Præsentation af projekt 2

Denne gang har vi at gøre med et projekt for en rigtig klient! H.C. Andersen museet i Odense havde brug for en ny udstilling, og de bad os om at skabe en interaktiv oplevelse der kunne vække undren hos gæsterne. Jeg sluttede mig til en gruppe, og blev endnu engang udvalgt som gruppeleder, hvilket er en erfaring jeg er glad for at have i baglommen nu. Vi startede med at besøge museet, for at se hvilken tone de sætter, og eventuelt finde ud af hvad de mangler. Jeg bed mærke i at de allerede havde forsøgt sig med en slags interaktiv udstilling, i form af et par Virtual Reality briller der viste indersiden af en af Andersens boliger i Odense, men det eneste man rigtig kunne gøre var at kigge rundt.

Vi blev i gruppen enige om at der manglede noget til børn, da det jo typisk er de der for læst eventyrene højt, for så vidt vi kunne se var der ikke en eneste udstilling rettet til dem. Vi satte os derfor for at brainstorme forskellige løsninger på opgaven, altså en interaktiv udstilling der skaber undren, rettet mod børn, men hvor alle selvfølgelige kan være med. Vi fandt også ud af at museet har et højt antal kinesiske besøgende, hvilket vi tog med i vores overvejelser.

Efter endt brainstorm, og frasortering af ideer, kom vi frem til vores endelige produktide; en slags gang eller labyrint man kan gå igennem, med en masse forskellige rum, der hver især er et særskilt eventyr. Ideen var så at man skulle kunne interagere med eventyret via blandt andet knapper, for at aktivere lyde og bevægelser. Man skulle leve sig ind i eventyret, og være en del af det. Desuden ville vi have drysset fakta om selve Andersens liv i den periode hvor eventyrene blev skrevet rundt omkring, for at skabe en kontekst mellem eventyrene og det virkelige liv. Denne ide udsprang til dels også af at museet i forvejen har en væg dedikeret til en stor tavle med alle de hændelser der skete gennem Andersens liv, både for ham, men også omkring i verden. Problemet med den var bare at den var for lang og kedelig at læse igennem (syntes vi).

Da vi havde en begrænset mængde tid, og kun skulle fremstille en prototype, valgte vi at skabe en lofi model af vores færdige produkt i et 3D program. Modellen viser labyrinten set oppefra, med elementer fra en masse forskellige eventyr. Da vi skulle præsentere ideen live i Atrium på skolen valgte i dog at bygge en mere hifi model af et specifikt eventyr, i dette tilfælde fyrtøjet. Til det optog jeg mig selv der læste en forkortet version af eventyret højt i min bedste fortællerstemme. Jeg kan desværre ikke vise lyd i indesign, men lydfilen ligger i min processportfolie.

Til præsentationen producerede jeg også en plakat. Et andet gruppemedlem tegnede nogle hurtige skitser af de forskellige karakterer i eventyrene, og jeg tegnede dem så om i Adobe illustrator, lagde farve på, og kombinerede det hele til en plakat der har til formål at kommunikere vores ide. Den er meget barnlig at se på, da målgruppen nu engang var børn. Det, og så det faktum at det var den første plakat jeg har lavet i illustrator.

Til sidst skulle vi også lave en klientrapport, der ikke måtte være mere end 2 sider. Vi valgte at lave den som en tosidet pamflet, med en forside med navn og kontakt og lignende, og en bagside der beskriver ideen.

Udover produktet skulle vi også lave en video, for ligesom at sælge vores produkt, da hotelbestyreren ikke selv ville være til stede til at se det. Jeg kan desværre ikke vis en video her i indesign, men der ligger et link til den på min processportfolie.

Refleksion over projekt 2

I opgaven har jeg igen taget lederrollen, og har dermed styrket mine egenskaber i en ledersituation, hvilket er noget jeg med fordel kan tage med mig videre på arbejdsmarkedet.

Vi har i opgaven været ret fokuserede på at skabe en god brugeroplevelse, og har derfor gået meget op i at grænsefladen er intuitiv og tilgængelig. Ved at holde os til knapper, der er placeret i nærheden af det de har en effekt på, kan et barn, eller en kineser for den sags skyld, nemt forstå forbindelsen mellem knappen og objektet, og derved ikke have nogen problemer ved at interagere med produktet.

Da vi ikke havde et fysisk produkt var vi ikke i stand til at udføre nogen egentlig brugertest, men vi havde flere af vores klassekammerater inde for at give feedback inden vi gik videre i processen. Havde vi dog haft en fysisk prototype ville vi have sluppet 5 frivillige ind i vores labyrint, og få dem til at beskrive hvad de ser og tænker. Samtidig ville vi overvåge og optage alt hvad der sker, for at se hvor der kan laves forbedringer.

Billeder til præsentation

3D model

Plakat

Klientrapport begge sider

Individuelle ikoner som pynt?

Billeder til refleksion

Navne på billeder