DE HANZEAAT

Een Hanze-experience in de Bourgonjetoren Zutphen



BIDBOOK

ZUTPHEN
HANZE
STAD

Erfgoed
Centrum
Zutphen

© 2022

Colofon

De Hanzeaat
Een Hanze-experience in de Bourgonjetoren Zutphen

BIDBOOK - mei 2022

Tekst: *Hendrik Haafkens, Derk-Jan Rouwenhorst*
Eindredactie: *Fiona van Gemert*
Samenstelling: *Hendrik Haafkens, Derk-Jan Rouwenhorst*
Fotografie: *Patrick van Gemert, John Post, Constant Willems*
Maquette: *Constant Willems*
Advies: *Michel Groothedde*
Beeldmateriaal: *Erfgoedcentrum Zutphen (ECZ), Regionaal Archief Zutphen (RAZ), Stichting Zutphen Promotie (SZP)*

De Hanzeaat is een concept van het Erfgoedcentrum Zutphen van de gemeente Zutphen. Partners in de ontwikkeling van het bezoekerscentrum 'de Hanzeaat' zijn: Hanzesteden Marketing, Stichting Zutphen Promotie, Stichting Gilde Zutphen, Stichting Musea Zutphen, Constant Willems en Studio Biesterveld.

Erfgoedcentrum Zutphen © 2022

Inleiding & inhoudsopgave

Voor u ligt het uitvoeringsplan voor 'de Hanzeaat', hét bezoekerscentrum voor de Hanze in Zutphen.

Wat is een Hanzeaat? Simpel: een inwoner van een Hanzestad! Hanze staat voor de nieuwsgierige handels- en ondernemersgeest waarmee de inwoners (de Hanzeaten) van een netwerk van steden tussen de dertiende en de zestiende eeuw de basis hebben gelegd voor de rijke ontwikkeling van noordelijk Europa.

Zutphen is een aansprekend voorbeeld van een Hanzestad! Veel namen verwijzen nog naar die rijke tijd, de 'gouden eeuw' voor Zutphen: Hanzehal, Hanzehof, Hanzesport, noem het maar op... Maar waar is nu het verhaal van de Hanze nu echt te zien en te beleven? Waar wordt verteld over de rol van de rijke Hanzestad Zutphen? In het kader van de Zutphense en Gelderse Erfgoedlijnen willen we in samenwerking met Hanzesteden Marketing, Zutphen Promotie, het Erfgoedcentrum Zutphen en Gilde Zutphen dit verhaal gaan vertellen en daarom bouwen wij samen 'de Hanzeaat'!

'De Hanzeaat' vestigen we in de Bourgonjetoren; deze verdedigingstoren is gebouwd in 1457 - de hoogtijdagen van de stad. Dit verdedigingswerk was super innovatief: de nieuwste internationale technieken werden ingezet om de stad tegen de verwachte aanval van het hertogdom Bourgondië, een tegenhanger van de Hanze, te kunnen afslaan. Dat is natuurlijk dé perfecte plek om het Hanzeverhaal te vertellen.

Het concept voor het bezoekerscentrum concentreert zich volledig op één doel. Jong en oud weet na het bezoek wat de Hanzetijd voor Zutphen heeft betekend en wat Zutphen voor het Hanzenetwerk heeft betekend. De belangrijkste inhoudelijke dragers van het bezoekerscentrum zijn de stadsmaquette van 'Zutphen in 1485' en het 'babbelende Bourgonjeboek': dankzij Augmented Reality maakt de bezoeker kennis met een aantal bekende Hanzeaten uit de historie van de stad. Deze opzet kan in de toekomst vrij eenvoudig worden aangevuld met nieuwe verhalen. Zo blijven we steeds actueel en vernieuwend!

We zijn als team buitengewoon trots op de helderheid van dit concept en op het werk van de maquettebouwer. We hopen dat u als mogelijke subsidiegever dit plan omarmt en het eerste Gelderse Hanze-bezoekerscentrum mogelijk wilt maken!

