

# ImBot

**THE CREATIVE BOT**

**TEXT, IDÉ OCH GRAFIK**

Johanna Andersson och Lydia Wallgren

# BEHOVET

Vi lever i ett hektiskt samhälle idag och alla har nog någon gång fått ta tid från en hobby till förmån för arbete eller vardagssysslor. Det så kallade livspusslet blir allt svårare att få ihop och vi får ofta inte mycket tid till det som är givande och roligt. Med hjälp av ImBot är det inte längre ett problem.

ImBot ser till att du får *tid* och skapar *motivation* för det du tycker om vare sig det gäller foto, målning eller illustration. ImBot är ett smart interaktivt hjälpmedel som gör det lättare att bli motiverad att komma igång och i förlängningen göra det till en självklar del av din dag att hålla på med något roligt och inspirerande.

Med en snygg och lekfull design är det inte svårt att hålla koll på sina framsteg och utvecklas ännu mer. Dela dina framsteg på Facebook och få utlopp för din kreativa sida. Glöm inte att du kan utmana vänner i olika projekt för en kul stund!

# VAD ÄR IMBOT?

ImBot som tjänst består av en app där användaren anger sina projektidéer och ställer in inställningar för avsatt tid och påminnelser. Då användaren är sysselsatt med hobbyn sätts mobilen i ljudlöst läge för att undvika störande notifikationer, då den avsatta tiden är klar påminns hen enkelt av ImBot om att det är dags att avsluta för dagen. Användaren dokumenterar även sina framsteg i en projektlogg med en inbyggd fotoapp, där hen kan personifiera sina foton med filter och ramar, användaren kan utöver detta skriva om sina funderingar och/eller fortsatta idéer i en kommentar till bilden.

För att hålla motivationen uppe kan användaren dela sina verk och framsteg på Facebook, utmana eller samarbeta med en vän i ett projekt eller helt enkelt se sina egna framsteg i projektloggen.

# VAD ÄR IMBOT?

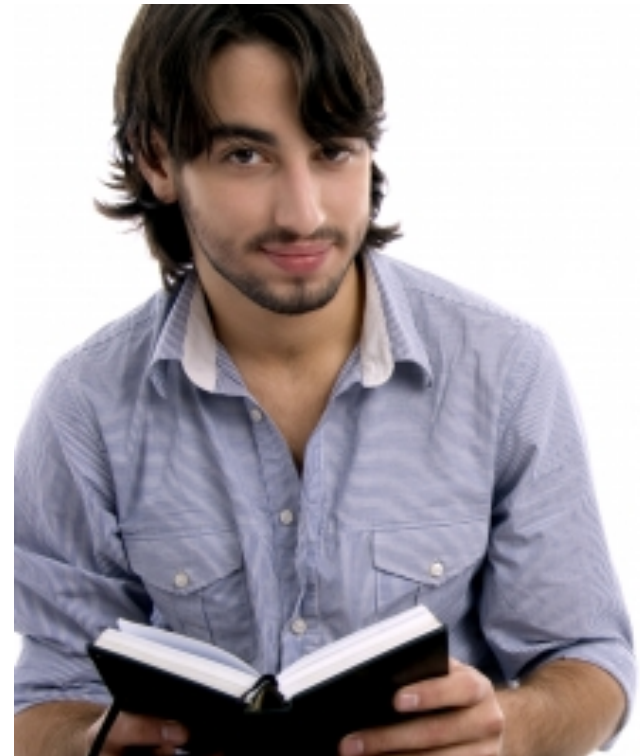
Appen kompletteras utav en websida där varje projekt finns representerat med projektloggar som en interaktiv portfolio. Utöver detta finns även en annan viktig beståndsdel i konceptet ImBot, nämligen inspirationssidan. Där samlar användaren inspiration i olika album, förutom dennes egna album visas även ett flöde av inspiration valda av andra användare som även hen kan ta del av. Websidan visar relaterad reklam från regionsbaserade butiker såsom Kreatima eller Panduro, detta för att användaren lätt ska kunna komma i kontakt med relevanta butiker för sin hobby.

