

Projekt 2

Smack A Crab

Installationsprojekt

11/11/2020

OEAMM20EDC
ANSLAG - 40471

shorturl.at/nABL7

Vejleder
Anni Grøndal

Skrevet af
Gruppe 1

Bea Lim Petersen
blpe26364@edu.ucl.dk

Peter Oberlander
peob26388@edu.ucl.dk

Tobias Nielsen
Tlni26765@edu.ucl.dk

Victor Sehested
vdse26484@edu.ucl.dk

Abstract

This report follows the focus points and overall mission of Økolariet experience and science center. Their primary objective is to educate guests about environmental changes, sustainability and climate change. Mostly relating to the localised surrounding areas of Vejle Fjord. To further knowledge and insight the experience and science center uses installations to convey information in a fun and engaging way. Through research and analyzing the ecosystem in Vejle Fjord, this report will focus on designing an interactive media which will showcase one of the primary challenges of the ecosystem, and how to improve it.

Crabs has become a main trouble, with a heavy overpopulation and has skewed the balance in the relating links of the ecosystem. Therefore some kind of implementation must take place to hold down the populace and our interactive solution will explain the main benefits and reasons behind it. The solution aims to engage a younger audience to have fun while learning and have parents (or teachers) explain in detail the challenges behind the overpopulation of crabs in Vejle Fjord. Even down to a level of how it affects your everyday life.

Consequently the interactive installations aim to inform, engage and spread awareness of the localised sustainability issue.

Indholdsfortegnelse

| | | | |
|---------------------------|------|---------------------------------|-------|
| Forside | 1 | Discovery | 11 |
| Abstract | 2 | Desk Research | 11-14 |
| Indholdsfortegnelse | 3 | Field Research | 15 |
| Indledning | 4 | Q&A / Delkonklusion | 16 |
| Problemformulering | 5 | Interpretation | 17 |
| Hovedspørgsmål | 5 | Målgruppeanalyse | 17 |
| Underspørgsmål | 5 | Personas | 18-19 |
| Afgrænsning | 6 | Delkonklusion | 20 |
| Projektplanlægning | 7 | Ideation | 21 |
| Metode | 8-10 | Divergent | 21-22 |
| Design thinking | 8 | Convergent | 23 |
| Scrum | 8 | Valg af Koncept | 25-26 |
| SMP | 8 | Delkonklusion | 27 |
| Personas | 8 | Experimentation | 28 |
| Desk Research | 9 | Udvikling af prototype | 28 |
| Field Research | 9 | Style tile | 29 |
| Researchplan | 9 | Tone of Voice | 30 |
| Hi-Low Fidelity | 9 | C.R.A.P | 31 |
| Tone of Voice | 10 | Low Fidelity Prototype (Low-Fi) | 32-33 |
| Brainstorm | 10 | High Fidelity Prototype (Hi-Fi) | 34 |
| C.R.A.P | 10 | Delkonklusion | 35 |
| Infographic | 10 | Evolution | 36-38 |
| | | Reference liste | 39-40 |
| | | Bilag | 41-69 |

Indledning

Klimaforandringer, miljøkriser og bæredygtighed skaber problemstillinger verden over. Disse ekstreme ændringer nedbryder og forværre tilstande af økosystemer. Denne rapport fokusere på klientens ønsker og holdemål. Økolariet tilstræber at skabe opmærksomhed og fremme forståelsen ved alvorlige problemstillinger i henstilling til klimaforandringer, miljø og specifikt bæredygtighed. Informere om bæredygtige alternativer, genoprettelse af truet økosystemer mest relateret til Vejle Fjord. Økolariet gør brug af installationer til at videregive deres budskaber og give deres gæster en indsigtfuld oplevelse.

Igennem analyse og research vil dette projekt designe en interaktiv installation til at påvise en problemstilling i økosystemet ved Vejle Fjord.

Krabbernes invasion ved Vejle Fjord har skabt en kæmpe ubalance og negativt påvirket andre led i økosystemet. Derfor skal en implementation eksekveres for at udrede invasionen af krabber. Projektets interaktive løsning vil forklare og fokusere på at aflaste krabbernes påvirkning. Den interaktive installation designes målrettet med en yngre målgruppe i mente. Give besøgende gæster en uforglemmelig oplevelse som fremover vil skabe omtanke for bæredyghed, med henblik på krabbernes inflydelse i Vejle Fjord.



Problemformulering

Økolariet ønsker et koncept til en installation som er interaktiv, orientere om bæredygtige tiltag og fremmer forståelsen. Et oplevelses værktøj som viser og skaber et mindeværdigt besøg.

Hovedspørgsmål

Hvordan kan Økolariet bedst formidle krabbernes negative tilstedeværelse og effekt på bæredygtigheden?

Underspørgsmål

Hvilke udfordringer skaber den nuværende mængde af krabber på Vejle Fjords økosystem?

Underspørgsmål

Hvordan kan disse udfordringer løses og hvilke effekt kan reduktionen af krabber have på Vejle Fjords økosystem?

Underspørgsmål

Hvilket slags oplevelses værktøj kan designes til bedste at formidle til økolariet primære målgruppe?

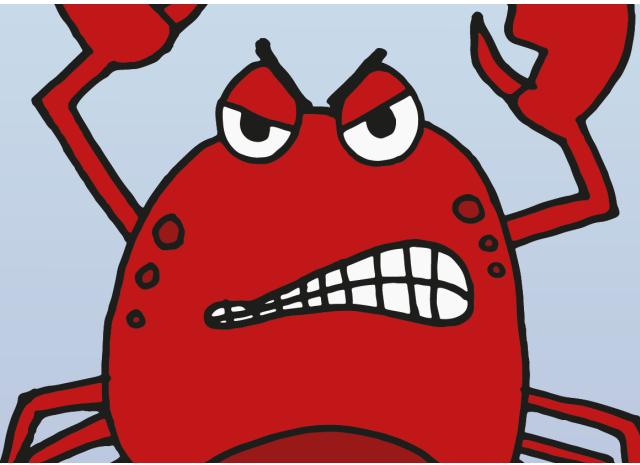
Afgrænsning

Klimaforandringer og bæredygtighed er en global problemstilling, der indeholder massevis af komplekse mekanismer og utallige alternative løsninger. Som led i at udforme denne rapport med Økolariet som samarbejdspartner er der valgt, at afgrænse en problemstilling specifikt til Sund Vejle Fjord, da udstillingen skal skiftes til det kommende år.

Udstillingen skal som den nuværende fortsat være i deres kælder, som er smal og der er et dæmpet lys, hvilket vi derfor skal have i mente ift. vores produkt.

Ligeledes har klienten oplyst, at det er udfordrende ift. lyd, da der er mange elementer i deres udstillinger, der indeholder lyd.

Rapport vil bruge krabbernes overbefolkning i Vejle Fjord som udgangspunkt, da disse har stor relevans for fjordens cyklus og bæredygtigheden i økosystem. Løsnings grundlaget designes med fakta og klientens ønsker om et relaterbart produkt, med interaktivitet og videre lærdom.



Projektplanlægning



Scrum er et planlægningsværktøj som kategorisere og skaber rammer for produktudviklingen. Denne metode er blevet brugt i en komprimeret version, så det kan anvendes indenfor tidsrammen til rapporten og produktets deadline. De samme principper og koncepter er anvendt fra teorien, hvorpå fokuspunkterne er planlægning, organisering over arbejdsopgaver og et bredt overblik af projektet. Anvist her er et google sheet dokument som indikere uddelegering af arbejdsopgaver, tidsrammer og backlog af projektet.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/14jyeUToS2r5Jfl_g95dtEjQDnjyk5L8BrOKG-cJ_1Bo/edit?usp=sharing

Metodeliste

Metode

Her er angivet en kort beskrivelse og et anvendelse grundlag, som begrunder brugen af metoden i projektet. Ydermere er der inkluderet en reference som udreder metoden i dybden.

Design thinking

Overordnet metode til udformning af hele projektets data, som indeholder en 5 stadie process til udvikling af produktet. Stadierne er ikke altid brugt i sekvens, projektteams anvender stadier ofte parallelt med hinanden, ude af det normale system, og repetere stadierne for at skabe iterative produkter.

(Brown, 2019)

Scrum

En ramme for udvikling, levering og vedligeholdelse af komplekse produkter. Det stimulere et produktionsteam til at kunne tackle komplekse adaptive problemer, samtidig med teamet produktivt og kreativt levere produkter af den højest mulige kvalitet.

(Schwaber, Sutherland. 2017)

Segmentering, målgruppevalg, positionering (SMP)

Markedsføringsstrategi som omfatter valg af målgruppe, positionering og anvendelse af marketingmix.

(Andersen, et al. 2015)

Personas

Fiktive personligheder baseret på research til at repræsentere forskellige brugere af produktet. Disse er skabt ud fra ens målgruppe og hjælper designere med at forstå brugerens behov, erfaringer, adfærd og formål.

(Nielsen, Soegaard, Friis. The Interaction Design Foundation, 2013)

Metodeliste

Research

For at danne et empirisk grundlag for produktets udvikling og begrundelse, er metoden for Desk og Field research blevet anvendt til at indsamle et datasæt.

(Higgs, 2020)

(Hall, 2017)

Desk Research

Desk research er termet for eksterne kilder såsom dokumenter, undersøgelser, artikler osv. Dette er også inkluderende evidens fra klienten Økolariet.

Field Research

Field research er termet for den intern behandling og indsamling af data som projektet teamet selv har erhvervet. Typisk gennem forskellige brugertests og/eller interviews.

Research Plan

I forløbet med Desk Research er der benyttet en gennemarbejdet research plan, som illustrerer og skaber overblik for den empiriske indsamling af data. (Guilizzoni, 2020)

Wireframes

Et designværktøj som skaber en umiddelbar visuelle repræsentation (en prototype) af produktet. Dette benyttes på tværs af design feltet fra programmører og til alle design erhverv. Fungere som et samlingspunkt af inspiration og idéer, samt hvordan produktet skal udvikles i praksis. Wireframe indeholder 2 stadier af konceptudvikling, low-fidelity og high-fidelity. Det mest vigtige om wireframes er den hurtige udviklingsprocess og kapacitet til feedback.

Low-fidelity

Low-Fi fokusere på struktur og hierarki, oftest tegninger uden meget farve og simple detaljer.

High-fidelity

High-Fi er detalje orienteret, her udformes produktet hen mod dens endelige form og koncept. Farvekomponenter, visuelle effekter, anvendelse af C.R.A.P osv.

Metodeliste

Tone of Voice

Metode som anvendes til at kommunikere og fastlægge projektets karakteristika, genkendelighed og unikke tone. Dette er oftest brugt til fællestræk for produktets fremtoning.

(Lee, 2020)

(Cummings)

Brainstorm

Brainstorm er en klassisk kvantitativ idegenerering teknik.

Style Tile

Et referenceværktøj til udviklingsprocessen, som effektivt viser assets og styles anvendt til produktet. Delevenlig platform til at organisere en fælles visuel repræsentation som hele designteamet kan anvende.

(Webster, 2019)

C.R.A.P

Contrast, repetition, alignment og proximity principper anvendes til at skabe visuel repræsentation og hierarki.

Infographic

Term for visuelle repræsentation af information eller data. Som regel anvendt med billeder, diagrammer og minimal tekst der giver et letforståeligt overblik over emnet.

(Nediger, 2020)

Discovery

Discovery

Denne fase bruges til at skabe en ide om hvem Økolariet er og hvad de prøver at opnå med deres udstillinger, derudover finder man også frem til nogle svar på nogle af de problemer som Økolariet arbejder med at skabe fokus på.

I Discovery fasen bliver der også kommet ind over besøget til Økolariet og hvad man lærte, det gælder både den information de fremviser, men man lærer også ind til hvordan de lærer de besøgende den information, dette er i form af deres udstillinger.

Desk research

Klienten - Hvem er Økolariet

Vejle kommune tog beslutningen i 2000 om at bygge et oplevelsescenter/museum som ville have fokus på bæredygtighed, da de følte der var en mangel på forståelse for befolkningen og at det var ved at blive et større problem at folk ikke havde bæredygtighed i fokus i deres hverdag. Økolariet er ganske gratis at besøge dette fremgår fra en lang række sponsorer som er med at holde centeret oppe og køre.

Økolariet har meget at byde på med et bredt sortiment af udstillinger under mange emner, de kommer både ind over lokale og globale emner. Dette inkludere naturens tilstand, vandets kredsløb, affald og genbrug, energi og ressourcer, bolig og forbrug, plan og dialog, teknologi og innovation, arkitektur og bylaboratorium.

Discovery

Hvem besøger Økolariet

Økolariet åbnede sine døre i 2003 og får årligt ca. 90.000 besøgende hvor 15.000 af disse besøgende er skoleelever, men størstedelen af de besøgende består af familier som gerne vil opleve hvad Økolariet har at byde på.

Mission

- Gøre økolariets gæster i stand til at træffe bæredygtige valg gennem viden, oplevelser og aktiv læring samt øge deres generelle interesse for naturvidenskab.

Vision

- Være Danmarks bedste formidler af bæredygtighed.
- Gøre det sejt at interessere sig for naturvidenskab.
- Være kendt som stedet hvor læring og oplevelse går op i en højere enhed.
- Give økolariets gæster en bedre service end de forventer.

(Desk Research 02-11-2020)

Hvad er bæredygtighed

Befolkningen her på jorden har udviklet sig hurtigt uden nogen umiddelbar tanke for miljøet, da fremskridt til samfundet blev avanceret. Dette begyndte i stor stil ved Industrialiseringen hvor man begyndte at brænde mere og mere brændstof såsom kul, hvilket forregnede miljøet meget og det begyndte at lave skader i naturen.

Her igennem de seneste par år har der været meget mere fokus på bæredygtighed. Man er blevet mere velinformeret om konsekvenser ved forurening, økosystemers påvirkning og hvordan det gør udslag for både nuværende og fremtidige generationer.