Hendrik Haafkens
Erfgoedcentrum Zutphen



Opzet 4

Inrichtingsconcept 6

Kerngegevens 9

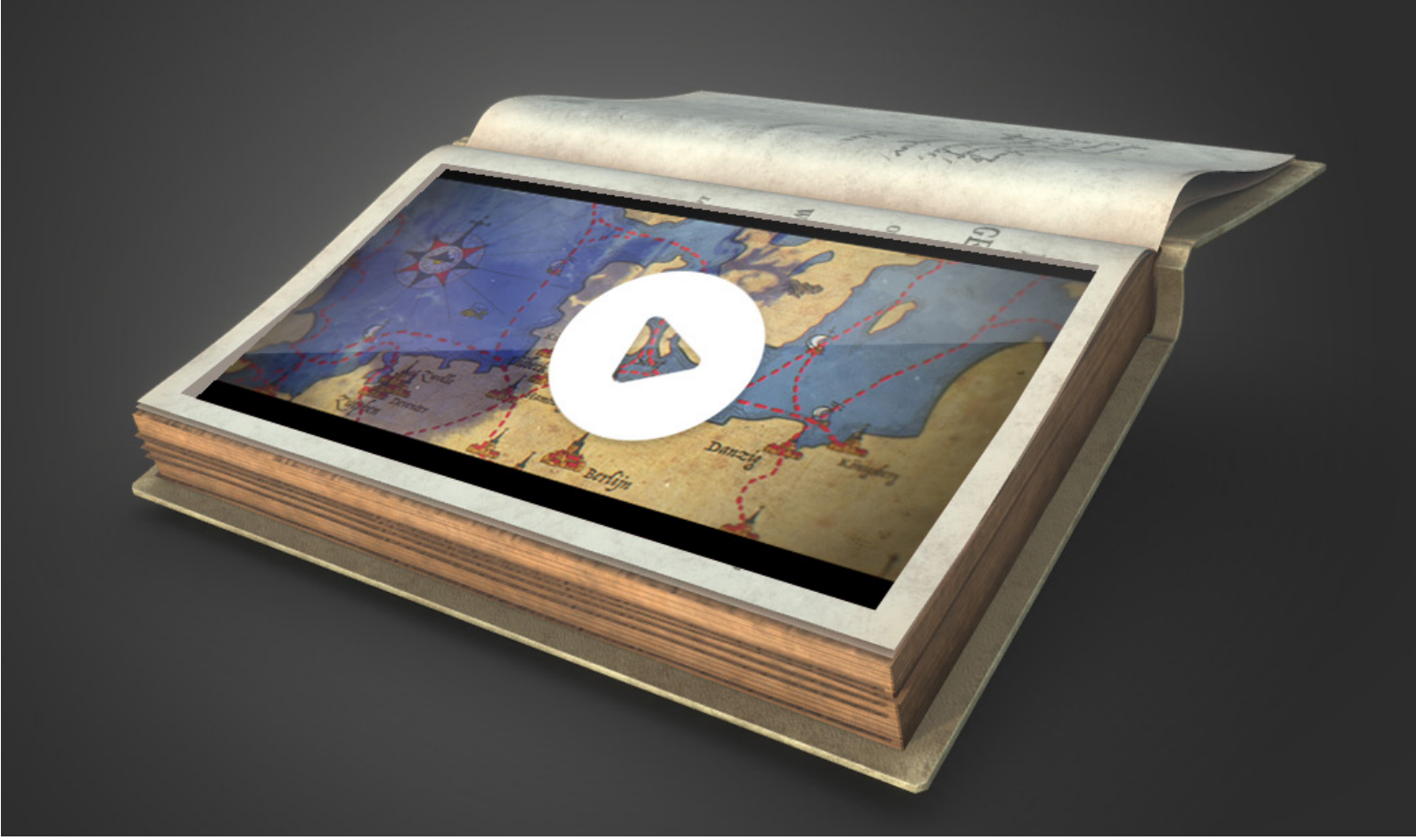
Het verhaal in animatie 10

Games 14

Begroting 16

Opzet





Voor de Bourgonjetoren in Zutphen wordt een publiekspresentatie ontwikkeld gericht op gezinnen. Uitgangspunten voor deze presentatie:

- Aansluitend bij wensen en behoeftes van kinderen in vorm en vertelling;
- Maquette heeft een centrale plek;
- De toren blijft beschikbaar voor rondleidingen met gidsen;
- Overbrengen van historische feiten en gebeurtenissen op een aansprekende manier.

Vertelling

Voor de vertelling is gekozen voor een verhaal volgens de principes van 'storytelling'. Met storytelling vertel je verhalen die het publiek raken, zodat zij de inhoud beter begrijpen en onthouden. Storytelling draait om het oproepen van emoties en het opbouwen van spanning. Zo ontstaat er een band tussen het verhaal, het erfgoed en het publiek.
In deze publiekspresentatie komen de geschiedenis van de (internationale) Hanze, de Bourgonjetoren en Albert op de Korenmarkt samen in één spannend en meeslepend verhaal. Het hoofdpersonage is Hendrikje, de dochter van de rijke Hanzekoopman Albert op de Korenmarkt. Bij het schrijven van het verhaal is zo dicht mogelijk bij de historische werkelijk gebleven. Met advies van Jeroen Benders, die onderzoek doet naar Albert op de Korenmarkt, is onder andere de leeftijd van de deelnemende personages zo goed mogelijk bepaald. Als de publiekspresentatie wordt gerealiseerd, kunnen bezoekers de tijd van de Hanze zelf ervaren. Samen met Hendrikje ontrafelen zij het mysterie van Albert op de Korenmarkt. Door middel van games leren zij spelenderwijs meer over de Hanze en de Bourgonjetoren. Het doel is om hen zo een leerzame totaalervaring aan te bieden die nog lang bijblijft.

Vorm

Voor de vorm is gekozen voor een interactieve opzet met behulp van een tablet. Alle informatie en interacties zijn persoonsgebonden, waardoor iedereen op eigen tempo en met eigen startmoment aan de tour kan beginnen. Bij binnenkomst wordt de bezoeker verwelkomd door een gids, wordt uitleg gegeven over de digitale experience, en worden de tablets uitgereikt. De tablet is vormgegeven middels een oud boek om aan te sluiten bij de thematiek van het verhaal en de beleefwereld van de kinderen.

De experience bestaat per verdieping uit twee delen:
1. Animatie van een deel van het verhaal;
2. Interactieve spellen en opdrachten met een verdiepende informatielaag.

De twee delen zijn thematisch met elkaar verbonden, maar kunnen in wisselende volgorde worden gedaan.