# MÅLGRUPP

## Persona | Studenten Kim

Kim har många bollar i luften, han går på universitetet och det tar mycket av hans tid. På helgerna jobbar han extra på SF som biovärd vilket kan vara stressigt. Han lägger mycket av sin fritid på att hinna träffa vänner och resten av tiden sitter han och slösurfar eller tittar på TV. Kim känner att han skulle vilja få mer tid för sin hobby: måleri, men hittar ingen motivation och känner att det tar för mycket tid att börja.

En dag ser Kim att hans kompis Fatima har delat ett inlägg med ett foto på sin senaste illustration. Han minns att de pratade om att det var så svårt att få tid och komma igång med sina hobbies, vad motiverade henne nu? Kim ser att hon har delat fotot genom en coach-app - Det kanske borde testas?, tänker han.



# MÅLGRUPP

## Persona | Mammalediga journalisten Jenny

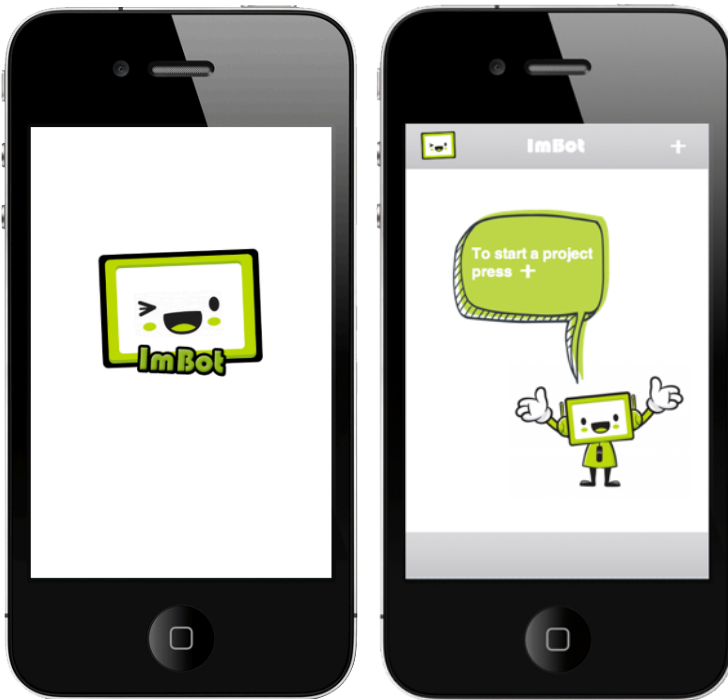
Jenny jobbar vanligtvis som musikjournalist och är nu mammaledig med sitt första barn. När hon var tonåring så fotograferade hon mycket för skoltidningen, men när hon började på journalisthögskolan hade hon inte längre tid till det så hennes fotointresse fick inte plats i vardagen. Nu när hon är mammaledig känner hon att hon längtar efter kameran igen och även att gå ut och fota tillsammans med sin kompis från gymnasiet, men hur ska hon börja?

Hon tänker på att det borde finnas något hjälpmedel och googlar runt lite. Hon ser att App Store har en coach-app som riktar in sig på hobbies, hon ser att man också kan utmana sina kompisar. Hon tänker att det vore ett kul sätt att börja träffa sin gamla gymnasiekompis igen och bestämmer sig för att testa!



