Het grote idee (Brainstorm en Concepten Navigatie Oplossing)

Volgens deze survey dat ingevuld is door docenten van het Fontys, hebben de verschillende verdiepingen van TQ een thema. Elke verdieping past bij creativiteit, of business of andere soort gelijke afdelingen.

Wat TQ onderscheidt van andere hogescholen is dat de architectuur gebouwd is met 1 rechte lijn omhoog, waar per verdieping 1 grote open ruimte is. Hierdoor zou het een andere aanpak van navigatie moeten hebben dan andere scholen, omdat die grote gangen hebben met vele klaslokalen waar er bordjes moeten staan van waar lokalen zijn. Omdat TQ een andere soort layout heeft is het niet efficient te kijken naar hoe andere schoolgebouwen het doet omdat het kwa architectuur compleet anders is.

Een bedrijf wat als voorbeeld genomen kan worden is Handpicked Agencies. Ook een bedrijf dat meerdere verdiepingen heeft met grote open ruimtes. Elke verdieping heeft een eigen afdeling en dat is hoe je navigeert. Dit werkt binnen de praktijk.

TQ moet dus per verdieping een thema hebben waar er alleen een associatie mee is (dat de doelgroep al heeft volgens deze survey). Dit zal dan de grote problemen oplossen die de doelgroep heeft (onderzoek empathy map) omdat je voor elke verdieping een bepaalde thema/kleur/naam heeft. En niet meer 1 gebouw waar alles hetzelfde eruitziet en het verwarrend is om te navigeren.

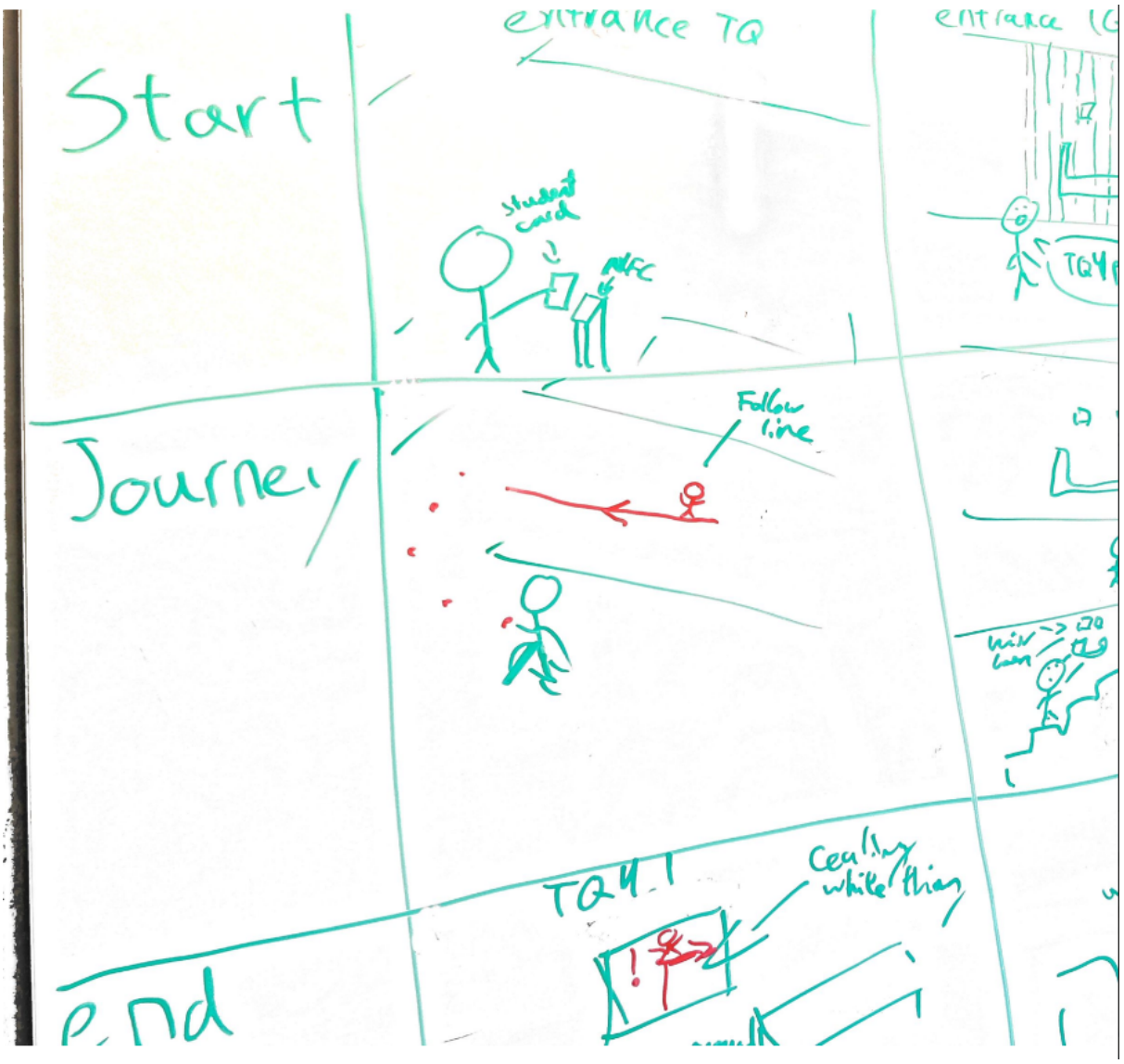
Feedback
laat 3 dingen zien die verschillend zijn hoe je iemand door het gebouw begeleid
start - journey - end