Op de verschillende verdiepingen wordt thematische aankleding aangebracht, middels projecties en (vloer) bekleding.

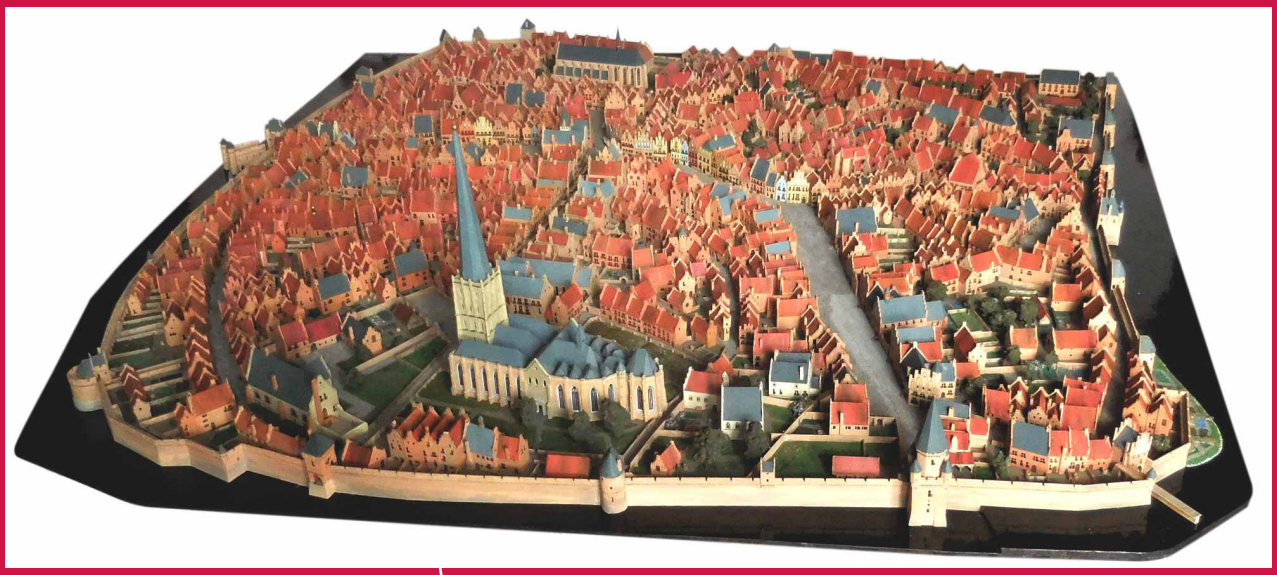
- Op de begane grond wordt muurbreed een situering geprojecteerd van de haven en markt van Zutphen rond 1453. Op de vloer staat (vloersticker) een grote landkaart van het (internationale) netwerk van de Hanzesteden.
- Op de eerste etage staat prominent de maquette van Zutphen (game 2).
- Op de tweede etage staat in één nis het kanon (game 4), en worden in drie nissen projecties getoond (game 3).
- Voor game 1 wordt door de toren een aantal handelswaar neergezet (in vitrines of als schilderijen).