# IMBOT

## Applikationen | Prototyp

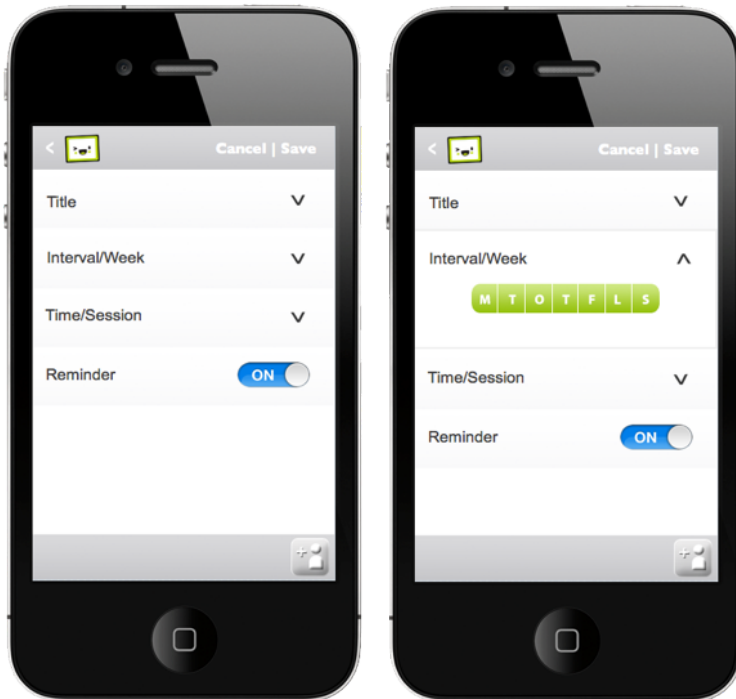


### Första användningstillfälle

- Appikonen (t.v.)
- Startsidan vid första användning (t.h.)

# IMBOT

## Applikationen | Prototyp



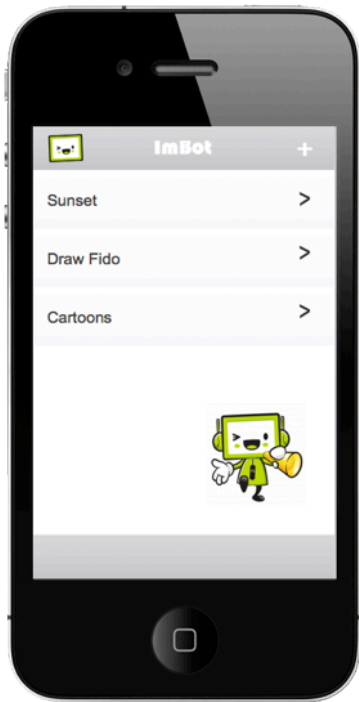
### Första användningstillfälle

- Inställningar för att skapa ett nytt projekt (t.v.)
- Som ovan, fast med val av intervall per vecka som drop-down (t.h.)



# IMBOT

## Applikationen | Prototyp

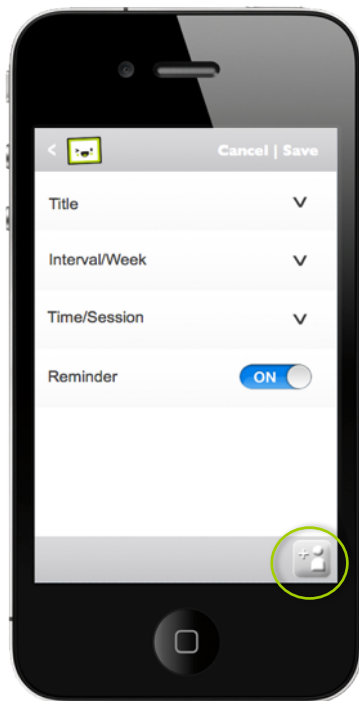


### Hemskärmen

- Detta visar hemskärmen då tre olika projekt har startats.

# IMBOT

## Applikationen | Användarscenario Jenny



### Utmana en vän

- Jenny har valt att bjuda in sin gamla gymnasievän Robin till en rolig fotoutmaning. För att göra det klickar hon på symbolen som syns t.v.
- Jenny ser då att hon kan bjuda in vännen genom Facebook eller SMS och att det även går att utmana en av applikationen slumpvis vald person.
- Eftersom Jenny inte har vännens telefonnummer så väljer hon att bjuda in via Facebook.

# IMBOT

## Applikationen | Användarscenario Jenny



### Utmana en vän

- Under en utmaning fungerar appen som vanligt med tillägget att Jenny kan se både sin egen och sin motståndares statistik och projektlogg.
- Jenny och Robin har påbörjat utmaningen och tagit ett antal foton var som de har lagt in i varsin projektlogg.
- Jenny har ställt in att hon vill ha en påminnelse varje gång Robin lägger in en ny bild i sin logg. Nu plingar hennes telefon till och hon ser att Robin ligger före i utmaningen (se bild t.v.), det motiverar henne att ta fler foton.