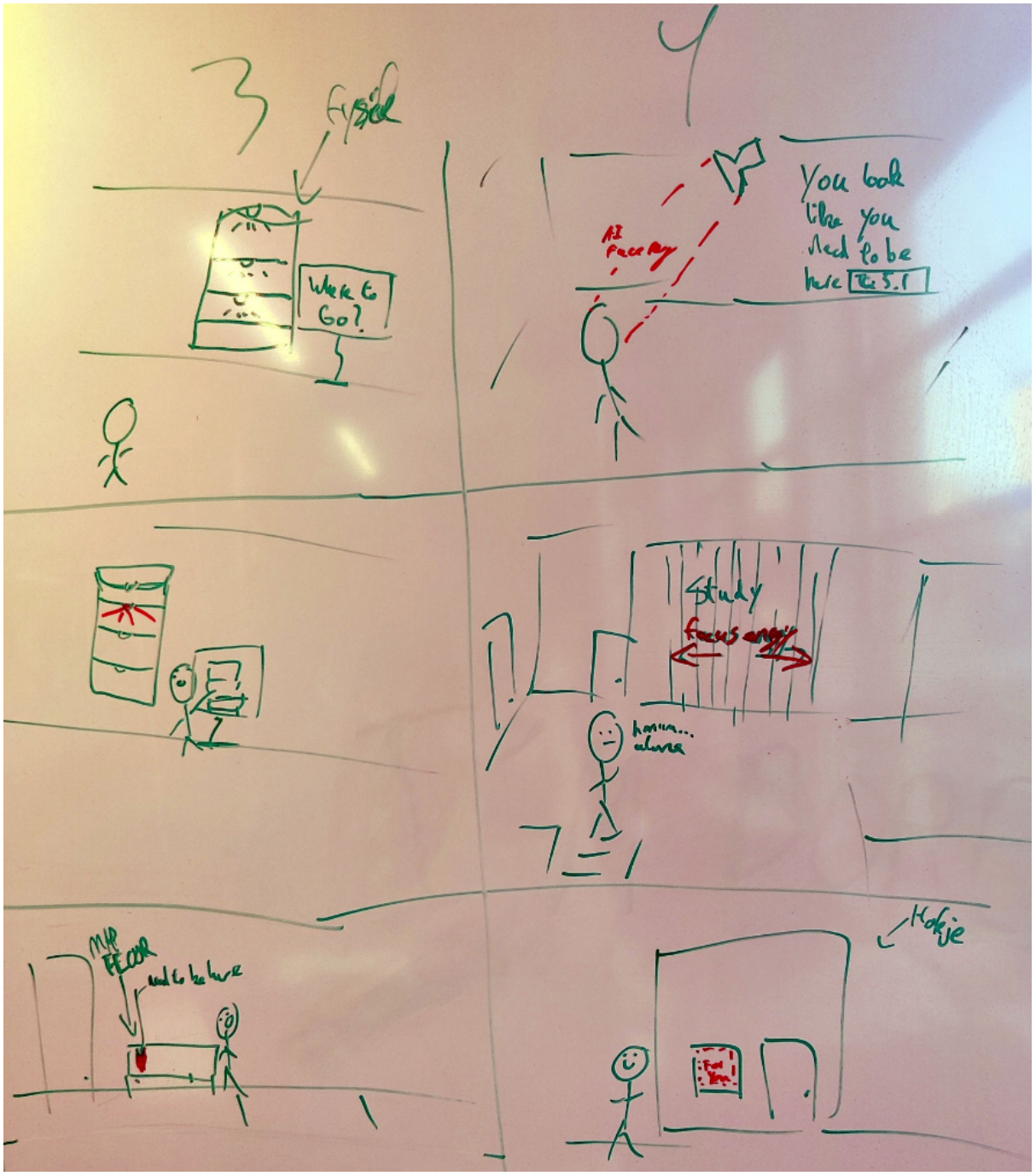
1. Iets voor het gebouw
2. Iets wat op een verdieping is
3. Hoe je ergens aankomt

bijv.

