



2. semester

TVÆRFAGLIGT PROJEKT – uge 19–21

BAGGRUND:

Ideal Development lancerede d. 22 marts app'en 'Den blå Planet' for Danmarks Akvarium.

Danmarks Akvarium har haft ca. 150.000 besøgende den første måned og app'en (version 1.0) er blevet downloadet 30.000 gange.

App'en version 2.0 skal være klar ultimo 2013. Det er derfor Jeres opgave at udvikle en (delvis) funktionsdygtigt prototype af jeres bud på en version 2.0 med særligt fokus på 'Gå i dybden' området (børneområdet).

PROJEKTRAMMER:

2–3 wingman grupper (max. 6 pers.) arbejder i ugerne 19–21 med projektet.

Der er i ugerne ingen undervisning, men der er 3 obligatoriske milepæle samt obligatorisk deltagelse i KUNDEBRIEF og KUNDEPITCH (se PROJEKTKALENDER).

OBLIGATORISKE VÆRKTØJER/METODER:

- fokusgruppeundersøgelse af målgruppen
- inddragelse af co-creation i udviklingsfasen (børnene som brugere af app'en)
- inddragelse af gamification/spilteori
- inddragelse af storytelling teori
- inddragelse af usability
- inddragelse oplevelsesøkonomi
- Inddragelse af prototyping metoder i form af multiple iterationer
- Inddragelse af relevante frontend (HTML5/CSS3) og backend (CMS) teknologier til prototyping – det forventes at den afsluttende prototype har en medium-høj grad af visuel og funktional 'fidelity':

Method / Tool	Time to build	Fidelity	Collaboration / Sharing	User trials / Usability testing
Sketches	Fast	Low	Low	No
Wireframes	Fast	Low	High	No
Mockups	Medium	Medium	High	Yes
Source code	Slow	Low - High	Medium	Yes

PROJEKTAFLYVERING:

1 stk. (delvis) funktional prototype
1 stk. kunde hand-out
10 min. kundepræsentation

PROJEKTKALENDER:

KUNDEBRIEF

1.milestone – præsentation af research resultater samt foreløbige konceptovervejelser
2.milestone – præsentation af konceptforslag
3.milestone – præsentation af testresultater samt beta produktpræsentation

KUNDEPITCH

KUNDE BRIEF 6/5	RESEARCH	KONCEPT UDVIKLING	1. MILESTONE 14/5 laes/ ulch/ mban	TEST/ PRODUKT UDVIKLING	2. MILESTONE 20/5 laes/ ulch/ mban	FÆRDIG- GØRELSE ...	KUNDE PITCH 24/5
--------------------	----------	----------------------	---	-------------------------------	---	---------------------------	------------------------

IDEAL DEVELOPMENT siger...

”De studerende skal fokusere på at finde løsningen til at involvere børn/unge til at bruge app’en når de kommer på akvariet. Når gæsterne forlader akvariet skal de tænke, at oplevelsen har været både fysisk og digital på en innovativ måde.

Det fysiske og virtuelle rum skal skærpes og der skal tænkes endnu mere ud af boksen end de elementer, som vi har nu. Vildere Augmented Reality... evt. noget Eye Tracking (hvor telefonen kan læse, hvor man kigger hen på skærmen) evt. fang fiskene med øjnene. Kunne være et Virtuelt rum inde på akvariet, hvor mobilen bliver *fjernebetjeningen til alt*”

”Der tænkes også et fiskespil (det klassiske spil fisk) ind i opdateringen, hvor man evt. kan spille mod ”computeren” eller udfordre sine venner. Dette som et sponsor element – evt. fra virksomheden Thorfisk eller Glyngøre. Det kunne være ret fedt!”

”I forhold til workshoppen, så mener jeg at den sjoveste idé er at lave et Tamagotchi fiskespil i app’en – altså hvor den får sin helt egen ”boble” på menuen”.

