

INTERACTIVE WEAVING SYSTEM

DESIGN TEAM

DIMITROPOULOS ANASTASIOS | DPSD12021

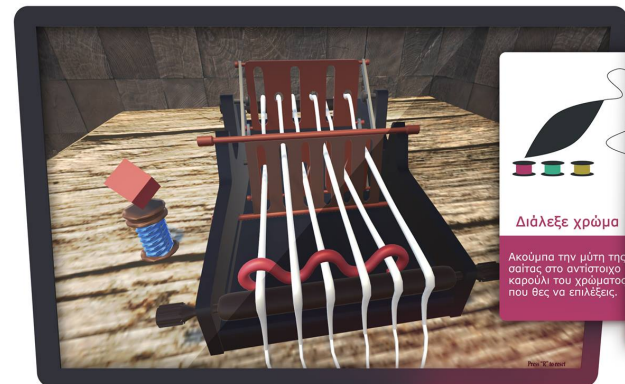
DIMITROPOULOS KONSTANTINOS | DPSD11019

KYRIAKOU ANGELIKI | DPSD11040

MALEVITIS MAXIMOS | DPSD11047

SYRRIS STYLIANOS | DPSD12091

VAKA STELLA | DPSD12007



TECHNOLOGY



MADE FOR:

SYROS INDUSTRIAL MUSEUM



ΚΕΝΤΡΟ ΤΕΧΝΙΚΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

**ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΟ
ΜΟΥΣΕΙΟ
ΕΡΜΟΥΠΟΛΗΣ**

PROJECT CONTEXT:

COURSE STUDIO 7a (Interactive systems design)



UNIVERCITY OF THE AEGEAN

DEPARTMENT OF PRODUCT &
SYSTEMS DESIGN ENGINEER

Introduction

PURPOSE | Η εργασία μελετά τον σχεδιασμό ενός διαδραστικού συστήματος, σχεδιασμένο για την κατανόηση και απόκτηση εμπειρικής γνώσης πάνω σε συγκεκριμένο έκθεμα μουσείου.

SCOPE | Το σύστημα είναι ένα σύνολο από λειτουργίες οι οποίες ενώνουν ένα φυσικό πρωτότυπο του εκθέματος με μια ηλεκτρονική πηγή πληροφοριών.

ENVIROMENT | Το παρόν project θα λάβει χώρα στο Βιομηχανικό Μουσείο της Ερμούπολης στη Σύρο.

TIMELINE







Opening times

10.00-18.00, last entry 17.15

Admission free – donations welcome

[Latest opening information](#)

Getting here

Exhibition Road, South Kensington, London, SW7 2DD

[How to get here](#)

Donations

[Donate online](#) or at the Museum


Collection



Explore our collection

And be inspired by the amazing stories and people behind it.

Play



Online games

Play our free online games, including our ever-popular Launchball.

Apps



Science Museum apps

Learn more about our range of interactive apps.

Blog



Science Museum blog

Hear what's happening behind-the-scenes and find out our latest news.

