

DiMu projekt tervezés és bemutatás szempontjai

Ruttkay Zsófia, Bényei Judit. Mata Juli

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem



A célok

- motiváció – múzeumi brief, helyzet, személyes motiváció
- a múzeum szemszögéből:
 - mi az ő „hasznuk”
 - milyen problémát old meg
 - hogyan (re-)pozicionálja az alkalmazás a múzeumot (versenyhelyzet, image)
- a felhasználók szemszögéből
 - kik: életkor, náción, szociális státusz, ...
 - mennyi időt és hányszor használja illetve megy a múzeumba
 - miért ők
 - mit kapnak , nyernek az alkalmazás által

A felhasználói élmény, a használat

- a projekt összefoglalása: 2 mondatban
- hipotetikus „walkthrough”, egy használati eset bemutatása lehetőleg képes forgatókönyvvel
 - hol töltöm le, szerzek eszközt
 - hogyan kezdem használni
 - milyen lépések követik egymást
 - végül : social media, ajándék,
 - esetleg: follow –up, vagy kiegészítő esemény (verseny, ...)

Technológiai háttér

- milyen eszközök, infrastruktúra kell
- a megvalósítás dióhéjban
 - alap technológiák – miért az?
 - módosítható-e a tartalom (mennyiség-minőség)
 - kritikus elemek (pl szerver)
 - eszköz/oprendszer függés?

A múzeumi (utó)élet

- a múzeum részéről:
 - mi az ami van, ami nincs, milyen beruházás kell(ene)
 - a múzeum működésébe hogyan illeszkedik be
 - speciális események, PR
- prototípus/ további tervek
 - a végső verzió: munka, jogdíj és költségigényének becslése
 - pályázás

Dokumentáció

- írott .pdf, linekkel, a mellékelt útmutató szerint
- prezi: 10 perc
- fotók, film
- a demo összes anyaga digitálisan
 - futtatható verzió
 - állományok
 - a szükséges sw környezet
 - futtatási és fejlesztési README

Határidők

- **dec 5:**
 - prezentáció az órán
 - dokumentáció közel kész állapotban, digitálisan átküldve
- **jan 17** de 9-13:
 - NYILVÁNOS PREZENTÁCIÓ
 - dokumentáció (minden) digitálisan
 - program digitálisan
- **jan 24** de 10-12:
 - kiértékelés csapatonként