

CITY TABLE

Marco Mørck

Mads Rostgaard

Nicklas Christensen

Simon Kjellerup



Gruppe: 8

vejl.
Anni Grøndal

11/11-20

Link til Video: https://youtu.be/Gm_4R5yTjQU

University
College
Lillebælt



Abstract

Bylaboratoriet at the museum Økolariet in Vejle is strongly characterized by text. It is designed by and for architects with the interest in reading about the city and the capabilities to decipher what is actually written. In other words the exhibition mostly activates the intellect, and leaves behind the senses of the visitors. This report provides solutions as to how Økolariet can make a more interactive installation in Bylaboratoriet, which appeals to kids and adults alike. By researching which senses visitors appreciate most in interactive installation, the report builds upon data to guide the creation of a prototype that incorporates several senses and fulfills the wishes of interaction. The report suggests implementing what is named a "City Table". This installation consists of a rotatable model of Vejle city. By grabbing a handle on the side of the table, visitors are able to spin the model around. Whenever the table turns by a specific degree, so that a specific landmark or area of Vejle is highlighted by a spotlight, a speaker activates and tells an engaging story with facts and inspirations about said landmark or area. This way a whole family can visit the exhibition and be engaged in listening to the story about Vejle. This solves the issue of a text heavy exhibition by supplementing it with an interactive installation that appeals to both children and adults.



Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Problemformulering	4
Metodeafsnit	5
Afgrænsning	6
Discovery	7
Interpretation	9
Ideation	11
Experimentation	13
Evolution	15
Konklusion	16
Litteraturliste	17
Bilag	18



Indledning

Økolariets udstilling "Bylaboratoriet" har brug for en bedre og mere inddragende brugeroplevelse. Da udstillingen er meget præget af at være lavet udelukkende af arkitekter, mangler der en sammenhæng til resten af Økolariet, visuelt og sanseligt.

Vi er blevet bedt om at give et forslag på en interaktiv installation, der kunne supplere den øvrige udstilling, og derfor skabe en rød tråd gennem hele Økolariet.

Rapporten kigger nærmere på hvordan dette problem kan tackles, hvordan udstillingen gøres mere interaktiv, og hvordan man appellerer til både børn og voksne.

Vi har foretaget research for at skabe et fundament til en senere idégenerering. Rapporten giver et indtryk af, hvad denne idégenerering mandede ud i.

I vores analyse kommer vi ind på hvordan vi har brugt design thinking princippet, og hvad vi har brugt det til. Vi beskriver vores proces fra start til slut, og hvordan vi har skabt grundlag, der har været med til at teste vores ideér, f.eks ved hjælp af spørgeskema og brugertest.

Vi viser vores prototyper fra de første skitser, og til sidst det der er blevet til vores produkt, City Table.

Problemformulering

Hvordan kan en mere sanselig interaktiv installation supplere en udstilling, som er stærkt tekst præget?

- Hvordan kan denne installation henvende sig til både børn og voksne?
- Hvordan balancerer man mellem at holde udstillingens oprindelige "tone" og indføre et element af sanselighed?



Metodeafsnit

Spørgeskema (Higgs, 2020):

For at få et hurtigt og bredt overblik over ens emnefelt, kan et spørgeskema benyttes.

Interviews (Higgs, 2020):

Ved at udføre interviews kan man få adgang til mere dybdegående informationer omkring ens emnefelt. Interviews kan bruges som det kvalitative modstykke til spørgeskemaer.

Personas (Interaction Design Foundation, 2020)

Udformningen af en persona skal bidrage til at tydeliggøre hvilken målgruppe ens projekt sigter efter at ramme. I vores tilfælde er persona og case slået sammen for at give et indtryk af vores prototypes funktion og vision.

Tone of voice (Lee, ???)

En udarbejdelse af ens koncepts Tone of voice giver konceptet et klar udtryk, som kan få det til at skille sig ud fra andre oplevelser. Det handler i bund og grund om at give gæsterne en mindeværdig oplevelse.

