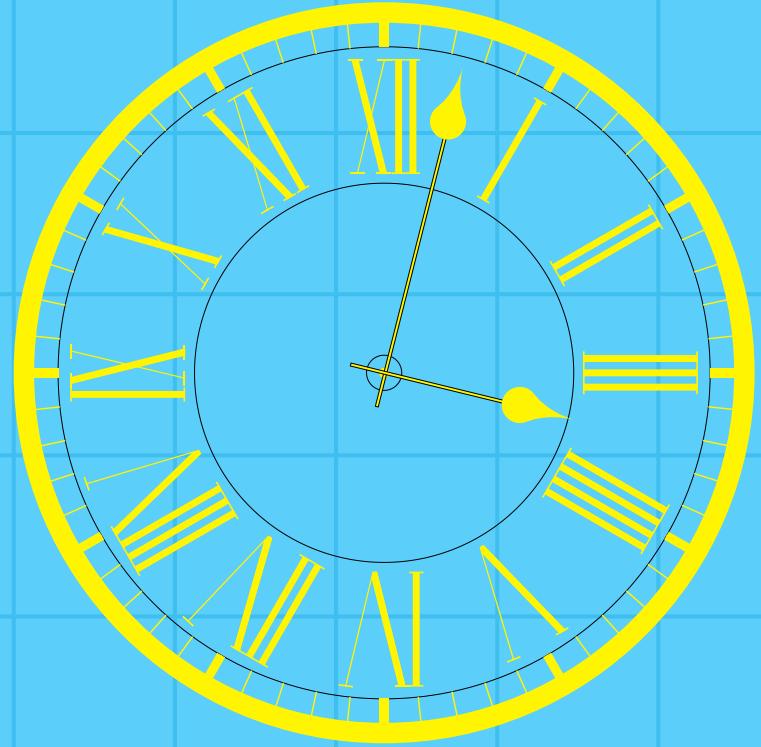
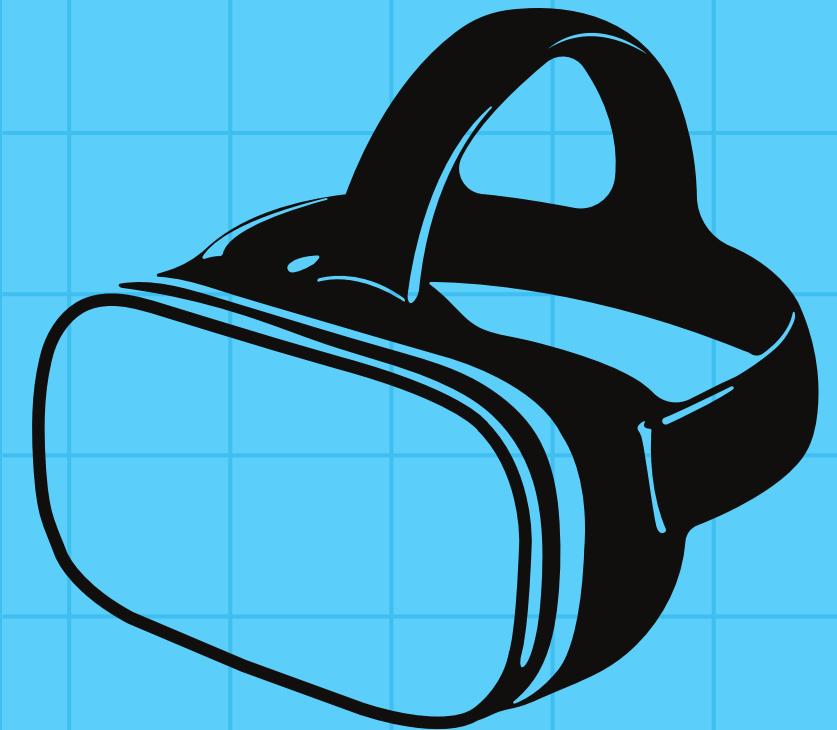


