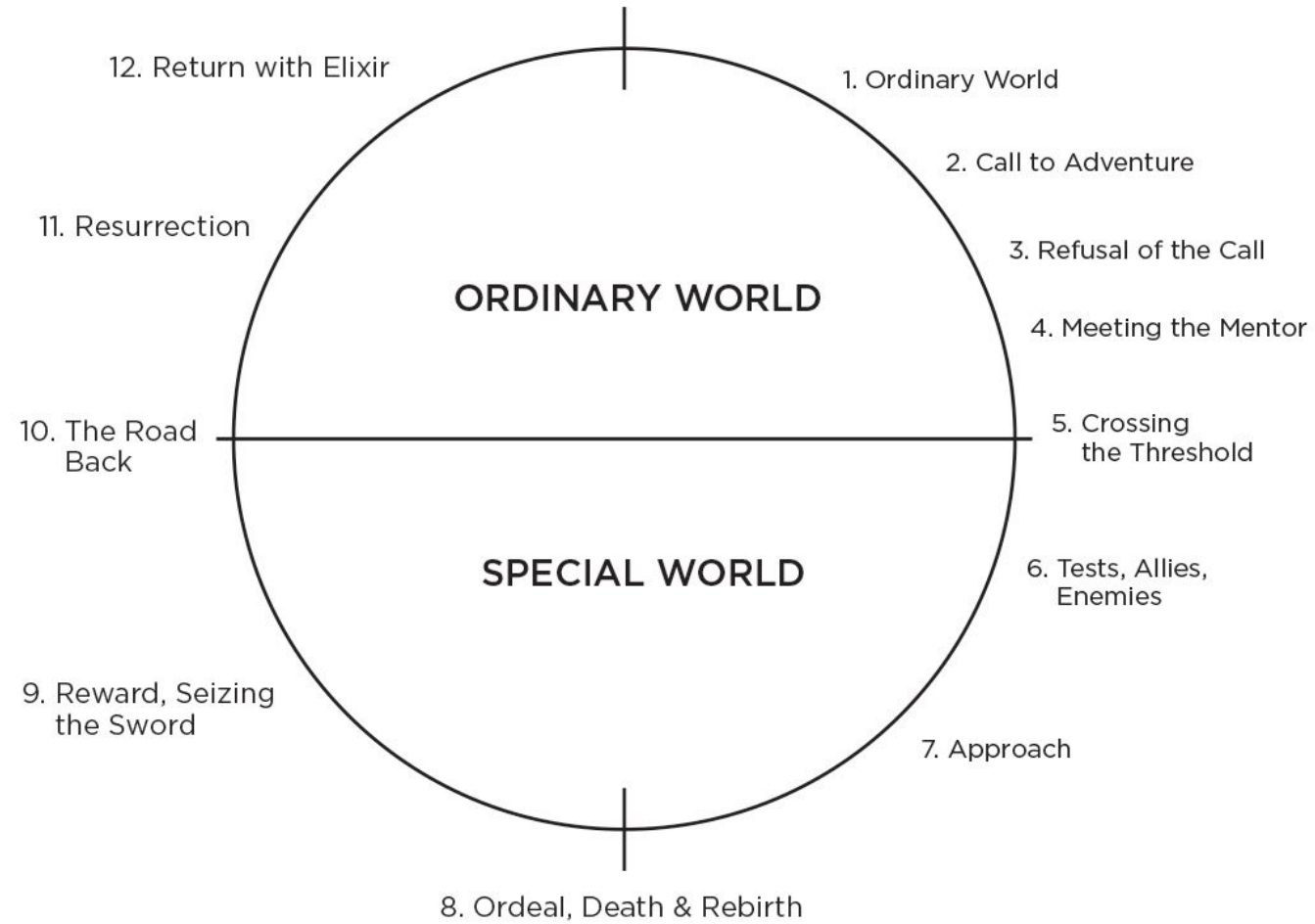
THEORIE | SYD FIELD | 3-AKTEN-OPZET



Freytag's Pyramid



THE HERO'S JOURNEY





Harry Potter and the Sorcerer's Stone

~~Star Wars~~

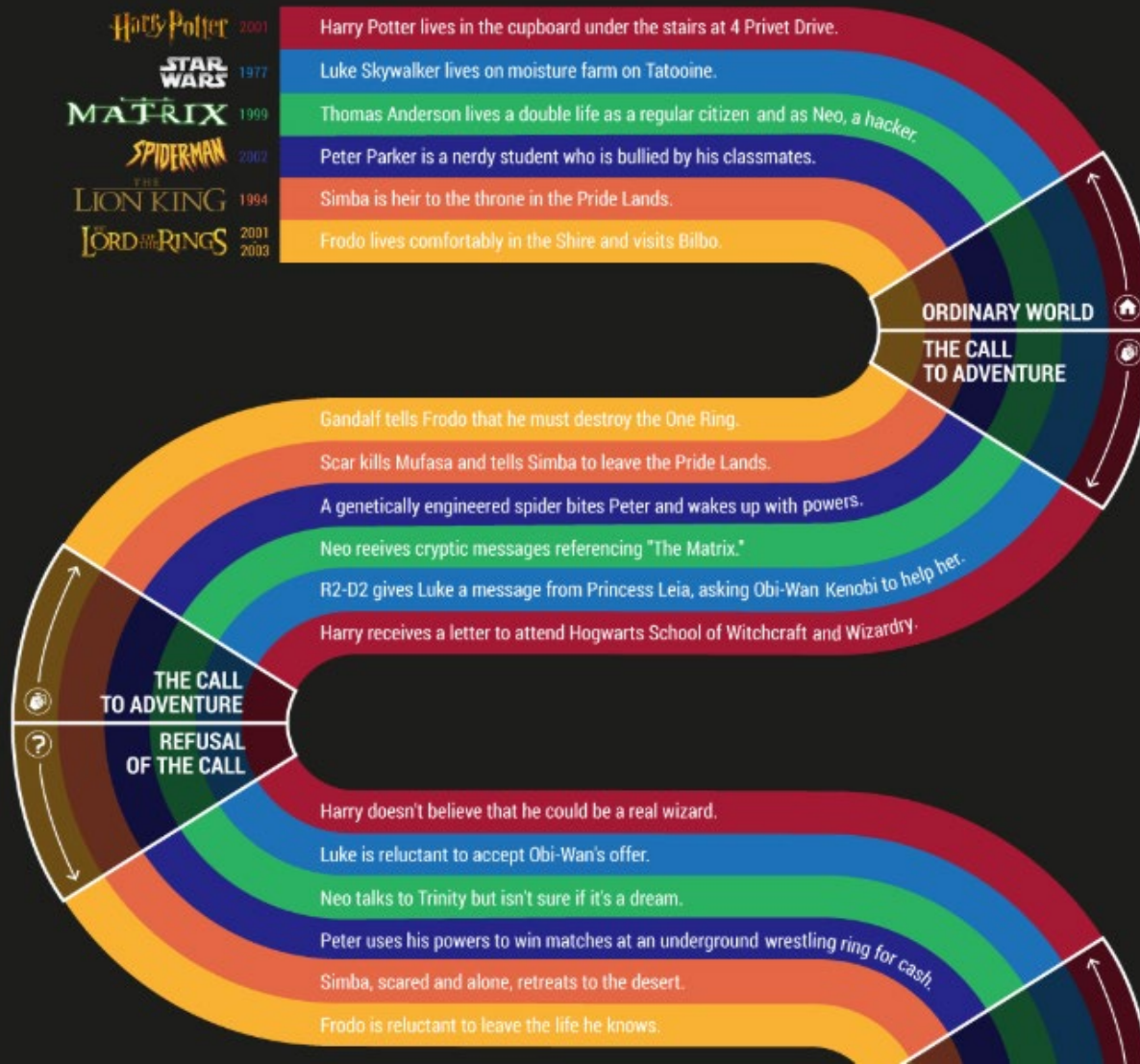
Plot Synopsis

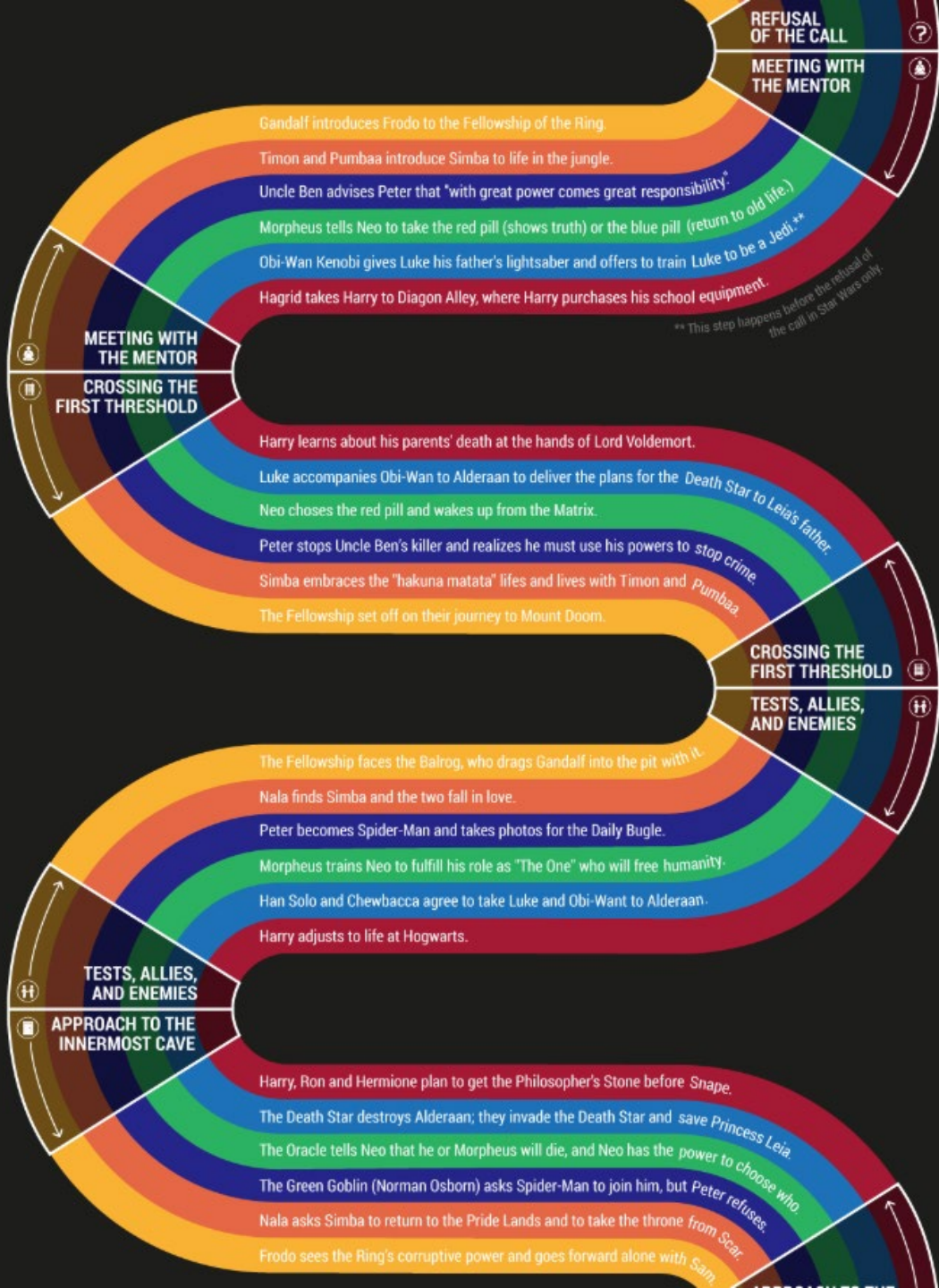
~~Luke Skywalker~~ is an orphan living with his uncle and aunt on the remote wilderness of Tatooine. ~~Luke~~ is rescued from aliens by wise, bearded ~~Ben Kenobi~~, who turns out to be a ~~Jedi Knight~~. ~~Ben~~ reveals to ~~Luke~~ that ~~Luke's~~ father was also a ~~Jedi knight~~, and was the ~~best pilot~~ he had ever seen. ~~Luke~~ is instructed on how to use the ~~Jedi light~~ ~~saber~~ as he trains to become a ~~Jedi Knight~~. ~~Luke~~ has many adventures in the galaxy and makes new friends such as ~~Hans Solo~~ and ~~Princess Leia~~. In the course of these adventures he distinguishes himself as a top ~~X-wing pilot~~ in the battle of the ~~Death~~ ~~star~~, making a direct hit that secures the rebels' victory against the forces of evil. ~~Luke~~ also sees off the threat of ~~Darth Vader~~, who we all know murdered his ~~uncle~~ and ~~aunt~~. In the finale, ~~Luke~~ and his new friends receive ~~medals of valour~~.