# IMBOT

## Applikationen | Användarscenario Kim



### Senare användningstillfälle

- Kim har svårt att komma igång med att måla, så han sätter en påminnelse som extern motivation (t.v.)
- Kim vill sluta när han är på topp så efter avsatt tid har gått ut påminns han om att det är dags att avsluta.
- Applikationen går direkt till projektloggen för pågående projekt. I projektloggen finns en mall för nytt inlägg, Kim trycker på “ny bild”-ikonen (t.h.) för att ta ett foto av dagens framsteg.

# IMBOT

## Applikationen | Användarscenario Kim



### Senare användningstillfälle

- Då Kim tryckt på “Ny bild”-ikonen kan han välja mellan att ta ett nytt foto eller använda ett foto som redan finns på mobilen (t.v.)
- Kim väljer att ta en ny bild (t.h.)

# IMBOT

## Applikationen | Användarscenario Kim

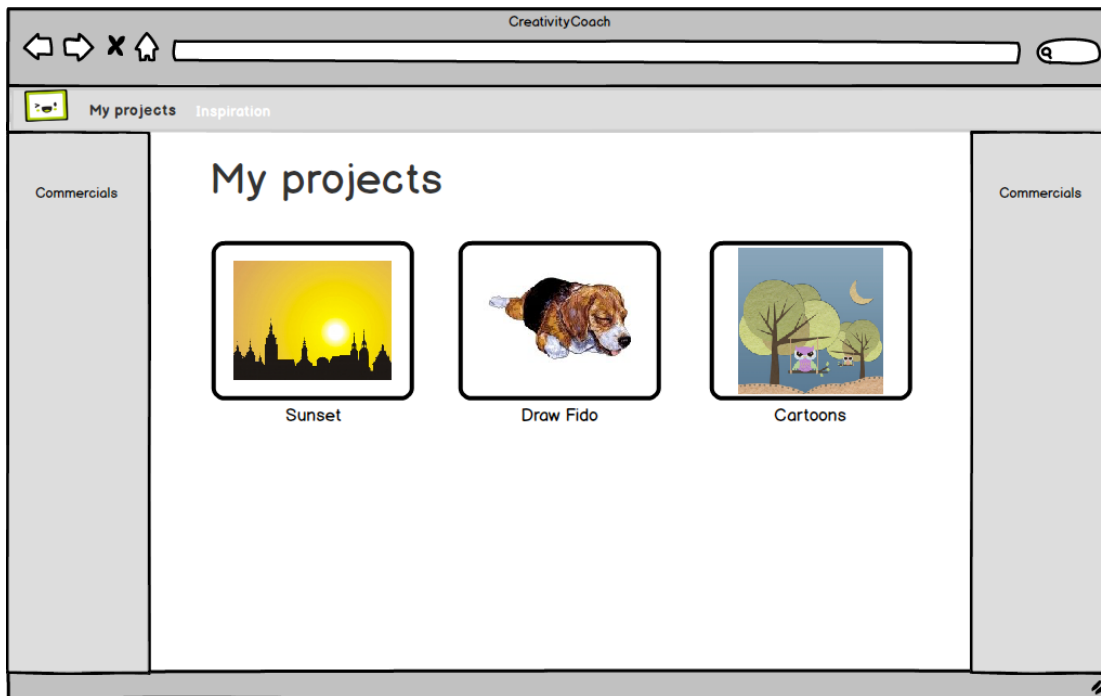


### Senare användningstillfälle

- Efter att Kim har tagit fotot kan han välja filter och ram till den tagna bilden (t.v.), om han vill.
- Efter att Kim har lagt till fotot och tankar kring bilden i loggen är han klar för dagen.
- Om han vill se statistik över hur väl målen för projektet är uppfyllda och om han har följt sin planering så trycker han på knappen längst ner till höger (t.h.)

