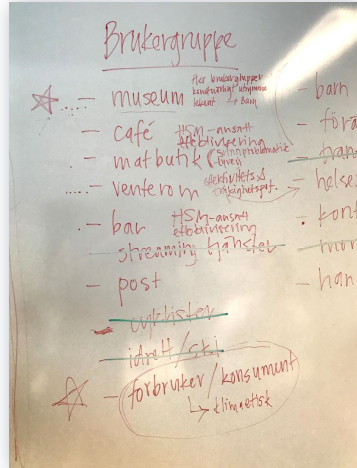


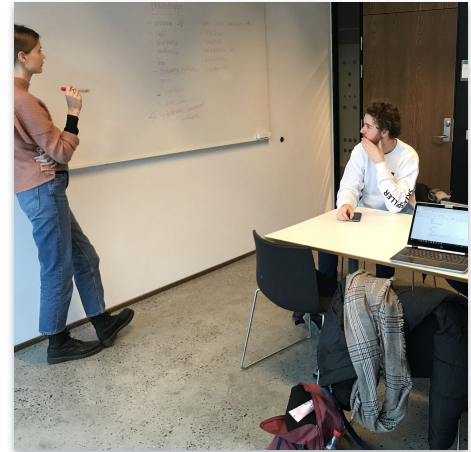
H V A S S





TEMA MUSEUM

MÅLGRUPPE BESØKERE (20 - 30 ÅR)



TIDSLINJE TIL NÅ



Bodystorming



Gruppeintervju
Ekspertintervju



Analyse
Affinity diagram



Behov

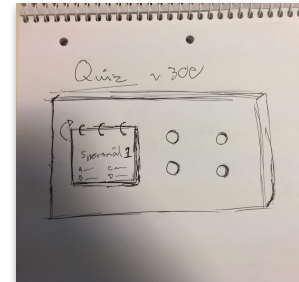
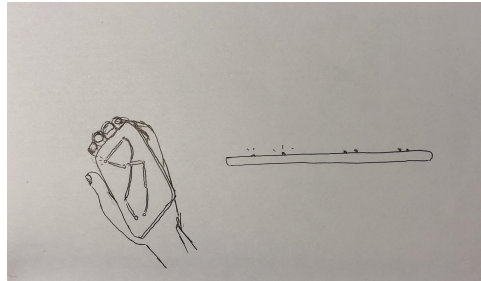
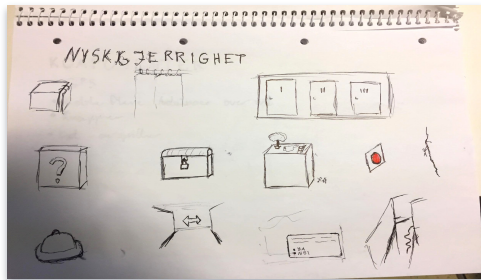
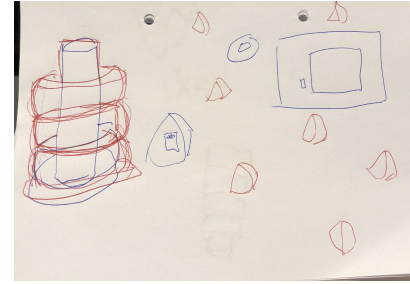
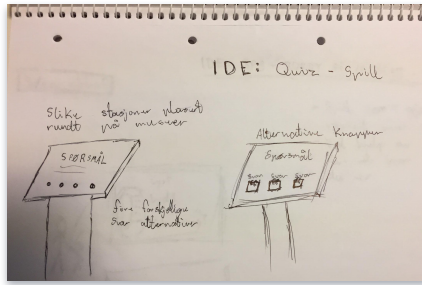
BEHOV

PERSONLIG UTFOLDELSE
FELLES ERFARINGER
UNDERHOLDNING

PROBLEMSTILLING

HVORDAN BRUKE NYSGJERRIGHET SOM LÆRINGSVERKTØY
OG FORMIDLING PÅ MUSEER.

IDEER



UTFORDRINGER

Hittil:

- Kontinuerlig kontakt med museum
- Få møtte opp til gruppeintervju

Videre:

- Unngå å lage noe som allerede eksisterer.
- Potensielle problemer med å brukere med på evaluering
- Treffer vi brukernes behov?



VEIEN VIDERE

- Begynne å skisse idéer
 - Implementering av Arduino
- Flere intervjuer
 - Fokus på underholdning
 - Pedagog
- Persona og scenariorer



SPØRSMÅL