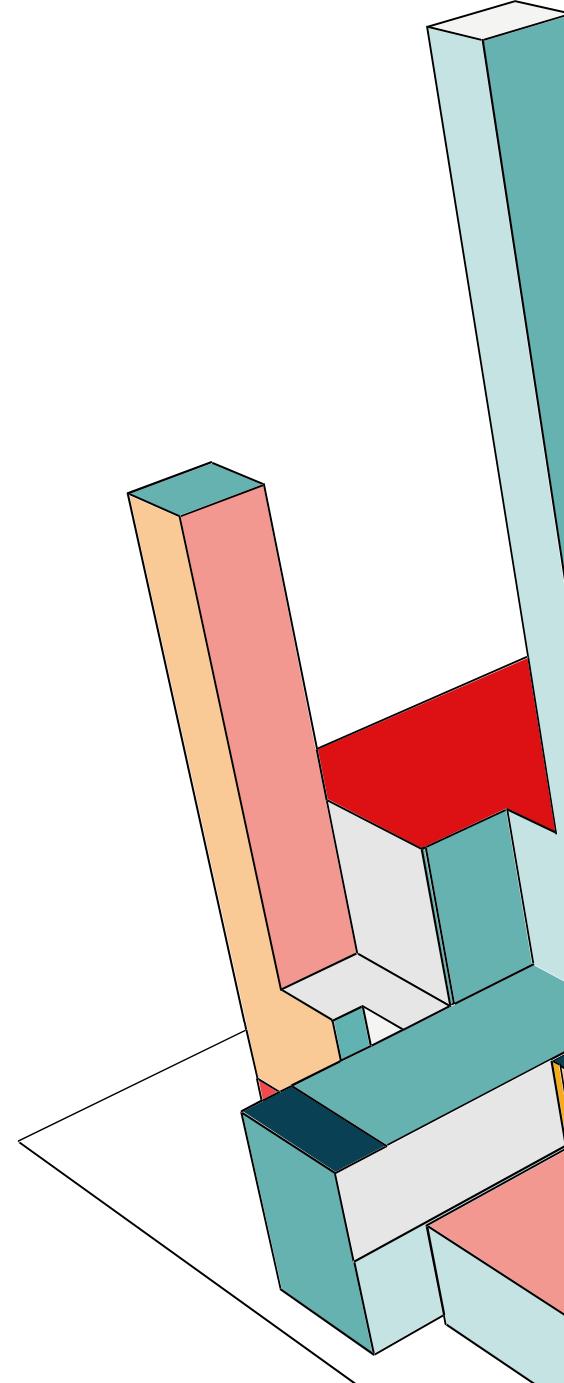


TIJDREIZIGERS

SHARON, BABAN, DANNY

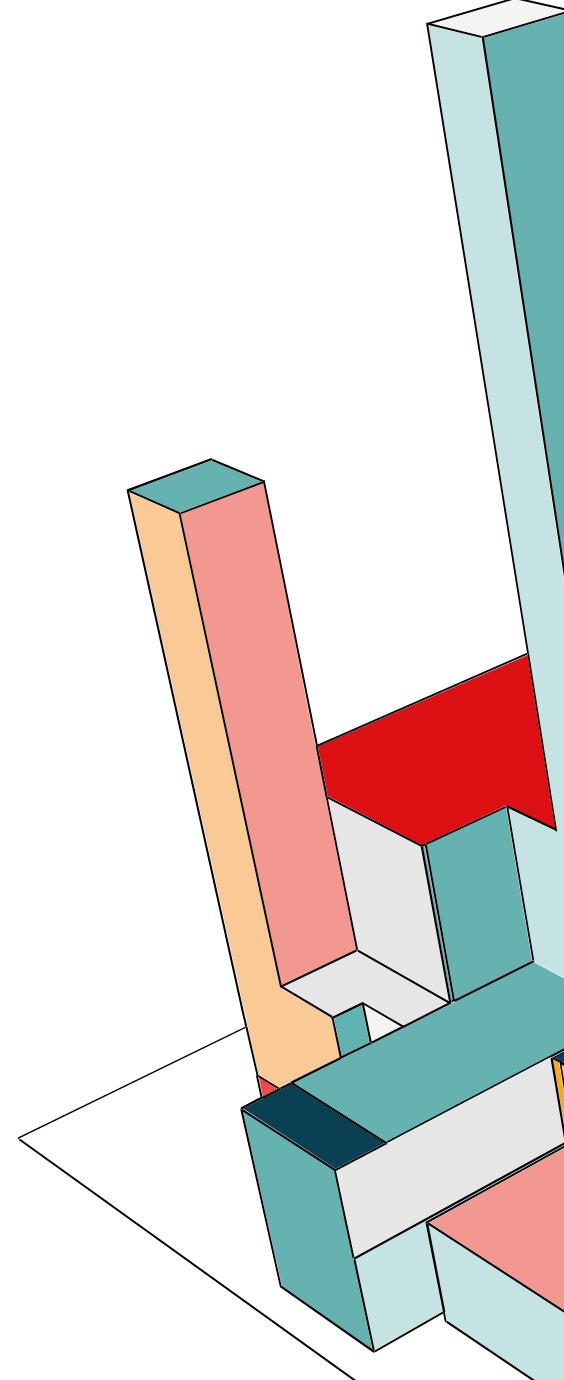