Som led i at videre forklarer om miljøet lige nu kan der diskuteres hvad der kan gøres for at være behjælpelige ved miljøet. En af disse løsninger er bæredygtighed, som vil blive yderligere beskrevet i det her afsnit.
(Desk Research - Bæredygtighed 2-11-2020)

Discovery

Når der diskutes om noget er bæredygtigt vil det sige at det både gavner mennesker, samt det også kommer til at gavne naturen og miljøet. Bæredygtige udviklinger kan både være en opgradering fra et tidligere produkt som nu bliver gjort bæredygtig. Et eksempel på dette kan være at i stedet for der kontinuerligt bliver ved med at fælde træer for at lave papir, genbruges gammelt papir igen. På denne måde bliver vi ikke med at fælde træer, hvilket kommer til at gavne naturen. Samtidigt det kommer også til at hjælpe i den forstand at vi kommer af med en stor mængde affald som typisk ville forurene i naturen. I stedet kan det blive genbrugt og omdannet til nyt papir som er lige så godt som nyt.

Et andet eksempel på bæredygtighed er kommersielle produkter, som har målet at være bæredygtig til at starte med. Firmaer er nemlig begyndt at udvikle bæredygtige produkter til at starte med, så de ikke skal hen i fremtiden og genudvikle dette produkt. Men derudover giver det også et image, hvorpå dette firma tænker på miljøet, når det kommer til at lave produkter.

Dette kan være med til at hjælpe firmaet med at sælge deres nye produkt da det nemlig starter ud med at have et positivt ry.



Discovery

Hvilken effekt har den store mængde af krabber på Vejlefjord?

Hen over de seneste par år, er Vejlefjord blevet mere og mere forurenset. Hvilket har haft den effekt at ålegræsset i Vejle Fjord er formindsket i så stor en mængde at det har haft en stor effekt på økosystemet.

Med mindre ålegræs har fiskene i fjorden ikke lige så mange steder som de kan ligge deres æg, hvilke medfører at mængden af fisk i fjorden er mindsket i en stor grad.

Eftersom det er fiskene der som regel spiser krabberne og holder standen nede, er mængden af krabber steget betydeligt. Siden fiskebestanden er i frit fald, har krabberne ikke nogen naturlig fjende, skylden ligger i forureningen af vandet som har skabt ubalance i økosystemet.

Grunden til at mængden af krabberne er dårligt er, fordi krabberne spiser alt de kan finde, så selve havlivet både plantelivet og dyrelivet falder i bestand pga. krabberne.



Discovery

Field research

For at få en bedre forståelse for vores klient samt klientens ønsker og muligheder, har vi anvendt field research.

Vi benyttede os af field research ved, at besøge oplevelsescenteret Kongernes Jellinge samt vores klient Økolariet.

Ud fra disse besøg har det været muligt, at observere og tildele os en større bevidsthed omkring bæredygtighed og inspiration til designs for interaktive installationer. Det blev bl.a. meget tydeligt hvordan Økolariet har stort fokus på, at aktivere besøgendes sanser og skabe en aktiv installation, på en underholdende og formidlende måde.

Endvidere har det dannet indsigt i vores klients tanker og ønsker ift. den nye udstilling af Vejle fjord. Observationerne under vores field research har ligeledes bidraget til en bedre fornemmelse af opbyggelsen og stemningen i Økolariet, hvilket var vigtigt i vores proces så produktet kunne udarbejdes til en installation, der ville passe ind ift. deres tema.

Endvidere blev vi under besøget mere bevidst om de fysiske rammer, som man skulle have med i sine overvejelser, da det er forholdsvis små og snævre rum.

Vi tog derfor billeder under vores besøg ved Økolariet, så vi hele tiden kunne holde i mente, at installationen skulle passe ind fysisk. Vi var ligeledes opmærksomme på, at klienten havde oplyst ville fortsætte med at være en del af den nye udstilling "Sund Vejle Fjord".



Discovery

Q&A

Vi har igennem processen løbende været i skriftlig kontakt med vores klient, for at sikre os at vi var i overensstemmelse med vores klients ønsker og muligheder for at udføre disse.

Derudover har kontakten hjulpet os til at få præciseret målgruppen yderligere og fået en bedre forståelse for målgruppen.



Delkonklusion:

Under besøget hos Økolariet lærte vi en del omkring opsætning af installationer. Hvordan man kan gøre dem iøjnefaldende, samt gøre dem interessante for gæster som både gerne vil læse eller opleve disse installationer. Herudover fik vi en bedre forståelse for økolariets målgruppe, det var i givet fald både ved information fra vores kontaktperson. Samt vi kunne observere kerne mulighederne og stemningsbilledet i centret.

Under besøget fik vi indsigt i hvordan Vejlefjords økosystem er opbygget og hvilke problemer fjorden har lige nu. Derudover hvilken effekt disse problemer kommer til at have hvis vi ikke gør noget ved problemet.

Dog læste vi ind til nogle af de forskellige løsninger som Vejle Kommune er i gang med at prøve af for at løse problemerne.

Interpretation

Interpretation

Denne design fase, kommer man ind over den målgruppe ens produkt prøver at ramme, denne fase giver læseren en ide om hvem målgruppen er og hvordan det reflektere i produktet. Produktet for dette projekt prøver at ramme 6-14 årige som målgruppe men også gerne deres familie, for at sprede informationen til flest mulige mennesker, da dette er et stort problem for Vejle Fjord.

Målgruppeanalyse

Størstedelen af Økolariets besøgende består af børnefamilier, som gerne vil ud og opleve noget i deres fritid og være sammen med hinanden. Dette foregår for det meste i weekenden, derfor har Økolariet i weekenden flest besøgende. Det er dog ikke kun børnefamilier som kommer og besøger, skoler kommer ofte på besøg med hele klasser på samme tid. På den måde kan børnene opleve udstillingerne og forhåbentligt lære noget informativt og have et oplevelses værdigt besøg.

Økolariets besøgende er ofte fra Vejle eller omegnen, dog tiltrækker stedet også en del turister. Både fra andre dele af Danmark og fra udlandet, specielt lande med bæredygtighed og klimaforandringer i fokus. Dette skal selvfølgelig være i tankerne når der skal udarbejdes nye udstillinger hos centeret, så det kan fange en større del af målgruppen. Samtidigt været letforståeligt til et ikke dansk talende segment. Som nævnt ovenfor skal der være fokus på målgruppen, når der skal laves nye opstillinger hos Økolariet og eftersom af målgruppen for centeret er familie, turister og uddannelsesforløb. Så skal den nye udstillinger have fokus på at være interessante for børn og unge i alderen af 6-14. Siden denne aldersgruppe udgør størstedelen af de besøgende. Selvfølgelig deltager de voksne også sammen med børnene, men det er børnene som hiver de voksne rundt til udstillingerne og skaber ivrigt interesse.

Interpretation

Personas

Som beskrevet har Økolariets en meget bred målgruppe og angiveligt vil henvende sig til alle. Vi kan dog ud fra vores research og målgruppeanalyse konkludere, at den primære målgruppe er børnefamilier 6 - 14 år.

På baggrund af grundlaget fra desk og field research har vi udarbejdet 2 personas. Til formået at guide produktionen i den rigtige retning og give passiv-feedback. Endvidere til inspiration for at skabe et lærerigt og interaktivt produkt til målgruppen, der samtidig er i overensstemmelse med klientens ønsker.



Primære persona:

Navn: Kasper Jensen

Alder: 10 år

Uddannelse: 4. klasse folkeskole

Familieforhold: Bor hjemme hos sin mor Lene, sammen med sin lilleøster Kathrine. Er hver anden weekend ved far Michael.

Bio:

Kasper er en aktiv og social dreng, der i sin fritid går til fodbold.

Bruger scenario

Kasper er på udflugt til Økolariet med sin klasse, da de har temauge omkring miljø og bæredygtighed. Kasper er generelt udfordret af den stillesiddende undervisning, han er derfor spændt på deres klassetur til Økolariet. Dog har undervisningen omkring miljø og bæredygtighed været tung, han frygter derfor, at det vil være kedelig læring.

Interpretation

Sekundære persona:

Navn: Susanne Hansen

Alder: 41 år

Familieforhold: Gift med Jeppe. 2 børn, Tristan og Fie på 5 og 8 år.

Arbejde: Pædagog

Lokation: Vejle

Bio:

Susanne er et stort familiemenske som nyder at tage ud og opleve ting sammen med familien. Hun er glad for naturen tilbringer derfor meget af hendes tid her, sammen med sin familien. Susanne er i fritiden spejder leder for 8-9 årige, hvor hendes søn Tristan bl.a. også går.



Bruger scenario:

Susanne ønsker en bæredygtig fremtid for sine børn. Hun har derfor arrangeret en tur til Økolariet med familien, for at få en god og lærerig oplevelse sammen.

Susanne har dog inden besøget sine bekymringer ift. formidlingen om vigtige emner vil fange børnenes interesse.

Interpretation

Delkonklusion :

Igennem denne del af rapporten kommer vi ind over målgruppen for Økolariet og mere specifikt ind omkring målgruppen til produktet. I dette afsnit bliver der fundet frem til at målgruppen for Økolariet er børnefamilier og folkeskoler. Hvilket har haft den betydning i forhold til vores produkt skal henvise sig til den målgruppe for at passe ind sammen med de andre installationer.

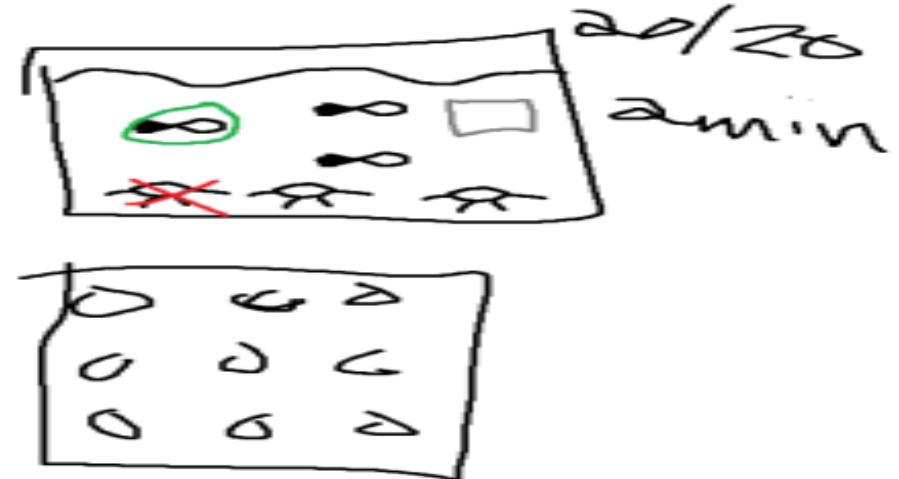
Børnefamilierne som er besøgende ved Økolariet, har som regel et segment af børn mellem alderen af 6 - 14 år. Det er her hvor de også får mest ud af udstillingerne som er til stede, for det giver en dualitets læring. Børn og unge besøgende kan både forstå teksterne rundt omkring, samtidig er de unge nok til at være nysgerrige og ivrige. Hvilket tiltrækker forældrene (undervisere mm) og hiver dem med over til de forskellige udstillinger. Som resulterer i det skaber traction ved installationerne og opsætningen af temaer. For at få en bedre forståelse for målgruppen blev der lavet to personas, dette ville give os en bedre forståelse for hvordan produktet skulle udvikles for at ramme målgruppen på den bedste mulige måde.



Ideation

Ideation

Fasen viser hvordan gruppen er kommet frem til sit endelige koncept samt produkt. Denne fase starter ud med Divergent Thinking hvor gruppen brainstormer over forskellige koncepter som har Vejle Fjord i fokus, efter Divergent Thinking kommer Convergent Thinking denne fase bruges til indsnævre disse koncepter sådan så gruppen kan komme frem til et endeligt koncept/produkt, i dette tilfælde blev der stemt om det.



Divergent

Divergent thinking er en metode der anvendes til at generere kreative ideer som kan finde frem til mange mulige løsninger. Man lader tankerne få frit løb og tænker ud af boksen ift. at komme på alle mulige løsningsforslag. I denne proces er der større fokus på kvantitet end kvalitet.

Økolariet havde opstillet et ønske om, at skabe en spændende og et tidssvarende interaktiv installationskoncept. Som skærper gæstens bevidsthed om miljø, bæredygtighed og klimaforandringer i Vejle Fjord.

Ligeledes gav klienten et ønske om, at installationen gerne måtte indsigt og erfaringer som de drager nytte af i fremtiden.

Ideation

Vi startede denne process ved hele designteamet lavede en brainstorm i fællesskab. Hvor alle kom med vidt forskellige ideer og løsningsforslag, som samtidig blev nedskrevet på papir.

Vi drøftede vores ideer og i den proces udsprang der fortsat flere ideer som blev innovationer af tidligere forslag. Det var en spændende proces, som gav gode resultater for et væld af mangfoldige idéer.

Smack A crab

Koncept

- Interaktiv installation
* (Arcade Spil) (fysisk)
- Slå på krabber, mens der på skærmen vises torbedringer at forholdet i vandet.

Værdi (Bruger)

- Spør og læring optrædelse

Værdi: (Klient)

- Flere besøgende
- Skabe opmærksomhed på klimatorandringer, miljø & bæredygtighed.

Navn: Susanne
Alder: 10 år
Behov:
optrædelse

Personas

Navn: Susanne
Alder: 41 år
Arbejdstørhold: pædagog
Tilstand: Gift, 2 børn

Behov:

- optrædelse m. familien
- lære om Klimatorandringer

Ideation

Convergent

Convergent thinking er derimod modsætningen i metoden, hvor man finder frem til det bedste løsningsforslag. Under denne proces, analyseres der på den viden man har og vurderes på mulighederne ift. at kunne løse opgaven.

Anvendelsen af convergent thinking blev brugt på tidligere idéer fra divergent thinking processen. Dette var for at præcisere ideerne og samtidig finde frem til de ideer, som bedste kunne indfri klientens ønsker, samtidig inden for de mest realistisk muligheder for produktets givne rammer.



Vi endte i denne proces med hver at udvælge et konceptforslag, som vi medbragte til vores midtvejs pitch.

