

Studio 7A

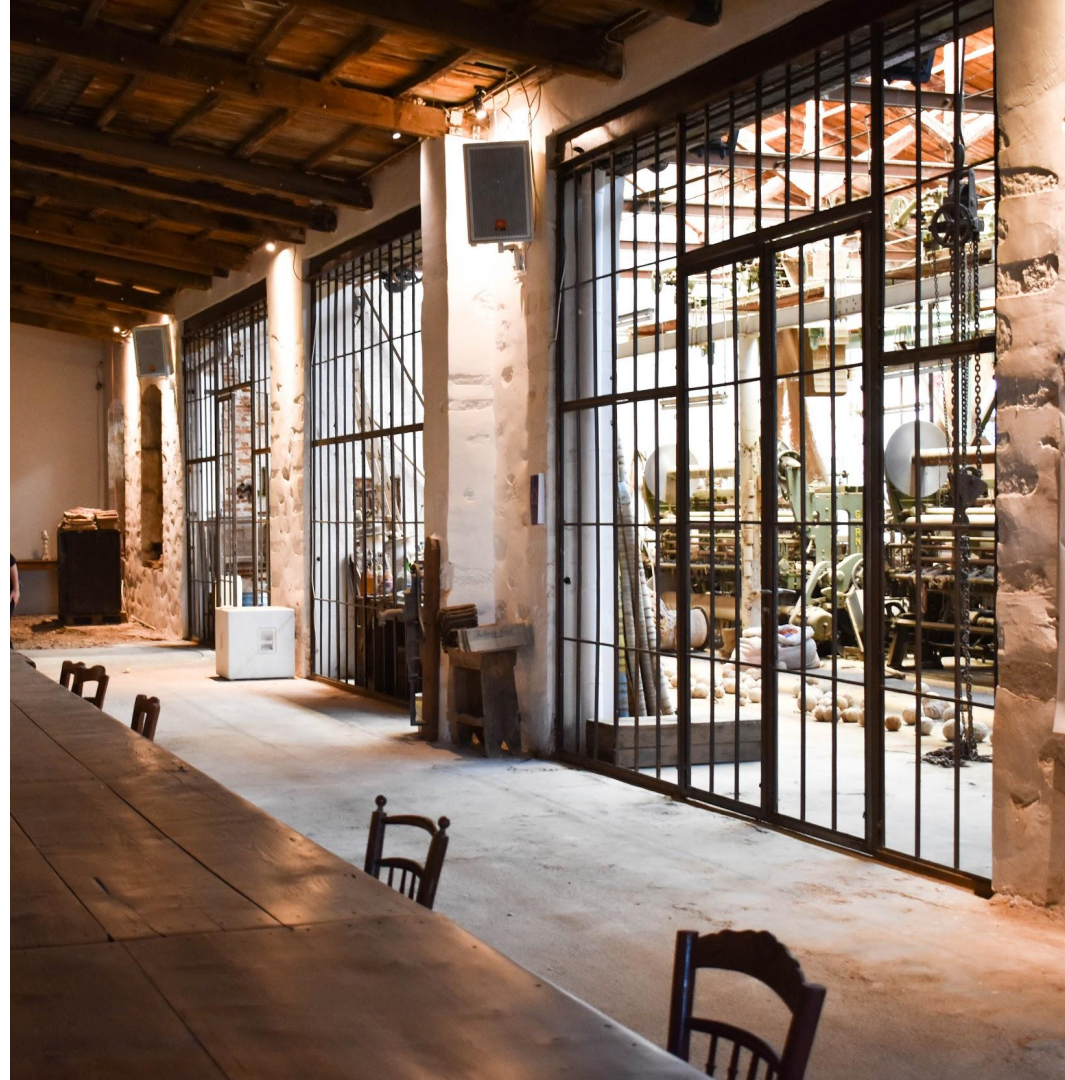
Ομάδα Α:

Μαρία Γαϊτάνου dpsd14015

Ιωσηφίνα Μάργαρη dpsd14058

Μανώλης Παπαμακάριος dpsd13132

Έλλη Χαρίση dpsd14120





Brief

Το υπό σχεδίαση σύστημα αφορά τον εμπλουτισμό της τουριστικής εμπειρίας στο νησί της Σύρου και συγκεκριμένα στο κλωστοϋφαντουργείο Ζησιμάτου. Το σύστημα θα αξιοποιεί τους χώρους του εργοστασίου με διαδραστικό τρόπο, με στόχο μία ξενάγηση εμπειρίας. Σκοπός είναι η ανάδειξη της κλωστοϋφαντουργίας στην Σύρο, της ιστορίας του χώρου και του τρόπου λειτουργίας του εργοστασίου. Η απόκτηση των γνώσεων θα γίνεται μέσω σταδιακής εξερεύνησης του χώρου και επίλυσης γρίφων.

Στόχοι

- * Ανάδειξη της ιστορίας της κλωστοϋφαντουργίας & του εργοστασίου
- * Αλληλεπίδραση με το χώρο του εργοστασίου με τη βοήθεια διαδραστικών συστημάτων
- * Δημιουργία παιχνιδιού με εκπαιδευτικούς σκοπούς
- * Δημιουργία μιας διαδραστικής εμπειρίας
- * Καλλιέργεια του αισθήματος της συνεργασίας, της ομαδικότητας και της κριτικής σκέψης