Brugertest (Saffer, 2010, s. 181-85)

Brugertest er en metode til at måle om man med sit produkt/koncept er på vej i den rigtige retning. Ved at lytte til brugeres feedback, kan man korrigere sit design, således at det rammer målet.

Design Thinking (IDEO, 2012, s. 11)

Formålet med Design Thinking er at omskabe besværlige udfordringer til konstruktive designmuligheder og skabe mest muligt flow i ens projektarbejde. Der arbejdes i skiftevis konvergent og divergent tænkning, hvor ens opmærksomhed henholdsvis bredes ud og snævres ind.

Daily SCRUM (Schwaber and Sutherland, 2017, s. 12)

Egentlig hører Daily SCRUM til i et to-ugers sprint. Med en Daily SCRUM skal hvert medlem på skift og i starten af dagen fortælle om sin indsats og sine nuværende blokeringer. I vores gruppearbejde har vi valgt at bruge Daily SCRUM som guide til, hvordan vi starter hver dag.

Prototyper (IDEO, 2012, s. 58)

Prototyper er en funktionel men ikke komplet udgave af ens produkt/koncept. Det bruges for at teste om funktionerne virker, som de skal. Prototyper findes i lo-fi eller hi-fi udgaver.



Afgrænsning

City Table konceptet er udviklet med intentionen om at videregive information om vejle- by og område på innovativ og interaktiv måde. Projektet er blevet udviklet i forhold til kendt teknologi for at holde idegenereringen realistisk. Da dette hovedsageligt er et skoleprojekt har vi prioriteret de krav som skolen og Økolariet har sat til installationen.

Opgavens krav stillet af henholdsvis UCL og Økolariet:

1. Der skal udvikles et interaktiv installations koncept, der inkluderer en funktionel prototype. Desuden skal der også fremstilles en plakat og en video til at præsentere brugen af produktet samt en folder der præsentere konceptet.
2. Bylaboratoriet er lige nu meget traditionel. Opgaven er at udvikle et installations koncept der falder bedre i tråd med resten af Økolariets udstillinger.

I den analytiske process der fulgte opgaven har vi forsøgt udelukkende at tilegne os viden via dokumenteret teori om- handlende desk- og field research. Vi bestræber os desuden på at opfylde opgaven via en mere metodisk tilgang til designprocessen. Vi tager herfor brug af metoden "design thinking" til at strukturere den process hvori vi udarbejder vores prototype.

På baggrund af informationen modtaget fra Økolariet og den research vi har foretaget os mener vi at der det kan være relevant at inddrage sprogmuligheder for udenlandske turister. Men selvfølgelig ligger det primære fokus i vores målgruppe og givent udstillingens formål, vejles indbyggere.



Discovery

I Discovery-fasen planlægger og udfører man research. Her udformes det fundament af information, som ens videre arbejde bygger ovenpå. Vi har forsøgt at sætte os ind i klientens ønsker og brugernes behov, når de besøger museer generelt. Desuden har vi søgt inspiration ved at besøge/kontakte andre museer og hører om deres måde at udforme interaktive installationer, samt undersøgt hvilke teknologiske muligheder vi kan gøre brug af. Klienten (besøg på Økolariet og hjemmeside) Op til et planlagt besøg for hele årgangen på Økolariet satte vi os grundigt ind i Økolariets profil og historie. De informationer, som deres hjemmeside formidlede, gav os følgende indsigter: Formidlingen af bæredygtighed - hvordan kan Økolariet hjælpe Vejle Kommunes borgere til at træffe bæredygtige valg? Interaktivitet - læring og oplevelse går hånd i hånd.