NORDFJORD TIME TRAVELER





UTFORDRING



Kjedelige, triste og nedslitte infotavler:

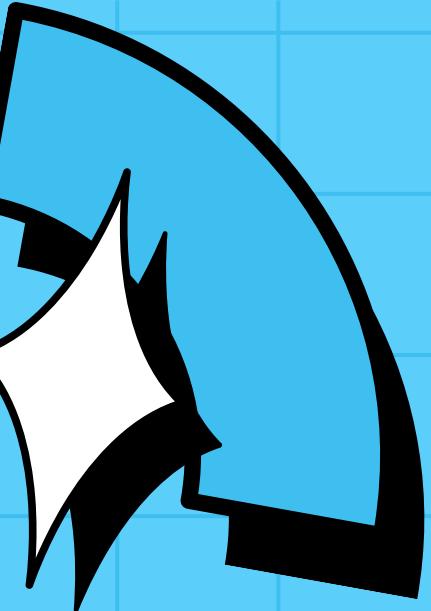
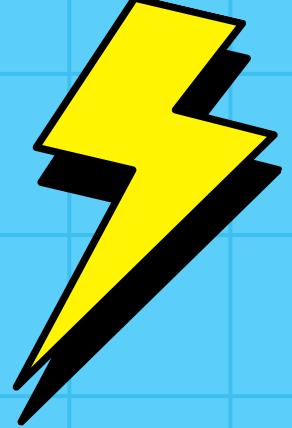
Turistene viser ikke interesse i lokal historie og kunnskap, eller de finner ikke oppdatert og korrekt informasjon.





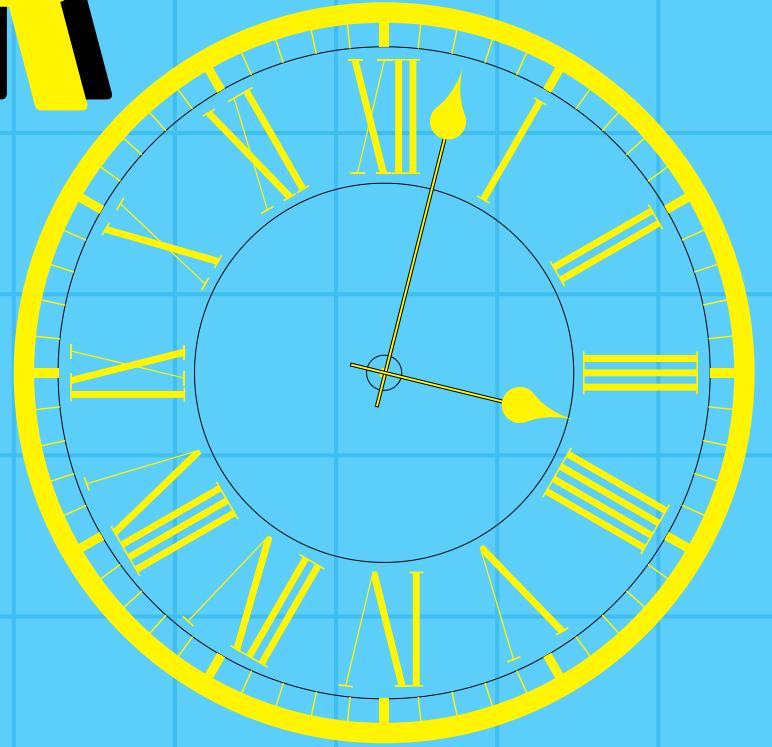
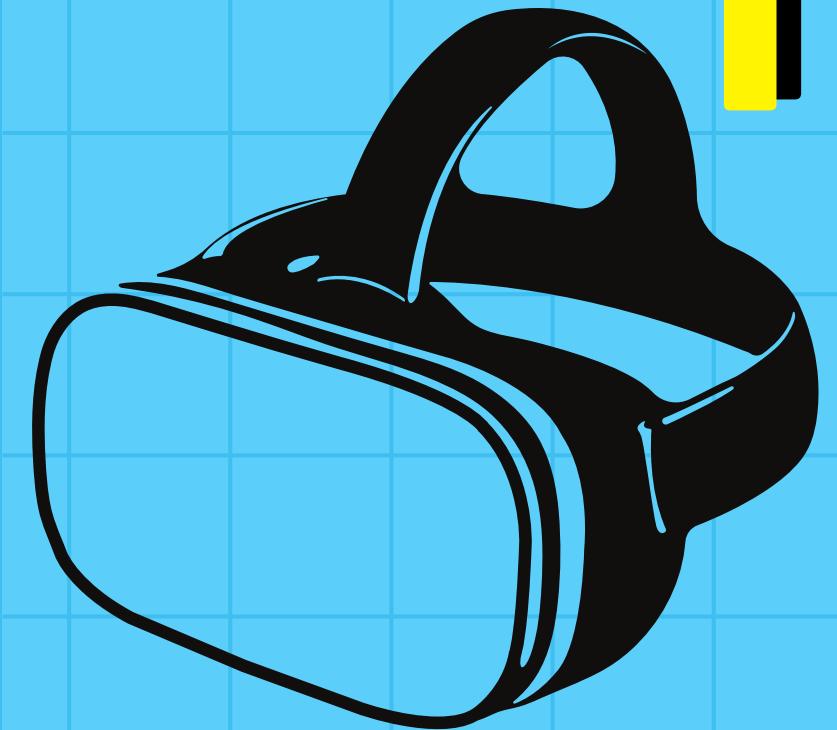
LØSNING?