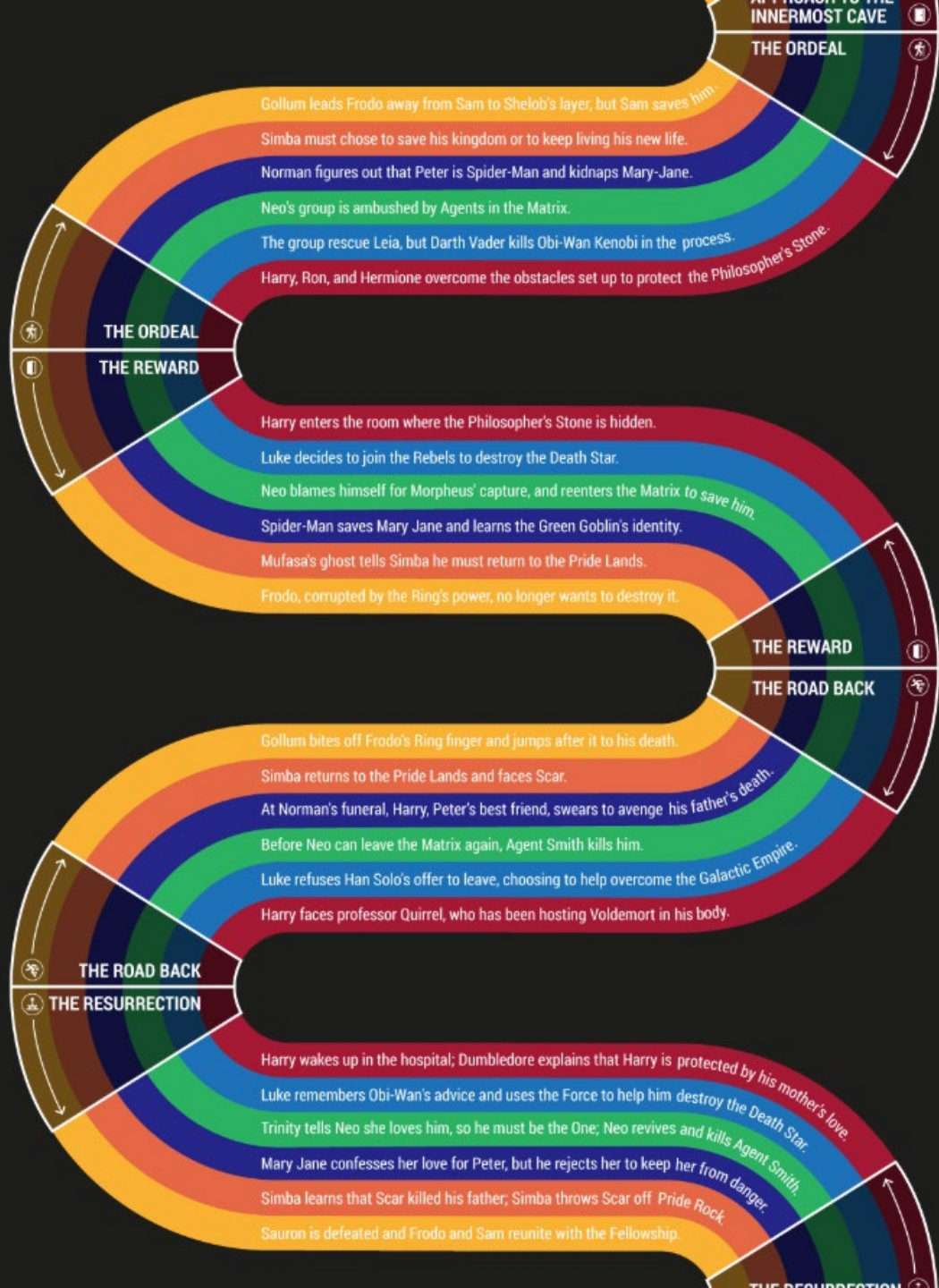
Harry Potter
 Suburbia Harry
 Wizard
 Quidditch Player
 Harry
 Ron
 Gryffindor
 Harry
 Luke Skywalker
 muggles
 Hagrid
 Ben Kenobi
 Harry's
 Luke's
 Harry
 Harry
 Ron
 Hermione
 Seeker
 Gryffindor's
 Slytherin
 Harry
 Dad
 Mom
 House Cup
 medals of valour
 Nimbus 2000
 Hogwarts
 Slytherin vs.