Antenna



Discover



Discover



Discover



Data Research

Interviews



Data Research

Interviews

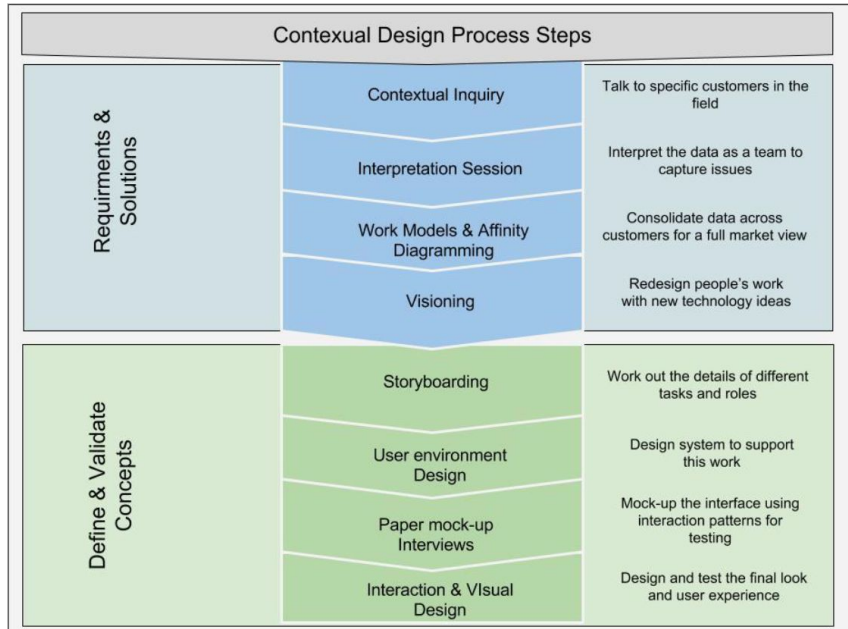


Data Research

Interviews

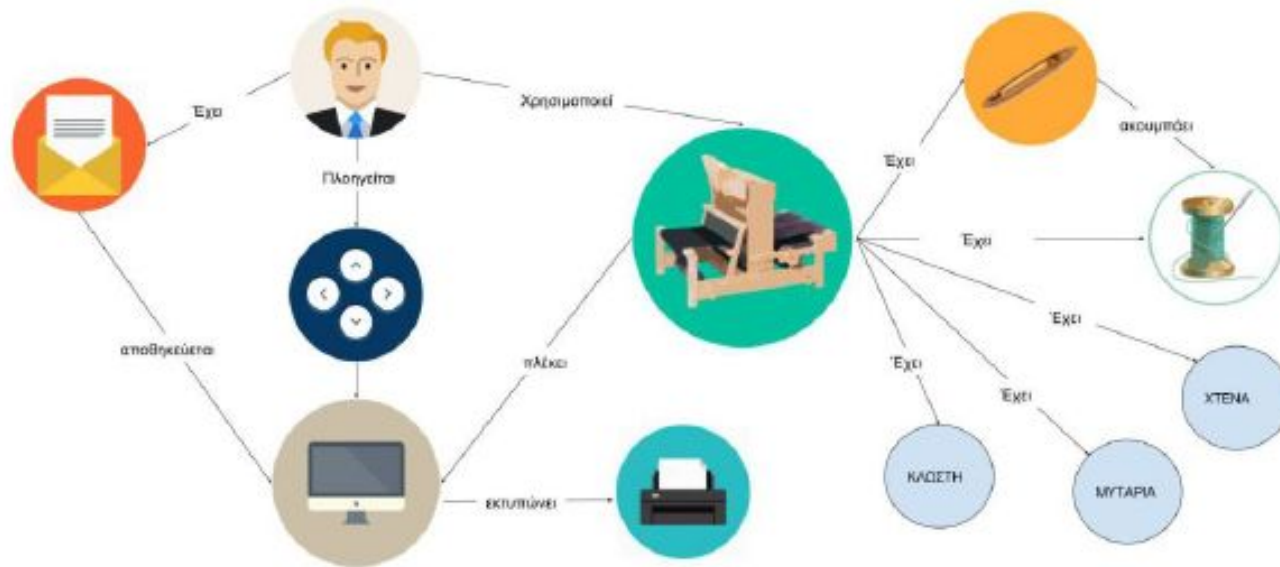


Contextual Design