Med dette i baghovedet besøgte vi deres oplevelsescenter i Vejle. Her fik vi et indtryk af Bylaboratoriet og hvilke muligheder vi havde for at lave en interaktiv installation. Vores oplevelse af Bylaboratoriet er, at udstillingen er meget teksttung. Væggene er plastret til med tekst og billeder. Der er med andre ord ikke mange interaktive installationer. Det præsenterer en god mulighed for at skabe en installation, der appellerer mere til sanserne og dermed supplere udstillingens helhedsoplevelse. Gæsters behov (spørgeskema)

Efter besøget på Økolariet og med vores emne i baghovedet, gik vi i gang med at undersøge, hvad gæster af museer og oplevelsescentre egentlig gerne ville have. Dette gjorde vi for at kunne fange flest mulige menneskers interesse.

Da vi gerne vil øge det sanselige udbud i Bylaboratoriet, kan et spørgeskema, der omhandler folks foretrukne sans at opleve en udstilling med, være behjælpelig. Vores hensigt med de svar, spørgeskemaet skal give, er at bruge dem som fundament til at brainstorme over idéer til prototyper. Afsnittet "Interpretation" går mere i dybden med de indsendte svar. Inspiration fra andre museer (field visit og interviews) Som et led i inspirationssøgningen besøgte vi som klasse Kongernes Jelling. Dette besøg viste sig at være overordentligt nyttigt i vores videre arbejde, hvilket vil komme mere til udtryk i afsnittet "Ideation". Bl.a. kommer idéen om Star Trek-bordet og cylinderen fra konkrete installationer på Kongernes Jelling. Den erfaring vi har taget med os fra Jelling er, at et besøg på et museum ikke kun skulle formidle viden, men også fortælle historier. Sætte gæsternes fantasi i gang og vække deres nysgerrighed.



Vi ringede desuden til en række andre muséer for at undersøge, hvad konkurrenter gør for at gøre udstillinger interaktive samt høre om deres erfaringer med interaktivitet. En repræsentant fra Moesgaard gav os nogle gode råd ift. interaktive udstillinger. Rådene handler om at ramme den gyldne balance mellem passivitet og kompleksitet - hvis en interaktiv installation til én person står i et rum med plads til 100 mennesker, er de resterende 99 passive. Omvendt hvis en interaktiv installation skal bruge 15 mennesker for at fungere, øges kompleksiteten - det kræver mere at udvikle og operere. Disse overvejelser omkring passivitet og kompleksitet var meget nyttige og noget vi har tænkt med i udformningen af vores endelige prototype.

Teknologiske muligheder

Vi satte os for at søge inspiration ved at undersøge allerede eksisterende teknologier. Her benyttede vi os af desk research, da denne metode kunne give os et bredt indblik i vores muligheder. Vores mål med at lave desk research er at udarbejde en liste over muligheder og inspiration for på den måde at lære de teknologiske begrænsninger at kende. Denne liste indeholder bl.a. punkterne AR / VR, afstandsmålere, Lego, holografiske skærme og audiowalks.

Delkonklusion

Ved at undersøge klientens profil samt ønsker får vi et fyldestgørende indblik i, hvilke muligheder vi på indholdssiden har. Oplevelsen af Bylaboratoriet kan forstærkes ved at inkludere en installation, hvor de besøgende får aktiveret sanserne frem for intellektet. Den inspiration vi fik fra både vores desk research og besøget på Kongernes Jelling gav os en række pejemærker at sigte efter, når man skal lave interaktive installationer. Dette gav os en ramme for formsiden af vores koncept.



Interpretation

Vi blev stillet vores problemstilling, om at skabe et mere interaktivt rum i bylaboratoriet, som var mere koblet til resten af Økolariet. For at kunne sætte os ind i hvad der vil være attraktivt at indføre, blev vi nødt til at finde ud af, hvad folk finder mest interessant ved at gå på udstillinger. Hvor interaktivt skal det være? Skal man røre, lytte eller lugte? Spørgsmål som disse kan vi på ingen mulig måde besvare uden at række ud til langt flere personer. Vi besluttede os derfor for at lave et spørgeskema, som vi kunne sende ud, og derved få en dybere indsigt i, hvad folk finder størst interesse ved, og husker bedst ved en interaktiv udstilling. Vi har i vores spørgeskema stillet disse spørgsmål:

Hvor ofte går du på museum / oplevelsescenter?