Koncept ide 1:

Et spil, hvor man anvendte sin smartphone, til at bevæge sig rundt under vandet, for at finde frem til dyre- og planteliv. Man ville efterfølgende kunne trykke på disse og der ville fremkomme relevant information om dyre- og plantelivet i Vejle fjord.

Koncept ide 2:

Smack a crab - Et spil der er inspireret af arkadespillet, Whack a mole.

I dette spil skal man slå på krabber og dermed få points.

Ligeledes er der en animeret skærm, der ud over pointsystemet, viser de forbedringer der sker i fjorden, i takt med, at man udrydder krabberne, som er et stort problem for miljøet i Vejle Fjord.

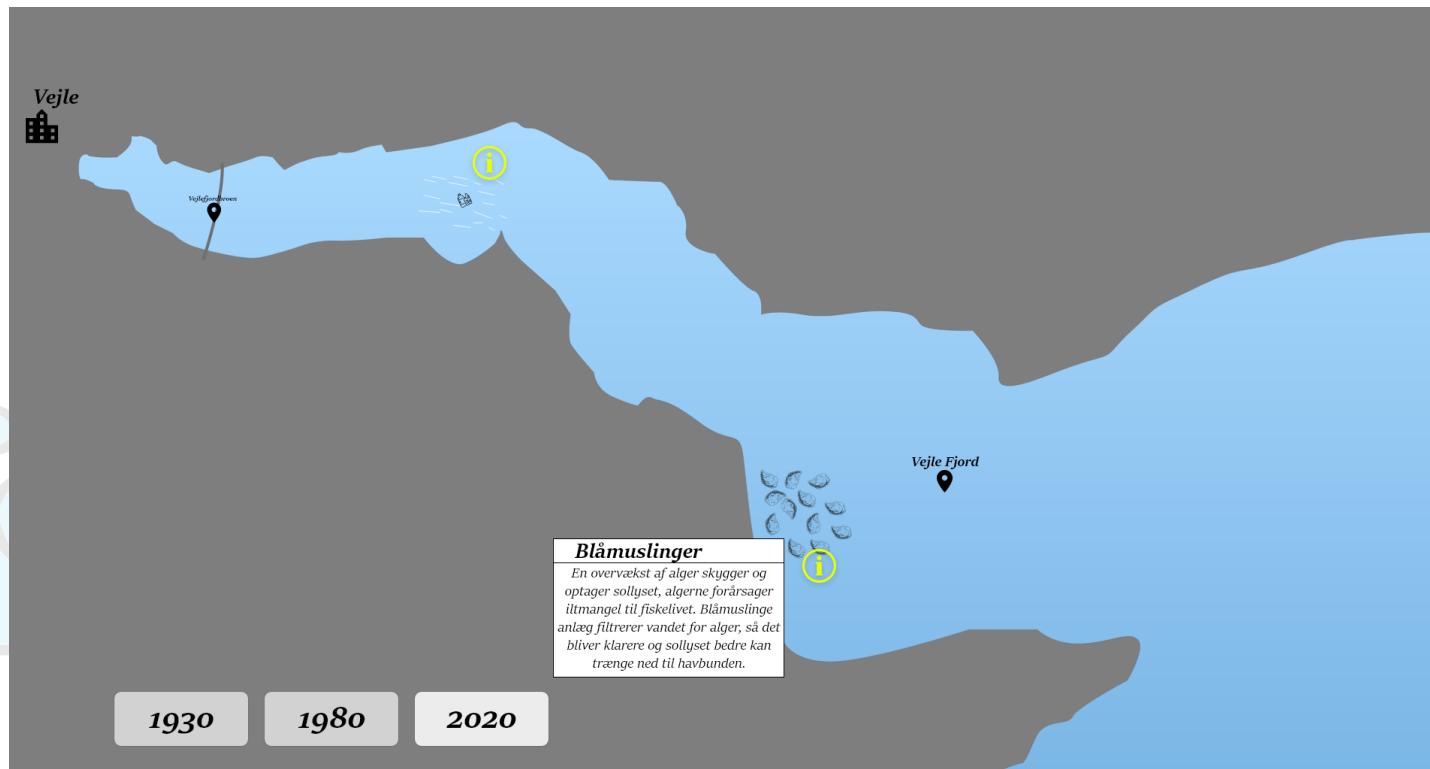
Der er angivet en tid på 1 minutter, til at kunne ramme x antal krabber. Dette for at spillet evt. restarter til ny gæst.

Ideation

Koncept ide 3:

Et timeline element, der visuelt repræsenterede Vejle Fjords tilstand, med fokus på miljøforandringer gennem tiderne.

Brugeren har mulighed for at trykke sig frem og tilbage i tiden, og dermed se tilstanden af Vejle Fjords tilstand ændre sig gennem årene, sammen med animerede faktaskærme.



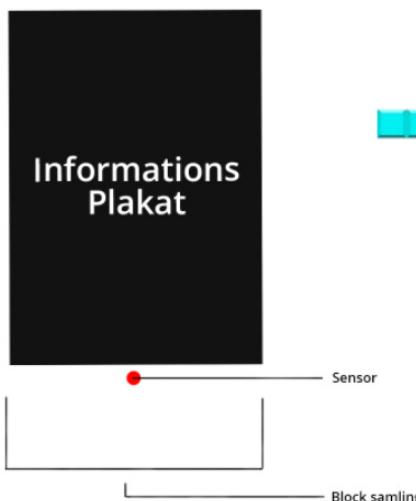
Ideation

Koncept ide 4:

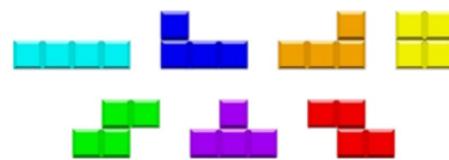
Tetris plakat - Man bygger en plakat op som et tetris spil, før man kan læse den.

På plakaten står der en vigtig viden omkring Vejle Fjord.

Det var 4 meget forskellige koncepter, men som vi alle mente, at gæster på Økolariet ville kunne interagere med og som samtidig ville formidle informationer omkring miljøet og bæredygtigheden i Vejle Fjord.



Plakatens opbygning



Valg af Koncept

Efter feedback ved midtvejs pitch, samledes gruppen til at bearbejde inputs og diskutere hvilken retning installationen skulle tage.

Vi besluttede hurtigt, at det mest lovende valg stod mellem koncept ide 1 og 2. Efterfølgende påbegyndte teamet igen en convergent thinking tilgang med for og imod hver af ideerne.

Vi endte med at udvælge Smack A Crab, på grundlaget at den ville ramme en bredere målgruppe og samtidig matchede klientens ønsker bedst. Samtidig med den opstillede hypotese om at informationsbokse ville frasortere en del børn, pga. læsemuligheder og evt. også pga. barnets interesse for infobokse ved koncept 1.

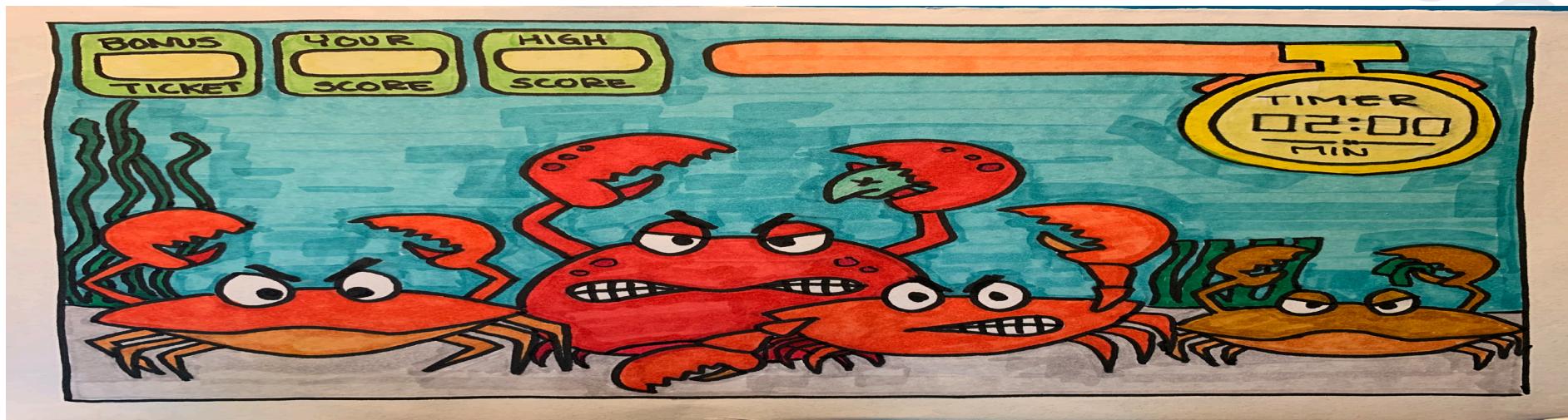
Ideation

Ligeledes påviste research, at klienten havde ønsket begrænsninger med tekster og dette spil indeholder meget lidt tekst og mere animation eller film, samt et analogs princip. Klienten havde endvidere oplyst børnene var mest interesseret i ”der hvor der skete noget”, hvor dette spil netop indbyder til interaktion og samtaler omkring animationen efterfølgende. Vi havde dog en bekymring ift. udførelsen af det tekniske, indenfor de givne rammer, men kom frem til, at vi godt ville kunne løse det. I givet fald til en teknologisk plan for videreudvikling med flere ressourcer.

Efterfølgende planlagde og finpudsede konceptet og drøftede hvordan vi bedst muligt skulle udføre projektet.

For at skabe en fysisk ramme for projektet besluttes der at den analogiske prototype skulle bestå af en plade, hvorpå man skulle slå på krabberne. Krabberne skulle laves af udskåret træ plader med tegninger på.

Vi besluttede, at vi ville fastholde de tegnede elementer, fra den lo-fi prototype, og implementere dem i animate til at skabe en ældre arkade fornemmelse.



Ideation



Delkonklusion:

I denne del af design thinking kommer gruppen ind over hvordan konceptet af det endelige produkt kom til at ske. Vi har i denne fase tænkt innovativt ift. skabelsen af et produkt, der ville passe til vores klients ønsker og målgruppe.

Det endelige produkt blev valgt, Smack A Crab, for dets underholdende kvaliteter og kunne let henvende sig til både børn og barnlige voksne sjæle.

Experimentation

Experimentation

Baseret på de tidlige stadier af Design Thinking hvorpå information fra Discovery, Interpretation og Ideation udarbejdes grundlaget for en prototype. Gennemgående i experimentation bliver forskellige metoder applikeret, i den henseende bliver prototypen udviklet. Som visuelle elementer og funktionalitet bliver udarbejdet med en praktisk hensigt.

Udvikling af prototype

Som en del af projektets målsætninger og resultat, designede gruppen prototyper for at afprøve konceptet i praksis og fejlfinde kilder som muligvis ville skabe problemer. Samtidig med at fastholde Økolariets vision om et oplevelses værktøj der er iøjefaldende og har en lærerig komponent.

Adskillige værktøjer og metoder blev anvendt til at effektivisere fremstillingen af prototypen. Dette er gjort med henblik på at alle fra design teamet havde samme perspektiv og indfaldsvinkel.

Experimentation

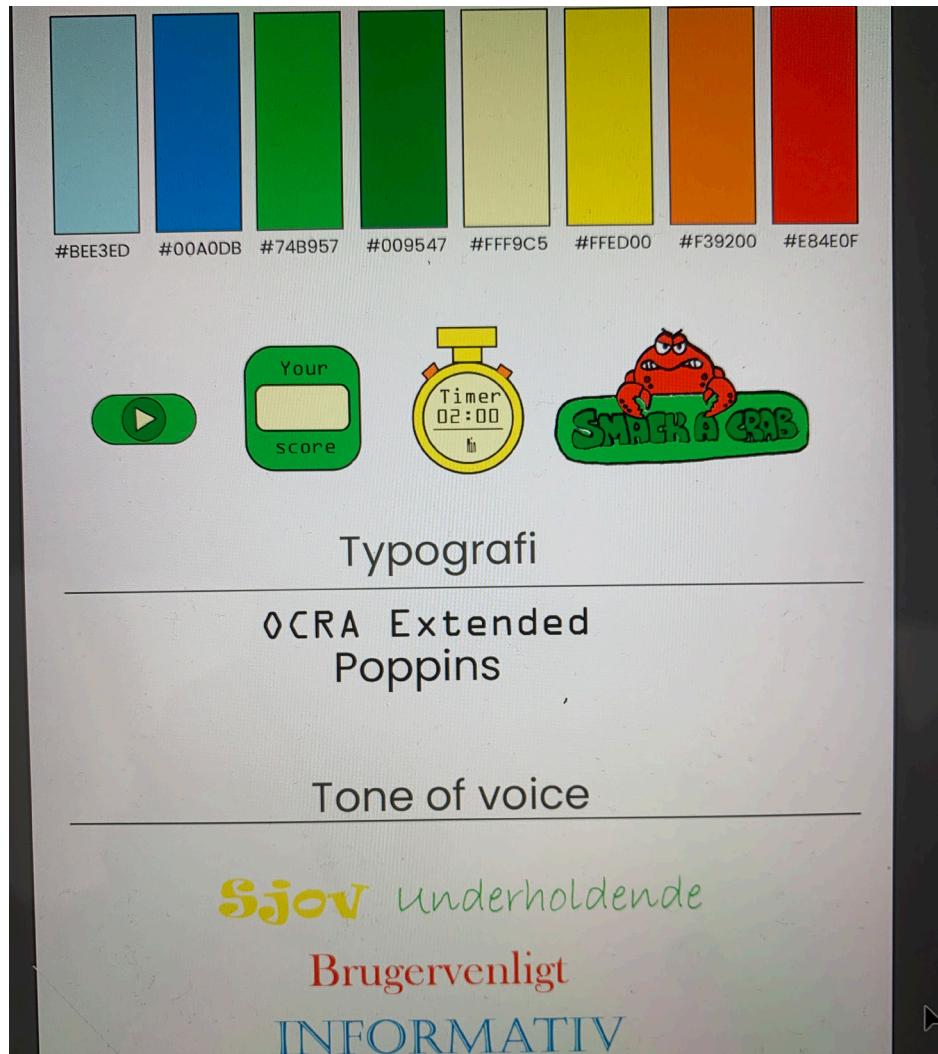
Style tile

Et style tile er et fælles visuelt sprog mellem designerne, der sikrer enighed omkring klientens præferencer og mål.