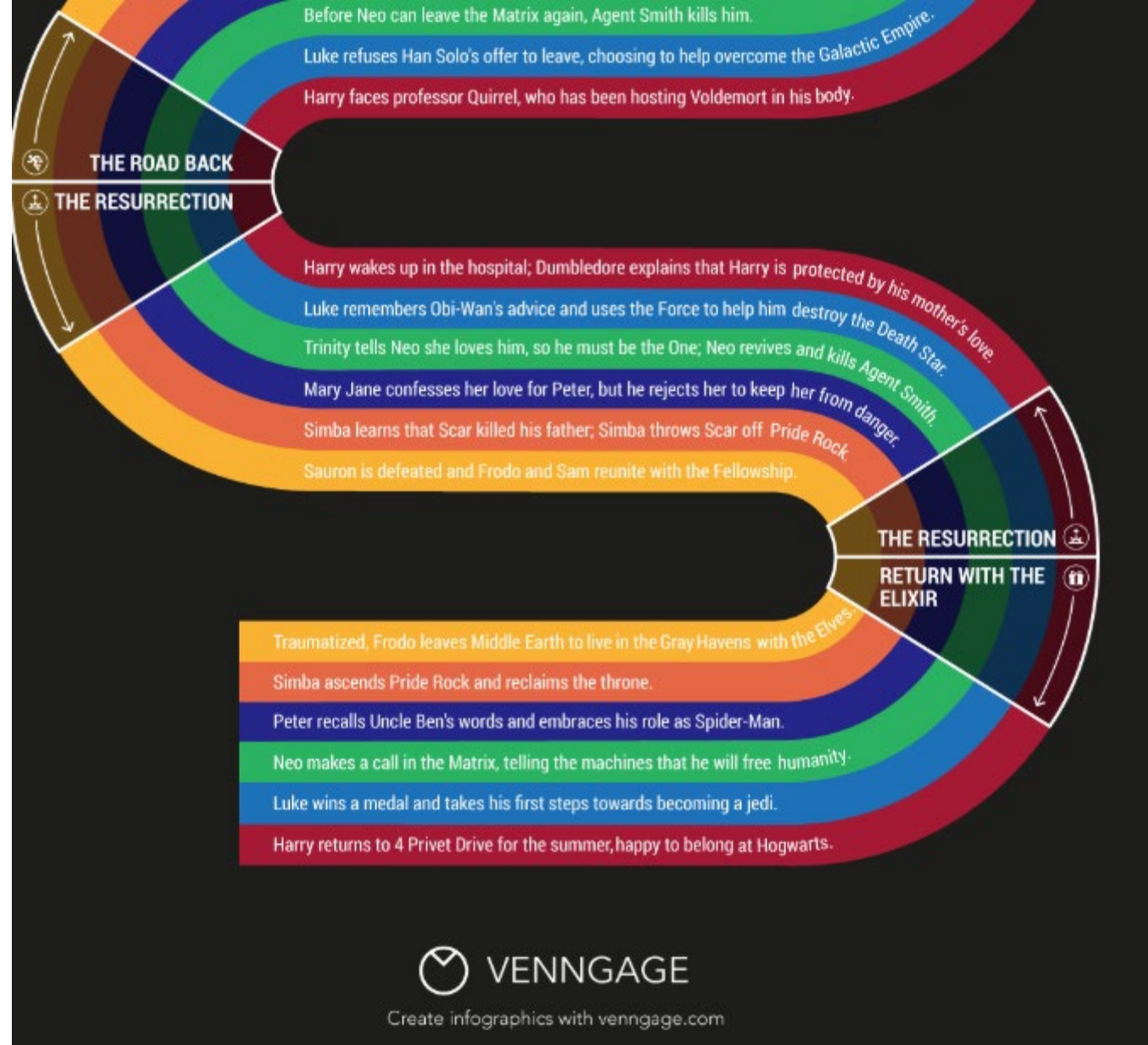


THE HERO'S JOURNEY IN 6 POPULAR MOVIES









Mee te nemen

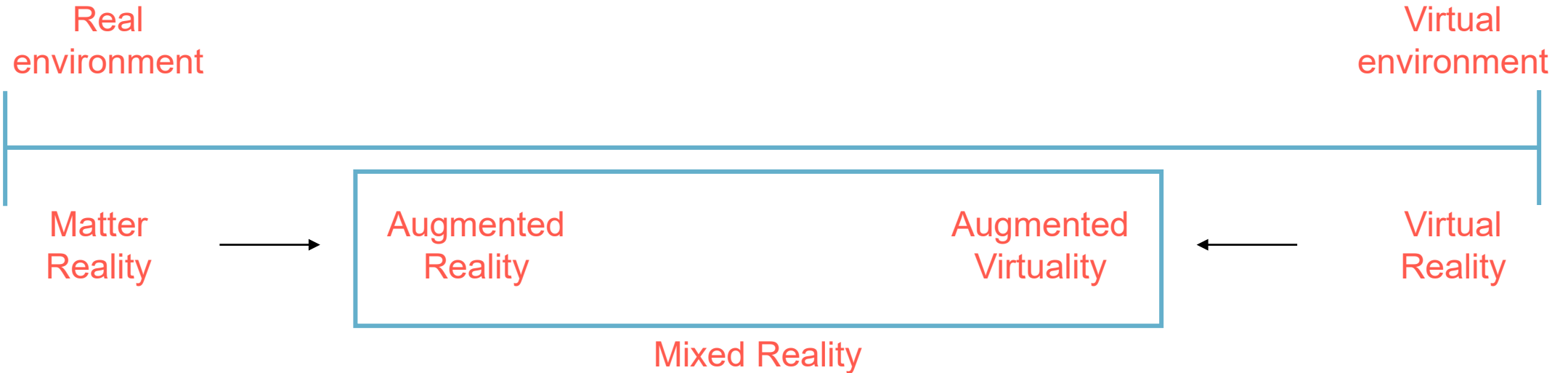
1. Make me Care
2. Maak een belofte bij de aanvang
3. “The audience wants to work for their meal”
4. Structuur
5. Goede uitgewerkte personages
6. Verandering en conflict
7. Een sterk thema
8. Vertrek vanuit uw eigen ervaringen