AGENDA

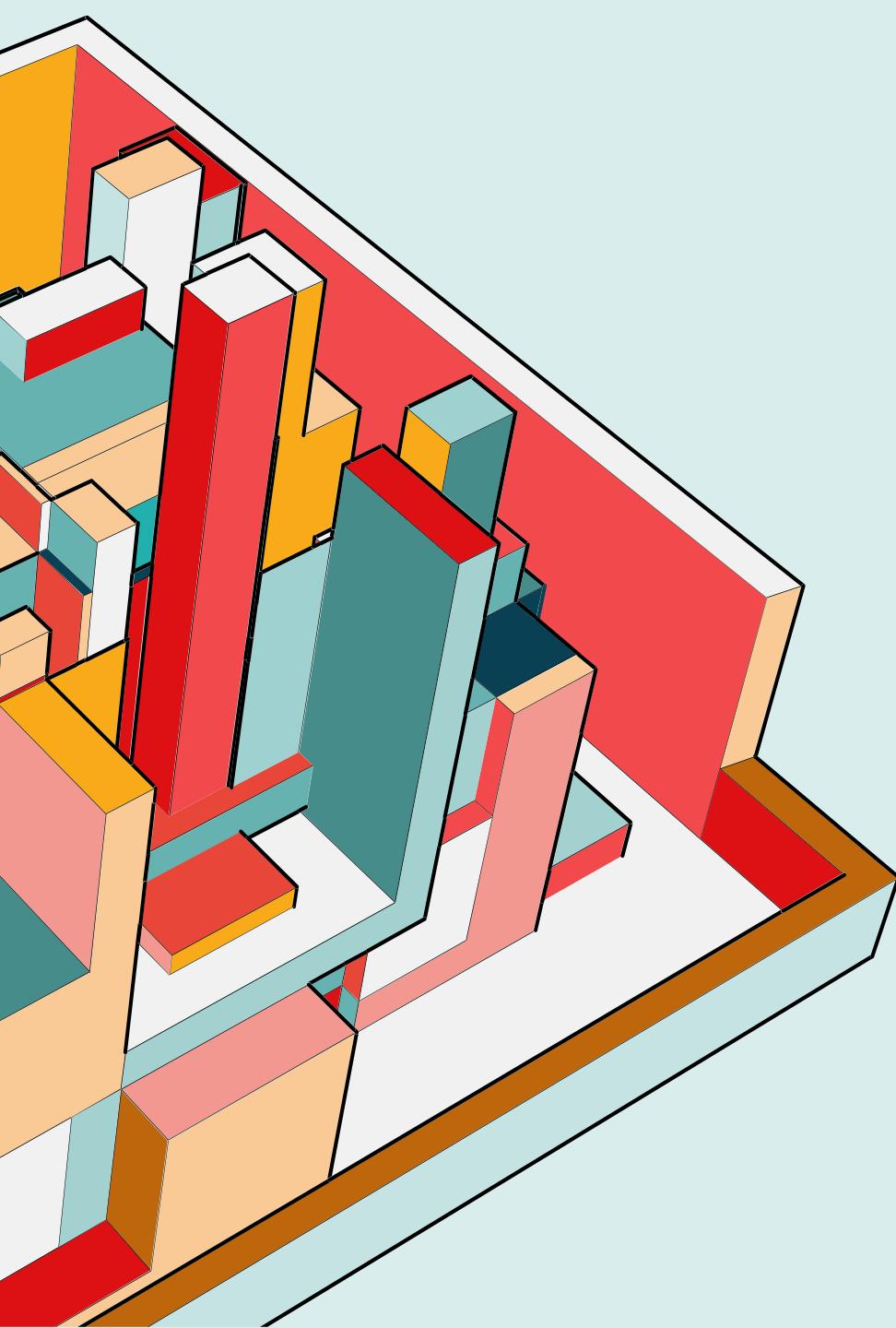
- Opdracht
- Idee 1
- Idee 2
- Idee 3
- Beste idee