NORDJORD
TIME TRAVELER



NORDFJORD TIME TRAVELER

Bruk telefonen til å reise i tid



HVORDAN FUNGERER DEN?

Gjør telefonen til et verktøy for tidsreise.

Presenterer AI-genererte bilder fra den valgte tidsepoken.

Presenterer fakta på en ny og interaktiv måte

HVORDAN FUNGERER DEN?

Gjør telefonen til et verktøy for tidsreise.

Presenterer AI-genererte bilder fra den valgte tidsepoken.

Presenterer fakta på en ny og interaktiv måte

To versjoner:

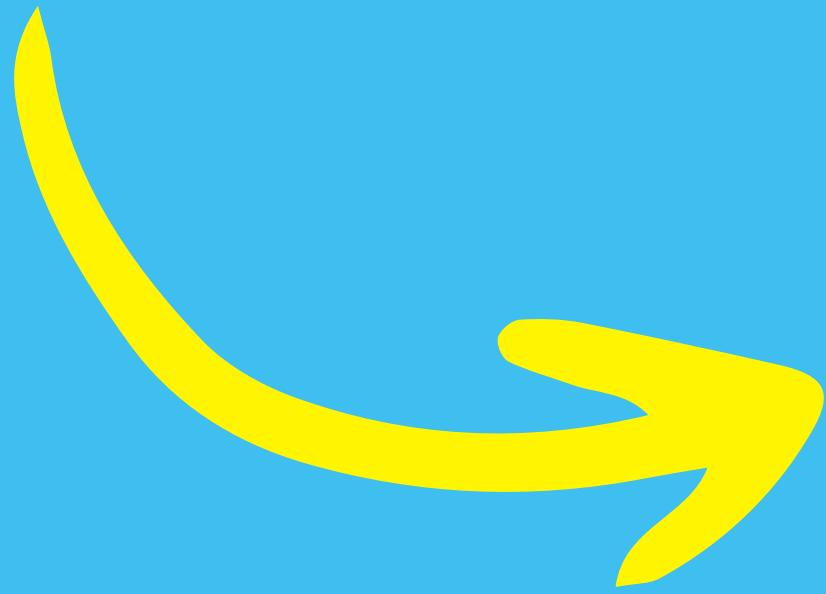
HVORDAN FUNGERER DEN?

