

The word "QUIZITY" is written in a large, white, sans-serif font. Behind the letters "QUIZ", there is a stylized graphic of a bridge with multiple orange-yellow cables and a tall, grey skyscraper. The entire graphic is set against a solid red background.

# QUIZITY

Känsliga tittar varnas för en väldigt röd presentation.

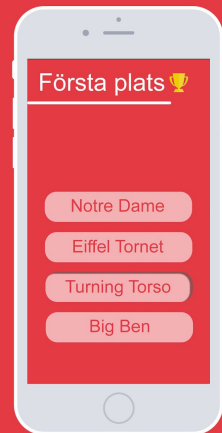
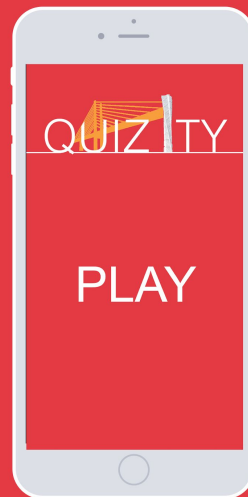
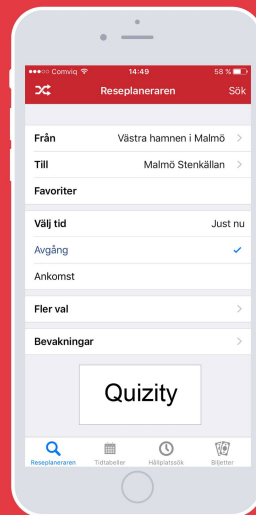
# Drivkrafter

- Ett simpelt och roligt sätt att fördriva tiden på bussresor.
- Integreras i en app som majoriteten av de som regelbundet pendlar redan har, dvs. Skånetrafikens app.
- Alla skall kunna aktivt eller passivt delta i quiz-frågorna när de ser den publika skärmen.

# Relation till projektets (DIA) mål

1. Förbättring av reseupplevelsen.
2. Stimulera gemensamma stråk genom att öka deras vilja till att ta bussen till platser på ett hållbart sätt.
3. Identifiera och avhjälpa hinder som försvårar datadriven utvecklingen genom att generera frågor på ett automatiserad sätt genom DIP.

# Mockups



# Slutgiltig prototyp (demo)

URL för frågorna på den publika skärmen: <https://quizity.me/mainscreen>

URL för svarsalternativen på mobilen: <https://quizity.me/>

# Behov

## Problem:

- Ingen större användning av skärmarna.
- Långa bussresor försämrar reseupplevelsen vid brist på saker att göra.

## Referenser:

- Fältstudier på Pågatågen, genom att ha åkt lika länge som restiden från Stenkällan till Västra Hamnen.

# Nuläge

- Konkurrenter: Andra underhållnings-sätt som används idag på bussresor t.ex. musik, mobilspel
- Inspiration: Quiz-fråga som ibland syns på skärmarna på Pågatågen, dock kan man inte aktivt svara på dessa och det är oftast samma fråga som dyker upp.  
Mentimeter, en app där man röstar och resultat kan visas i realtid i form av statistik.

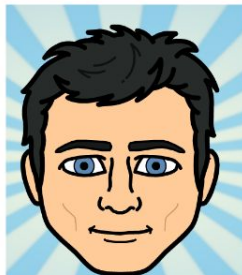
# Användare

Målgrupp: Regelbundna  
pendlare/bussresenärer

Incitament: På ett simpelt och  
lärorikt sätt fördriva tiden på  
regelbundna bussresor.

Alex Jones, en persona.

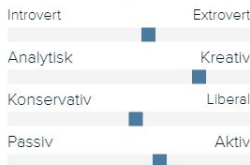
## ALEX JONES



*"Jag vill fördriva tiden av min  
bussresa bättre."*

Ålder: 25  
Sysselsättning: Praktikant  
Familj: Sambo  
Stad: Malmö (Rosengård)

### Personlighet



### Bio

Alex är en designpraktikant som dagligen pendlar till sitt arbetsplats, en startup på Västra Hamnen. Han bor i Stenkällan. Han är frustrerad över att han spenderar minst 1 timme varje dag på att resa till och från sin arbetsplats utan att hitta ett enkelt och underhållande sätt att fördriva tiden.