DE OPDRACHT

- Digitale tool om erfgoedgemeenschappen sneller te vinden
- Waar moet de oplossing aan voldoen?
 - Gesprek & interactie
 - Meer gemeenschappen in kaart brengen
 - Ethisch verantwoord
 - Betere besluitvorming





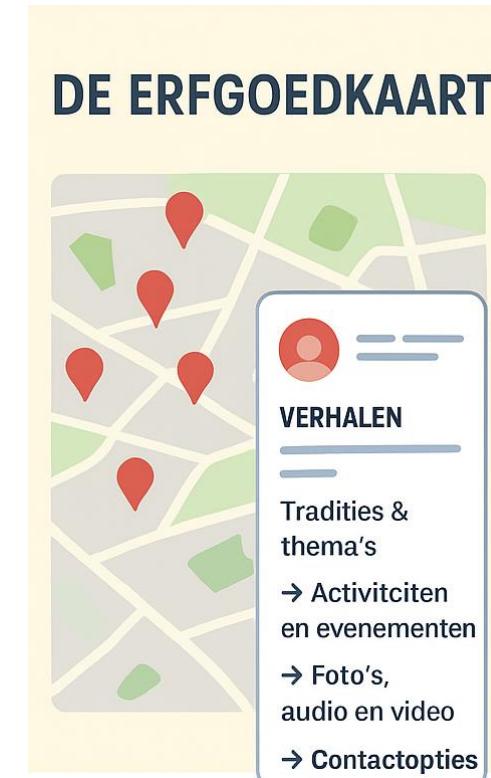
OVERZICHT IDEEËN

1. Erfgoedkaart
2. Ping
3. De matcher

IDEE 1 DE ERFGOEDKAART

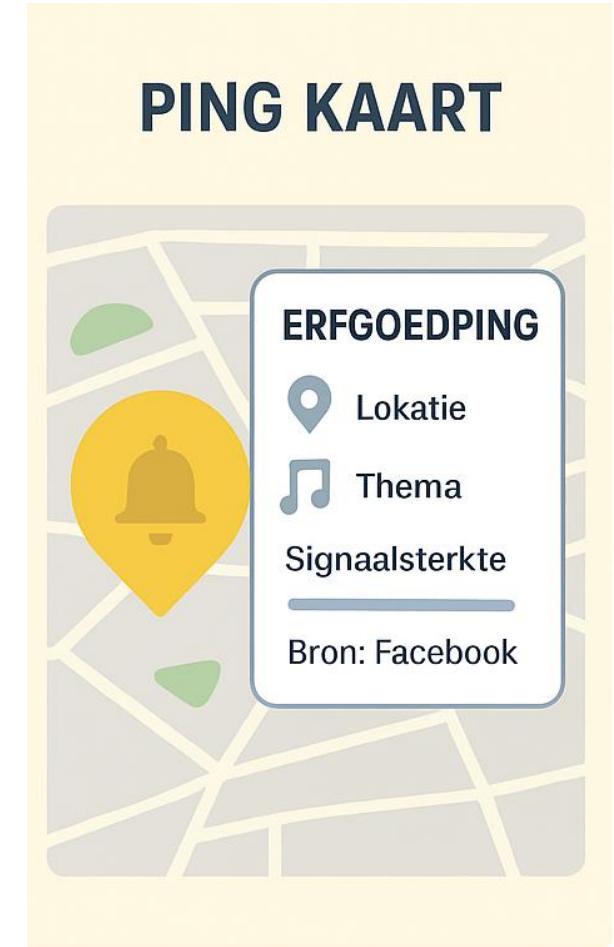
De Erfgoedkaart is een digitale kaart waarop lokale erfgoedgemeenschappen zichtbaar worden gemaakt. De kaart toont per locatie rode markers ("bolletjes").