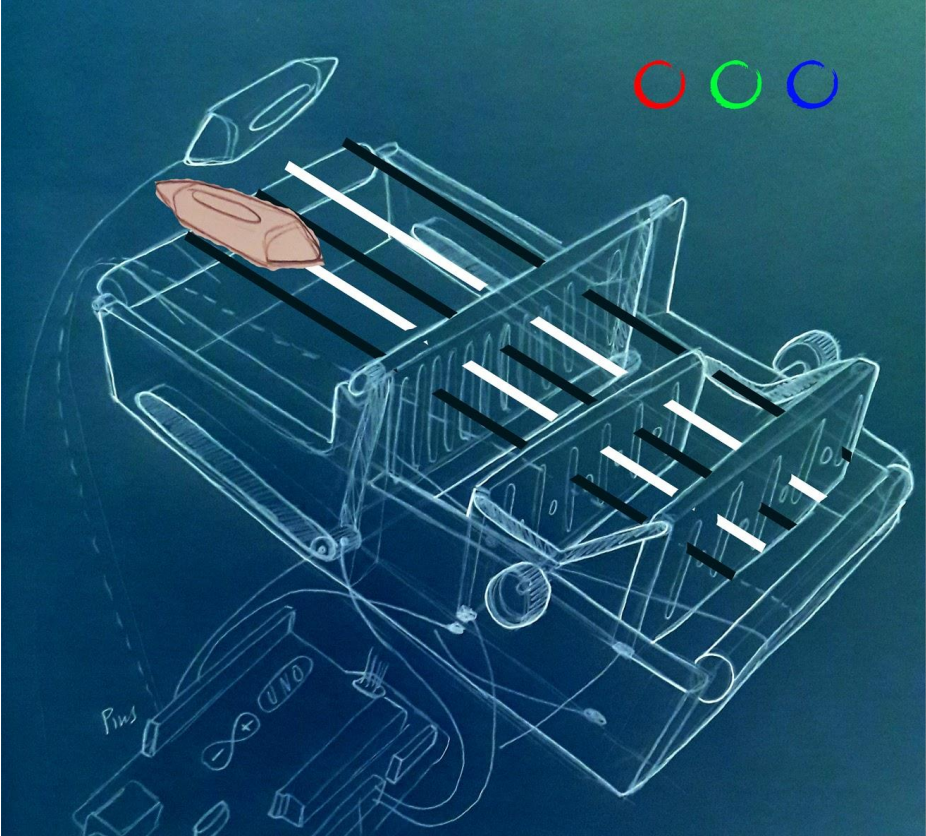
Contextual Design

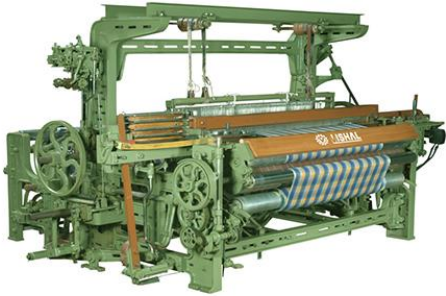
User Environment Design



Contextual Design

User Interface





INDUSTRIAL GRADE LOOM

COMPANY, MODEL AB-1234
DONOR NAME_SURNAME
(1900 - 1950)