Teamet valgte at udarbejde et style tile, da det gjorde det nemmere for gruppen at arbejde ud fra, hvor alle havde de samme oplysninger ift. hvordan designet skulle fremstilles.

Ved dette kunne hele teamet arbejde separat på projektet, uden at skulle forstyrre de andre medlemmer, da man blot kunne orientere sig om vigtige elementer fra style tilen.

Farvespektrummet er valgt på basis af stemningsbilledet til at skulle passe på en yngre målgruppe (6 - 14 år) og samtidig fange tilskuere (samt brugerens) opmærksomhed. Derudover skulle det stimulere et klassisk indtryk fra naturen og passer ind i rammerne fra Økolariet, i særdeleshed deres tema om havbunden og økosystemet derom. Farverne er med til at skabe kontrast og indramme dilemmaet om krabbens overbefolkning.



Experimentation

Tone of Voice

En af de første indtryk som vil blive husket og lagt mærke til. Et produkts visuelle aspekter fanger blikket, hvorpå Tone of Voice er hvordan konceptet kommunikere og udtrykker sig. Dette er todelt.

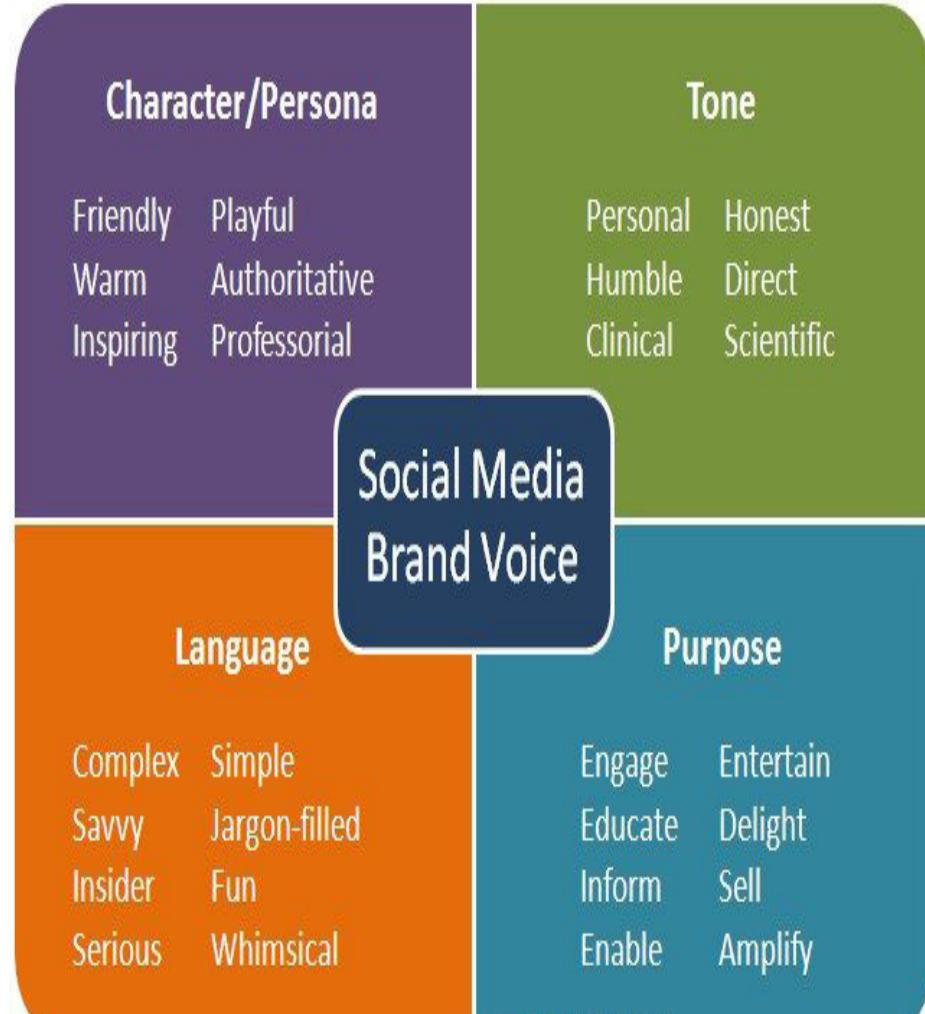
Voice: som beskriver produktets personlige adjektiver.

Tone: en underliggende del af produktets voice. Tone er pragmatisk og er skiftende efter forhold baseret på situation, outlet og publikum.

En overordnet måde at analysere voice på er igennem Stephanie Schwab, firdelt formular som inkludere tone, sprog, formål og personlighed.

Fællestræk: Sjov, underholdende, brugervenlig, informativ, simpel, interessant, videnskabelig, legesyg.

Fællestræk som kommunikere og fastlægger projektets karakteristika, genkendelighed og unikke tone. Dette blev anvendt til at skabe en basis for produktets identitet og sam føjelighed. Et generelt tema som er overbærende igennem hele produktet.



Experimentation

C.R.A.P

For at sikre os et optimalt visuelt design har vi benyttet os af C.R.A.P, dette har specielt hjulpet når det gjaldt design af Ui elementer. C.R.A.P er specielt brugbart når man skal designe noget visuelt.

Contrast

Vi har taget meget brug af kontrast da de mange forskellige farver appellerer godt til børn. Brugen af meget kontrast i farverne gør det interessant og indbydende ud for en eventuel bruger. Det er åbenlyst hvor meget vi har taget brug af kontrast når man kigger på fiskenes farver.

Repetition

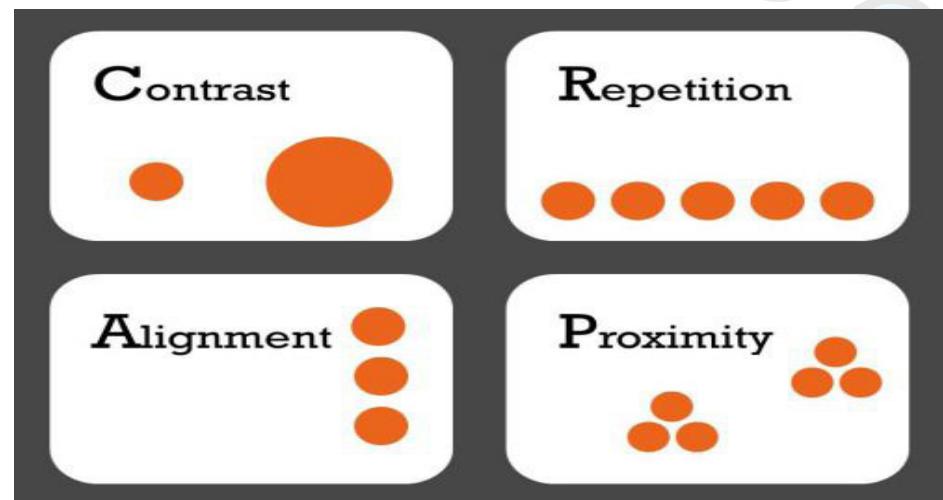
For at vores tegnede elementer ikke skulle blive alt for forvirrende har vi valgt at tage brug af få illustration igennem vores spil. Kigger vi eksempelvis på krabberne har vi 4-5 forskellige krabber med 3 forskellige stadier. En farlig krabbe, en bange krabbe og en død krabbe.

Alignment

På vores Smack A Crab skærm mockup har vi 2 ui elementer som vi har placeret oppe i højre og venstre hjørne. For at kunne se dem tydeligt har vi selvfølgelig valgt at give dem lidt luft fra skærmens yderkant.

Proximity

Med vores 2 ui elementer som vi har sat i hjørnerne har vi valgt en gøre deres indhold meget centreret. Her skaber det derfor ikke noget forvirring da der er god balance af whitespace og deres placering.



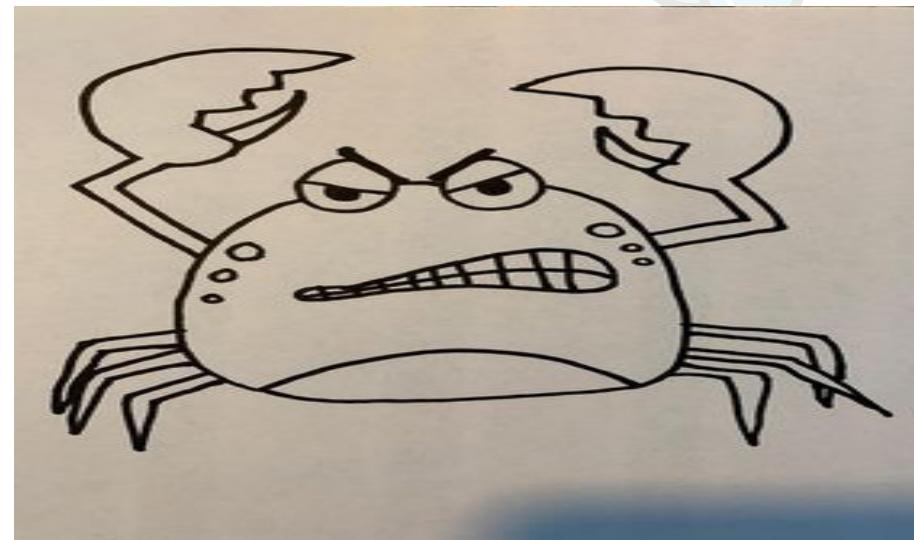
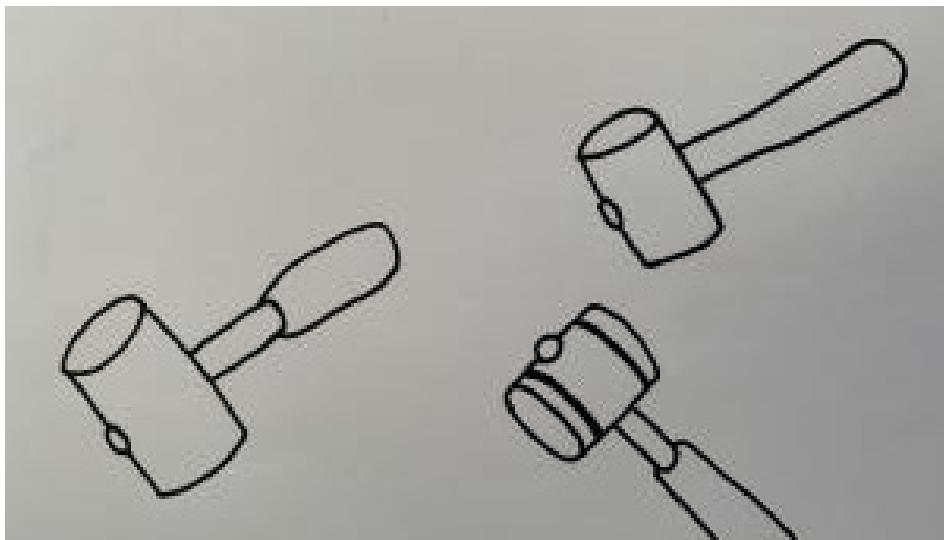
Experimentation

Low Fidelity Prototype (Low-Fi)

Foretages til at fremstille en fælles vision for produktet, derved præciseres konceptet og skabe konsensus mellem designerne.

Processen for videre udvikling, og for at præsentere et billede, udvikles der en Lo-Fi prototype. Yderligere kan dette bruges til at skabe umiddelbar feedback, som påviser fejl og mangler tidligt i processen.

Denne første Lo-Fi prototype bestod af pap, tegninger og sketches til at illustrere den originale idé. Grund inspirationen stammer fra det gamle arkade spil "Whack-A-Mole" som oprindeligt var opfundet af Kazuo Yamada (TOGO) i 1971, der startede ud som blyantskitser og var revolutionerende indenfor designet af luft cylinder som drev muldvarpen op og lydsporet der agerer i korrespondens til bevægelsene.



Experimentation



Den simple tilgang blev anvendt for hurtige resultater og en lettilgængelig Lo-Fi prototype som kunne brugertests med det samme. Her er der direkte fokus på anvendelighed, funktionalitet og opbygning.

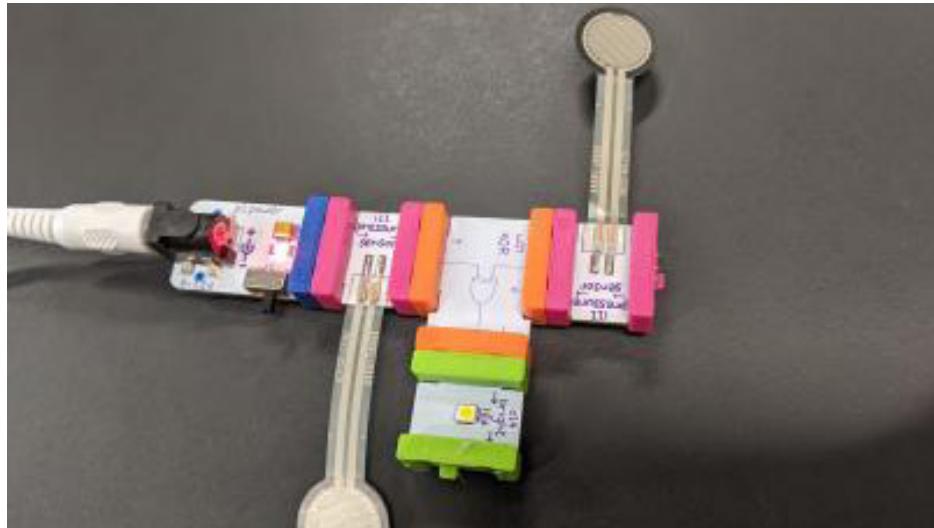
Ved projektets midtvejs pitch, opstod der feedback baseret på den teknologiske side af produktet og hvordan implementeringen af sensorer kunne skubbe den fremad. Disse sensorer er kaldt "little bits" og funktionaliteten oprinder fra plug&play, dermed en direkte enkelt løsning til at fastslå prototypens kurs. I overensstemmelse med det videre udviklede vi produktet til et High Fidelity koncept. Hvor i både de mere komplekse mekanismer (sensorer) og metoder blev implementeret.