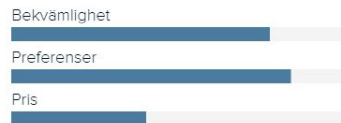
### Frustrationer

- Har svårt för att hitta nya sätt att fördriva tiden på bussresan.
- Frustrerad över att spendera minst 1 timme varje dag på att resa till och från sin arbetsplats trots att den ligger i samma stad.
- Avskyr att ladda ner nya appar pga. han inte vill ha alltför många appar på mobilen.

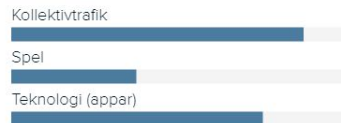
### Mål

- Hitta ett enkelt sätt för att fördriva tiden.
- Lindra frustrationen över bussresan från och till arbetsplatsen.

### Motivationer till behovet



### Vanor





# Användare (user case/scenario)



# Partners

- Mediabolag

Värde för dem: Distribution av deras nyheter.

Resurser för oss: Bidra med nyheter emellanåt.

- Andra privata företag

Värde för dem: Möjligheter för reklam.

Resurser för oss: Intäkter för reklamen.

- Kommun

Värde för dem: Förbättra quizet och därav reseupplevelsen i staden.

Resurser för oss: Data till quizet i form av bilder, frågor/svar.

# Affär

- Affärsmodell

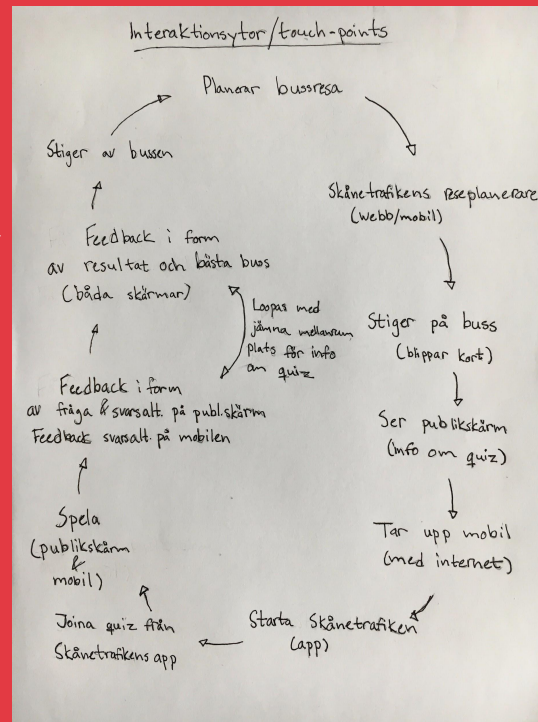
- Målgrupp: Regelbundna pendlare/bussresenärer
- Värde: Bekvämlighet i form av simpel underhållning.
- Betalningsvilja: Ingen betalning av monetär natur. I utbyte mot deras tid får de en simpel och lärorik underhållning som förbättrar deras reseupplevelse.

- Kostnadsstruktur

- Serverkostnader
- Eventuella underhållskostnader etc.

# Teknik

- Datakällor:  
DIP & Google Streetview
- Interaktionsytor/customer touchpoints:  
Planerar bussresa → Skånetrafikens reseplanerare → Stiger på buss (blippar kort) → Info om quiz (publ.skärm) → Mobil (bluetooth) → Starta Skånetrafiken (app) → Joina quiz från Skånetrafikens app → Spela (publ.skärm & mobil) → Feedback (publ. skärm och mobil) → Stiger av buss (Quizity försvinner från appen)



# Källa

Detta koncept togs fram i samband med Data Innovation Arena utav:

John Rossberg - Infocom, LTH.

Fatin Masa-E - Interaktionsdesign, MAH.

Jonathan Böcker - Datateknik, MAH.

Simon Berggren - Spelutveckling, MAH.

13/6/16 - 17/6/16