LANGUAGE
you selected english



SOCIAL FRAME
this loom and syros industry



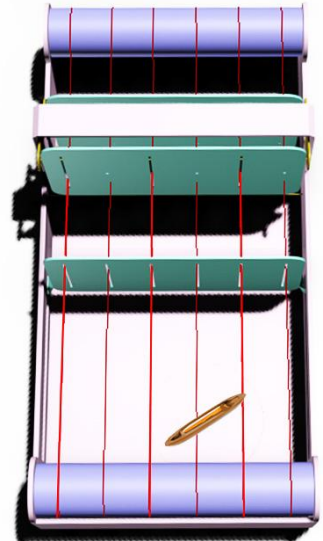
SPECIFICATIONS
PARTS AND FUNCTIONS



DEMO
use the loom mock up

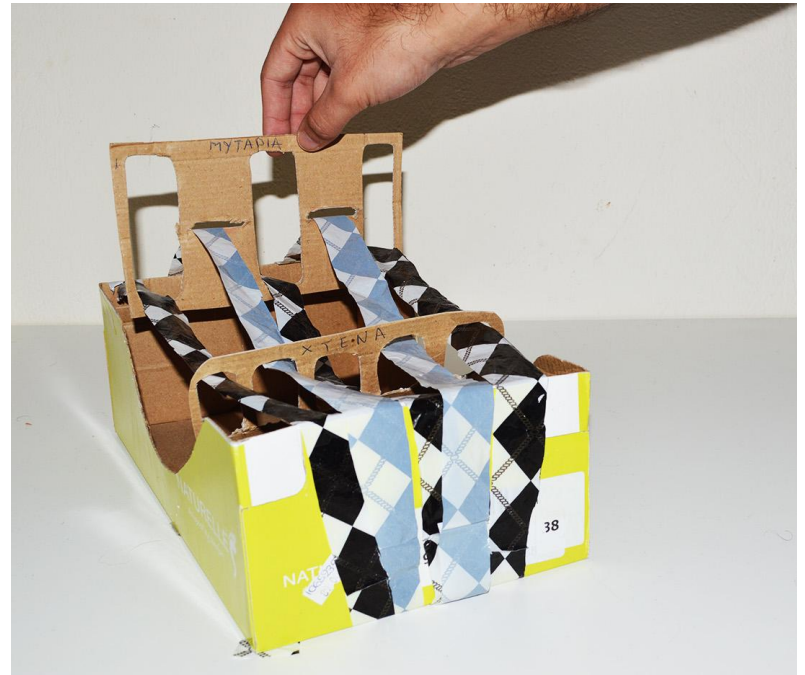
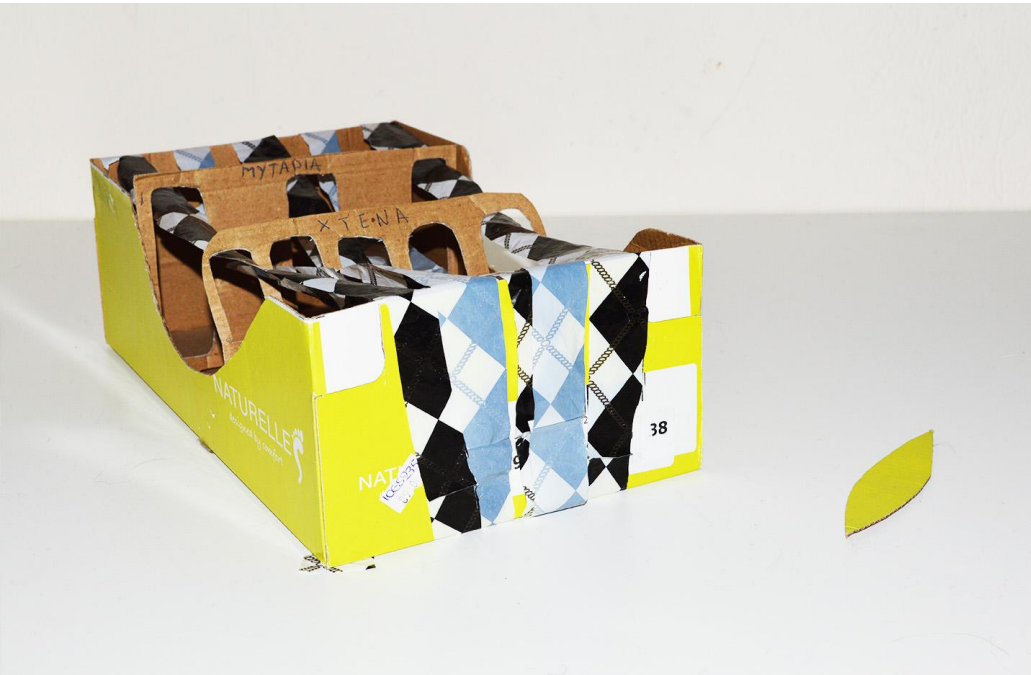
Βασικές Λειτουργίες του αργαλειού:

2. Σαίτα: Πλέκουμε ακουμπώντας με τη μύτη της σαίτας όποια/ες από τις κλωστές έχουν έρθει μπροστά εξαιτίας της κίνησης της μυταριάς.