Gjør telefonen til et verktøy for tidsreise.

Presenterer AI-genererte bilder fra den valgte tidsepoken.

Presenterer fakta på en ny og interaktiv måte

To versjoner:



Når du er i Stryn

HVORDAN FUNGERER DEN?

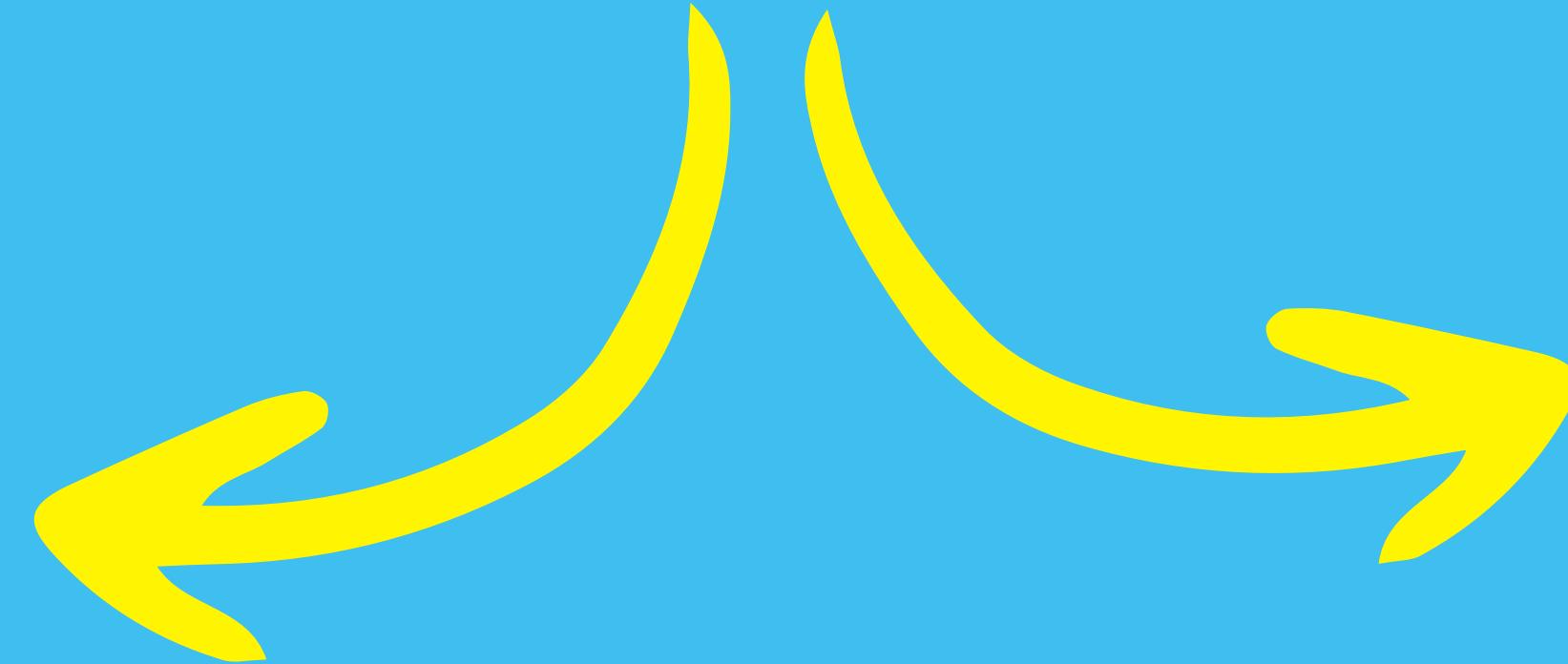
Gjør telefonen til et verktøy for tidsreise.

Presenterer AI-genererte bilder fra den valgte tidsepoken.