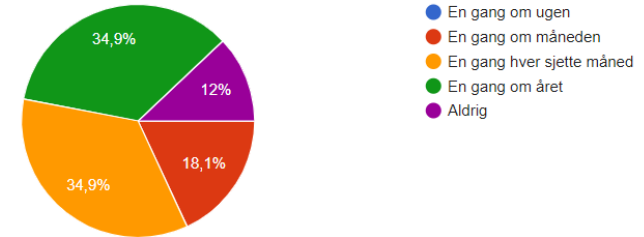
Tager du på museum for at få viden eller oplevelser?

Hvilke sanser ville være mest spændende at opleve for dig ift. udstillinger? Nævn den bedste udstilling du har oplevet eller hørt om (evt. link til museum / udstilling)

Vi endte med 83 besvarelser, og har derfor et bedre indblik i, hvad de enkelte brugere søger, når de går på museum, og hermed en bedre mulighed for at udvikle vores produkt i den rigtige retning.

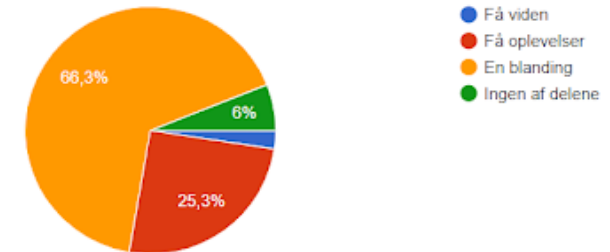
Hvor ofte går du på museum / oplevelsescenter?

83 svar



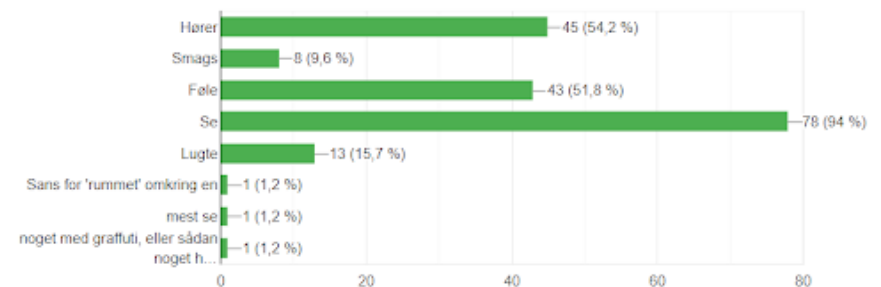
Tager du på museum for at få viden eller oplevelser?

83 svar



Hvilke sanser ville være mest spændende at opleve for dig ift. udstillinger?

83 svar





Vores besvarelser ser sådan her ud:

Med udgangspunkt i vores spørgeskema, og med et generelt fokus på at ville skabe en interaktiv udstilling for hele familien, har vi kreeret en persona som består af en familie, som alle sammen oplever udstillingen på samme tid.

Det har vi gjort for at kunne analysere på, om vores udstilling kan fungere på trods af aldersforskelle og forskellige indlæringsmetoder. For at ramme et så bred målgruppe som muligt.

Vi har også lavet et interview med Anne Gottlieb, som er undervisningsmedarbejder på Experimentarium, omkring deres tre mest populære interaktive udstillinger. (se bilag)

Hun udtaler blandt andet "Vores erfaringer er at jo mere gæster bliver udfordret og skal interagere, jo mere lærer de og synes er sjovt. Der er få, der synes fordybende stillestående udstillinger er spændende." Dette har vi taget til os i vores fremtidige overvejelser i løbet af vores idéudvikling.

Delkonklusion:

I dette afsnit forklares der omkring vores fortolkning, og vores forarbejde til den.

Vi kommer ind på vores spørgeskema, hvorfor vi har lavet det og svarene på det.

Derefter snakker vi om persona, og til sidst et interview med Anne Gottlieb fra Experimentarium.



