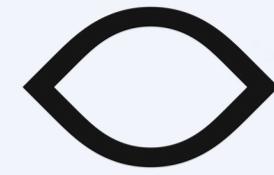


# Ontdek EYE



## WAT IS EYE?

Eye is een vrij bekend gebouw in Amsterdam, gelegen aan het IJ tegenover het Amsterdam Centraal Station. Vele kennen het gebouw als een filmhuis, waar verschillende films te bezichtigen zijn. Maar Eye heeft veel meer te bieden dan alleen het vertonen van films. Eye is in het bezit van meer dan 45.000 films, 500.000 foto's en 41.000 affiches en verscheidene andere filmgerelateerde voorwerpen zoals camera's en scripts. Eye is naast een filmhuis ook een museum waar onder andere de geschiedenis van de film te ontdekken is. Eye onderscheidt zich van andere musea door de gratis toegang tot het gebouw. Iedereen mag zonder te betalen het gebouw in en kan een deel van de collectie bekijken. Voor een uitgebreide blik in de wereld van film moet wel worden betaald, met een kaartje voor een film of de wisselende tentoonstelling is ook de rest van de collectie te bekijken. Met de uitgebreide collectie en de filmvoorstellingen die dagelijks worden vertoond probeert Eye de filmcultuur in Nederland te bevorderen.



## DE OPDRACHT & AANPAK

De opdracht was om de bezoekers van het EYE filmmuseum via hun mobiel beter door het gebouw te navigeren. Daarbij ook een beter overzicht te geven van wat er te doen is in EYE. Het gebouw heeft namelijk een unieke moderne stijl met schuine wanden, waardoor de nieuwe bezoekers zich gedesoriënteerd bij kunnen voelen. De meeste mensen hebben ook niet het complete plaatje van EYE te pakken. Sommige denken dat het een café is en weten alleen af van de bioscoopzalen. De andere faciliteiten die EYE te bieden heeft, zoals de vaste presentatie, zijn ook niet duidelijk.

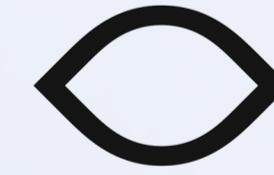
Daarom hebben we ons gericht op een app die met behulp van een interactieve map de informatie laat weergeven van wat er te zien valt en waar het zich bevindt. De technologie van nu is namelijk nog niet geavanceerd genoeg om accuraat de positie binnen een gebouw aan te geven of om via Augmented reality te kunnen navigeren (Heiniz et al., 2012).



## HET ONDERZOEK & RESULTAAT

Na het bestuderen van wetenschappelijk literatuur, het maken van wireframes en het krijgen van feedback van medestudenten en docenten, was de app klaar om getest te worden. We hebben verschillende user tests gedaan, waarbij de testpersonen verschillende vragen kregen die ze moesten beantwoorden. De testpersonen konden deze vragen beantwoorden door de antwoorden binnen de app te vinden. Voorbeelden van deze waren, 'Benoem een onderdeel van de vaste presentatie' en 'Waar gaat de wisselende tentoonstelling over?'

De testpersonen bestonden voornamelijk uit jongvolwassenen waarvan sommigen al eerder bij EYE zijn geweest. Uit de resultaten van de user test zijn verschillende nieuwe inzichten gekomen. Het was voor de testpersonen makkelijk om de hoofdzaken binnen het gebouw, de cinema's, de vaste presentatie en de tentoonstelling, te vinden. Ook was het voor de meesten niet lastig om informatie te vinden over welke films er draaien op een dag. Daarentegen was het voor verschillende gebruikers lastig om de kluisjes te vinden. De testpersonen herkenden het icoontje voor de kluisjes niet.

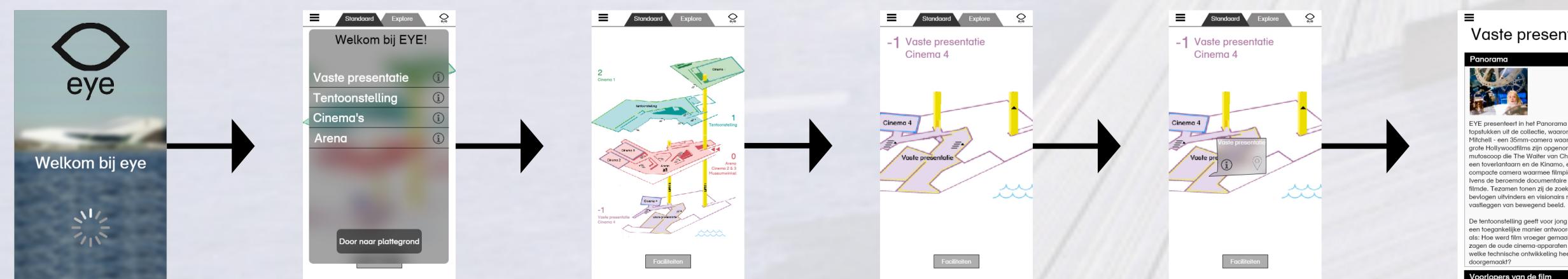


## HET PROTOTYPE

Een groot onderdeel van deze opdracht was het bedenken en uitwerken van een prototype. Dit prototype zou het probleem uit de opdracht moeten oplossen. Het bedenken en uitwerken van het prototype is in verschillende stappen gebeurd. Er is begonnen met het inbrengen van ideeën voor het prototype. De groep probeerde zoveel mogelijk verschillende ideeën te bedenken.

Nadat er verschillende ideeën waren uitgekozen zijn deze uitgewerkt tot schetsen. Deze schetsen waren snel gemaakt en miste veel details. Deze schetsen werden hierna verder uitgewerkt tot wireframes, dit werd gedaan met het programma pencil. Met deze wireframes werd een eerste versie van een prototype gemaakt. Dit prototype werd door middel van peer review getest.

Met feedback van de peer review heeft de groep verschillende aanpassingen gemaakt aan de wireframes. Deze nieuwe wireframes zijn verder uitgewerkt tot het uiteindelijke prototype. Het uiteindelijke prototype is gemaakt met Adobe Experience Design.



## DE PLATTEGROND

Het EYE Film Instituut Nederland heeft voor hun brochure een plattegrond van het gebouw ontwikkeld. Er is voor gekozen om deze plattegrond te verwerken in het prototype. De plattegrond moet wel worden aangepast, een 2 dimensionale plattegrond is niet bepaald aantrekkelijk in een interactieve app. Verder bleek dat sommige onderdelen van de plattegrond niet al te duidelijk waren.

Eerst is de plattegrond leeg gemaakt, alle tekst en iconen werden weggehaald. De trappen, die af en toe slecht te zien waren, werden vervangen door icoontjes. Hierna werden de hoofdonderdelen binnen EYE, de cinema's, de tentoonstelling en de vaste presentatie, omlijnd. Dit zou gebruikers duidelijk moeten maken dat deze onderdelen klikbaar zijn. Ook zijn er pijltjes toegevoegd aan de lift, hiermee kunnen gebruikers tussen de verschillende verdiepingen wisselen.

EYE Filmmuseum  
www.eyefilm.nl