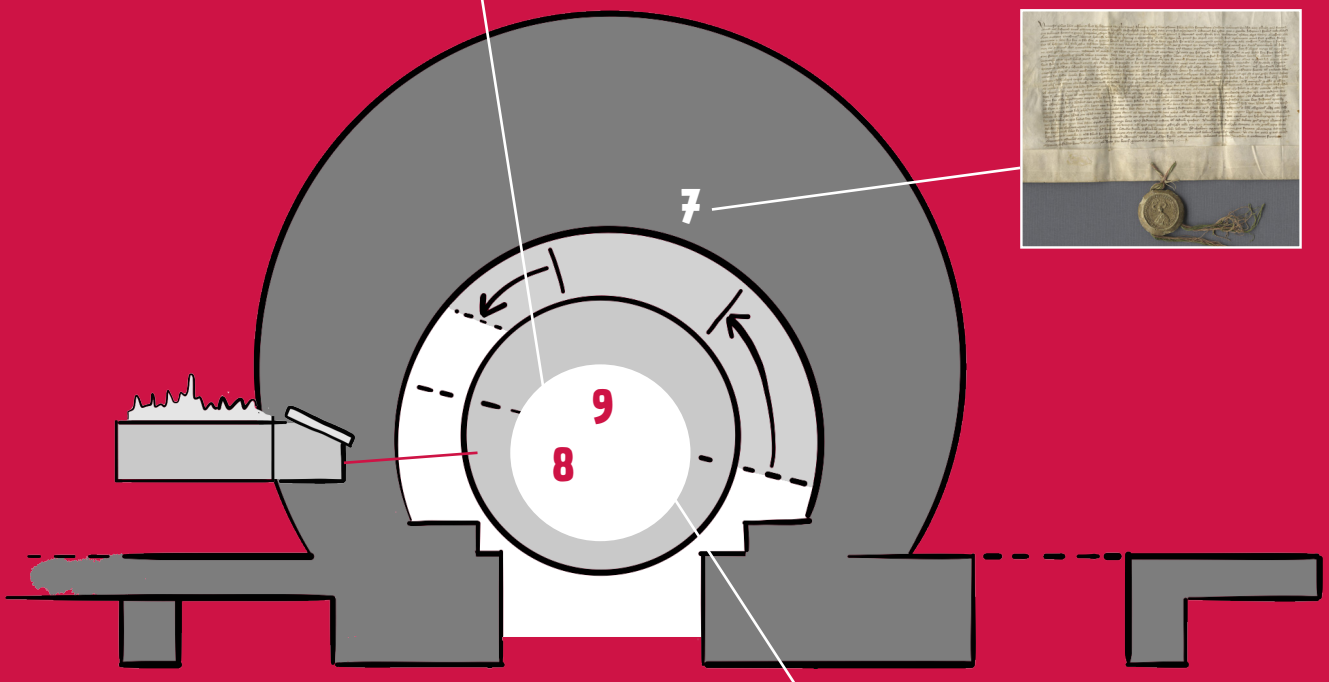
Inrichtingsconcept



Begane grond

1. Verrijdbare balie - uitdelen tablet-boek
2. Muurprojectie wand: haven van Zutphen (start Handelsspel)
3. Vloer met kaart Hanze in Europa
4. Handelsspel - handelsproducten met NFC-chips
5. Repro's kogge & kwadrant
6. Plafond met sterrenhemel





Eerste verdieping

7. Archiefstukken (brieven Albert en koning Waldemar)
8. Maquette
9. Touchscreen met vier opties:

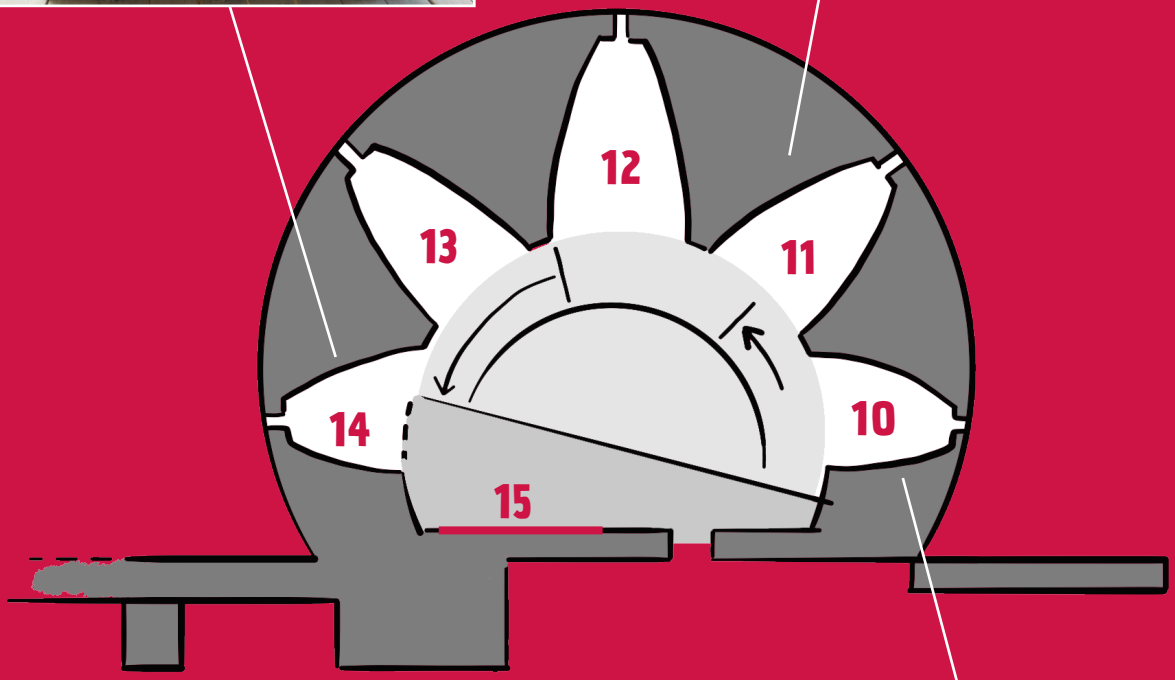
- Verdedigingsspel
- Levensverhalen Hanzeaten (Splinter Loeff, Hendrick Schull en Arnt Huernick)
- Website Zutphen1485.nl
- Documentaire *De Maquettebouwer*