- Profielpagina met verhalen & media
- Kaartlagen tonen blinde vlekken
- Markers tonen gemeenschappen



IDEE 2 PING KAART

1. Automatische meldingen bij erfgoedsignalen
 2. Scant online en gemeentelijke bronnen
 3. Spoort verborgen groepen op
- Ping is een digitaal melding systeem dat erfgoedambtenaren en erfgoedprofessionals automatisch een melding ("ping") stuurt wanneer er in een wijk signalen zijn van erfgoedactiviteit.



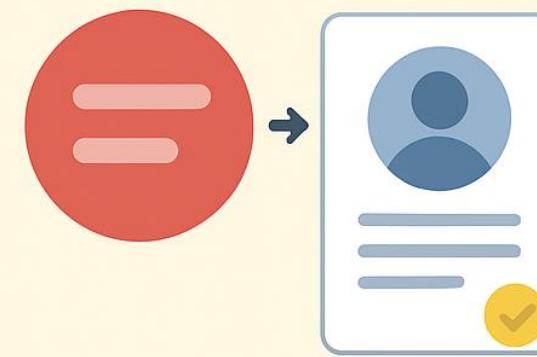
IDEE 3 DE MATCHER

De Matcher is een digitaal platform dat erfgoedambtenaren helpt om kleine, informele en moeilijk zichtbare erfgoedgemeenschappen op te sporen én te benaderen. Je blijft zelf actief zoeken, maar de tool neemt het meeste werk uit handen.

Matched geplande activiteiten met passende gemeenschappen

Gebaseerd op observaties, patronen & meldingen

DE MATCHER



DOEL PER IDEE

- Erfgoedkaart: Zichtbaar maken
- Ping: Ontdekken nieuwe groepen
- Matcher: Verbinden & samenwerken