Απευθυνόμενο Κοινό

*Με πολιτισμικό ενδιαφέρον

*Ψάχνουν το διαφορετικό & δοκιμάζουν το καινούριο

*Εξοικειωμένοι με την τεχνολογία

*Ομαδικό πνεύμα

*Περιπετειώδεις & συναγωνιστικοί

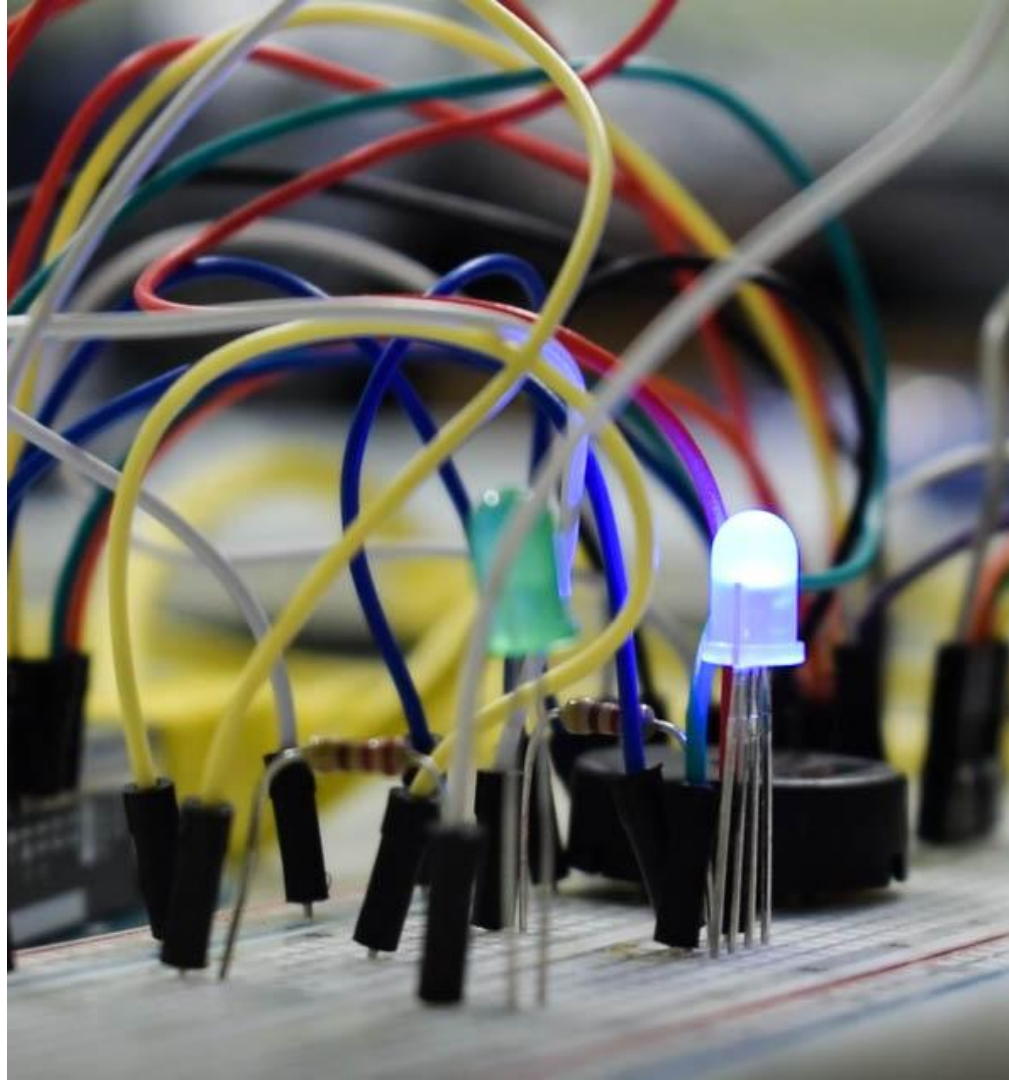
Τεχνολογίες

Περιορισμοί:

- * policy μουσείου/εργοστασίου
- * αισθητική χώρου
- * αλληλεπίδραση μεταξύ συμμετεχόντων

Τελικές Τεχνολογίες:

- * Arduino
- * RFID Tags & Cards
- * RFID reader - tablet



Συμπεράσματα Έρευνας



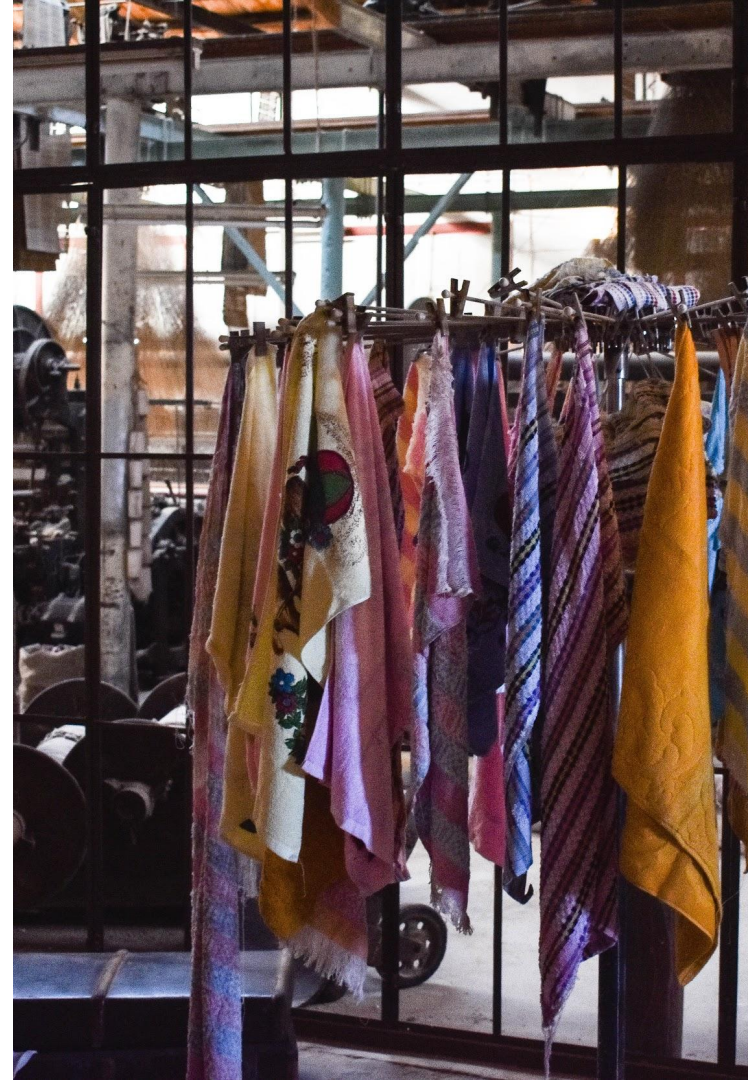
* Δημιουργία μιας διαδραστικής ξενάγησης με κύριο γνώρισμα τη εμπειρία του χρήστη