Ideation

Tredje trin af Design thinking kaldes "Ideation" fasen, og det er her, man begynder at generere håndgribelige idéer. Idéen er, at man skal få smidt så mange idéer på banen som muligt og så derfra beslutte sig for, hvilke idéer er mulige inden for de rammer, der nu er stillet, dvs. tid, installationens størrelse, budget osv. Når man har fået skrevet en bred vifte af idéer ned, udvælger man de idéer, man mener er bedst, og herefter videreudvikler man dem.

Idéudvikling

I forlængelse med researchen vi har foretaget os i de 2 første faser, begyndte vi en brainstorm, der tog udgangspunkt i de teknologier, vi havde fundet frem til. Efter at have vejlet både fordele og ulemper samt vores teknologiske færdigheder fandt vi frem til 4 idéer vi mente der kunne udvikles videre på.

De fire idéer, der blev til tre

Idé 1: Audiowalk

Idéen består af at "mappe" hele Bylaboratoriet, så udstillingen vil forme sig efter hvor langt, man er nået. Det er meningen, at når man står et bestemt sted, vil der køre en animation på væggen, som indebærer en illustration sammen med noget information i form af faktabokse eller lignende. Nogle af animationerne vil hertil have en speak som overordnet vil kommunikere informationen, og heraf kommer navnet "Audiowalk."

Idé 2: Star-trek Bordet

Denne idé er en udvikling af den bymodel, der allerede findes på udstillingen. Idéen er at gøre bordet lidt større og få lagt en touchskærm oven på installationen. Man kan bruge touch-funk-

tionen til at trykke på forskellige seværdigheder og byområder for at åbne infobokse, billeder eller film om stederne. På denne måde er håbet også, udover at kommunikere fakta gennem et interaktivt design, at kunne vække brugerens nysgerrighed og få dem til at tage ud til stedet de ser på modellen for at se, om det så ud på som modellen og billederne.

Idé 3: Cylinderen

Idéen bag cylinderen er at brugeren møder en cylinder der kan rotere og dermed fortælle en mindre historie og/eller videregive fakta omkring byen og dens bygningsprojekter.

Idé 4: Gulvskærm

Denne idé indebærer en gulvskærm og interaktive projektorer, der projekterer billeder af Vejle by på væggene samt gulv. Idéen er ment mest til børn og går ud på, at børn ville kunne få lov til at lege monster i Vejle by. Bygninger og andet vil altså have mulighed for at blive ødelagt, og barnet vil kunne destruere huse, biler og anden bebyggelse i Vejle by. Idéerne udvikles



Efter at have udviklet på de fire idéer vi har udvalgt, nåede vi det punkt, hvor vi blev nødt til at indsnævre valgene, grundet midtvejspitchen. For at opnå dette besluttede vi, at idéerne



kunne kombineres. Vi valgte at kombinere cylinderen og gulvskærmen, samt cylinderen og Star Trek bordet.

Vores idé blev til en helrumsinstallation, der inkluderer projektorer på væggene for at give brugeren en oplevelse af at de befinder sig et sted i Vejle by. I midten af rummet vil der være en roterbar cylinder, der skifter billederne på væggene og tager brugeren til et andet sted i Vejle.

Star Trek bordet blev også slået sammen med cylinder idéen og fik her en ny funktion. I stedet for en interaktiv brugerflade på toppen af byen ville bymodellen gøres roterbar. Når man drejer bordet, vil det på visse steder stoppe, et spotlys vil skinne ned på en del af modellen og brugeren vil høre en speak om det belyste område.

Pitch

Efter at have udpenslet 3 forskellige idéer, blev der udviklet 3 tilhørende lo-fi prototyper så vi kunne pitche idéerne til den projektansvarlige. Efter at have fået feedback på idéerne blev det hurtigt besluttet at helrumsinstallationen med projektorer og gulvskærm skulle droppes, og vi besluttede os for at den idé, vi ville videreudvikle, skulle være det roterbare bord med bymodellen ovenpå.