Prototyping

Μακέτα 1η



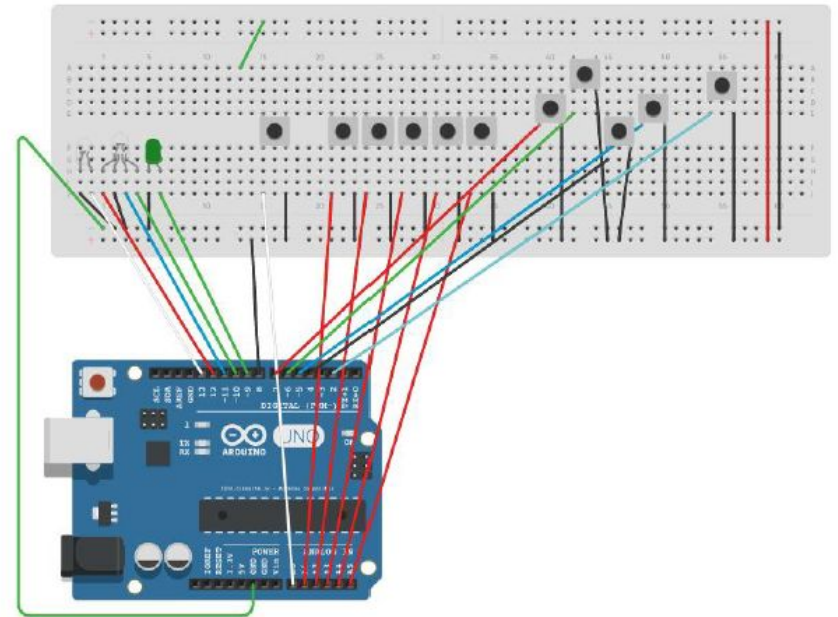
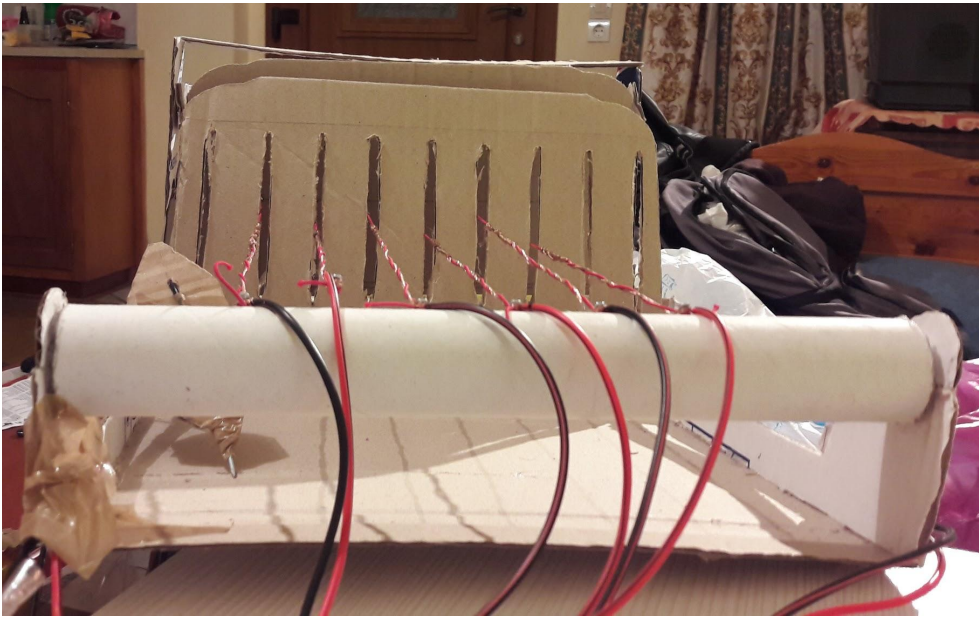
Mock Up Interviews