Inrichtingsconcept







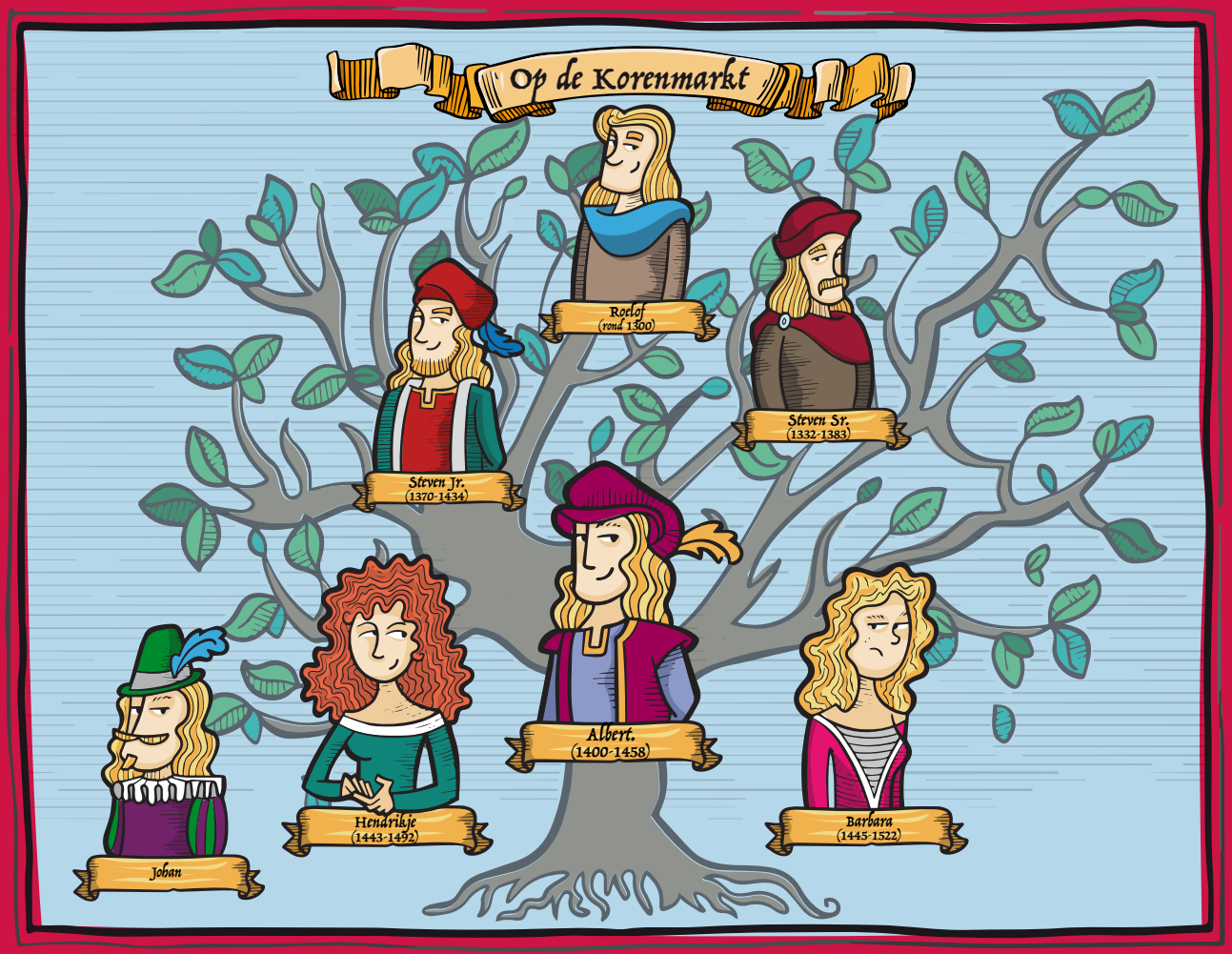


Tweede verdieping

10. Hanze-objecten (Maan- en klaagbrief en Mercator-Hondius-atlas)
11. Projectie reisverhalen Topografiespel (1)
12. Projectie reisverhalen Topografiespel (2)
13. Projectie reisverhalen Topografiespel (3)
14. Kanon en projectie Verdedigingsspel
15. Afsluiting spel (info-bord)


Overzicht
Binnenstad 1485

1. Het verhaal in animatie: Hendrikje en de Heimelijk Hanzeaat







ACT 1: BEGANE GROND
Spel: Handelsspel

EXT. ZUTPHEN, 1458 - DAG

Het is 1458. Een meisje van 15 loopt door Zutphen. Ze komt aan bij een aanzienlijk huis op de Groenmarkt. Net als ze de voordeur wil openen, vliegt de deur open. Het is haar zus Barbara (15 jaar oud).

BARBARA (hijgend)
"Hendrikje, kom snel. Het gaat niet goed met vader!"

INT. HUIS GROENMARKT - ZWAK SCHIJNEND KAARSLICHT
In een kamer zit een vrouw (45 jaar oud) gebogen over een man (58 jaar oud) die in bed ligt. De zussen komen binnen. De man heeft builen in zijn gezicht en nek. De man zegt tegen de vrouw:

MAN(zwak)
"Ach Dorothea, mijn lieve Dorothea. Ik weet dat ik vaak van huis was, maar als Hanzeaat..."
(blaast zijn laatste adem uit)

EXT. BEGRAAFPLAATS - DAG, REGEN
Met een plof valt een hoop aarde op een doodskist. Een vogel schrikt op en vliegt weg. De doodgraver veegt over zijn voorhoofd. Dan schept hij nog een hoop aarde in het graf. Hendrikje, Barbara en hun moeder Dorothea kijken toe. Dan merkt Hendrikje een man (25 jaar oud) op in het rouwgezelschap. Als de man haar blik ziet, verdwijnt hij in de menigte.

7 JAAR LATER
INT. HUIS GROENMARKT, 1465 - DAGLICHT
Hendrikje en Barbara (beiden 22 jaar oud) en moeder Dorothea zitten aan tafel. Aan de andere kant zit een oude man met een serieus gezicht.

MAN MET SERIEUS GEZICHT
"We hebben weer een brief ontvangen van het stadsbestuur in Danzig. Zij schrijven dat ze beslag leggen op al jullie vaders bezittingen in de stad Danzig."

HENDRIKJE (verbaasd)
"Danzig? Bezittingen?! Van onze vader? Welke bezittingen? Waarom leggen ze er beslag op?"