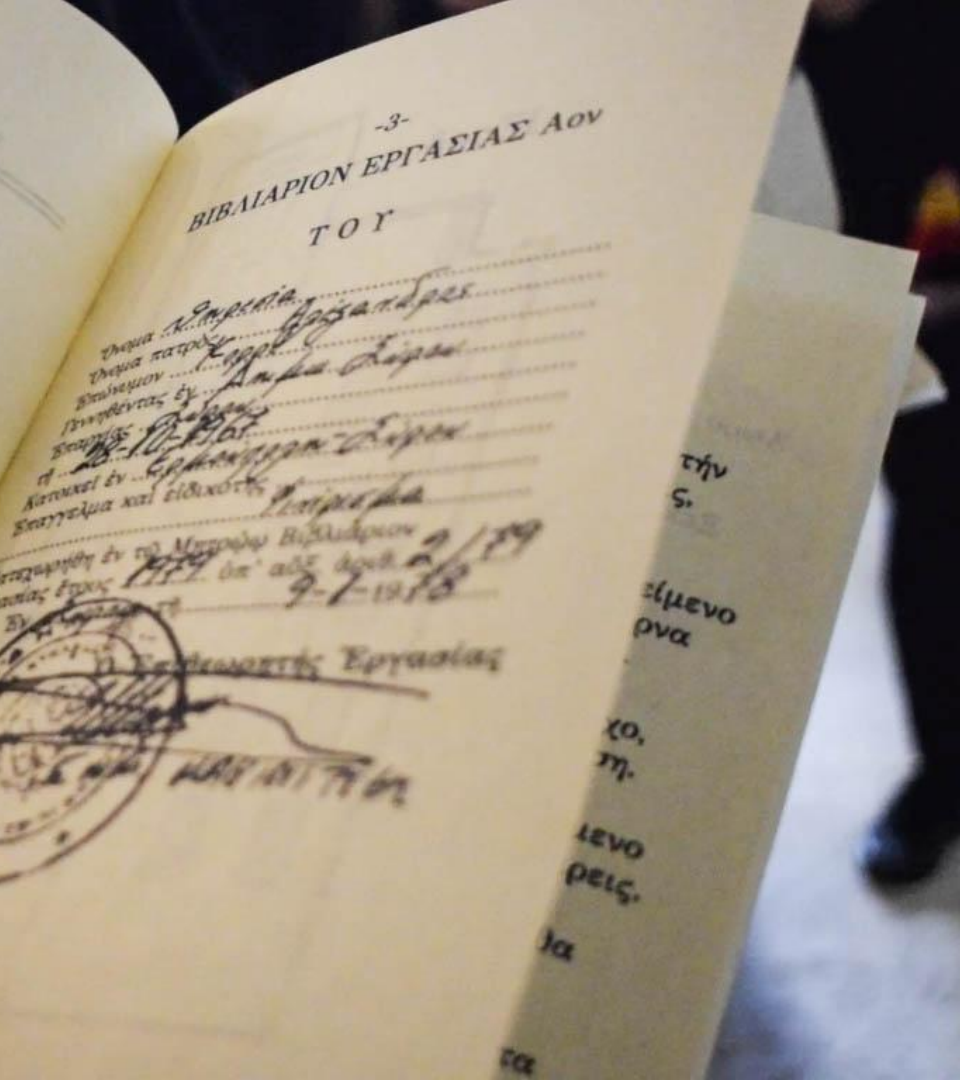
* Χρήση της τεχνολογίας ως εργαλείο για την εκπαίδευση & τη διασκέδαση του χρήστη

* Η τεχνολογία δεν θα πρέπει να υπερκαλύπτει την ιστορία & τη σημασία του χώρου

* Ανάγκη για εκσυγχρονισμό της ξενάγησης τόσο σε μουσεία όσο και σε χώρους πολιτισμικού ενδιαφέροντος

* Ανάδυση της ανάγκης των χρηστών να αλληλεπιδρούν με τον χώρο και να μην είναι παθητικοί θεατές





