

Team name: Navigator

Title prototype : Input-Output

Members:

Julia - typing on a computer + invent souvenirs

Anton , Natalia - concept and design of navigation

Artem - design

Sophia - ideas always

Natalie - the development of the idea entrance area

Description of the prototype :

- examples of souvenirs
- metaphorical installation - religious tree with colorful branches (symbolic color)
- Outdoor Navigation : colored tree branch " disagree " on the floor of the exhibition halls
- Entrance Lobby: schematic layout blocks the entrance area

Plan work on the prototype : the sequence of steps

souvenirs :

1. Product Analysis museum shop
- 2 . Defining the problem (narrow range)
- 3 . Brainstorming : selection of ideas
- 4 . Defining ideas leaders
- 5 . Roles - who and what makes
6. Making models

Navigation :

1. Analysis of navigation in the museum - definition of the problem (" incoherence " navigation)
- 2 . Development navigation concept - the idea of a tree
- 3 . Development Plan and the creation of a prototype navigation

Entrance Lobby:

1. Defining the problem (illogical distribution blocks incoming group)
- 2 . Solving the problem by creating a new plan of entrance

What are the goals we set for ourselves ?

Help orientation individual visitors - where in what religion am I?

Issue of new original souvenirs .

Change the input group .

What can be done using our prototype ?

Expanding the range of souvenirs

Cheap , coherent and original navigation

What materials do we use?

Fabric , metal , etc. for manufacturing souvenirs

floor tape

Paper for flyers

Название команды: Навигатор
Название прототипа: Вход-выход
Участники: роль-должность и имя
Юлия – набор текста на компе + придумываем сувениры
Антон, Наталия – концепция и дизайн навигации
Артем – дизайн
Софья – идеи сувенирной продукции
Наталья – разработка идеи входная зона

Описание прототипа:
примеры сувениров
метафорическая инсталляция – дерево религий с разноцветными ветвями
(цвет символичен)
напольная навигация: цветные ветви дерева «расходятся» по полу
экспозиционных залов
входная группа: схематическое расположение блоков входной зоны

План работы над прототипом: последовательность всех шагов
Сувениры:
Анализ продукции музейного магазина
Определение проблемы (ограниченность ассортимента)
Мозговой штурм: отбор идей
Определение идей-лидеров
Распределение ролей – кто и что изготавливает
Изготовление макетов

Навигация:
Анализ навигации в музее – определение проблемы («невнятность»
навигации)
Разработка концепции навигации – идея дерева
Разработка плана и создание прототипа навигации

Входная группа:
Определение проблемы (нелогичность распределения блоков входной
группы)
Решение проблемы с помощью создания нового плана входной группы

Какие цели мы ставим перед собой?
Помощь в ориентации индивидуальному посетителю – в каком месте
какой религии я нахожусь?
Выпуск новых оригинальных сувениров.
Изменение входной группы.

Что можно сделать с помощью нашего прототипа?
Расширение линейки сувенирной продукции
Дешевую, внятную и оригинальную навигацию

Какие материалы мы используем?
Ткани, металл и пр. для изготовления сувениров
Лента напольная
Бумага для флаеров