Experimentation

High Fidelity Prototype (Hi-Fi)

Implementation af sensorer, design layout og C.R.A.P prioriteret for at skabe en helheds user experience. Hele projektets empiri blev anvendt og skulle stå til test.

Praktisk talt blev et analogt koncept udviklet som kunne anvendes til brugertests og vise projektets repræsentative kvaliteter. Hi-Fi prototypens prioriteter var funktionalitet, samt opsætning af visuelle elementer og detaljeorienteret.



En plade blev skåret ud som virkelig middel for et arkadespils plade. Derefter blev sensorer med lys opsat for at give det praktiske indtryk hvor man kan slå på sensoren og få den givne responsive effekt. I følge af det blev en video med visuelle effekter udviklet til at vise invasionen af krabber og hvordan spillet henviser til at redegør problemstillingen.

Little bits

Oprindeligt var konceptet udviklet med sensorer i mente, kaldet little bits. Disse er plug-play sensorer, som skulle lyse op og slukke når man slog på pladen. Efter at have arbejdet med disse blev løsningen over kompliceret og anvendelses materialet til det for stort i dette respektive projekt. Ved videre udvikling ville vi foreslå programmerede sensorer, som vil kræve et mindre opsætning og bedre output muligheder.

Experimentation

Delkonklusion

Implementeringen af sensorer skabte en nødsagelig funktion for produktets endelige udvikling, selvom vi afstår fra at sætte det op ved præsentationen. Løsningen ved en videreudvikling ville være selv og programmerer sensorer, som har bedre output kapacitet. Prototypen står som en analog version, der stadig viser den lette tilgængelighed og brugervenlig. Derved kan prototypen uden meget forklaring, stå for sig selv.

Udviklingsprocessen af prototypen fungerede hensigtsmæssigt, udfaldet blev en brugbar prototype - dog med nogle tilpassende løsninger i henhold til problemstillinger. Style tile og Tone of Voice gav det koncept grundlag til at skabe et sammenhængende produkt. Som fastgjorde de visuelle aspekter og udtryk der tilsvarende kommunikerede fællestræk og balance.

I følge af den videreudviklingen fra Low-Fi til High-Fi ramte produktet en problemstilling vedliggende sensorer i High-Fi løsningen. Det var ikke hensigtsmæssigt at anskaffe remedier (som f.eks. 6 gange 14 volts batterier) til den fulde opstilling af sensorer. Dog kan der udvikles en mere højteknologisk løsning med et mere omfattende budget.

Samtidig er little bits en simpel sensor, plug & play, som givetvis kan påvise produktets ideation. Derfor valgte projektgruppen henholdsvis at fastholde Hi-Fi løsningen givet den stadig belyser funktionaliteten og ideation bag projektet.

Evolution

Evolution

I dette projekt, stod gruppen til at skulle udvikle en prototype af en installation som ville passe godt ind på Økolariet. I starten af projektet blev der udviklet en række koncept ideer, hvor gruppen kom med masser af gode ideer, dog skulle det begrænses ned til et koncept som gruppen følte ville passe bedst ind hos Økolariet. Fokus skulle ligge på en eller flere af de givne krav fra Økolariet side af.

Det koncept som gruppen endte med at vælge har fokus på krabberne i Vejle Fjord og hvordan der er for mange af dem lige nu, samt hvilken skade de har på økosystemet.

SMACK A CRAB

Problemet

Hen over de seneste par år, er Vejle Fjord blevet mere og mere forurenset, hvilke har haft den effekt at ålegræsset i Vejle Fjord er formindsket i så stor en mængde at det har haft en stor effekt på økosystemet. Med mindre ålegræs har fiskenes i fjorden ikke lige så mange steder som de kan ligge deres æg, hvilke medfører at mængden af fisk i fjorden er mindsket i en stor grad.

Eftersom det er fiskene der som regel spiser krabberne og holder standen nede, er mængden af krabber steget nu hvor der ikke er lige så mange fisk i vandet som der var i tiden var.

Grunden til at mængden af krabberne er dårligt, er fordi krabberne spiser alt de kan finde, så selv havlivet, både plantelivet men også dyrelivet falder i bestand pga. krabberne.

Vores løsning: Spillet Smack a crab

For at skabe opmærksomhed på Vejle Fjords (overbefolknings) af krabber har vi besluttet os for at formidle problemet gennem spillet Smack A Crab. Da vi tænker den overordnede løsning ville være at afskaffe nogle af disse krabber har vi gjort det til et spil.

Ovenover sees et mockup af hvordan vores det endelige produkt kunne se ud

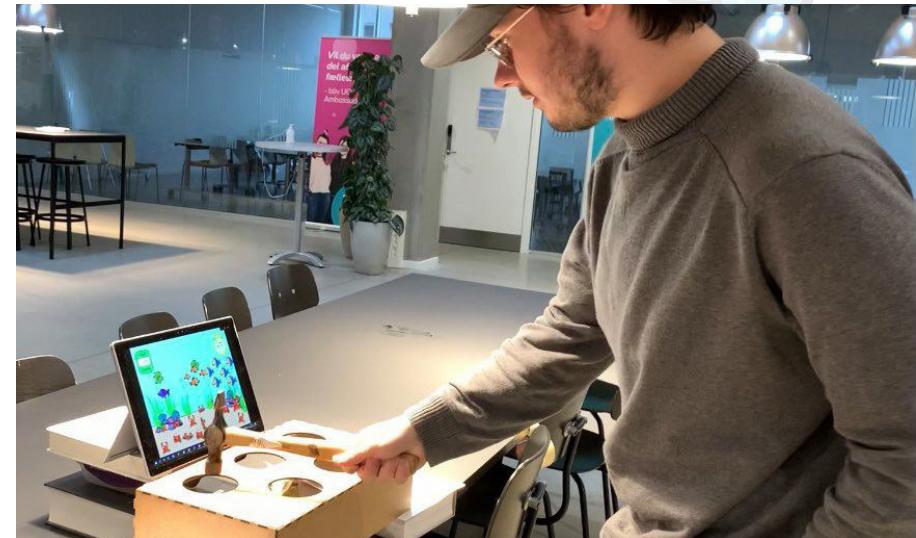
Selve koncept genererings fasen gik godt for gruppen, vi kom alle med gode ideer som derefter blev skåret ind til to gode ideer hvoraf gruppen angav pros/cons ved begge idéer. På den måde ville være lettere at finde det endelige koncept. Dette var gruppen rigtig gode til, det tog ikke lang tid så gruppen kunne gå i gang med at arbejde med det samme.

Gruppen tog beslutningen af begynde med at arbejde med rapporten samt animationen, så vi var rigtigt godt med i forhold til rapporten lige fra starten af.

Evolution

Ud over animationen blev der også arbejdet med et fysisk analogts produkt. Ideen bag dette produkt var at genskabe "Wack A Mole" arkadespillet. Dog med et nyt design og informations værdier bag. Da det ikke var muligt at lave hele den mekaniske del, var det planer at der skulle laves en prototype ved hjælp af Tiny Bits hvilke er en type plug and play hardware. Dog gik dette ikke efter planen da det endelig kom til at skulle lave prototypen, da Tiny Bits ikke levede op til de krav som kræves, samtidig med mange funktionsproblemer (crashes). Dette satte gruppen i et problem, da dette var hardware prototypen af produktet.

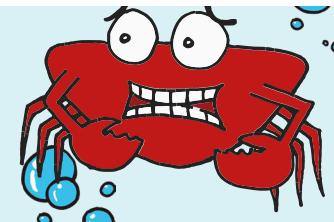
Gruppen prøvede at finde frem til en løsning på dette problem, da denne prototype havde en stor betydningen for projektet. Den alternative idé blev at laserskærer en prototype af arkadespillet for at give en bedre forståelse af konceptet. Denne del af prototypen gik meget bedre, der opstod ingen fejl i denne del i forhold til gruppens første ide til prototypen.



Evolution

Der blev arbejdet godt med animationen da dette var en vigtig del af produktet, størstedelen blev tegnet i hånden og derefter overført til Illustrator. Denne fremgangs process virkede rigtigt godt for gruppen, da det gav designet vi gerne ville opnå. Efter tegningerne var blevet overført over til Illustrator, kunne de bruges til vores animation, hvilke gav et godt resultat som opfyldte gruppens krav for prototypen.

Konkluderende blev projektet og prototypen til et informativt, oplevelses værdigt og brugervenligt produkt. Med analogiske løsninger til at præsentere prototypen, som på sigt kan videreudvikles rent teknisk.

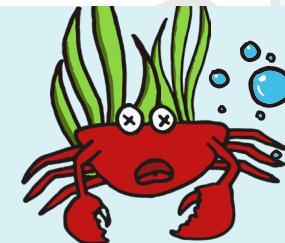
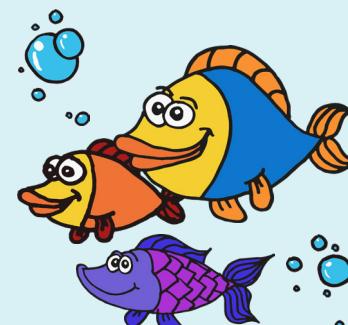


Spillet

Smack A Crab er et sjovt spil, der er inspireret af spillet, Whack a mole.

I selve spillet gælder om at ramme så mange krabber som muligt, indenfor et minut. Krabberne hopper op og man skal her ramme dem med en hammer i det korte tidsrum hvor de er fremme. Krabberne vil være fremme i længere tid i starten af spillet og vil igennem spillet hurtigere forsvinde, hvilket giver brugeren kortere reaktionstid. Når der er gået et minut slutter spillet. Den endelige score er baseret på antallet af krabber som

Spillet vil opbygget som en arkade maskine, med 5 huller hvor krabberne kommer op ad og forsvinder ned i igen og en skærm der viser forløbet. På siden vil der være lænket en hammer fast, som er den man slår krabberne med. Maskinens skærm vil lyse med mange farverige og tegnede elementer, der appellerer til børn og leg, den vil derfor hurtigt trække børn og barnlige sjæles opmærksomhed.



Krabberne er udvalgt, på baggrund af, den voldsomme krabbe invadering i Vejle Fjord, som skaber ubalance for livet i fjorden. Det bliver klart for brugeren, at de mange krabber er dårligt for havet, da man fysisk skal slå på dem samt at krabberne på skærmen vil fremstå onde, ved at have et surt blik.

Når spillet afsluttes, får man sammen med sin point scorer få vist en infoboks, som giver en information om hvorfor Vejle Fjord er udfor dret af krabberne. Dette vil indbyde til samtale mellem børn og forældrer.

Reference

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

(Brown, 2009)

<https://www.scrumguides.org/scrum-guide.html>

(Schwaber & Sutherland, 2017)

<https://ucl.itslearning.com/LearningToolElement/ViewLearningToolElement.aspx?LearningToolElementId=1123162>

(Andersen, et al. 2015)

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/personas>

(Nielsen, Soegaard, Friis. The Interaction Design Foundation, 2013)

<https://uxdesign.cc/user-research-methods-and-when-to-choose-the-right-one-a7030ad5e001>

(Higgs, 2020)

<https://uxplanet.org/how-to-choose-a-user-research-method-985112051d84>

(Hall, 2017)

<https://buffer.com/library/social-media-marketing-voice-and-tone/>

(Lee, 2020)

<https://www.distilled.net/tone-of-voice/>

(Cummings)

<https://medium.com/@rbwebster/style-tiles-a1805d9fb271>

(Webster, 2019)

<https://venngage.com/blog/what-is-an-infographic/>

(Nediger, 2020)

<https://balsamiq.com/learn/articles/what-are-wireframes/>

(Guilizzoni, 2020)

Reference

<https://www.okolariet.dk/se-hvem-vi-er/hvorfor-et-okolariet>

(Desk Research 02-11-2020)

<https://oplev.vejle.dk/kunst-og-kultur/oekolariet/>

(Desk Research 02-11-2020)

<https://da.wikipedia.org/wiki/B%C3%A6redygtighed>

(Desk Research - Bæredygtighed 2-11-2020)

<https://www.okolariet.dk/se-hvem-vi-er/hvorfor-et-okolariet>

(Desk Research - Bæredygtighed 2-11-2020)

<https://vafo.dk/artikel/vi-mangler-aktuel-viden-om-vejle-fjords-tilstand>

(Artikel)

<https://dreambroker.com/channel/3lkvmi5h/9e42koxl>

(krabbe video)

<https://vafo.dk/artikel/forrykte-m%C3%A6ngder-af-krabber-h%C3%A6rger-vejle-fjord>

(flere krabber)

<https://www.vejleaadalogfjord.dk/interessenter/projekter/sund-vejle-fjord>

(Sund Vejle)

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/personas>

(Personas)

<https://buffer.com/library/social-media-marketing-voice-and-tone/>

(workshop)

<https://www.distilled.net/tone-of-voice/>

(workshop)

Bilag

Bilag A

Korrespondance til Økolariet:

Ift. jeres målgruppe, der var du under oplægget inde på, at det var svært at fange de unge, og I mest havde besøg af børnefamilier.

Kan du måske nærmere præcisere aldersgruppen af besøgende børn, og fra hvilken alder de begynder at frafalde som gæst?

Vores målgruppe er meget bred, så når det kommer til børnefamilier er det fra de allermindste til store teenagere, primært op til 8. klasse. Men hvad angår besøg i skoletjenesten er det jo fra indskoling til og med 10. kl.

Kommer der voksne besøgende uden børn og er de deltagende i alle de interaktive installationer?

Der kommer også voksne uden børn, og de bruger også de interaktive installationer.

Kommer jeres besøgende flere gange?

Rigtig mange besøgende kommer igen

Besøgende er de oftest fra Vejle og omegn, eller fra hele Danmark?