Υλοποίηση - Φυσικά αντικείμενα

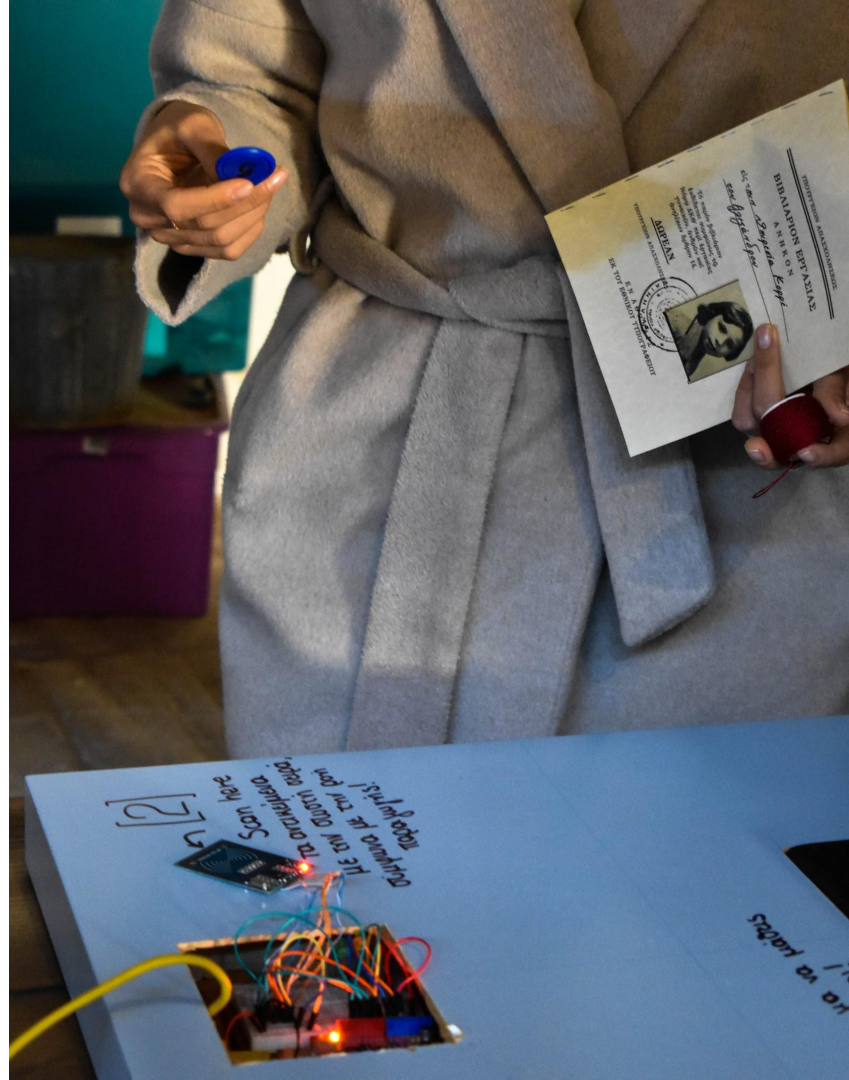
Βιβλιάρια εργασίας:

- * Πληροφορίες εργαζομένου (στοιχεία & θέση εργασίας)
- * Γρίφος που αφορά τη συγκεκριμένη θέση εργασίας

Υλοποίηση - Φυσικά αντικείμενα

Τραπέζι διάδρασης:

- * Αναπαράγει ηχητικά μηνύματα όταν σκανάρονται τα αντικείμενα
- * Δίνει feedback όταν τα αντικείμενα σκανάρονται για τη ροή παραγωγής