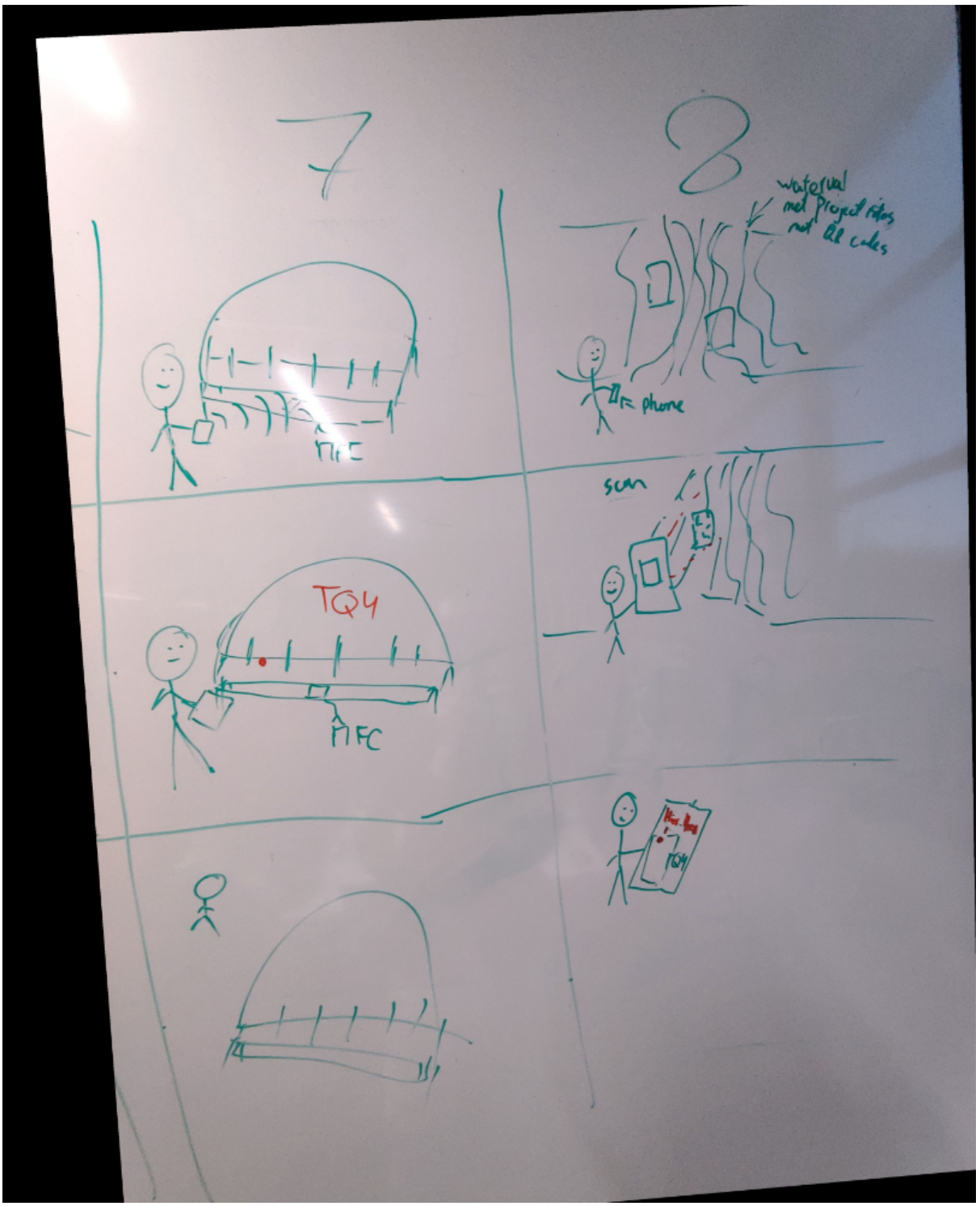
1. Assistent groet je en zegt volg mijn hond
2. Hond wordt gebeamd op de muur en brengt je naar het gebouw
3. De hond wijst het aan en kwispeld en gaat dan weer weg terwijl hij je wegzwaait