Mange er fra Vejle og nærområdet, men vi har også en del besøgende længere væk fra og i ferierne er det fra hele landet inklusiv udlandet.

Hvilket område fanger børnene bedst?

Børnene er gladest for kælderen, og jeg tror, det er på grund af den sansemæssige scenografiske oplevelse. Men der, hvor ”der sker” noget er det, børn bedst kan lide.

Er er den form for installation, som kan foretrækkes?

Er der en type installation, som til fordel kan udelukkes, fordi der allerede er mange lignende i forvejen?

I kælder udstillingerne må tekster gerne begrænses.

Bilag

| Projekt 2: Initiativets projekt | mandag 26.10 | torsdag 27.10 | onsdag 28.10 | torsdag 29.10 | fredag 30.10 | lørdag 31.10 | søndag 01.11 | mandag 2.11 | lørdag 3.11 | onsdag 4.11 | torsdag 5.11 | fredag 6.11 | lørdag 7.11 | søndag 8.11 | mandag 9.11 | torsdag 10.11 | fredag 11.11 | lørdag 12.11 | fredag 13.11 | lørdag 14.11 | 15/2020 | |
|--|--|------------------------------------|---------------------------|---------------------------|--------------|--------------|--------------|---|---------------------------|--|---------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|------------------------------------|--|---|---|--------------|---------|--|
| Skema/legg: | Klassefif (08.30-10.30) Kunstnerisk presentasjon (08.30-10.30) | Virkningsmeddelse (08.30-10.30) | Utdeling (08.30-11.30) | Målgangstid (08.30) | | | | Context Creator Workshop (08.30-10.30) | Utdeling (08.30-10.30) | Sensor Festival & ASB (08.30-10.30) | Utdeling (08.30-10.30) | | | | | Virkningsmeddelse (08.30-10.30) | Online Review & avsløring (08.30-10.30) | Funksjonell Presentasjon (08.30-10.30) | Presentasjon Projekt 2 (08.30-10.30) | | | |
| Aktiv: | Prøving/late Virkningsmeddelse <small>(research, bilde etc)</small> | 20.00 - 20.00 Online | 20.00 - 20.00 Online | Konsept (kunstner medar.) | | | | Opmelding Opening af utstillingen La-Pi prototype (ad i teknik valgt) | 12.00 - 14.00 Online | | | | | | | 20.00 - 20.00 Online | 20.00 - 20.00 Online | PDF til proses levering | | | | |
| BACKLOGI: | Groepsaktivitet -Hi-Fi prototype (lyttikk viktig) (lyttende, aktiverende -Målgangstid -Kunstnerisk presentasjon -Aktor AS har teknisk eksperimentert) | Prosjektsamler | | | | | | Revisjon av prototypene (prøvemontasje) Glossary & terminologi (digipedia, teknologi, teknisk) | | Revisjon Plan & Akademisk rapport | | | | | | | | | | | | |
| Akademisk rapport: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Harvard Referencing System: | Lørdag 01 dager | Lørdag 01 dager | Gjennom 01 dager | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| *Installationsprosjektaffør: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Akademisk rapport: | (tekstlegging, argumentering, metode Prøvemontasje, teknologi og teknisk) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Resevoir (Dok. Klient/utvikler/utvalg i felt) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Harvard Referencing System: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Research (kunstnerisk presentasjon (digipedia, teknologi, teknisk)) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Research-ideation | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| La-Pi prototype (prøvemontasje) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Prioritert liste | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Virkningsmeddelse | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Akademisk Metode (doc) (rapportering rapport) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| *Installationsprosjektaffør: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Harvard Referencing System | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Research (kunstnerisk presentasjon (digipedia, teknologi, teknisk)) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bilag | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Bilag



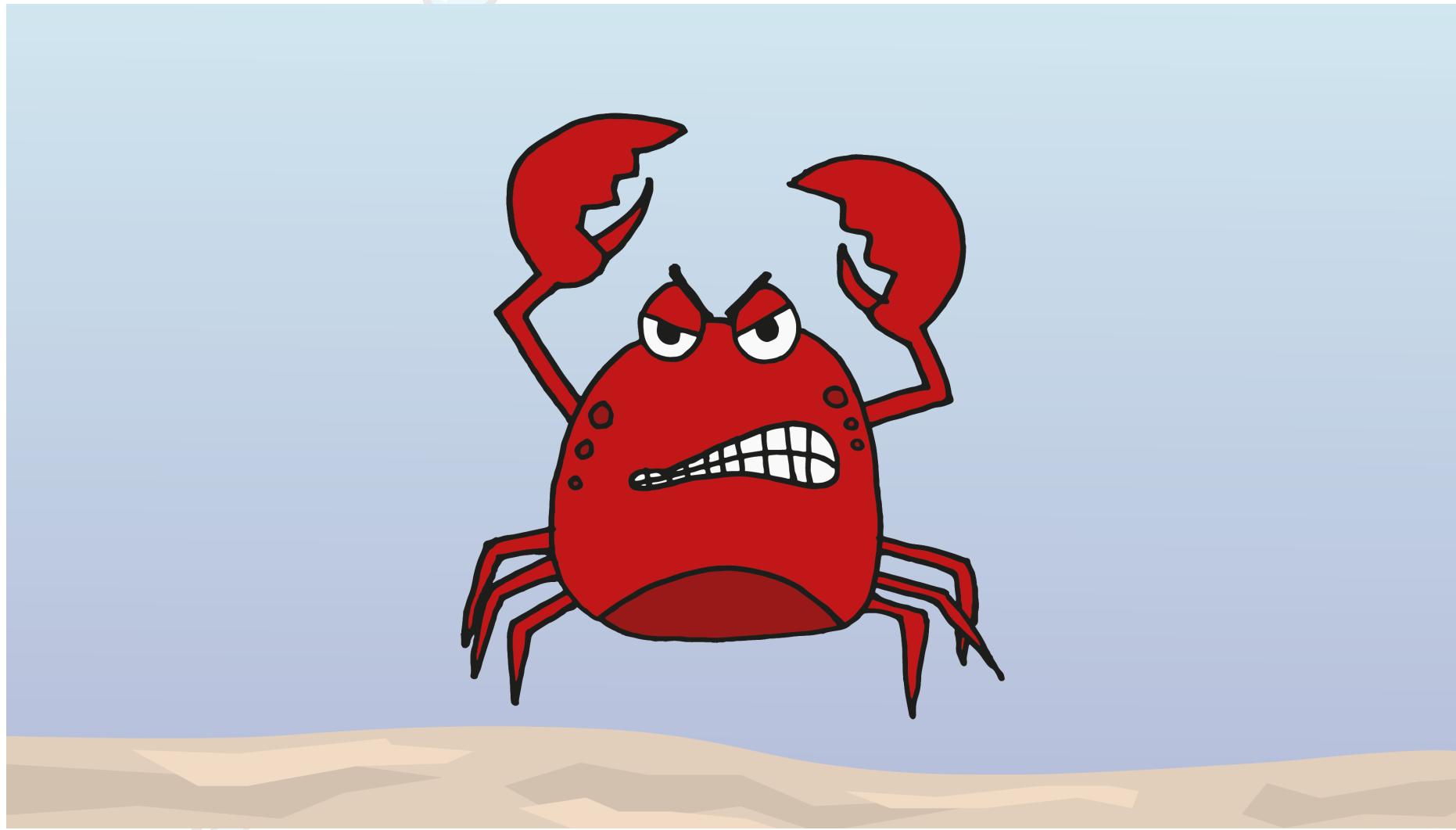
Bilag



Bilag



Bilag



Bilag

Scrum Basics



Backlog
Refinement



Sprint
Planning



Sprint
Retrospective



Sprint
Review



Daily Scrum

educba.com

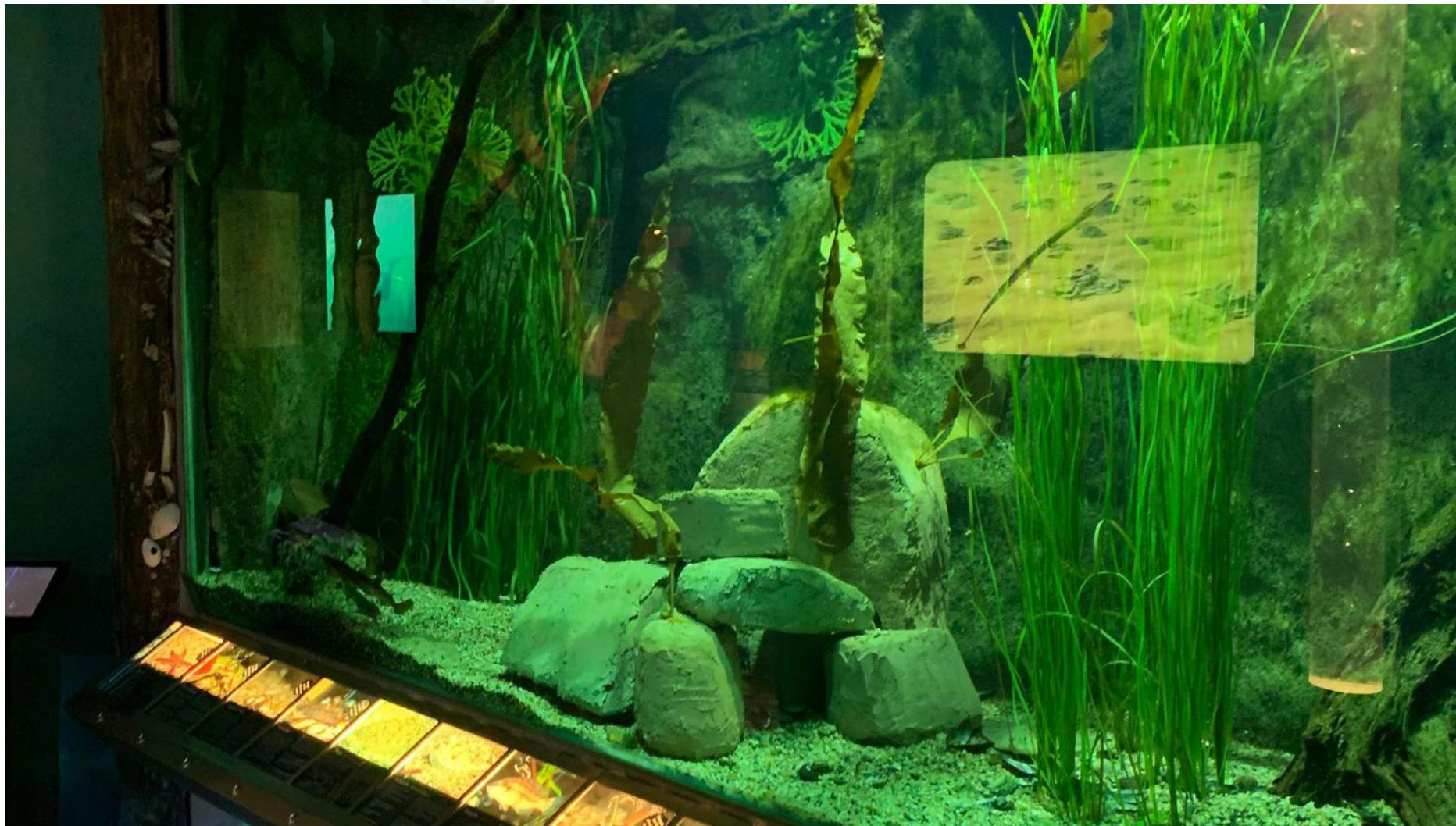
Bilag



Bilag



Bilag



Bilag



Bilag



Bilag



Bilag



Bilag

KONTAKT Smack A crab

Koncept

- interaktiv installertion
* (Arcade Spil) (tusisk)
- Slå på krabber, mens der på skæmen vises torbedringer af torholdet i vandet.

Værdi (Bruger)

- Sjov og læring oplevelse

Værdi: (Klient)

- Flere besøgende
- Skabe opmærksomhed på klimatorandringer, miljø & bæredygtighed.
- Oplevelsesværktøj, indsigt & erfaring

Kontekst

- Påvise viqtighed af bekæmpe bestanden af krabber på en sjov og læring måde.