Υλοποίηση - Φυσικά αντικείμενα

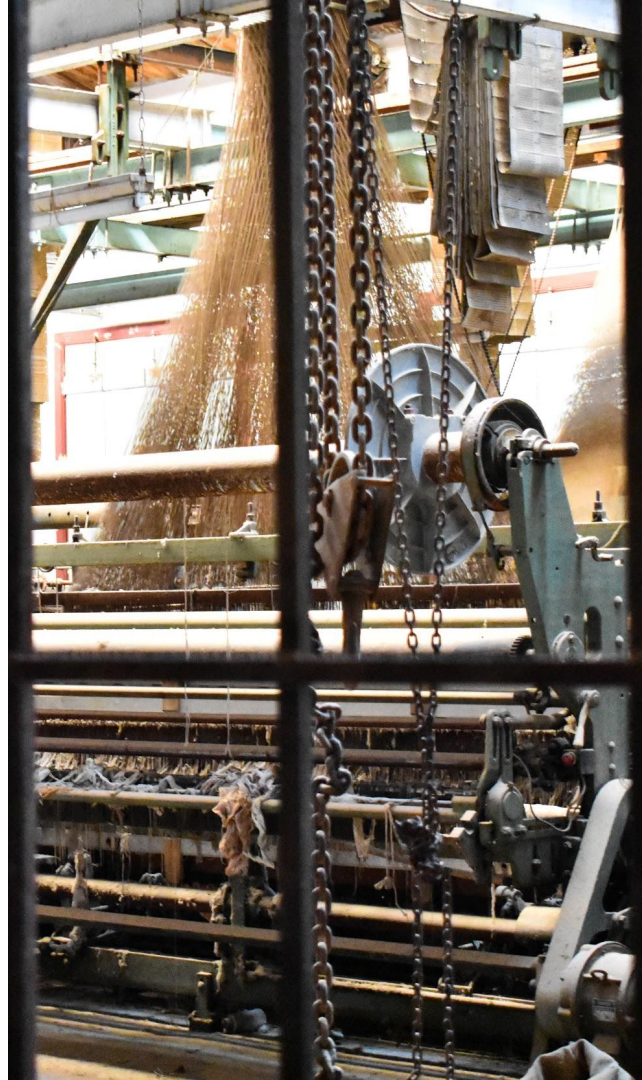
Αντικείμενο αναγνώρισης:

* Ορίζει τη σειρά που θα
παίξουν οι παίχτες - ένδειξη

* Αναγνωρίζει τις λύσεις των
γρίφων

Ροή Εκπαιδευτικού Παιχνιδιού

1. Ανάθεση ρόλων εργατών
2. Κανόνες & οδηγίες
3. 1ο Στάδιο - γρίφοι
 - a. 1 γρίφος, 1 θέση εργασίας, 1 κάρτα εργασίας, 1 λύση
 - b. τυχαία σειρά παιχτών, συγκεκριμένος χρόνος για τη λύση του γρίφου
 - c. συλλογή αντικειμένων - λύσεων
4. 2ο Στάδιο - διαδραστικό τραπέζι
 - a. κάθε αντικείμενο ακολουθείται από μία ηχητική περιγραφή
 - b. επικοινωνία πληροφορίας μεταξύ της ομάδας
 - c. τοποθέτηση αντικειμένων με τη κατάλληλη σειρά σύμφωνα με την ροή παραγωγής του εργοστασίου
5. Ξενάγηση στο χώρο του εργοστασίου



Experience Journey

Κλωστοϋφαντουργία Ζησιμάτων

1

Έναρξη

Σε κάθε παίκτη δίνεται ένα βιβλιário εργασίας που περιέχει την κάρτα εργασίας & τον γρίφο.



3

Αναζήτηση Αντικειμένων

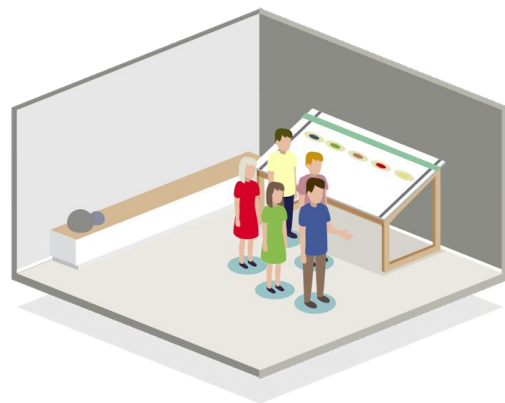
Ο κάθε παίκτης ατομικά ή ομαδικά αναζητάει στο χώρο τα αντικείμενα που επιλύουν τους γρίφους μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο.



2

Αντικείμενο Αναγνώριση

Ορίζει τη σειρά των παιχνών με χρωματική ένδειξη. Ο χρόνος ξεκινάει όταν σκαναριστεί η κάρτα εργασίας. Αναγνωρίζει τις λύσεις των γρίφων δίνοντας feedback στον παίχτη.