Tonen sættes

Med idéen fastlagt begav vi os ud i at finde, hvilken information der skulle kommunikeres til brugeren og hvordan. Efter at have analyseret den nuværende udstillings "Tone of Voice" blev der

udarbejdet et skema og plan til, hvordan informationen skal kommunikeres. Personligheden skal være fortællende, professionel og inspirerende. Formålet er, at fortælleren skal vække ens fantasi og nysgerrighed. Tonen skal være ærlig, personlig, engageret og sproget skal være simpelt og let forståeligt. Efter at have defineret tonen fremstillede vi en skabelon til, hvad der skulle kommunikeres. Nedenfor følger et eksempel på en af de speaks vi formulerede:

Eksempel: *Parken. En oase midt i travlheden. I parken kan du finde søen, hvor det bæredygtige anlæg både renser søen og fodrer ænderne. Hvis du går tæt på anlægget, vil du kunne høre ... ingenting! Det er nemlig helt lydøst! Midt i stilheden får du måske lyst til at sætte dig på en bænk. Herfra vil du kunne se det meste af parken. Hvad vil du lave, mens du sidder der på bænken?*

Delkonklusion:

I forlængelse af de resultater vi tilegnede os i Discovery og Interpretation faserne, begyndte vi Ideation fasen med en brainstorm, som resulterede i en masse overordnede idéer, der kunne videreudvikles. Efter at have nedskrevet en masse idéer gjorde vi brug af divergent tænkning og fik udpenslet nogle få idéer. Efter at have pitched de tre koncepter og fået feedback gik det hurtigt op for os, hvilken idé vi ville gå videre med. Efter analyse af udstillingens Tone of Voice satte vi os til at rammesætte installationen i samme forstand.



Experimentation

Efter udvælgelse af vores Lo-Fi prototyper gik vi igang med at tænke, hvordan vi bedst kunne vise vores koncepter. Valget af fremgangsmåde kan være altafgørende for, om en lo-fi prototype kan illustrere konceptet godt eller dårligt. I processen overvejede vi derfor flere forskellige metoder såsom at bruge Adobe programmer, tegninger og papfigurer. Efter en vurdering af vores 3 lo-fi prototyper må vi konkludere, at der er fordele og ulemper bag de forskellige fremgangsmåder og er derfor gået med forskellige løsninger til hvert koncept.

3 Lo-Fi prototyper

'Mapping på væg' skal kunne illustrere, at væggene ændrer sig, når en gæst passere et punkt i lokalet og derfra vil en speak starte. Vi mener, den bedste løsning for at vise konceptet er en 3D løsning for at vise dens funktionalitet og derfor endte valget på en papfigur og nogle tegninger, der skal fungere som skiftende vægge.

Helrumsinstallation

For at vise rummets koncept er det vigtigt, at fremgangsmåden er ligetil og nem at forstå for ikke at skabe forvirring. Derfor vurderer vi, at en tegning nemt kan forklare konceptets funktion og idé. Vi tænker, at en drejefunktion er nødvendig for at illustrere funktionen, at rummet kan ændres ved håndkraft ved at dreje bordet.

Derfor blev et hjul i pap sat i produktion, som skulle erstatte funktionen til bordet i lokalet og skabe en illusion om, at man kunne dreje bordet for at ændre billederne på væggene.

Rotérbart bord

I denne prototype er vi enige om, at funktionalitet er altafgørende for at forklare konceptet. Derfor er en 3D prototype oplagt, som er produceret i pap for at vise ideén om, at bordet skal kunne drejes. Detaljer bliver vist visuelt i papformat med tegninger, hvor vi verbalt pitcher ideén.



Overgang

Efter udviklingen af vores 3 Lo-Fi prototyper og en pitch på vej, påbegyndte vi forberedelser til vores pitch præsentation. Under vores pitch er det blevet gjort klart, hvilken af vores ideér vi brænder mest for, hvilken der nemmest kan eksekveres, og med feedback fra vejleder er vi ikke længere i tvivl om hvilken Hi-Fi prototype vi går med - det rotérbare bord.