Μακέτα 1η



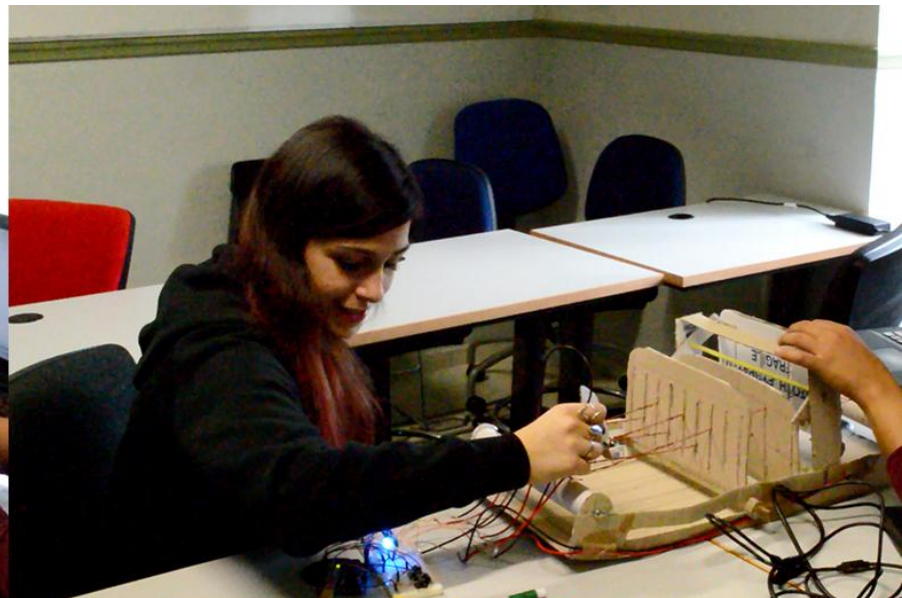
Prototyping

Μακέτα 2η



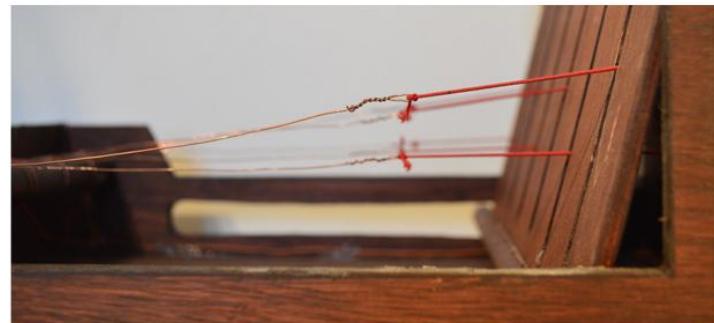
Mock Up Interviews

Μακέτα 2η

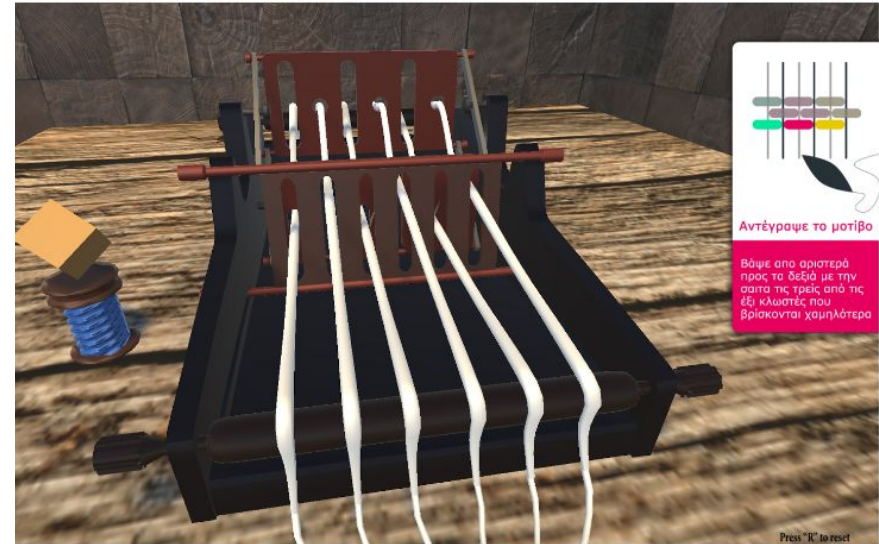
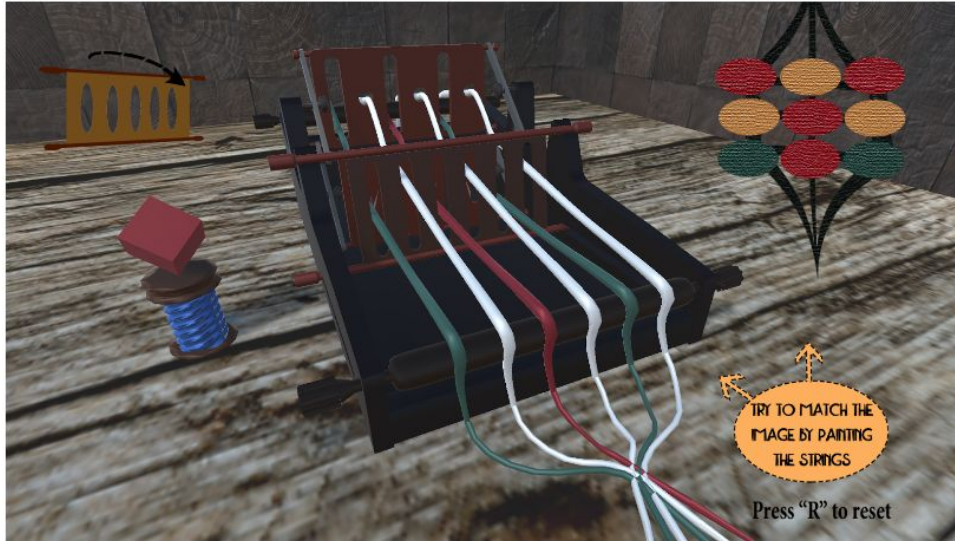