Schetsen

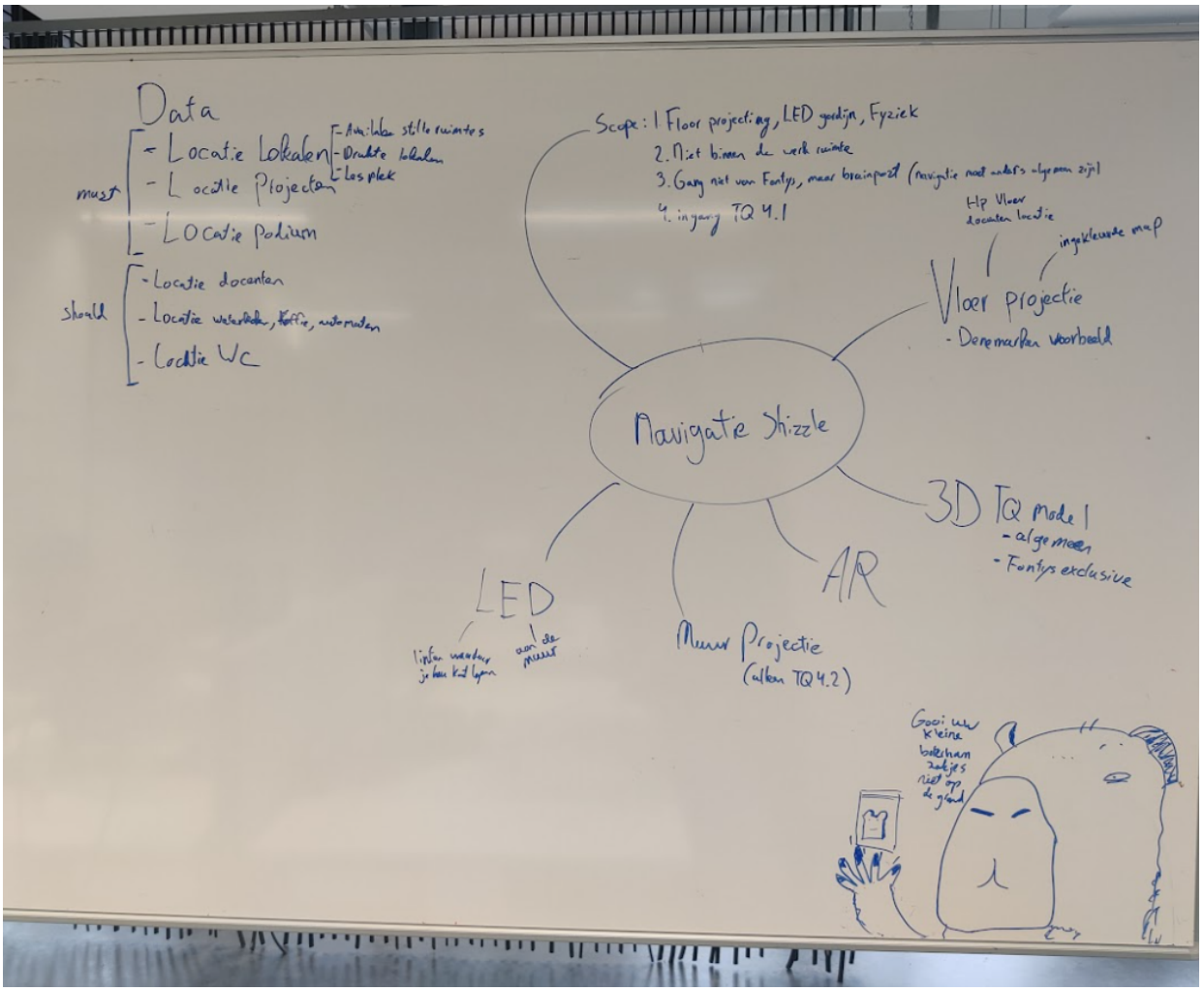

Start
entrance TQ
student card
NFC
Journey
Follow line
TQ4.1
end

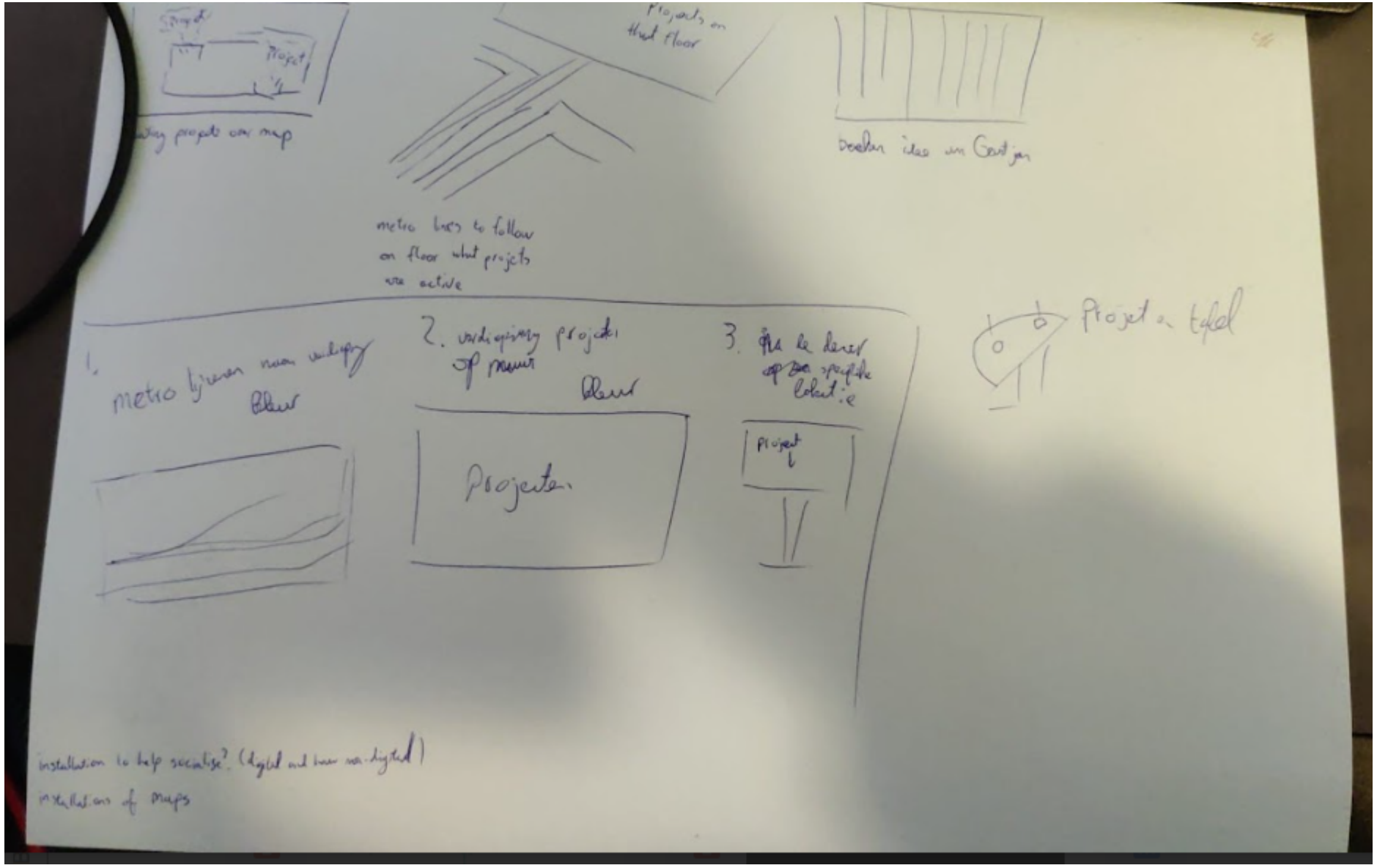

3
Fyrsel
Where to Go?
4
You look like you need to be here
Study
focus angry
hmm... alone
Hokje
need to be here

5
6
Start
shadow
TQ.5
TQ.11
have
NFC
Journey
shadow guides you 2 destination
Go here
end


7
8
waterval
met Project titles
not QR codes
phone
FC
scan
TQ4
FC
TQ4

Brainstorm Extra




Project
Projects on that floor
metro lines to follow on floor what projects are active
1.
metro lijnen naar verdiepingen
Plan
2. verdiepingen projecten op maat
Plan
Projecten
3. Pin de dieren op specifieke locatie
Project
Project op tafel
installation to help socialise? (digital and non-digital)
installations of maps

Feedback Bedrijfsbezoek op dit proces
Probleem definieren, nu zit ik te veel aan de oplossing te werken

Binnen Strijp tq zijn er 3 ingangen

Probleem use cases maken
Doelgroep student
Wanneer hebben studenten de problemen
wie is mijn focus, studenten die eerste keer hier zijn of elke dag hier zijn.

Conclusie
Al deze schetsen en ideeen lossen allemaal verschillende problemen op voor verschillende doelgroepen. Pak alleen die van de student om je product te kaderen.

Voor het volgende onderzoek. Analyseer je ideeen en kijk naar de problemen die het oplost. Hierdoor kun je misschien het kernprobleem vinden