

Team name: "6 senses" or 5 + 1

Prototype name: "Feel the Museum"

Team members:

Catherine Sviatitskii - Project Manager / Communications

Anastasia Gruzdeva - designer

Ian Kalinin responsible for new technologies

Alina Goreva responsible for new technologies

Denmark Abatova - social networks

Love Skorokhodova - Social Networking / Web

Description

Create the following objects layouts , models , fragments , interactive labels Risovalka touch with the ability to print work , objects that can make sounds when touched , to be introduced in the exposure to expand the range of perception of the senses of the visitor (visual, auditory , tactile , tactile , olfactory and intuitive) .

Time: After 16:00

Our team started brainstorming.

Plan work on the prototype : the sequence of steps

1. Decide which objects will be the basis of our prototype.
2. Went to the halls of the museum , on the site to assess where to apply our ideas.
3. First went into the hall of archaic and traditional beliefs.
4. Develop a "black box" ! box with copies of archaeological objects of the Early Stone Age (paleo Venus and solstice and bone)
5. Discussion on how to place these copies in a box (in the form of three-dimensional shape or topography) .
6. Figure out how to present the figure of the Palaeolithic Venus. Venus cult of the mother .
7. An idea to place a dummy Buben and beater shaman in the hall " Shamanism in Siberia."
8. And also affect the sense of smell visitor with aromatic compositions (herbs , liquid essences) . Place them where sits a shaman .
9. In the hall " Traditional beliefs and images of Oceania " and decided to put the arch area bamboo curtain " was distilled evil spirit ."
10. The hall dedicated to the soul and the afterlife , invented put Risovalka touch that everyone can draw the soul. Paying pattern can be printed out.
11. The hall of Christianity there is an exhibit depicting the multiplication of loaves and fishes . Since coverage of taste difficult to present in the hall , you can put a screen on which the film will be broadcast on the topic of food.

Goals

Create objects for inclusion in the main exhibition with a view to expand the range of perception.

Materials

Team name «6 чувств» или 5+1

Prototype name «Почувствуй музей»

Team members

Екатерина Святицкая - руководитель проекта/коммуникация

Анастасия Груздева - дизайнер

Яна Калинина ответственный за новые технологии

Алина Горева ответственный за новые технологии,

Дания Абатова - социальные сети

Любовь Скороходова - социальные сети/ веб

Description

Создать следующие объекты- макеты, муляжи, фрагменты, интерактивные этикетки, сенсорные рисовалки с возможностью распечатать работу, предметы, способные издавать звуки при прикосновении, которые будут введены в экспозицию, чтобы расширить спектр восприятия чувств у посетителя (визуальное, звуковое, тактильное, осязательное, обонятельное и интуитивное).

После 16:00

В нашей команде начался мозговой штурм.

План работы над прототипом: последовательность всех шагов

1. Решаем какие объекты станут основой нашего прототипа.
 2. Отправились в залы музея, чтобы на месте оценить, где применить наши идеи.
 3. Сначала отправились в зал архаических и традиционных верований.
 4. Разрабатываем «черный ящик»! коробочка с копиями археологических предметов эпохи раннего каменного века (палео Венера и солнцеворот и косточка)
 5. Дискуссия о том, как разместить эти копии в ящичке (в форме объемной фигуры или рельефа).
 6. Выяснили как преподнести фигуру палеотической Венеры. Венера- культовый образ матери.
 7. Возникла идея разместить муляж бубена и колотушки шамана в зале «Шаманизм в Сибири».
 8. А также воздействовать на обоняние посетителя с помощью ароматических композиций (травы, жидкие эссенции). Разместить их там, где сидит шаман.
 9. В зале «Традиционные верования и образы народов Океании» решили разместить а области арки бамбуковую занавеску «Отгони злого духа».
 10. В зале, посвященном душе и загробной жизни, придумали поставить сенсорную рисовалку, чтобы каждый мог нарисовать душу. За дополнительную плату рисунок можно распечатать.
 11. В зале христианства есть экспонат, изображающий умножение рыб и хлебов.
- Поскольку освещение темы вкуса трудно преподнести, в зале можно поставить экран, на котором будет транслироваться фильм на тему еды.

Goals; создать объекты для включения в основную экспозицию с целью расширить спектр восприятия.

Materials: ватман, гофрированная бумага, цветные мелки, скотч, цветные обертки