# IMBOT

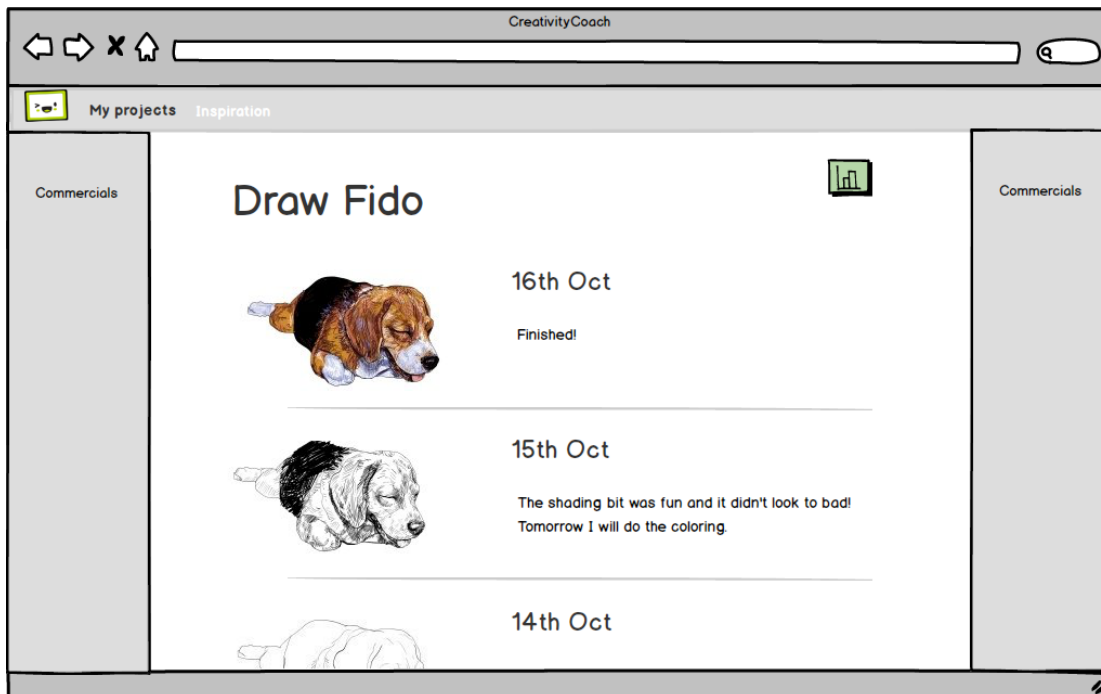
## Websidan | Mock-up



Websidan innefattar två huvuddelar. Den första är “My projects” där användaren får en bättre överblick över pågående och avslutade projekt än i applikationen.