Presenterer fakta på en ny og interaktiv måte

To versjoner:

Når du er i resten av
verden

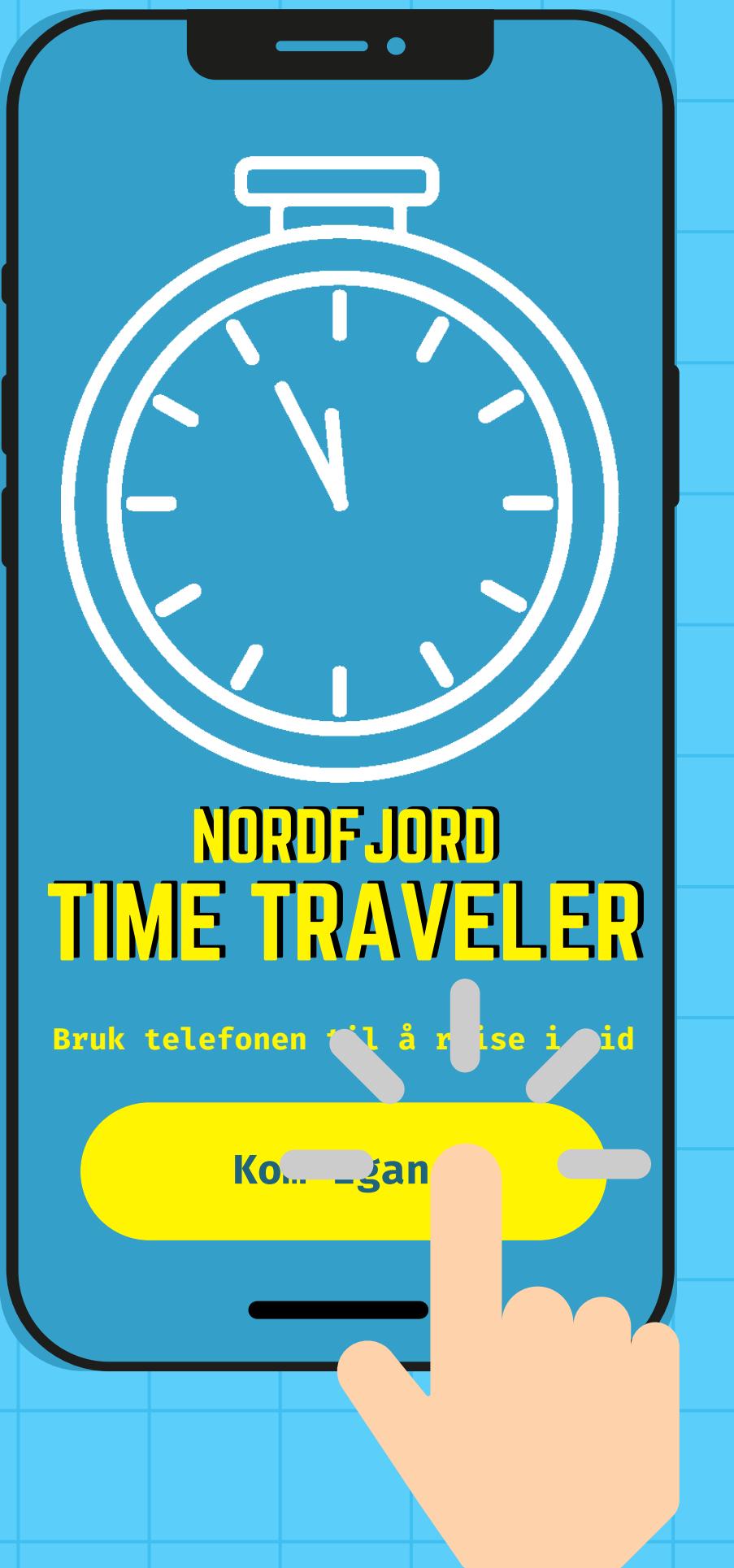