ONZE KEUZE PING KAART

Beste voor onzichtbare groepen

Real-time signalen

Sterk voor beleid en trends



BEDANKT

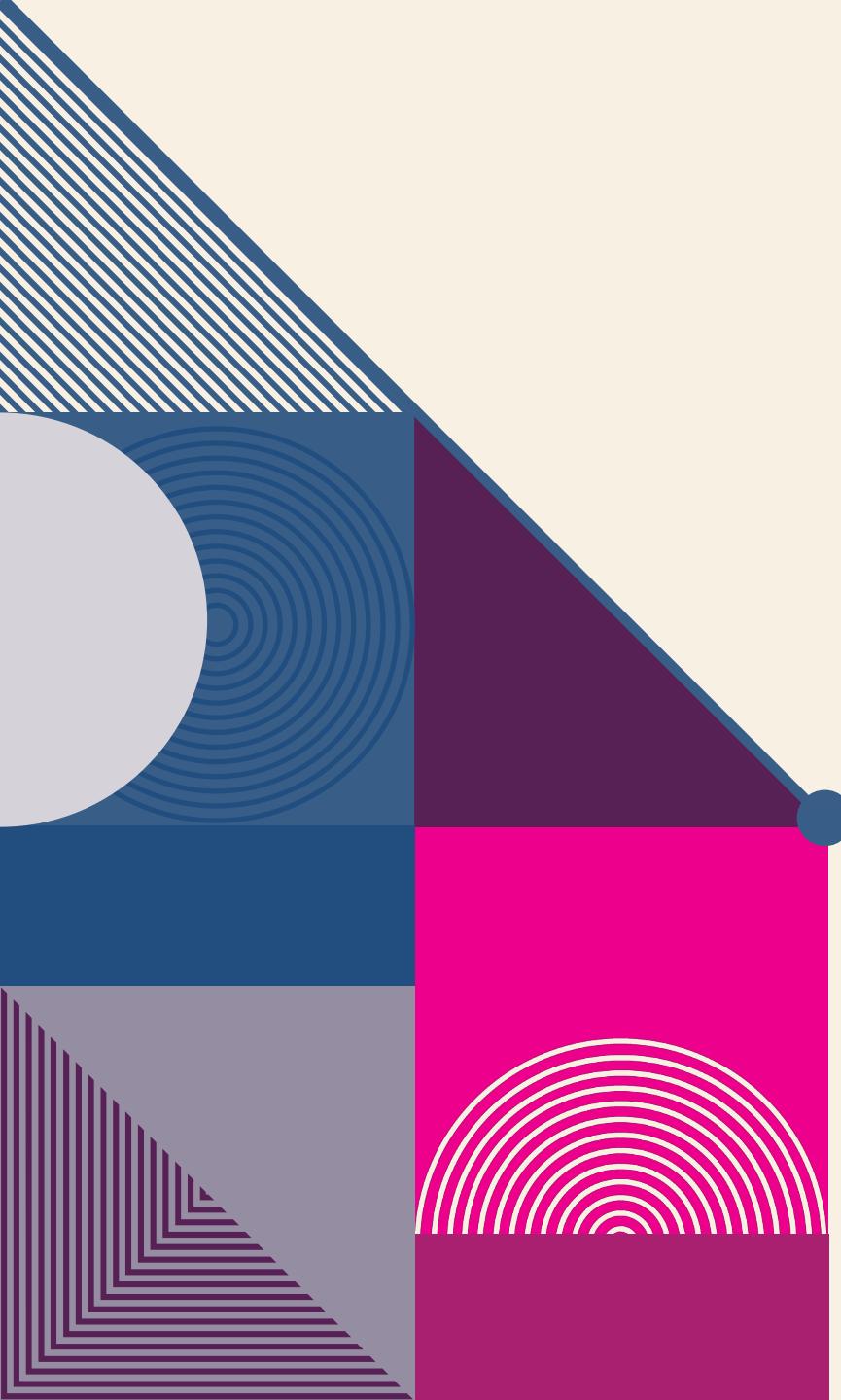




DE PINGKAART

DOOR TEAM TIJDREIZIGERS:
BABAN GURMAIL, SHARON SONKU EN DANNY KERSSENS





AGENDA