Hi-fi udvikling

Under processen i udvikling af hi-fi prototypen bruger vi samme fremgangsmåde og mente egentligt ideén om, at vores udstilling i pap fungerer fint på et træbord. Længere i processen lavede vi yderligere research og fandt inspiration i FabLab - og blev egentligt meget hurtigt enige om, at ideén om at lave vores udstilling i 3D print og lasercut ville være et bedre fit end blot nogle papfigurer. Efter en bekræftelse i at 3D print og lasercut var en mulighed, droppede vi alt, der havde med pap at gøre og påbegyndte processen i håbet om at få et bedre resultat af en hi-fi prototype.



Færdigt produkt

Bordet er fremstillet i træ med en drejefunktion fra standen til bordpladen.

Det færdige produkt er fremstillet af små huse, som er 3D printet, der bruges til dekoration for at styrke illusionen om et egentlig byområde.

De 4 installationer er lasercuttet samt træer og bænke. I helhed giver det et nemt overblik for gæsten, at her er noget, man skal se efter.

Brugertest

I vores brugertest har vi spurgt tilfældige personer om at afprøve vores produkt og dets funktion og derefter svare på en række følgespørgsmål for at få deres input. Alle vores testpersoner var enige om, at produktets funktionalitet var nem at se sig ud af, men foreslår at der kunne tilføjes både håndtag eller pile, som påpeger, at bordet kan dreje for en endnu tydeligere funktionalitet som nemt kan forstås på alle sprog. Det blev nævnt, at vores produkt var mere interaktivt end blot nogle plancher af noget tekst og derfor sjovere til både børn og voksne.

Delkonklusion

Efter at have været meget målrettet med den første tilgangsmåde, men senere hen måtte konkludere der er mange faktorer som spiller overens. Når man går fra en lo-fi til hi-fi prototype blev det hurtigt tydeligt, at den nye tilgang til vores mål var en klar forbedring for at opnå det bedste hi-fi slutresultat.





Evolution

Det var svært at begrænse os selv, da vi kom frem til denne kombi af vores 2 lo-fi prototyper, da vi følte mulighederne var "uendelige". Hele ideén og konceptet bag vores City Table var at gøre Vejle til en form for "legeplads" for både børn og voksne, hvor man skulle kunne styre og blive informeret om fremtidige tiltag i Vejle.

En videre evolution kunne være, at Økolariet opfandt en 'Bymaskot' som både kan fungere som logo eller kendemærke for deres mærkesager, som både gør det nemt genkendeligt og sjovt for børnene - vi foreslår derfor en maskot.

Maskotten kunne inddrages for eksempel i City Table, hvor børnene skulle prøve at finde ham/hende eller spotte, hvad han/hun laver på diverse installationer på City Table.

En skattejagt kan desuden fungere godt både med en maskot eller uden, som kan inddrages til City Table. På denne måde er det interessant for både børn og voksne. Skattejagt har til formål at få børn til at være længere tid ved installationen, hvis de ved, der venter en præmie oppe i receptionen, når de udfylder spørgeskemaet til skattejagten.

City Table har potentiale til at udvikle sig og skabe endnu flere installationer på bordet ved blot små tilføjelser.

City Table kan anses som en legoklods, hvor man kan bygge "uendeligt" ovenpå - målet er, at lave City Table over hele Vejle, som kan highlighte de fede steder i Vejle eller punkter, som kan komme i fremtiden.



Konklusion

I vores analyse har vi løst problemet og gjort ByLaboratoriet mere interaktivt end tidligere samt mere attraktiv for børn og unge.

City Table løser problemet ved at være interaktivt og appellere til de mest søgte sanser (se, høre og føle) set ud fra vores research og spørgeskema.

Det er vigtigt at kunne interagere med selve udstillingen når man har med den yngre målgruppe at gøre og endnu vigtigere at vække deres sanser så de husker oplevelsen. City Table har rig muligheder for at videreudvikles med forbedringer.