Navn: Kasper
Alder: 10 år

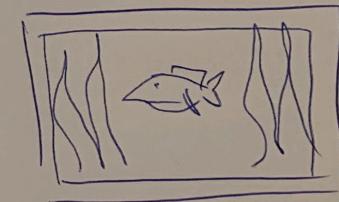
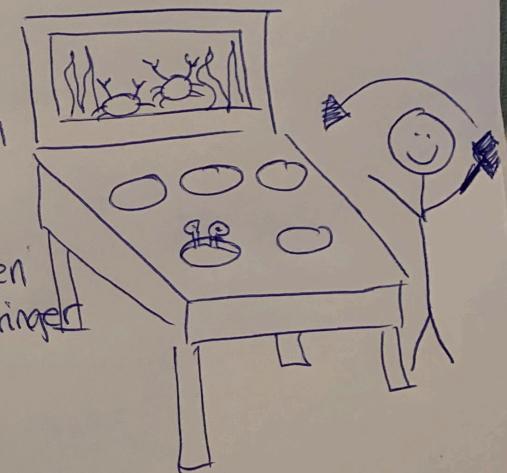
Behov:
oplevelser

Personas

Navn: Susanne
Alder: 41 år
Arbejdstorhold: pædagog
Tilstand: Gift, 2 børn

Behov:

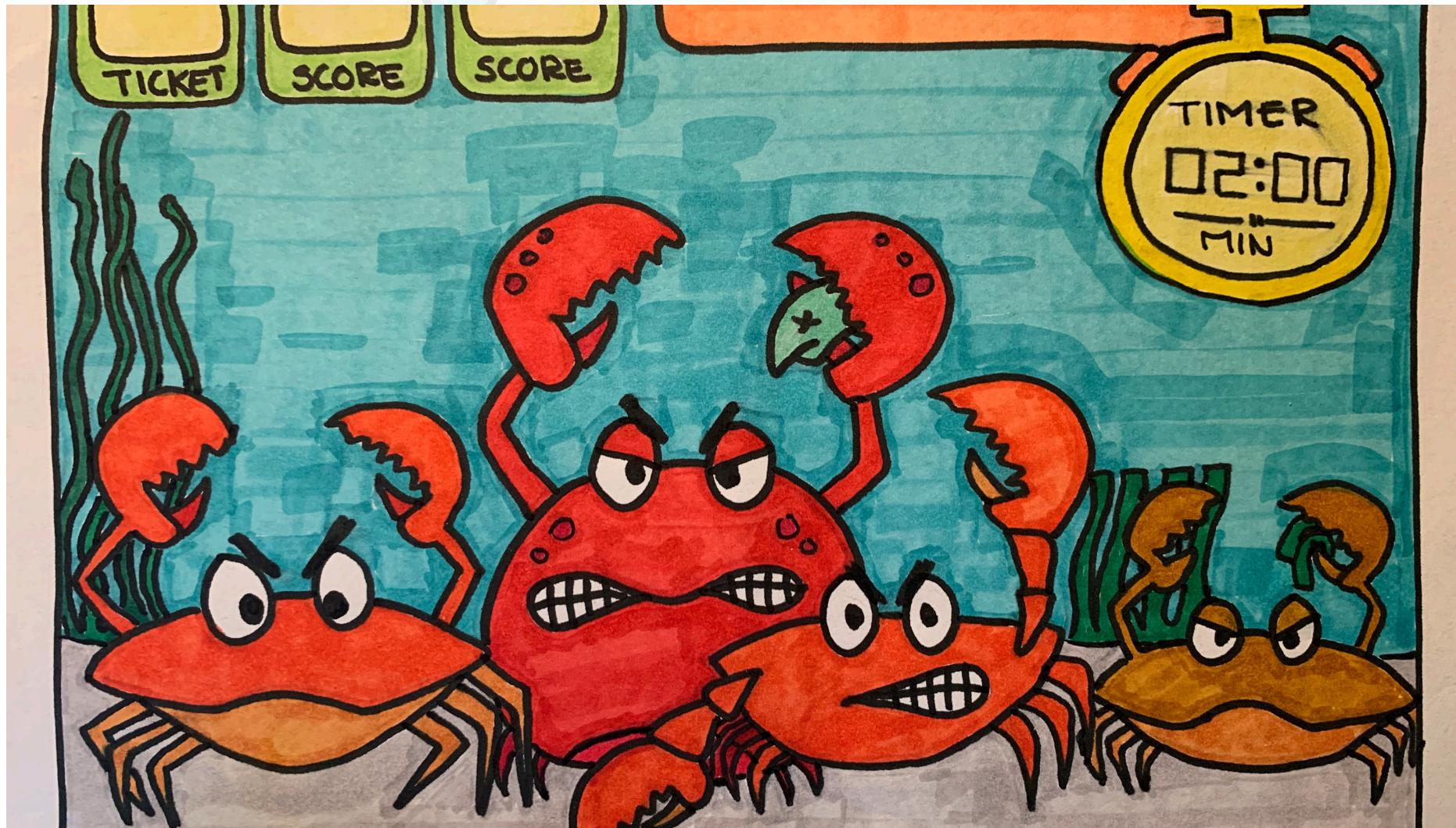
- oplevelse m. familien
- lære om klimatorandringer