MAN MET SERIEUS GEZICHT
"Sorry kind, ik kan je nu niet helpen."

EXT. ZUTPHEN, 1465
Hendrikje en Barbara lopen zwijgend naast elkaar door Zutphen. Hendrikje draagt een mand met groenten. Plots kijkt Hendrikje Barbara aan en vraagt:

HENDRIKJE
"Barbara, wist jij wat vader deed in Danzig?"
Barbara trekt haart schouders op.

BARBARA
"Geen idee, zaken waarschijnlijk."
Zwijgend lopen de zussen verder langs de haven. Twee lieden dragen een ton wijn aan boord van een hulk.

HAVENOPZICHTER (roepend)
"Voorzichtig met die Zutphense brandenwijn, die moet wel heel aankomen!"
Hendrikje en Barbara lopen verder.

HENDRIKJE
"Ja, maar wat voor een zaken? Wat heeft hij daar al die tijd gedaan?"

BARBARA(enigszins geïrriteerd)
"Ja, Hendrikje, dat weet ik toch niet. En wat zou het? Vader heeft ons genoeg geld nagelaten."

HENDRIKJE (snauwend))
"Daar gaat het me helemaal niet om!"
Hendrikje staart voor zich uit.

HENDRIKJE
(mompelend)
"Ik wil gewoon weten wat hij daar deed en waarom hij er nooit iets over heeft verteld."

ACT 2: EERSTE VERDIEPING
Spel: Verdedigingsspel

EXT. ZUTPHEN, 1465
De zussen vervolgen hun wandeling langs de Bourgonjetoren. De zon zakt achter de huizen. Een vogel kijkt naar de zussen vanaf een dakgoot. In haar ooghoek ziet Hendrikje weer die mysterieuze man (32 jaar oud). Als hij ziet dat Hendrikje hem aankijkt, schrikt hij en verdwijnt in de toren.
Hendrikje geeft Barbara een por tegen haar bovenarm.

HENDRIKJE
"Zag jij die man?"
Barbara kijkt geërgerd naar haar arm en wrijft erover.

BARBARA
"Welke man?"
Hendrikje wijst fanatiek in de richting van de toren.

HENDRIKJE
"Die man die net de Bourgonjetoren inging! Ik zag hem ook toen vader werd begraven."

BARBARA
(zuchtend)
"Ja dus?"
Hendrikje fronst.

HENDRIKJE
"Ik heb het gevoel dat hij meer weet. Misschien is het wel een oude zakenpartner van vader. Kom, we gaan erachteraan!"
Hendrikje wil al richting de toren lopen. Barbara trekt haar aan haar arm.

BARBARA
"Ach, ben jij gek? Het wordt al donker!"
Hendrikje duwt de mand met groenten bij haar zus in de handen.

HENDRIKJE
"Hier. Dan ga ik wel alleen."

INT. BOURGONJETOREN, BEGANE GROND - ZWAK DAGLICHT
Met een plof valt de deur dicht. Hendrikjes ogen moeten wennen aan het donker. Dan ziet ze een gedaante vanuit de duisternis richting de trap vluchten.

INT. BOURGONJETOREN, BOVENSTE VERDIEPING - ZWAK DAGLICHT
HENDRIKJE (roepend)
"Wacht!"

De man verstijft en blijft met zijn rug naar haar toe stilstaan.

HENDRIKJE
"Ik weet dat je ons volgt en dat je mijn vader hebt gekend!
De man zwijgt. Langzaam draait hij zich om."

MYSTERIEUZE MAN
"Dat klopt, ik heb Albert gekend."
Hendrikjes gezicht licht op.

HENDRIKJE (verheugd)
"Echt waar?! Ik wil zo graag meer over hem weten! Waar heb je hem leren kennen? In Danzig?"

MYSTERIEUZE MAN
(kalm)
"Ik heb Albert maar kort gekend. Ik heb hem voor het laatst gezien toen hij vertrok uit Danzig richting Zutphen. Toen ik hem hier kwam opzoeken, was hij al overleden."

HENDRIKJE (enthousiast roepend)
"Ik wist dat ik je herkende! Ik heb je ook gezien bij vaders begrafenis!"

De man knikt en laat zijn hoofd zakken. Het is stil. Hendrikje friemelt wat ongemakkelijk aan haar rok.

HENDRIKJE (zacht)
"Bedankt dat je hem zijn laatste eer kwam bewijzen. Hebben jullie samen gehandeld in het Hanzegebied?"

MYSTERIEUZE MAN (glimlachend)
"Zoiets."
Hendrikje zet willekeurig een paar stappen door de ruimte. Ze veegt met haar wijsvinger langs het kanon en blaast het stof die het achterlaat van haar vinger.

HENDRIKJE
"Wat doe je als Hanzeaat dan in deze donkere toren?"

MYSTERIEUZE MAN
"Ik werk hier. Toen Albert overleed viel mijn droom om samen te handelen in duigen. Dus ik besloot om mij op een andere manier in te zetten voor het internationale handelsnetwerk van steden, de Hanze. Namelijk door de stad en de haven te verdedigen tegen de dreiging van de hertog van Bourgondië, Filips de Goede. Deze toren is daar speciaal voor gebouwd."