# IMBOT

## Websidan | Mock-up

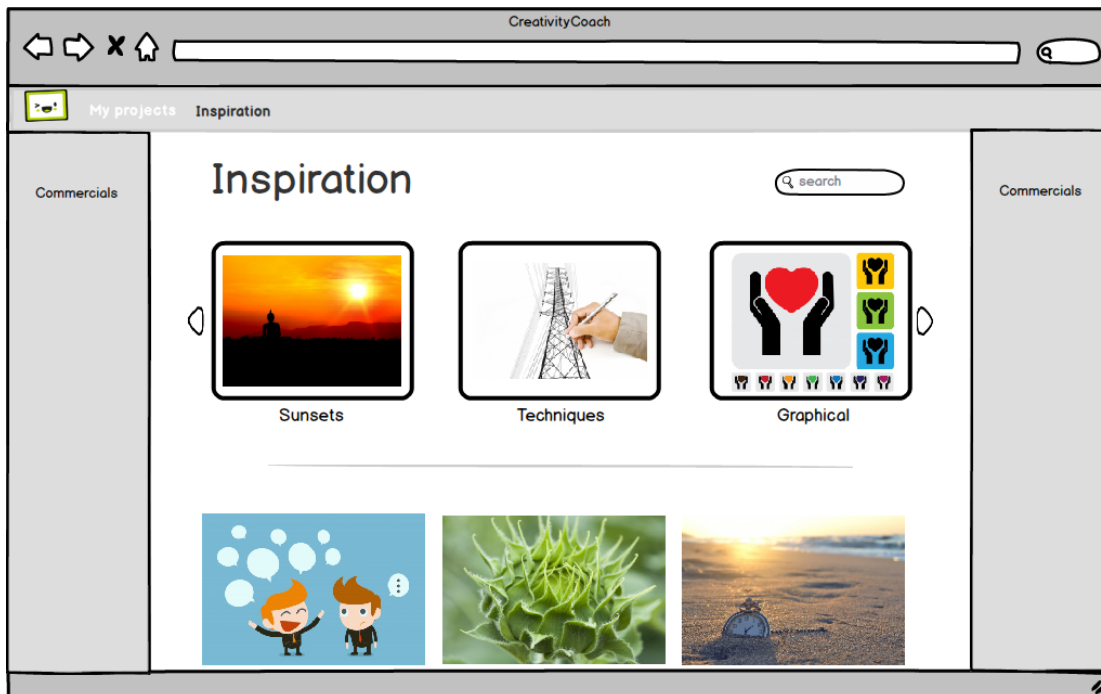


Användaren kan gå in på de olika projekten för att se projektloggen för just den bilden. Där visas steg för steg utvecklingen av bilden från första dagen till sista då den är klar. Det skall även vara möjligt att följa utvecklingen genom en animerad sekvens av alla projektloggsfoton.



# IMBOT

## Websidan | Mock-up



Websidans andra del ska ge användaren en möjlighet att spara och organisera inspirerande bilder och dylikt.

Här syns även ett flöde av andra användares bilder, tanken är att man ska kunna inspirera varandra på detta sätt.

# VARFÖR IMBOT?

Utbudet vad gäller applikationer för just detta behov ser inte till användarnas problem rörande tidsbrist och motivationsbrist när det gäller deras fritid. ImBot gör just detta och är således en kombination av aspekterna att nå mål och att få tid samt specialiserar sig på området foto, målning och illustration. Det är en applikation som riktar in sig på att få tid för det användaren tycker om.

Då ImBot har en lekfull, smart design är det ett enkelt medel att se och skriva ned sina framsteg, sin utveckling och sina tankar kring sina projekt vilket kan fungera som inspiration i framtiden.

Användaren kan dela sina framsteg på sociala medier så som Facebook och därmed skapa sin egna digitala utställning. Förutom detta fungerar tjänsten även som en extern påminnelse för kreativa stunder så att användaren kommer ihåg att börja, tills det blir en självklarhet.

# AFFÄRSMODELL

Vi beräknar att den återstående tiden för att utveckla applikationen och hemsidan kommer uppgå till ett fåtal månaders heltidsarbete för en utvecklare, en grafisk formgivare samt möjligtvis en projektledare och liknande.

Kostnaden för arbetet beräknas uppgå till ca 150 000-200 000SEK<sup>1</sup>, inkl. lön för alla inblandade. Detta har vi baserat på undersökningar om kostnaden för liknande appar, men kostnaden kan variera något beroende på vilka resurser som finns tillgängliga under utvecklingen av appen. Löpande kostnader som tillkommer senare, så som underhåll, kostnad för att ha applikationen hos AppStore och Google Play samt serverkostnader är då inte inräknat.

1. <http://www.bluecloudsolutions.com/blog/cost-develop-app/>

# AFFÄRSMODELL

## Freemium

Appen och websidan kommer finnas som en gratisversion som kan uppdateras till premium. I gratisversionen ingår ett standardtema som inte kan ändras, ett fåtal ramar och filter till användarens foton, möjlighet att ha upp till tre projekt på gång samtidigt och möjlighet att utmana en vän per projekt. Dock kommer alla foton som tas med gratisversionen att föras med en vattenstämpel.

I premiumversionen får användaren möjligheten att skräddarsy temat genom att dölja/visa funktioner, samt får tillgång till alla ramar och filter samt slipper vattenstämpeln på alla foton. Dessutom kan användaren ha ett obegränsat antal projekt på gång samtidigt och utmana flera vänner per projekt. Som vidareutveckling finns möjligheten att premiumanvändaren kan använda webplatsen som en e-portfolio där valda projekt kan visas upp.

Om kostnaden för premiumversionen av appen är 15SEK behövs ca 10 000-13 340 premiumkunder för att appen ska gå med vinst.