4

Διαδραστικό-Τραπέζι

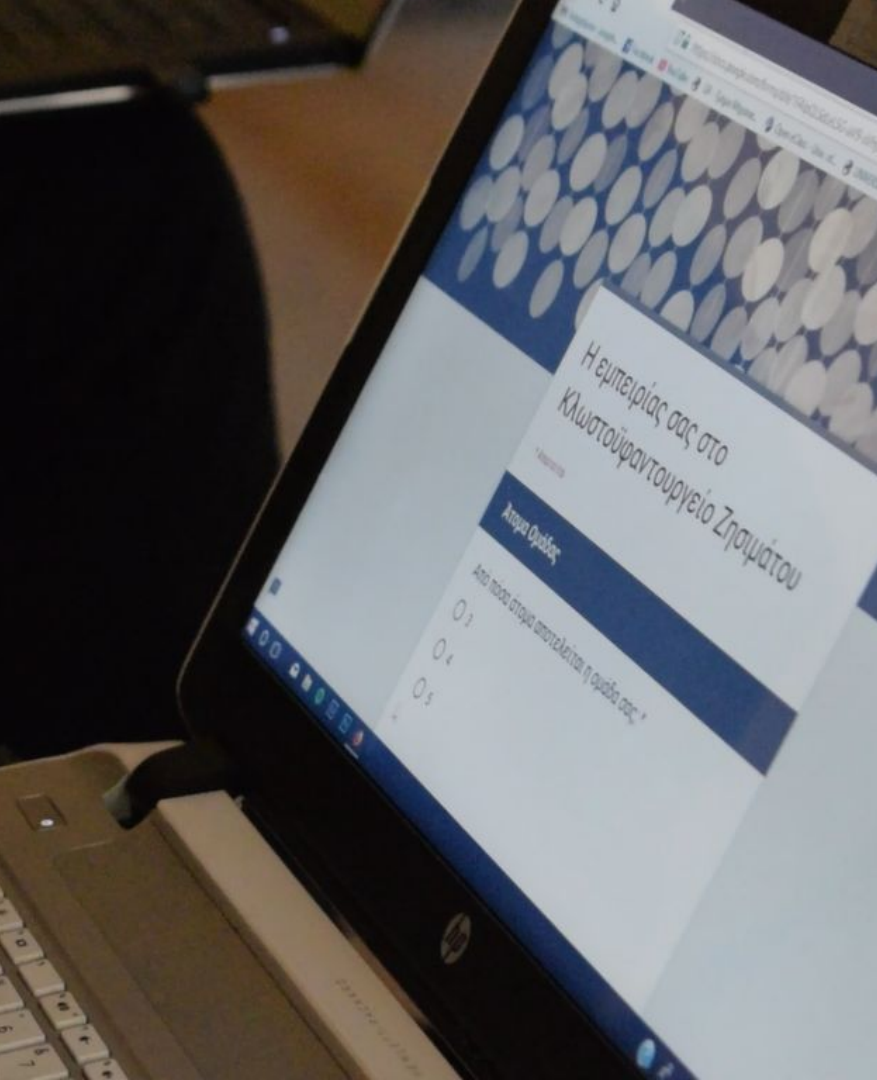
Αναπαραγωγή ηχητικής περιγραφής αντικειμένων. Τοποθέτηση αντικειμένων με τη σωστή σειρά της ροής παραγωγής & feedback για το κατά πόσο είναι σωστή η σειρά.

Διαδικασία Αξιολόγησης



- * 4 ομάδες των 5 ατόμων
- * Βασικές πληροφορίες για το παιχνίδι και τη χρήση των τεχνολογιών
- * Έναρξη παιχνιδιού - είσοδος παικτών στο χώρο:
 - Αυτόνομη διάδραση στο χώρο: ο εν δράση παίχτης έψαχνε τη λύση, οι υπόλοιποι παρατηρούσαν το χώρο, έψαχναν τη θέση τους κ.τ.λ.
 - Ομαδική διάδραση στο χώρο: αλληλοβοήθεια στη λύση των γρίφων, άγχος για την επίτευξη του στόχου, αλληλεπίδραση με το χώρο και τους συμπαίχτες.
- * Συνάθροιση ομάδας για το 2ο μέρος της διαδικασίας
 - Προσοχή στις ηχητικές περιγραφές των αντικειμένων
 - Συνεργασία για την τοποθέτηση των αντικειμένων