HENDRIKJE
"Ik heb gehoord dat Filips de Goede onze hertog Adolf van Gelre en graaf van Zutphen heeft geholpen om zijn eigen vader Arnold op te sluiten!"

MYSTERIEUZE MAN (ongemakkelijk lachend)
"Het is politiek inderdaad een roerige tijd."
(vastberaden)
"Daarom is het belangrijk dat de handel door kan blijven gaan. Zutphen moet zijn zout, brandenwijn, en hout kunnen blijven verschepen naar andere Hanzesteden. Kom, ik laat je meer van de toren zien."

ACT 3: TWEEDE VERDIEPING
Spel: Topografiespel

INT. BOURGONJETOREN, BEGANE GROND - ZWAK DAGLICHT
Hendrikje en de Mysterieuze man komen aan op de begane grond.

HENDRIKJE
"Echt goed dat je de handel helpt beschermen. Dat zou vader echt gewaardeerd hebben."

MYSTERIEUZE MAN
"Ik hoop het."
(zuchtend, terneergeslagen)
"Ik had het hem graag zelf laten zien. Was ik maar op tijd geweest. Ik ben helemaal vanuit Danzig met een kogge hier naartoe gevaren."

HENDRIKJE
"O ja? Is dat niet gevaarlijk?"

MYSTERIEUZE MAN
"Soms. Maar daar is de Hanze voor. Handelslieden en steden door heel Europa hebben zich er bij aangesloten. Zij spraken af om elkaar en de handel te beschermen tegen rovers. En als lid van de Hanze geniet je ook handelsprivileges, zoals vrijstelling van tol."
Hendrikje en de Mysterieuze man kijken door een gat naar de haven buiten. Er vliegt een vogel voorbij.

INT. BOURGONJETOREN, BEGANE GROND - ZWAK DAGLICHT
Hendrikje en de Mysterieuze man gaan zitten in de toren.

HENDRIKJE
"Jeetje wat slim. Wil je mij eens vertellen over Danzig? Ik wil graag meer weten over het leven van mijn vader toen hij daar woonde."

MYSTERIEUZE MAN
"Danzig is een echte Hanzestad, net als Zutphen eigenlijk. Vol bedrijvigheid. Daarom heeft Albert zich er gevestigd. Hij heeft er goede zaken gedaan en had connecties met kooplieden uit verre streken. Handelaren zoals Albert kregen steeds meer aanzien en invloed. Hun handel maakte de steden rijk. En rijke steden zijn machtige steden. Ik heb mij laten vertellen dat Albert zelfs contact onderhield met de adel en stadbestuurders in Danzig."

HENDRIKJE
(verbaasd, onder de indruk)
"Echt waar? Ik wist dat mijn vader belangrijk was, maar dat het zo ver ging... Wat heeft hij het ver geschopt. Ik snap dat je hem achterna bent gereisd naar Zutphen om met hem samen te werken."

MYSTERIEUZE MAN
"Onderweg hierheen droomde ik over alle reizen die we samen konden maken. Maar sinds ik hier aanmeerde en ontdekte dat hij dood was, ben ik nooit meer aan boord geweest. Ik heb me verscholen in deze toren. Ik heb mij verscholen voor wie ik echt ben."

HENDRIKJE
"Voor jezelf? Hoe bedoel je?"
De man is stil. Hij aarzelt.

MYSTERIEUZE MAN (aarzelend)
"Ik was geen zakenpartner van Albert. Ik was zijn zoon. Ik bén zijn zoon."

Hendrikjes ogen worden groot van verbazing. De man staart naar buiten.

MYSTERIEUZE MAN
"Ik heb zo vaak op het punt gestaan om het aan jou en je zus te vertellen. Maar ik durfde het niet. Voordat jullie vader naar Zutphen kwam had hij niet alleen een handelsonderneming in Danzig. Hij had er een gezin. Toen mijn moeder overleed is hij vertrokken en ik bleef achter bij een pleegmoeder. Toen ik oud genoeg was en had ontdekt waar hij was, ben ik hem achterna gegaan. Maar het was te laat."
Hendrikje krijgt tranen in haar ogen.

HENDRIKJE
"Daarom was hij zo mysterieus. Ik heb altijd het idee gehad dat hij wat voor ons achterhield. Maar nu weet ik het: jij was het. Wat spijt me dat voor je. Al die tijd had ik een broer. Hier in Zutphen. Maar ik wist het niet."

De twee omhelzen elkaar.
Er vliegt een vogel voorbij, langs de haven steeds hoger totdat middeleeuws Zutphen helemaal in beeld is.

FADE OUT

ACT 4: TWEEDE VERDIEPING
Spel: Kanonspel

Games

GAME 1: HANDELSSPEL

Locatie:	Beganegrond
Soort:	Zoeken
Doel:	Leren over soorten handelsproducten die in Zutphen werden verhandeld
Narratief:	De havenmeester zit met zijn handen in het haar: het is drukker dan ooit in de haven van Zutphen. Verschillende soorten handelswaar gaan de stad in en uit; Een kotter ligt klaar om te worden geladen, maar de havenmeester is het overzicht kwijt waar de juiste handelsproducten zijn. Hij vraagt de speler om de producten bij elkaar te zoeken.
Opdracht:	Door de toren verspreid ligt handelswaar. Ga hiernaar op zoek. Heb je er één gevonden, voeg die dan toe aan je verzameling door het boek/tablet er tegenaan te houden.
Vorm:	Schilderijen van - of kleine vitrines met - handelswaar
Techniek:	NFC-chips
Uitkomst:	Als alle producten zijn verzameld, geeft de havenmeester je een aantal (digitale) munten.