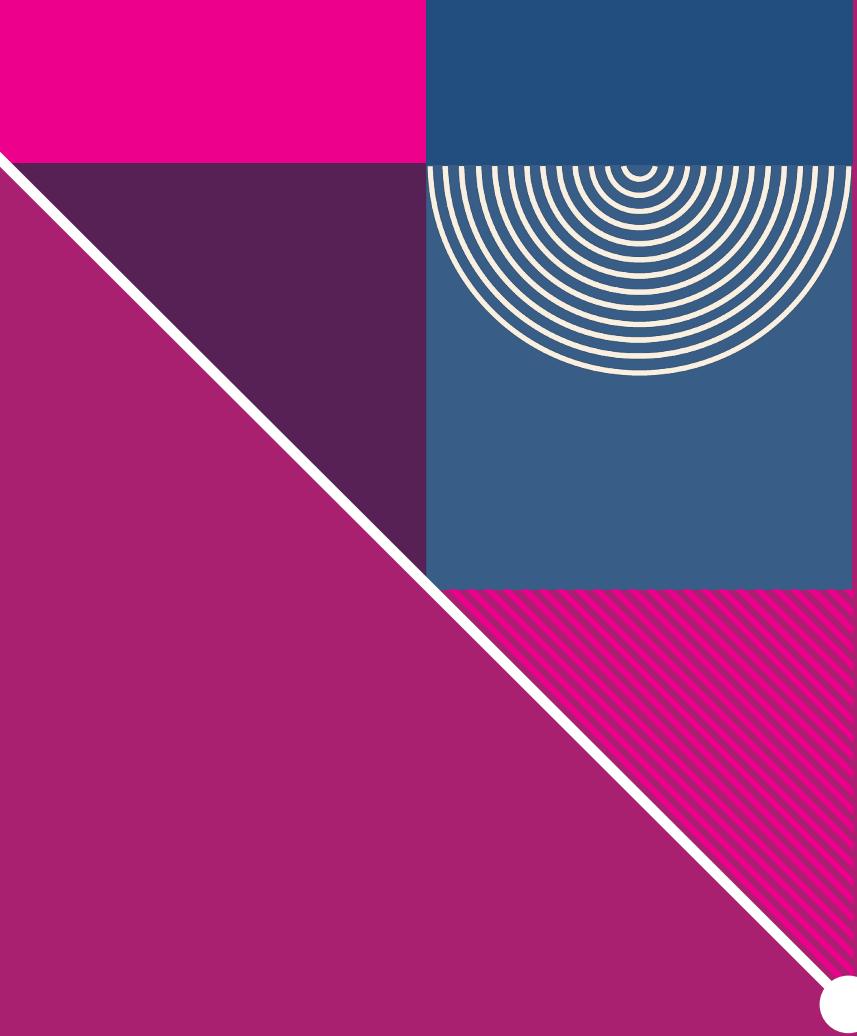
Inleiding

De Pingkaart

Het prototype

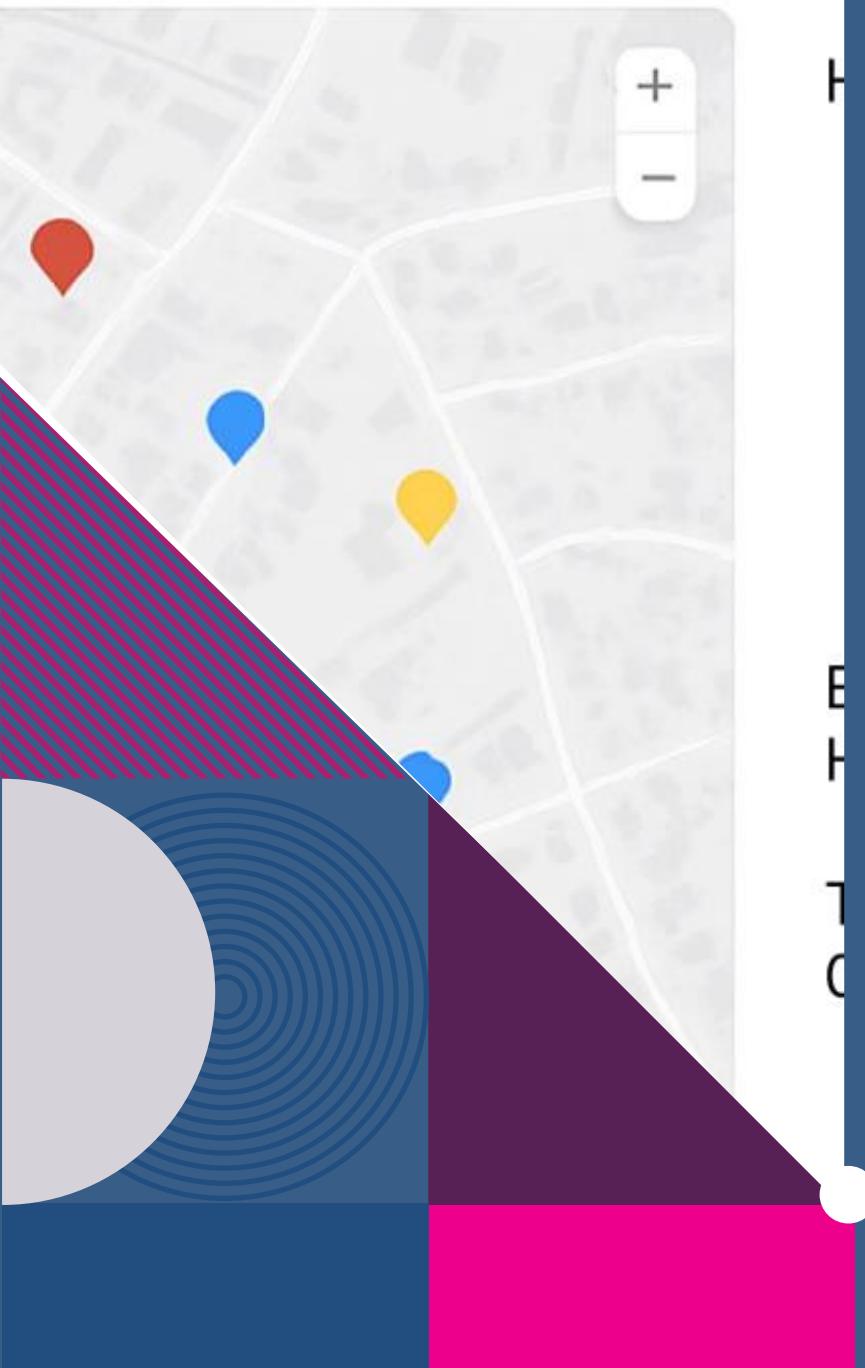
Adviesrapport

Conclusie



INLEIDING

- Het doel van de opdracht
- Waarom dit concept?
- Doelgroep
- Welk probleem proberen wij op te lossen?