Bilag



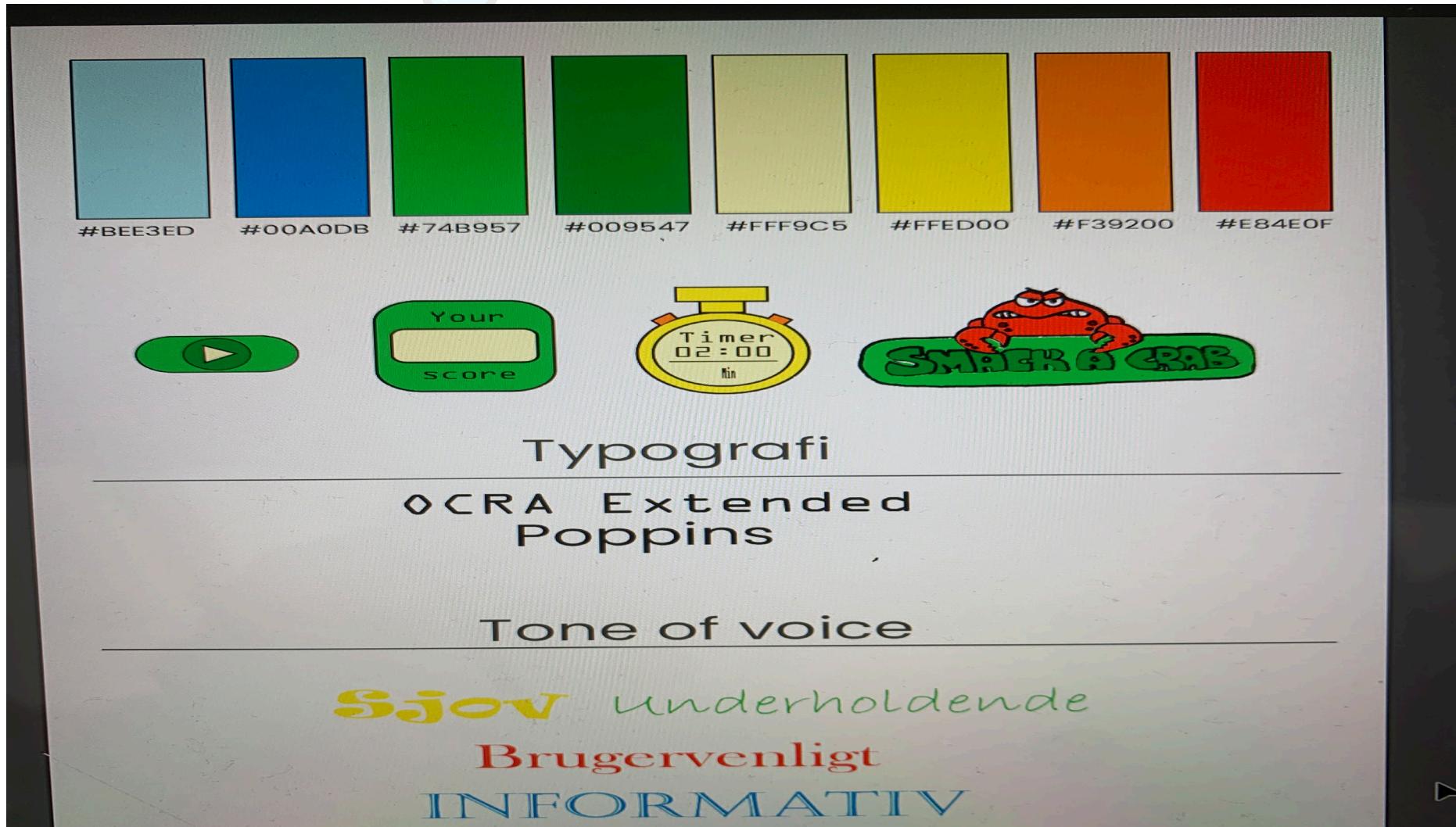
Bilag



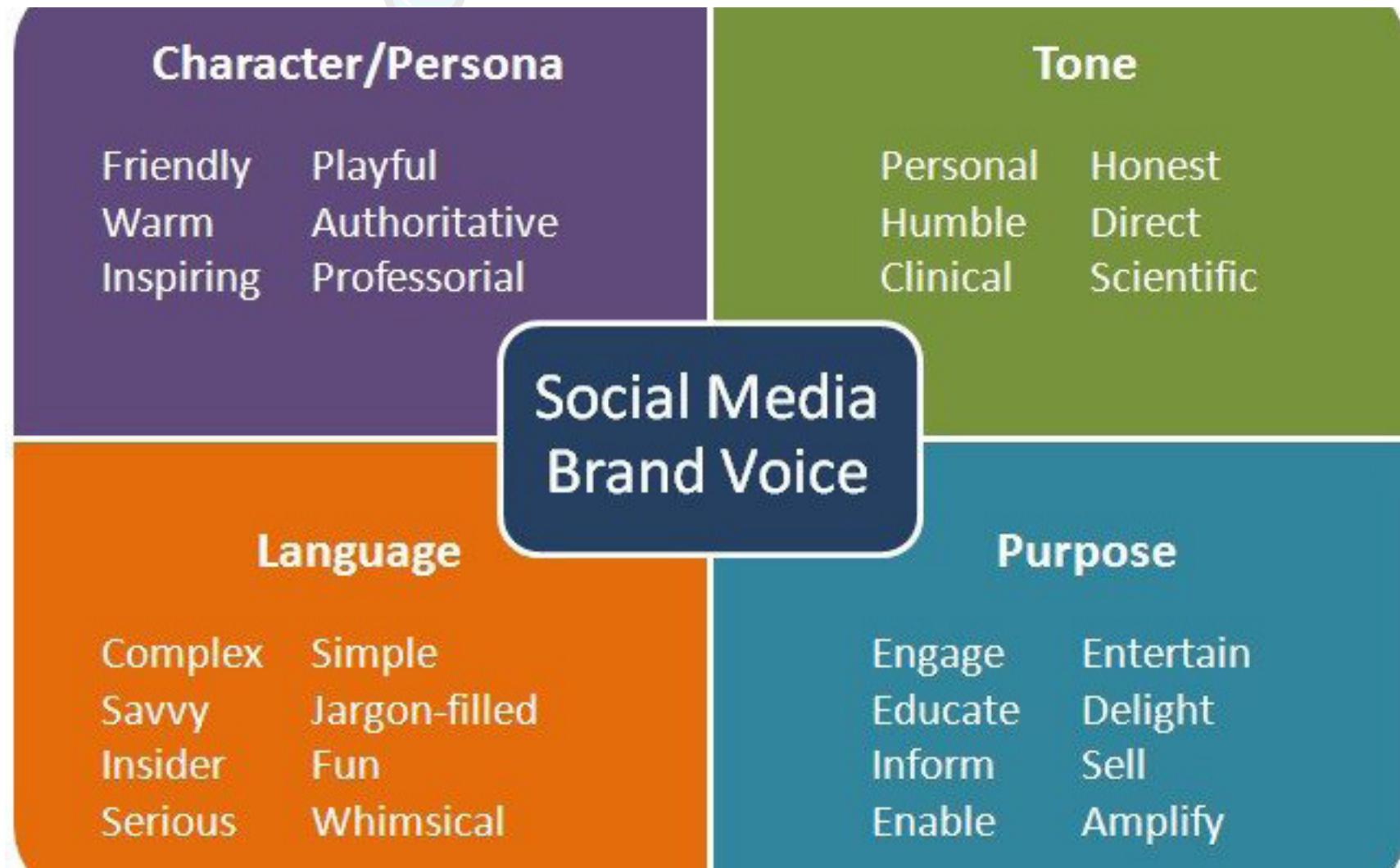
Bilag



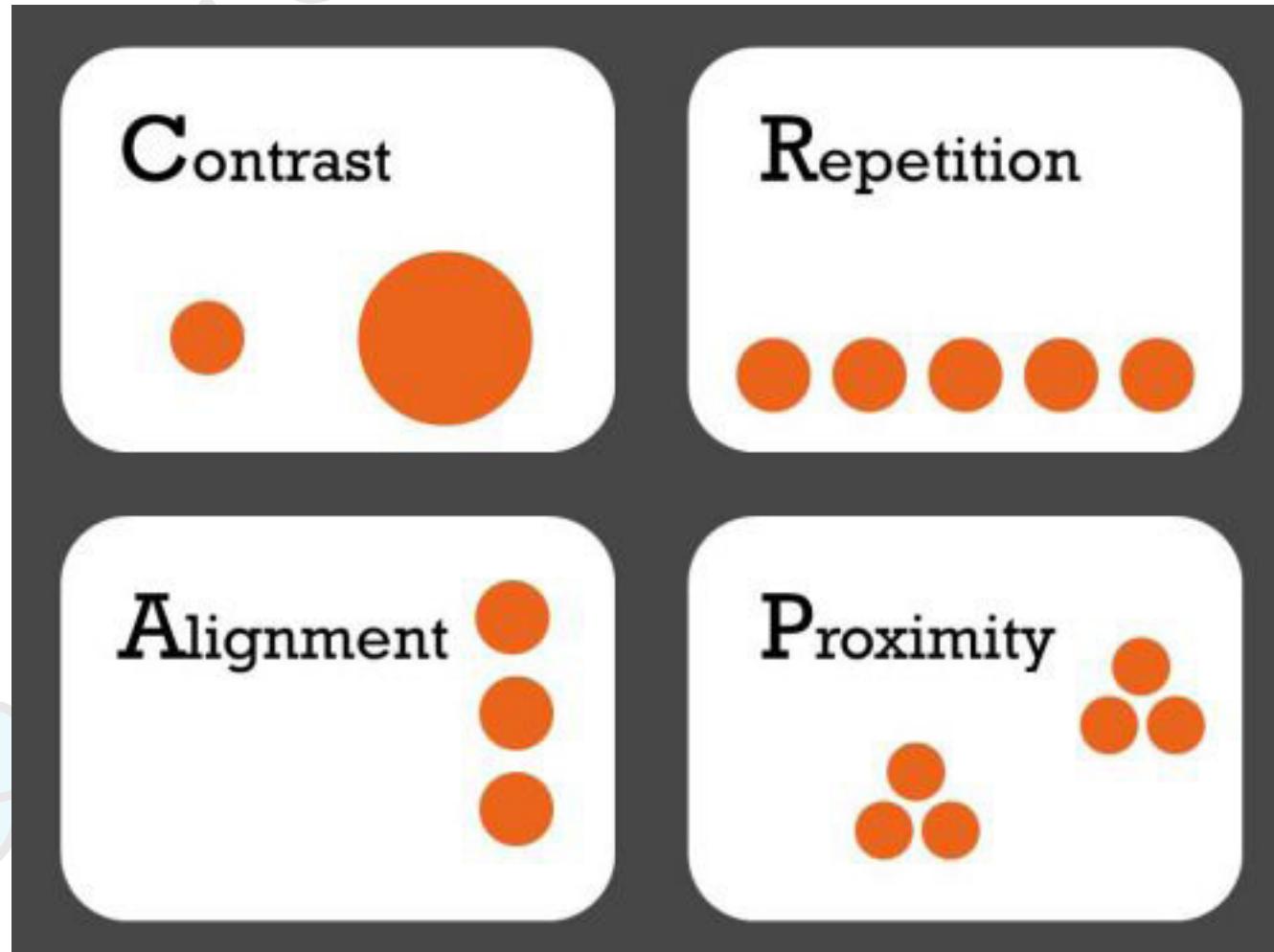
Bilag



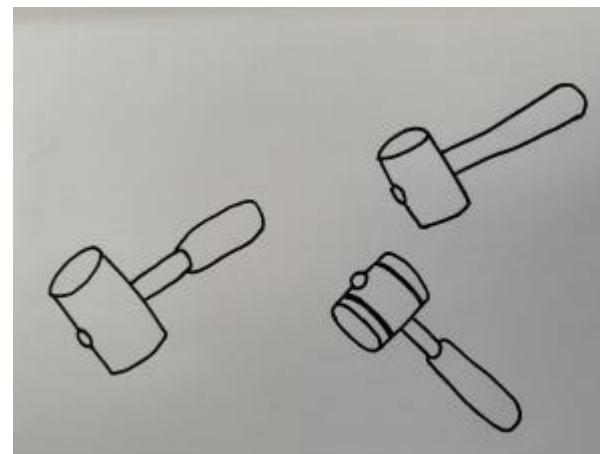
Bilag



Bilag



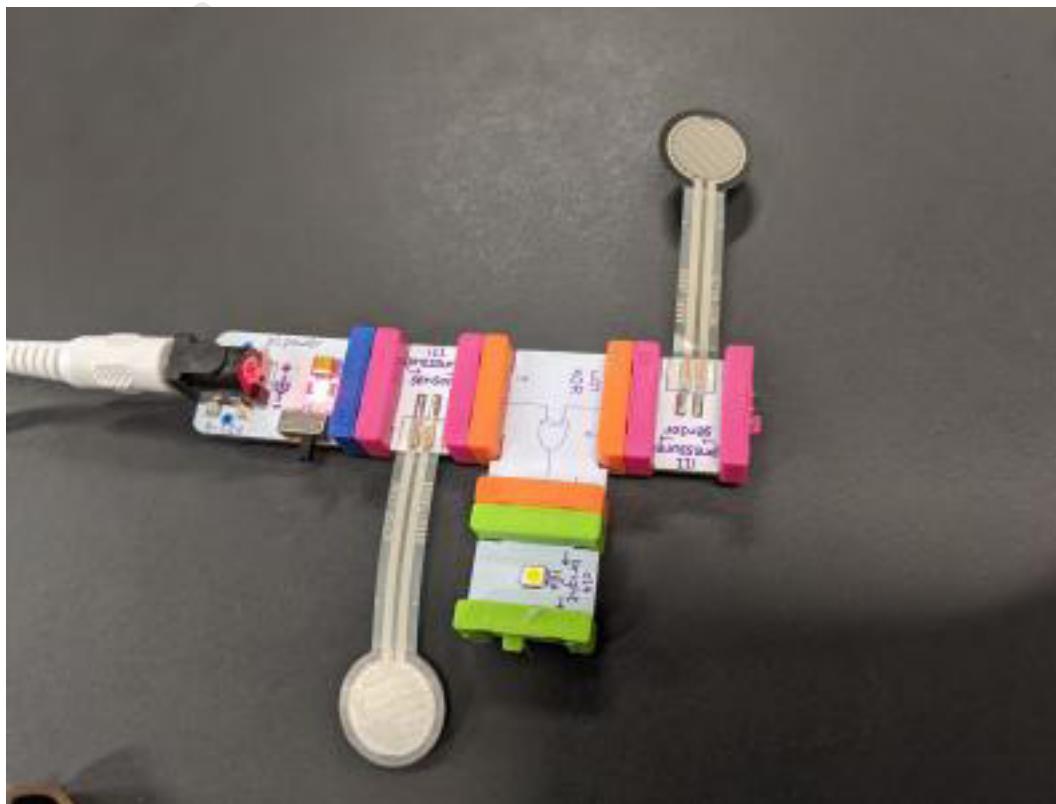
Bilag



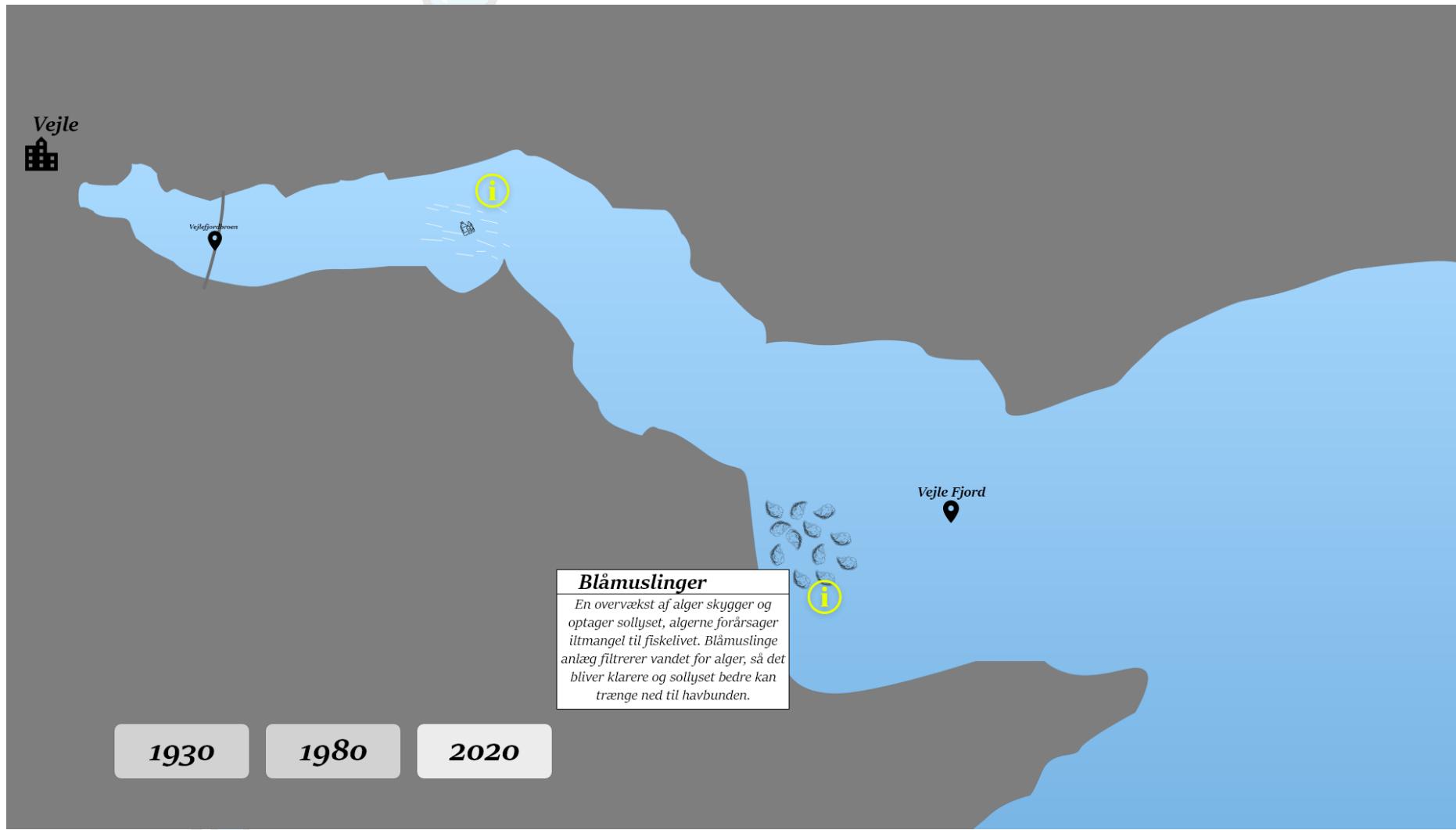
Bilag



Bilag



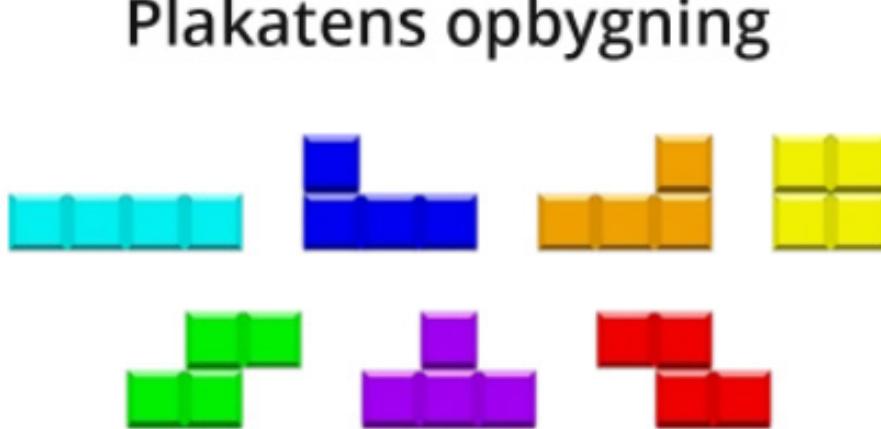
Bilag



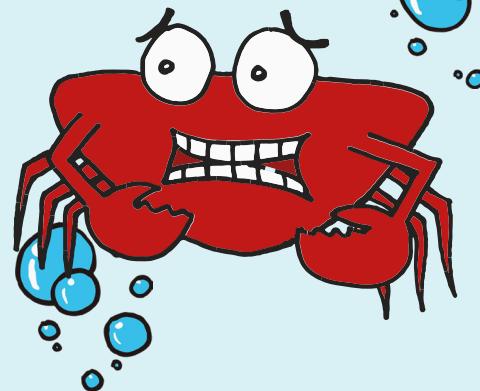
Bilag



Bilag



Bilag



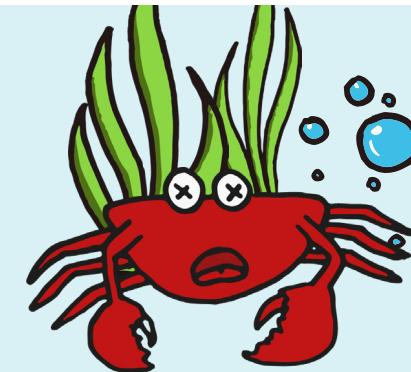
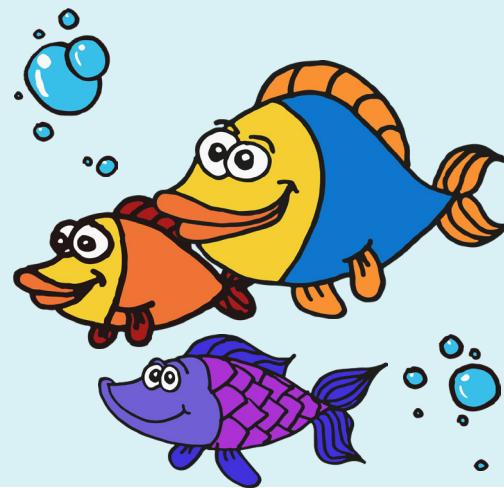
Spillet

Smack A Crab er et sjovt spil, der er inspireret af spillet, Whack a mole.

I selve spillet gælder om at ramme så mange krabber som muligt, indenfor et minut.

Krabberne hopper op og man skal her ramme dem med en hammer i det korte tidsrum hvor de er fremme. Krabberne vil være fremme i længere tid i starten af spillet og vil igennem spillet hurtigere forsvinde, hvilket giver brugeren kortere reaktionstid. Når der er gået et minut slutter spillet. Den endelige score er baseret på antallet af krabber som snilleren har fået ramt.

Spillet vil opbygget som en arkade maskine, med 5 huller hvor krabberne kommer op ad og forsvinder ned i igen og en skærm der viser forløbet. På siden vil der være lænket en hammer fast, som er den man slår krabberne med. Maskinens skærm vil lyse med mange farverige og tegnede elementer, der appellerer til børn og leg, den vil derfor hurtigt trække børn og barnlige sjæles opmærksomhed.



Krabberne er udvalgt, på baggrund af, den voldsomme krabbe invadering i Vejle Fjord, som skaber ubalance for livet i fjorden. Det bliver klart for brugeren, at de mange krabber er dårligt for havet, da man fysisk skal slå på dem samt at krabberne på skærmen vil fremstå onde, ved at have et surt blik.

Når spillet afsluttes, får man sammen med sin point scorer få vist en infoboks, som giver en information om hvorfor Vejle Fjord er udfordret af krabberne. Dette vil indbyde til samtale mellem barn og forælder.

Bilag

Smack a CRAB

Problemet

Hen over de seneste par år, er Vejle Fjord blevet mere og mere forurenset, hvilke har haft den effekt at ålegræsset i Vejle Fjord er formindsket i så stor en mængde at det har haft en stor effekt på økosystemet. Med mindre ålegræs har fiskene i fjorden ikke lige så mange steder som de kan ligge deres æg, hvilke medfører at mængden af fisk i fjorden er mindsket i en stor grad.

Eftersom det er fiskene der som regel spiser krabberne og holder standen nede, er mængden af krabber steget nu hvor der ikke er lige så mange fisk i vandet som der før i tiden var.

Grunden til at mængden af krabberne er dårligt, er fordi krabberne spiser alt de kan finde, så selve havlivet, både plantelivet men også dyrelivet falder i bestand pga. krabberne.

Vores løsning: Spillet Smack a crab

For at skabe opmærksomhed på Vejle Fjords (overbefolkning) af krabber har vi besluttet os for at formidle problemet gennem spillet Smack A Crab. Da vi tænker den overordnede løsning ville være at afskaffe nogle af disse krabber har vi gjort det til et spil.