”Den helt store ambition (fra Danmarks Akvarium red.) som også er interessant i forhold til opgaven for de studerende er, at de gerne vil søge nogle fondsmidler (ret store beløb) til at lave et element i app’en, som er til den ”rigtige” Blå Planet.

Står du f.eks. ved vadehavet og ser et marsvin, så kan du faktisk registrere den via app’en og data bliver samlet op.

Ligeledes ser de muligheder i at have nogle artskilder, så man kan få hjælp til at identificere nogle bestemte fiskearter, når man står ude i naturen rundt om i Danmark. Der tænkes stort og visionært, men om det bliver til noget, aner jeg ikke, men tanken er meget skarp”.

PROS/CONS v1.0 jvf. IDEAL DEVELOPMENT

Vedr. informationshastighed, så kører det optimalt, da vi laver det i native-udvikling – performancemæssigt bliver det ikke bedre. Dog er der issues omkring størrelsen af app’en (MB) hvor iOS versionen fylder 123 mb pga. meget tunge grafiske elementer. Det kan være, at vi på sigt skal have konstrueret det på en anden måde.

Tekniske issues/bruger reviews: Ikke noget sænderligt, dog var der i starten lidt kritiske brugere på Android da der på enkelte devices var lidt problemer. Android er lidt svær fordi der er så hulens mange devices, så det er næsten umuligt at teste på alle enheder inden vi går live – vi har dog rettet op på problemerne og nu ser det ud til at det kører som det skal.

Styrker: Platformen er skarp, vi kan skalere/opdatere den løbende og hele tiden få brugerne engageret. Det er et stort brand og vi får ret hurtigt i løbet af de næste måneder 50.000 brugere på platformen, hvilket i sig selv er et stort step og en god base for at bruge endnu flere ressourcer på en version 2.0 fra Den Blå Planet's side.

Svagheder: QR-koder på akvariet er ikke optimalt placeret i gulvet (det var ikke vores beslutning), stationen "Hold Vejret" er ikke god nok, da sporefrøen ikke kommer op og trækker luft ofte nok – så idéen falder lidt til jorden. Kan være den skal skiftes ud?

Marketing på lokationen mangler (– skilt ude foran ved køen mangler) og en evt. flyer sammen med oversigtskort mangler, for at gøre folk opmærksomme på app'en.

– ANDRE siger...

"Den Blå Planet er en app, der lærer dig om hvordan naturen under vandet er, hvordan dyrene lever og en masse andet! Den Blå Planet er udviklet af Danmarks Akvarium, og fortæller derfor også en masse om faciliteterne og de forskellige afdelinger af Danmarks Akvarium".

<http://appnyt.dk/app-test/app-guide-til-den-blaa-planet>

"Når Danmarks nye akvarium åbner, skal app'en være oplevelsesudvidende og matche bygningens arkitektur, "der er i verdensklasse". Projektlederen er landskendt, bureauet er lille og fra Aarhus".

"Men ambitionen – fra Den Blå Planet til alle os med rødt blod – er, at smartphonen – iPhone og Android (samt iPad, ikke at forglemme) – skal bruges til at udvide oplevelsen"

"Den Blå Planet er arkitektur i verdensklasse, og med lys og lyd skabes indtrykket af at gå på havbunden. Dette skal app'en matche, så lækker skal den være. Dertil kommer substansen – både alt det praktiske, hvor app'en skal kunne alt det, en hjemmeside kan, og alt det, der tager brugeren ned til livet under fladen," siger Per Fløng".

"Jeg er uddannet biolog – og interesserer mig for evolutionsbiologi, altså læren om, hvor fiskene ser ud og gør, som de gør. Der ligger historier i fagligheden, og det er netop fagligheden, der skal formidles fængende," siger Per Fløng".

"App'en har været svær at lave, og nu er vi spændt på, hvordan publikum tager imod den. Vi har flere ting liggende i skuffen, og ambitionen er at tage app'en til version 2.0, siger Per Fløng".

<http://www.bureaubiz.dk/Nyheder/Artikler/2013/Uge-11/Den-Blaa-Planet-vaelger-Aarhus-bureau>

