



UITLEG KENMERKEN BIJ PROJECTBESCHRIJVINGEN

Het hart van het onderzoek bestaat uit 30 projectbeschrijvingen. Naast onder andere het land van herkomst, taal, informatie over de makers, duiding en resultaat, is aan elk project een aantal kenmerken (tags) gehangen. Deze kenmerken zeggen iets over:

1. de **verhaalstrategie**
2. de **vorm van het medium** (uitingsvorm of op welk platform)
3. de **realisatie** (meestal hoe het project gefinancierd is).

Verhaalstrategie
Lineair De gebruiker volgt een lineair verhaal-pad door het verhaal, zoals in een boek.
Non-lineair De gebruiker bepaalt zelf in welke volgorde hij of zij door het verhaal heen gaat, maar deze volgorde heeft geen gevolgen voor de uitkomst.
Aftakkend De gebruiker kan keuzes maken, en aan de hand hiervan verandert de uitkomst van het verhaal.
Game De gebruiker voert handelingen uit binnen een raamwerk van spelregels, met een dynamische uitkomst. Het verhaal is vaak van ondergeschikt belang.
Schrijven De gebruiker moet zelf woorden, zinnen of teksten schrijven.
Algoritme De gebruiker krijgt te maken met teksten die niet door een mens, maar door een computer zijn samengesteld op basis van door de auteur bepaalde logica.

Vorm

App

Het project is beschikbaar als *native* applicatie die gedownload kan worden voor specifieke platformen, zoals smartphones, tablets of spelcomputers.

Website

Het project wordt benaderd vanuit de browser.

Social media

Het project bestaat, vaak in gefragmenteerde vorm, op social media zoals Twitter, Facebook, en YouTube.

Virtual Reality

Het project wordt bekeken met een VR-helm, die door een combinatie van beeldschermen en bewegingsdetectie de illusie schept van een denkbeeldige werkelijkheid om de gebruiker heen.

Augmented Reality

Het project wordt bekeken via de camera van een apparaat, zoals een tablet of computer, waarop computerbeelden worden geprojecteerd. Ook wel: AR.

Fysiek boek

Het project bevat, of bestaat ook als, een fysiek boek.

Installatie

Het project is beschikbaar op een fysieke installatie.

Realisatie/ Financiering

Cultuurfonds

Het project is primair gefinancierd door een cultuurfonds.

Uitgeverij

Het project is primair gefinancierd door een uitgeverij.

Self-funded

Het project is primair gefinancierd door de maker(s) zelf.

Crowd-funded

Het project is primair gefinancierd middels een crowdfunding campagne.

Bedrijfsleven

Het project is primair gefinancierd door het bedrijfsleven.

Academia

Het project is primair gefinancierd door de academische wereld.