Når du er i Stryn

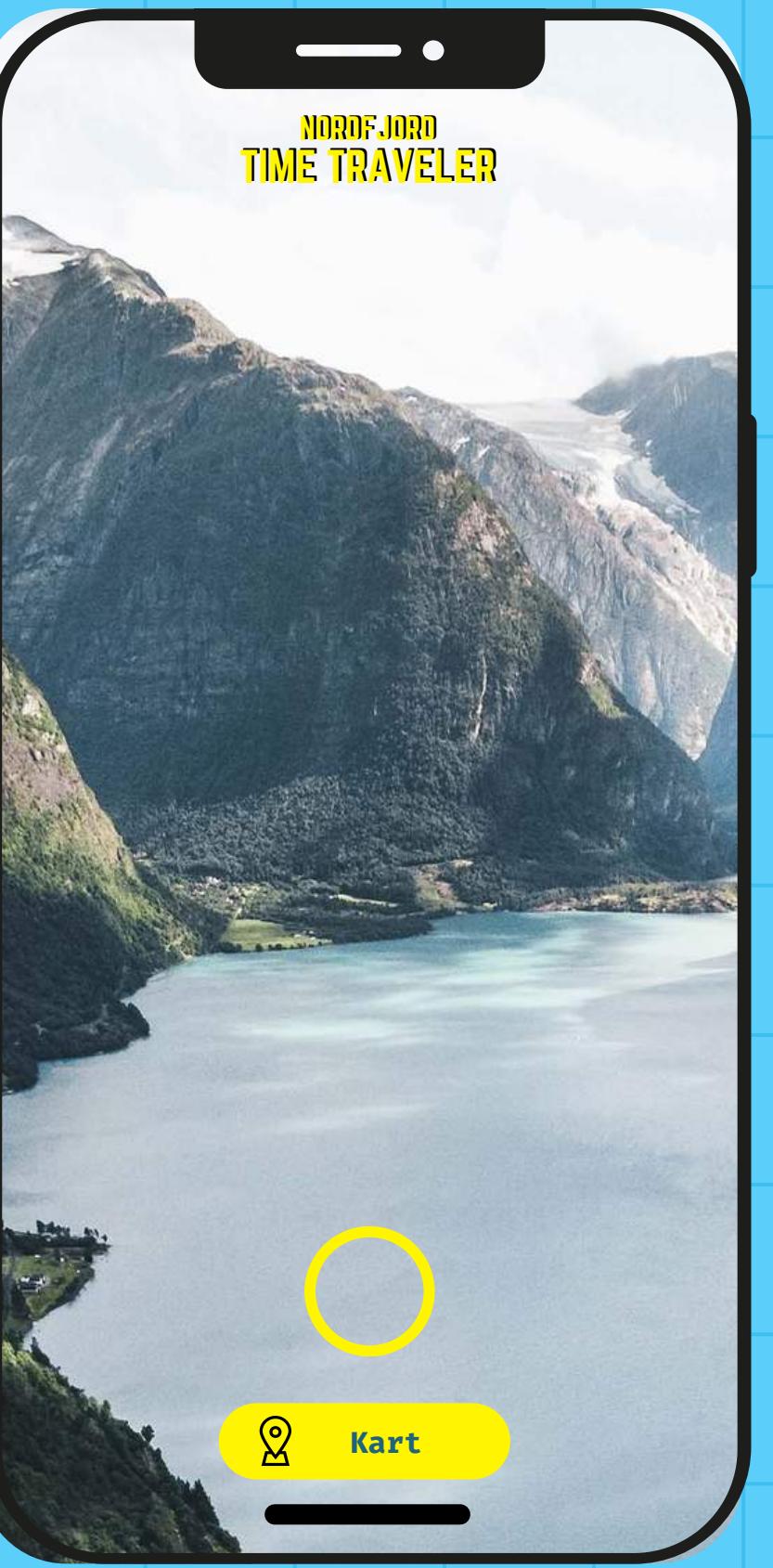


**NORDFJORD
TIME TRAVELER**