Συμπεράσματα Αξιολόγησης

- * Ενδιαφέρουσα, εκπαιδευτική & εντυπωσιακή εμπειρία
 - * Γρήγορη διαδικασία, ανάγκη για περισσότερα αντικείμενα & γρίφους ανά πόστο εργασίας
 - * Συνεργασία για την επίλυση των γρίφων & για την κατανόηση της ροής παραγωγής
 - * Ανάγκη για περισσότερες ενδείξεις

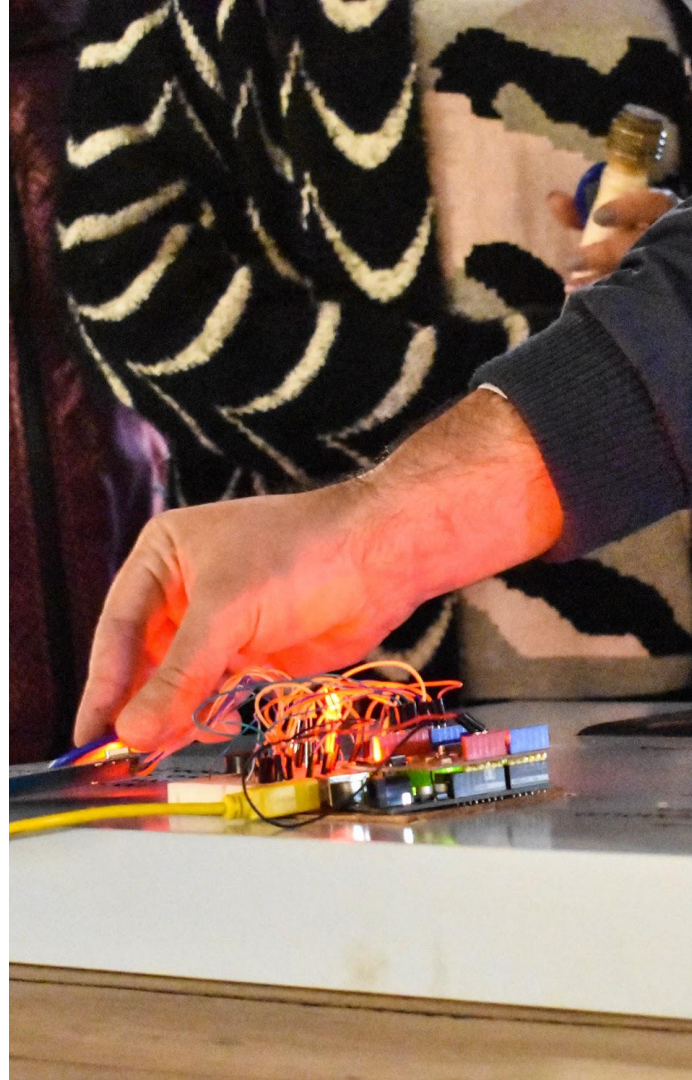
Μελλοντικές βελτιώσεις

Αντικείμενο Αναγνώρισης

- * 1 για κάθε παίχτη
- * ηχητική & οπτική ένδειξη για τις λύσεις των γρίφων
- * ηχητικό μήνυμα προς το τέλος του χρόνου
- * ήχος για: επικύρωση κάρτας, σωστού λάθους αντικειμένου

Διαδραστικό τραπέζι

- * ανάλογο με την αισθητική του χώρου
- * διαδραστική η επιφάνεια του, οι τεχνολογίες δεν θα είναι εμφανείς
- * ειδικές θέσεις για τα αντικείμενα, μέσω των οποίων θα επιβεβαιώνεται η ροή παραγωγής





Μελλοντικές βελτιώσεις

Πόστα & ροή:

- * περισσότερα πόστα εργασίας
- * περισσότεροι παίχτες
- * κάθε πόστο εργασίας να έχει παραπάνω γρίφους
- * δημιουργία level δυσκολίας
- * hint όταν δεν είναι επιτυχής η προσπάθεια

Βίντεο : https://www.youtube.com/watch?v=2D3ANY0E_Ng&feature=youtu.be





Ευχαριστούμε
Πολύ!