GAME 2: VERDEDIGINGSSPEL

Locatie:	Eerste verdieping
Soort:	Point-and-click
Doel:	Leren over de verdedigingswerken van Zutphen
Narratief:	Zutphen wordt door de tijd heen bedreigd: door optrekkende machten (zoals de hertog van Bourgondië), tot smokkelaars, dieven en piraten. De opzichter van de verdedigingswerken (poorten, torens, etc) heeft zijn handen vol en vraagt de speler om hem te helpen.
Opdracht:	De speler plaatst het boek/tablet in een statief, gericht op de macquette. Op het scherm ziet de speler een digitale laag over de macquette waarop aanwijzigingen verschijnen: Sluit snel de poort! Stuur versterking naar de haven! Richt het kanon op het noorden! De speler klikt op de aanwijzingen om deze te voltooien.
Vorm:	Statief gericht op de maquette
Techniek:	AR
Uitkomst:	Met elke uitgevoerde opdracht, verdien je (digitale) munten. De opzichter keert die uit..
Variaties:	Meerdere statieven, met op elke locatie een andere type gevaar.

GAME 3: TOPOGRAFIESPEL

Locatie:	Tweede verdieping
Soort:	Logica
Doel:	Leren over het internationale Hanze-netwerk
Narratief:	Er liggen drie kotters klaar in de haven van Zutphen. Deze worden op pad gestuurd naar 3 verschillende steden uit het Hanze-netwerk. Het schippersgilde houdt bij welke vaarroutes moeten worden genomen, maar de instructies zijn nog niet compleet. De speler wordt gevraagd op basis van reisverslagen van andere schippers de instructies compleet te maken.
Opdracht:	Op 3 doeken worden reisverslagen van schippers geprojecteerd met aanwijzingen over welke route wel - of niet! - te nemen. Tussen A en B wordt een storm verwacht, tussen C en D zijn piraten actief en bij locatie E kan je nieuwe voorraden krijgen om de route te kunnen afmaken. Bekijk de reisverslagen en zoek de juiste routes voor de 3 schepen die klaarliggen om te vertrekken.
Vorm:	3 projecties met animaties van logboeken
Techniek:	Woorden invullen
Uitkomst:	Als de drie schepen op weg zijn geholpen, geeft het schippersgilde je een aantal (digitale) munten.

GAME 4: KANONSSPEL

Locatie:	Tweede verdieping bij kanon
Soort:	Puzzelspel
Doel:	Leren over de werking van een kanon
Narratief:	De hertog komt er aan. Het kanon moet in stelling worden gebracht. De soldaten willen aan de slag. Maar hoe moeten ze het kanon laden, voorzien van kruit en goed richten?
Opdracht:	De speler krijgt objecten te zien van een gedemonteerd kanon en moet deze weer in elkaar zetten. Daarna worden de materialen getoond waarmee een kanonskogel kan worden afgeschoten . De speler moet in de goede volgorde het kanon laden en afvuren.
Vorm:	Game op tablet
Techniek:	(Ver)plaatsen onderdelen
Uitkomst:	Het kanon wordt afgevuurd waarmee een aanval op Zutphen wordt afgewend.

Begroting

1. Animatie *Hendrikje en de Heimelijke Hanzeaat* (op tablet) Script | eindredactie | illustraties & storyboard | animeren	***€ 15.000***
***2.* App tablet** Tekstredactie | illustraties & grafische elementen | (eind)redactie | UI/UX vormgeving programmeren	***€ 22.000***
3. Vier games Scripts | (eind)redactie | animeren | illustraties & grafische elementen software & bouwen games	***€ 26.000***
4. Vloer en plafondillustrtaies (begane grond) Vloer- en plafondillustraties | materiaal | montage	***€ 8.000***
5. App/website touchscreen (eerste verdieping) Illustraties & grafische elementen | (eind)redactie | UI/UX bouw & vormgeving	***€ 3.600***
6. Drie animatiefilms: levensverhalen Hanzeaten Scripts | Illustraties & storyboard | animeren	***€ 24.000***
7. Hardware NFC-chips | tablets & tabletcases | touchscreen | mediaplayers	***€ 29.000***
8. Vaste inrichting (info-borden, balie & vitrines) (Eind)redactie | ontwerp & graphics | infoborden | vitrines | balie	***€ 22.000***
9. Overig Voorbereiding | handleidingen | ontwikkeling routing | website bouwen ontwikkeling lesbrief	***€ 18.000***
TUSSENTOTAAL (EXCL. BTW)	***€ 167.600***
Onvoorzien 10 procent	***€ 16.760***
TOTAAL (EXCL. BTW)	***€ 184.360***
TOTAAL (INCL. BTW)	***€ 223.075***


ZYTPHEN
Nieuwstad
Olypoort kwartier
De Hoeken
Broederen klooster
De Hagen
Barlheze
Grotewand kwartier
Mommenhof
Bornhof of/ kleine wandkwartier
Waterstraat kwartier
Immuniteit Walburgis
Des Gravenhof
Spittaal kwartier



Erfgoed
Centrum
Zutphen