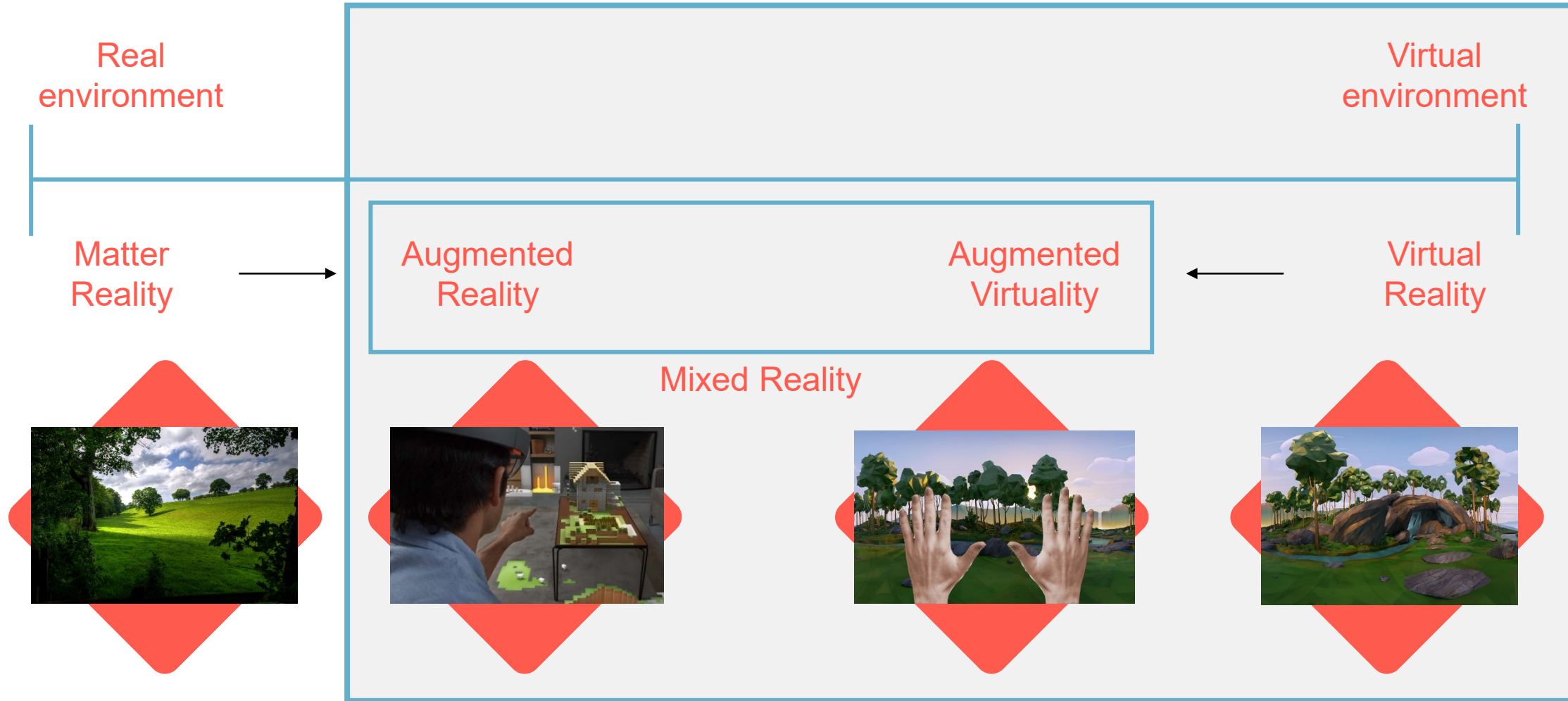
Scan4Stories



Immersive Technologie

Virtual Reality Continuum

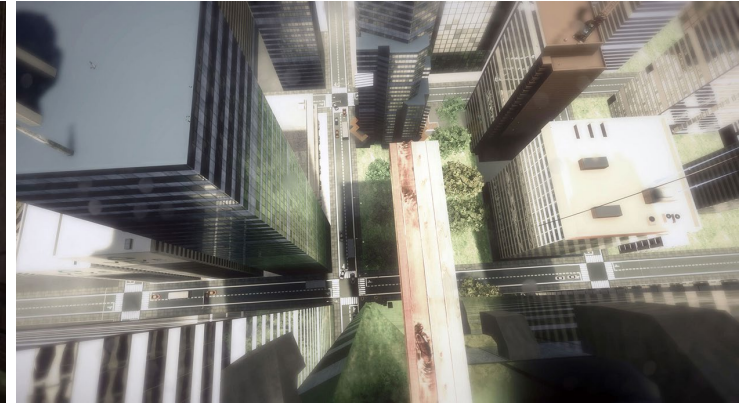




Augmented Reality



Virtual Reality



Mixed Reality



Scan4Stories



Enkele voorbeelden

Educatie

BBC

CIVILISATIONS AR



Verrijking



250 x 301cm



Exploratie



Reconstructie

A man in a dark room, wearing a cap and glasses, looking down at a device. The scene is dimly lit with a strong red glow. The man is wearing a dark cap and glasses, and is looking down at a device or piece of equipment. The background is dark and industrial, with some yellow structural elements visible.