Vi kan derfor foreslå tilføjelser såsom skattejagt som giver børnene den ultimative oplevelse og virkelig interagere med City Table. Ideén bærer på at man skal indsamle oplysninger fra City Table hvor man svarer på en spørgeskema som man har fået udleveret i receptionen ved ankomst, ved korrekt udfyldning af formular tildes der en præmie ved receptionen. Ved denne metode opfordres børnene til at se nøje efter og interagere med City Table.



Litteraturliste

Schwaber, K. and Sutherland, J. (2017) The Scrum Guide [Online]. Link:

<https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-US.pdf#zoom=100> (Besøgt: 9. november 2020)

Interaction Design Foundation (2020) Personas [Online]. Link:

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/personas> (Besøgt: 9. november 2020)

Higgs, F. (2020) User research methods and when to choose the right one [Online]. Link:

<https://uxdesign.cc/user-research-methods-and-when-to-choose-the-right-one-a7030ad5e001> (Besøgt: 9. november 2020)

Lee, K. (???) How to Find Your Social Media Marketing Voice: The Best Examples, Questions and Guides [Online]. Link:

<https://buffer.com/library/social-media-marketing-voice-and-tone/> (Besøgt: 9. november 2020)

Saffer, D. (2010) Design for Interaction. 2. udgave. Berkeley, CA: New Riders



Bilag

Bilag 1:

Kære Simon

Alle vores opstillinger er interaktive.

Vi gør meget for, at komme ud til vores gæster med vores nye udstillinger og lige når vi åbner en ny udstilling har vi stigende besøgstal. Men det er ikke meget. Hvis det bare er en eller to opstillinger af en udstilling, sker der ikke nødvendigvis noget.

Vores 3 mest populære opstillinger er:

Bobleriet hvor man laver sæbebobler og lærer om dem. Her er det primært synssansen og følesansen man bruger.

Sansetunnelen, der starter med fødslen går videre til barndommen, til ungdommen, så voksenlivet og alderdommen. Man kravler gennem en mørk tunnel med hjertebanken og kommer ind i en spejlsal og dernæst skoven der både er rar og lidt uhyggelig. Her er det både noget man kan røre, se, lugte og høre. Når man går ind i stuen bliver gulvet skævt. Voksenlivet. I alderdommen bliver det mørkt og der kan man enten gå stille ned ad bakke eller rutche hurtigt ud.

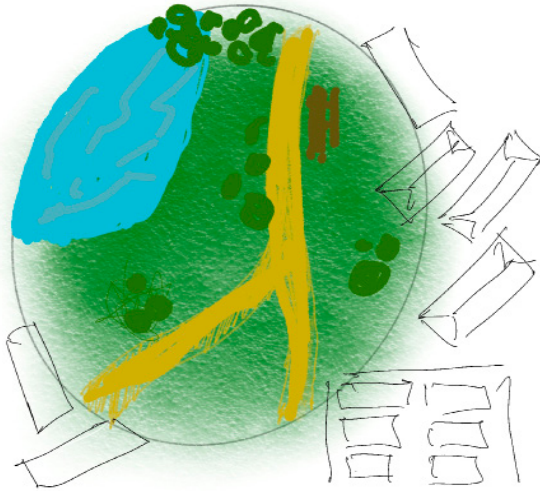
Pulsudstillingen bestående af 7 opstillinger, hvor man kan hoppe, danse, cykle, lege ikke røre jord, løbe i hamsterhjul, ride rodeo og kaste med bold. Alle sanser undtagen smagssansen bliver udfordret i de fleste af vores udstillinger. Vi har pt taget vores smagsopstilling ud pga covid. Men vores cafe er bygget op over at man skal udforske sine sanser med forskellige

smagsoplevelser. Vores erfaringer er at jo mere gæster bliver udfordret og skal interagere jo mere lærer de og synes er sjovt. Der er få, der synes fordybende stillestående udstillinger er spændende.

Bh Anne



Bilag 2: Koncept skitse af modelplatform



Bilag 3: Koncept skitse af modelplatform