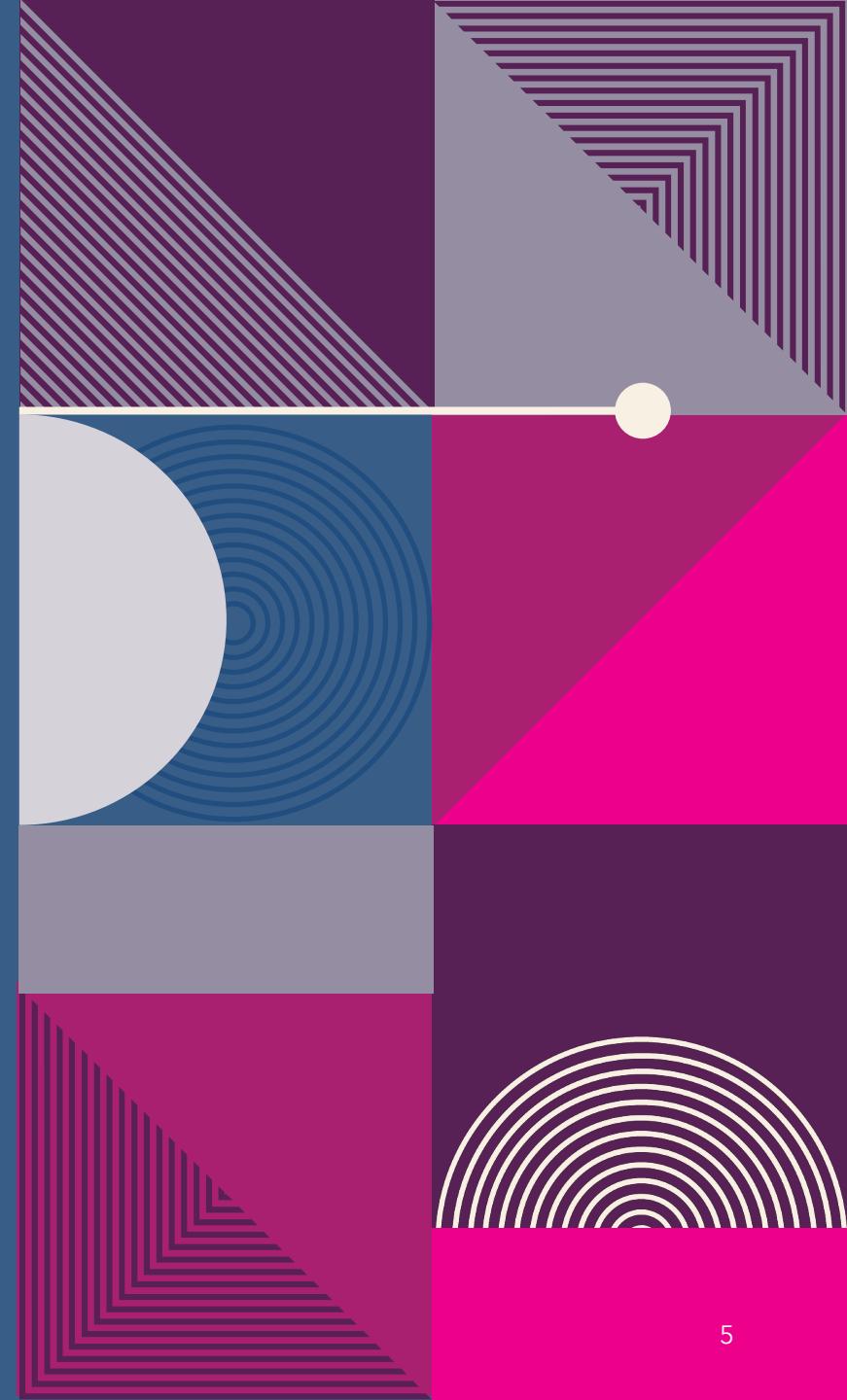


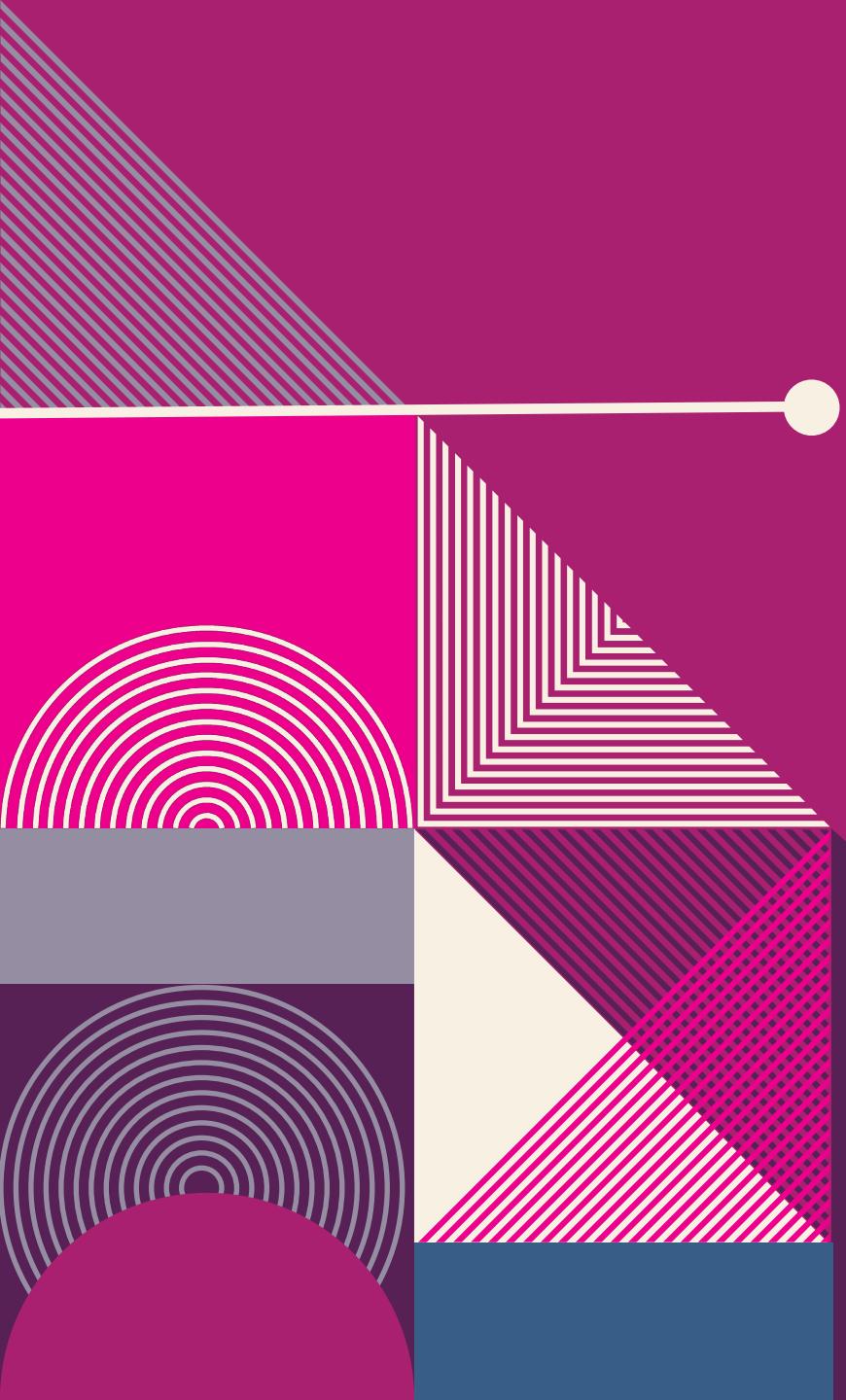
DE PINGKAART

- Hoe werkt het concept
- Waarom wij voor dit concept hebben gekozen
- Wat zijn de belangrijkste functies?
- User experience

DEFINITIEVE VERSIE CONCEPT

- Aanpassingen aan de hand van interviews
- Figma ontwerp
- Governance





ADVIES RAPPORT

- Hoe zou het concept verder ontwikkelt kunnen worden?
- Wat is er cruciaal voor het slagen van dit concept?

CONCLUSIE

- Samenvatting project
- Wat hebben wij geleerd?
- Wat zijn de volgende stappen?



BEDANKT VOOR
UW AANDACHT!