BBC

1943 BERLIN BLITZ



Virtuele musea en attracties





Scan4Stories



Valkuilen



1 A

TE

SERIES
2003
A

D 38

ONE

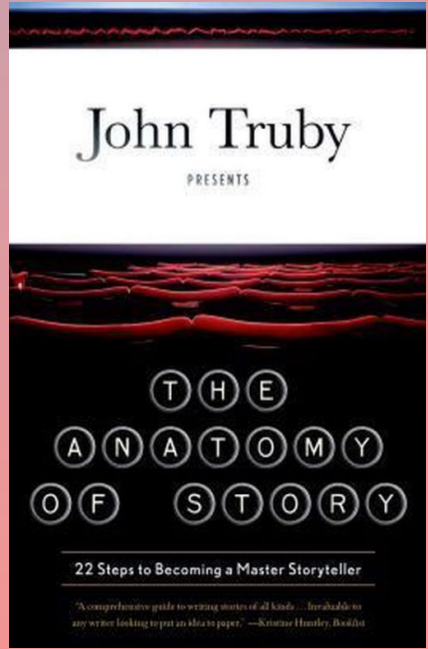
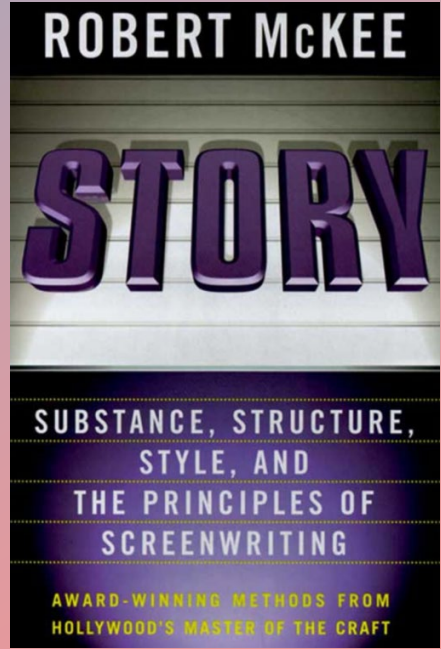
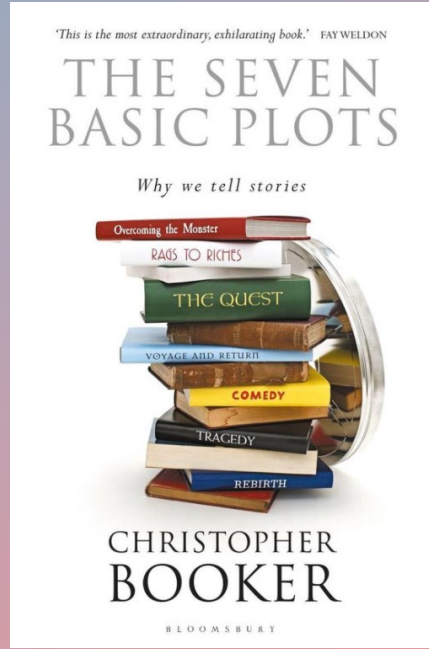
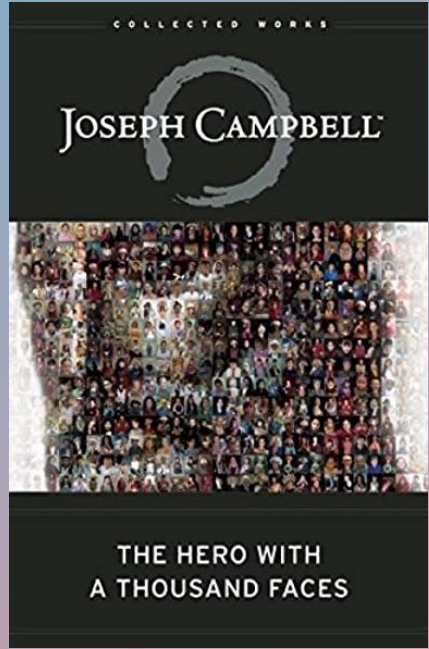
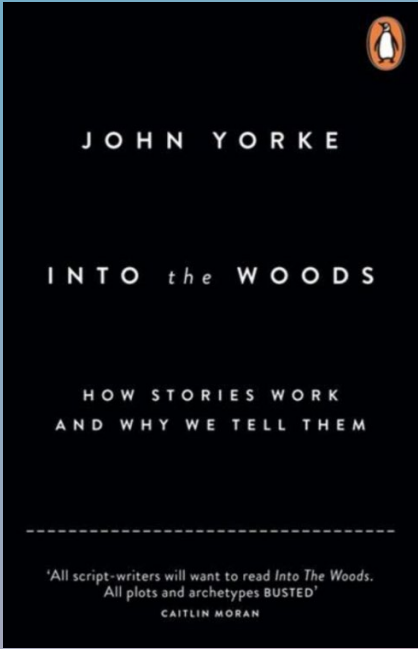












<https://www.scan4stories.be/best-practices>

Scan4Stories



www.scan4stories.be

Fauve.Vanoverschelde@howest.be