Casus: Veiligheid bij evenementen in bos of park in symbiose met flora en fauna

Ontwerpuitgangspunten

Veilig begeleiden in een prettige theaterbeleving

4 locaties/situaties

Amstelveenseweg
Van Ostadestraat
Van Ostadekade
Van Ostadestraat
Van Ostadekade
Van Ostadestraat
Van Ostadekade

Gemeente Amsterdam

Gemeente Amstelveen

LIGHT HOUSE

TU/e

Herken je deze uitdaging? Speelt dit ook in jouw gemeente?

I — LICHTLIJNEN

Langs de paden en op het terrein zitten Achlijnen verwerkt in de grond die je verdichten.

De uitjeter van de paden zijn het belangrijkste uit een oud, dit klein van voor het pad liepen. Door die te verfrezen gebruik je de minimale ingreep bij nodig om meteen zicht tot bos te bieden.

De lichtjeten kunnen dynamisch zijn, van kleur veranderen, aan en uit gaan, maar deze de bijpaden en – verschillende scenes.

Case: 1 2 3 4 5

Kenmerken van de oplossing:

LUX
- Gebonden kwikdampdeeltjes lamp LED's
- Gebonden kwikdampdeeltjes
- Verschillende lampen in de grond verwerkte LED-strips

Beleving
- Sfeerverlichting
- Belevingsscenario's

Data Management
- Sensoren meten aantal + snelheid lopen

Infrastructuur
- Schakelkast en data aansluitpunten

Toepasbaar op interactie niveau:

1 2 3 4 5

Optimaliseren Smart Urban Lighting

J — LICHTBLOEMEN

Achterop de fietsbanken in de bomen van de poelen

Oplmpment dient meer prioriteitsbeleving zo het lous. Bloei de paden bomen van deuitlijn deur voeren met wat kleine bitbuitjes. De dunnere bomen krijgen meer bitbuitjes.

Het fietsnieuw van de individuele lampen kan erg leep bijzoer ter behoeven van de natuur

Het is ook mogelijk om het neerlaat te maken met goede beweegsjaarten.

Case: 1 2 3 4 5

Kenmerken van de oplossing:

LUX
- Meerdere soorten mogelijk
- Gebonden kwikdampdeeltjes
- Hoe? Meer LEDs.

Beleving
- Sfeerverlichting
- Belevingsscenario's

Data Management
- Sensoren meten aantal + snelheid lopen

Infrastructuur
- Meerdere aansluitpunten voor elektriciteit en data

Toepasbaar op interactie niveau:

1 2 3 4 5

Optimaliseren Smart Urban Lighting

K — HET BAKEN

Die kraken in de vorm helpt je niet het schlemen en maar je moeilijk maar

De mens navigeert of zoals een heet langs lijn op baken die er zijn. Sjoverbeeld bertbeens en suzebeens. Dick aan het eiwitte van de paden te maken. Dit kan door de kraken weer en meeten als Loop naar het baken toe.

Om die route duidelijker te maken als er weer meerdere paden zijn. Dan kan de route van meerdere baken gebruik wonnden om aan bucht naar bucht te lopen.

Case: 1 2 3 4 5

Kenmerken van de oplossing:

LUX
- 1 Grond verlaagd

Beleving
- Meer beleving

Data Management
- Meer only

Infrastructuur
- 1 Aansluitpunt

Toepasbaar op interactie niveau:

1 2 3 4 5

Optimaliseren Smart Urban Lighting

L — VOETSPOREN

De voetsporen zijn 'stuiff' bewoners bezet en een voetsporen projection in zitten hun objecten

Tjeerd bewoners tenstoyen worden er achter hun voetsporen geprojecteerd in de stijl van verschillende plekken uit Stadsdeel Amstelveen.

Dit zijn voetsporen van de bewoners, die ook een unieke voetsporen hebben.

Dat gebeurt door wonten toegevoegd om het eerst vrijwillig te maken.

Case: 1 2 3 4 5

Kenmerken van de oplossing:

LUX
- Projectoren

Beleving
- Sfeerverlichting
- Tijdelijke, afhkeer mdg voor die mensche. Dynamisch

Data Management
- Data kan worden verzameld door projectoren
- Sensoren meten aantal + snelheid lopen
- Sensoren meten voetsporen

Infrastructuur
- Meerdere aansluitpunten voor elektriciteit en data

Toepasbaar op interactie niveau:

1 2 3 4 5

Optimaliseren Smart Urban Lighting

M — STAPSTENEN

Lichtgevende tegels in beton die pad deze Ban'tos aan verschlin. Kan

Oppdemes, waar je op kan staan of kaan in aan-nnen. Ieder de route door het bos. Ze aanen zijn interactief en kunnen op jdlecht mannen een interactie interactie meten.

Case: 1 2 3 4 5

Kenmerken van de oplossing:

LUX
- Meerdere soorten mogelijk
- LED's verwerkt in aangepast stenenpad 'Jonker'

Beleving
- Sfeerverlichting
- Tijdelijke, afhkeer mdg voor die mensche. Dynamisch

Data Management
- Meten aantal + snelheid lopen
- Sensoren meten aantal + snelheid lopen

Infrastructuur
- Meerdere aansluitpunten voor elektriciteit en data

Toepasbaar op interactie niveau:

1 2 3 4 5

Optimaliseren Smart Urban Lighting

N — REFLECTOREN

Een bosbeeld van de Ichtus is aan de ontwikkeling

Die beide quiter voor het ecosysteem is om geen licht bie de ovegen. Door meeten hun eigen persoonlijke aaiiaring te gerbuiken weet ie anker wanneer ie moet ook ook ook ook ook ook ook

Het is een passive interactieve oplossing met enkel passieve lichtelementen, waardoor er geen infrastructuur of beaterring nodig hebbe

Case: 1 2 3 4 5

Kenmerken van de oplossing:

LUX
- Retroreflectierende materialen
- Elementen gebonden in a-vegen (vrijdad) aaiiaring

Beleving
- Sfeerverlichting

Data Management
- Meten only

Infrastructuur
- Niet nodig

Toepasbaar op interactie niveau:

1 2 3 4 5

Optimaliseren Smart Urban Lighting

O — VERLICHTERS

Wegens bomen niet kaiiaiiy van lampen of reflectoreels, pakken liberaties helpen aan

Een oplossing die geen extra lampen nodig heeft dewaarbij ie herberbaan reflectoreels pakken (argeteiten de grasjes (aaiiaiiaiiy dan hier bos

Case: 1 2 3 4 5

Kenmerken van de oplossing:

LUX
- Retroreflectierende materialen
- Elementen gebonden in a-vegen (vrijdad) aaiiaring

Beleving
- Sfeerverlichting

Data Management
- Meten only

Infrastructuur
- Niet nodig

Toepasbaar op interactie niveau:

1 2 3 4 5

Optimaliseren Smart Urban Lighting

P — GLOW IN THE DARK

Verschillende zoiten zou glow in the dark verdrinken de paden en beweegs a-vee de paste jeeg

Oadeiende de day beet het glow-e-in-the-dark pigment ip. In de avond en donkere uren straalt het weer 10% uit en Oaeiaeiien te heijaen ie aan de ie aan de ie aan de

Verschillende zoiten kunnen worden gebruikt om literaatie te begeleiden naar de juiste zitte. Zo kunnen ie aan de ie aan de ie aan de