Prototyping

Μακέτα 3η



Unity



		User Profil									
Ζευγάρι	Όνομα		Ηλικία		Εμπειρία με Πλέξιμο		Εμπειρία με Αργαλειό		Μέρος		
1	Ελπίδα	Αντωνία	16	16	2	3	1	1	Ερμής Cafe		
2	Μανώλης	Αλεξάνδρα	24	24	3	1	1	1	Ελληνικών Καφετειών		
3	Μαριάννα	Ρένα	15	46	1	4	1	1	Σπίτι		
4	Νίκος	Willy	22	45	1	2	1	1	Ερμής Cafe		
5	Χριστίνα	Άννα	22	23	3	2	1	1	Ερμής Cafe		
6	Άννα	Λαμπρινή	21	21	1	2	1	1	Ερμής Cafe		
7	Ξένια	Μαρία	21	30	2	1	1	1	Ερμής Cafe		
8	Μαργαρίτα	Γιώργος	27	25	2	1	1	2	Ιππικός Ο.Κ.		
9	Νίκος	Αντωνία	50	51	4	1	3	1	Σπίτι		
10	Μαργαρίτα	Γιώργος	48	58	4	1	2	1	Ερμής Cafe		
11	Σοφία	Ιουλία	24	24	3	5	2	2	Ελληνικών Καφετειών		
		Χρόνος (s)	Λάθη	Χρόνος (s)	Λάθη	Χρόνος (s)	Λάθη	Χρόνος (s)	Λάθη	Χρόνος (s)	Λάθη
		2	0	15	0	30	0	10	0	5	0
Ζευγάρι	Task 1_Ελληνική Γλώσσα		Task 2_Κλωστ. Ελλάδα		Task 3_Εργοστάσια Σύρος		Task 4_Υλικά Αργαλειού		Task 5_Παίξε		
1	1	0	27	1 (1875)	28	0	18	0	23	0	
2	1	0	20	0	5	0	26	0	3	0	
3	1	0	1:17	4	5	0	15	0	3	0	
4	2	0	36,5	0	19	0	41	0	11	0	
5	1	0	24	0	12	0	23	0	12	0	
6	1	0	32	1 (1875)	10	0	20	0	10	1	
7	1	0	28	0	20	0	25	0	15	3	
8	4	0	20	0	11	0	12	0	10	0	
9	3	0	20	0	7	0	25	0	13	0	
10	3	0	2:30	2	35	0	40	0	7	0	
11	4	0	10	1 (1875)	5	0	22	0	3	0	

Affinity Diagram

