

Visueel Grid in vorm van een interactieve (video)wall.

De tijdcapsule wordt in een “speciale” vorm gegoten. Honderden “ tijdcapsules in de vorm van een gridstructuur (vierkantjes / blokjes). Dit is dan tevens een interactieve muur, een groot scherm waarop alle tijdcapsules worden weergegeven, waarbij dan ingezoomd kan worden om individuele capsules nader te bekijken. Deze muur is dan ook weer een onderdeel van de tentoonstelling. Gebruikers / bezoekers kunnen dan dan te voren een “blokje” reserveren. Die kan dan ingevuld worden via een website.

Op deze manier wordt een mooi beeld gevormd van het huidige medialandschap en wordt alles ook automatisch gedocumenteerd voor later.

De website is eigenlijk de interactieve muur maar dan online op het net gegoten. Hier kan de gebruiker een vrij vakje aanklikken en deze invullen met zijn eigen persoonlijke belevingen op het gebied van internet en multimedia. Door middel van een url linken kan de gebruiker het makkelijk invullen.

Omdat er maar een beperkt aantal capsules / vakjes beschikbaar zijn komt hier hopelijk een “run” op en wordt er automatisch een buzz gecreëerd.

De Sprints.

Concept aanpassen: concept is goed alleen nog kleinere aanpassingen zodat het meer gericht is op de tentoonstelling.

- Doelgroep kiezen: we hebben al een doelgroep gekozen maar er moet nog beter over nagedacht worden. We willen een zo groot mogelijke doelgroep zodat ons concept voor zoveel mogelijk mensen werkt maar toch zullen we ons moeten toespitsen aangezien het ook om kwaliteit gaat en niet alleen om kwantiteit.
- Doelgroep onderzoek: na de beschrijving van de precieze doelgroep dienen we een doelgroep onderzoek te verrichten om precieze details hiervan te kunnen toespitsen op het concept.
- Technisch onderzoek: we moeten weten hoe ons concept gerealiseerd kan worden op een zo'n effectieve maar ook goedkope en mogelijke manier.
- Logo: ook kleine dingetjes als logo's moet gemaakt worden. Zowel een logo voor 't team als voor het concept waardoor de beleving groter zal worden.

Sprint 2 (week 14/15)

- Interface design: het design van de interface van ons concept zal ook gerealiseerd moeten worden zodat we door kunnen gaan voor onze eerste prototype. Hierbij zal ook Interaction Design om de hoek komen kijken.
- Het eerste prototype: na het design kan het eerste prototype gerealiseerd moeten worden. Hierbij is niet alles werkend maar zeker grotendeels.

Sprint 3 (week 16/17)

- Testen: het eerste prototype gaat getest worden of het gebruiksvriendelijk is.
- Onderzoek, aanpassing: ook word het eerste prototype onderzocht door onszelf afgezien van de testen. Hierna gaan we de mindere kanten aanpassen om een zo'n goed mogelijk nieuw prototype te kunnen maken.
- Analyse: analyse over hoe we het prototype kunnen verbeteren

Sprint 4 (week18/19)

- Eindproduct: alle verbeteringspunten toepassen op het prototype en daarmee het vormen van eenproduct.