

Ontdek het EYE

*Yoram Baboolal
Barry Hendriks
Sam Rompas
Noureddine Tighadouini
Dyana Zilfougarova*

Groep 2



Inhoud

- Analyse EYE
- Ons voorstel concept
- Job stories
- Prototype
- First time user testing
- Afsluiting

Analyse EYE

- Bezoekers zijn niet op de hoogte van het aanbod van EYE.
- Indeling, bouw en het trappensysteem van het gebouw is voor nieuwkomers ingewikkeld.
- Wegwijzers vallen soms niet op.
- De brochure wordt niet voldoende geadverteerd.
- De brochure bevat te veel informatie en kan niet regelmatig worden bijgewerkt.
- Kortom, aankondiging van het aanbod en de navigatie in het gebouw is niet optimaal.

Ons voorstel Concept

- Plattegrond is een essentieel onderdeel van de applicatie.
- Aanbod van film en tentoonstellingen beter presenteren met een mobiele applicatie.
- Routebeschrijving bestaande uit tekst.
- Plattegrond interactief maken.
- Wisselende informatie real-time bijwerken. (draaiende films)

Job stories

- Wanneer ik in EYE ben, wil ik direct weten hoe ik een bestemming bereik, zodat ik niet onnodig ronddwaal.
- Wanneer ik thuis ben, wil ik weten welke films er nu draaien in EYE, zodat ik vooraf een planning kan maken.
- Wanneer ik in EYE ben, wil ik weten waar de wisselende tentoonstelling overgaat, zodat ik een keuze kan maken of ik deze wil bezoeken.
- Wanneer ik in EYE ben, wil ik een overzicht van het gebouw, zodat ik efficiënter door het gebouw kan navigeren.

Prototype

<https://invis.io/VRB0EV2C7#/225434823> Laden Welkom



First time user testing

Uit een first time user testing zijn de volgende zaken uit voortgekomen:

- Gebruikt het menu voor alles.
- Faciliteiten knop ✓
- Weergaven van trappen (richting) ⚡ icoon ✓
- Testpersonen keken vaak om zich heen.
- Kluisjes icoon is onduidelijk.

Afsluiting

Zijn er nog vragen?