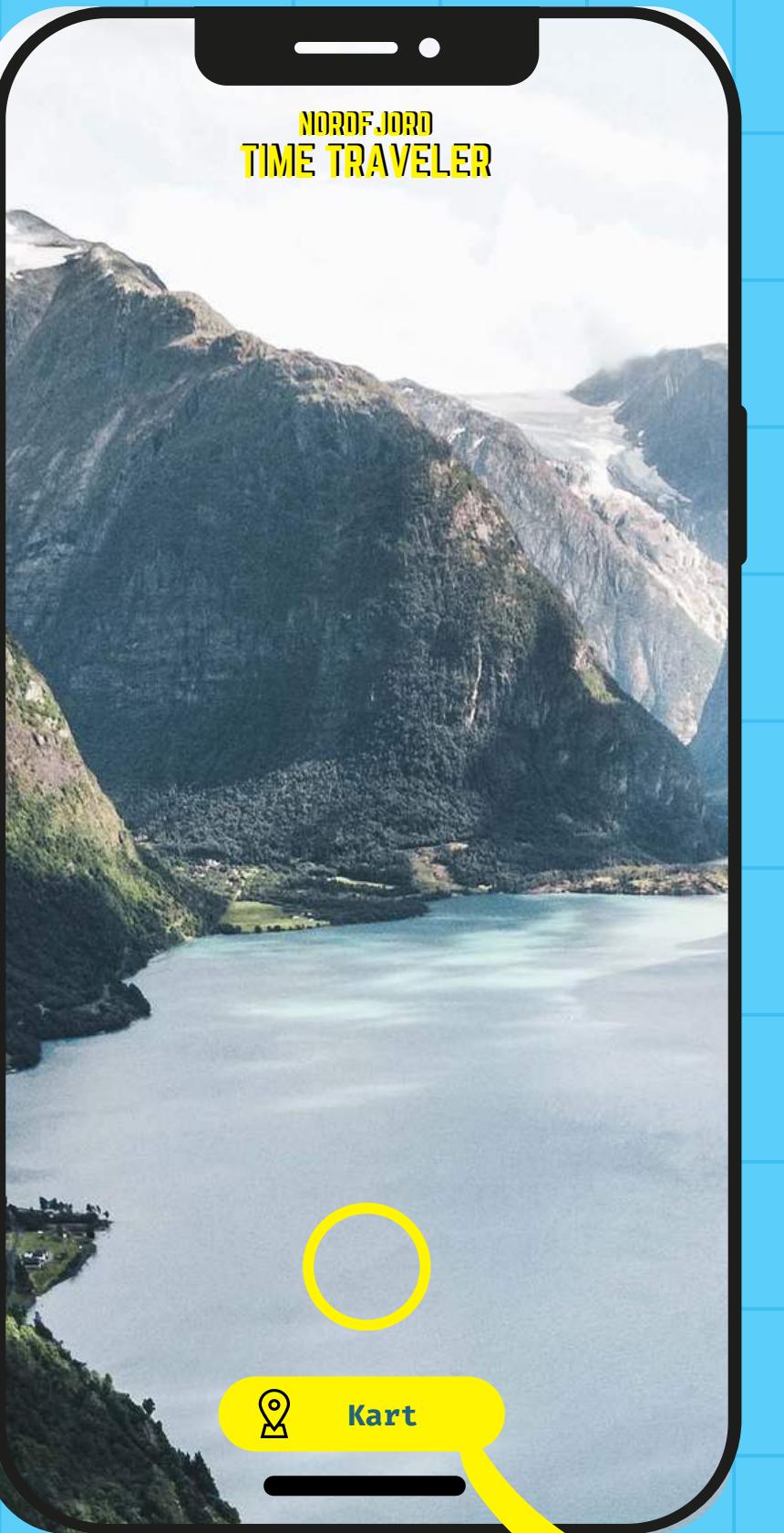
**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



**NORDFJORD
TIME TRAVELER**

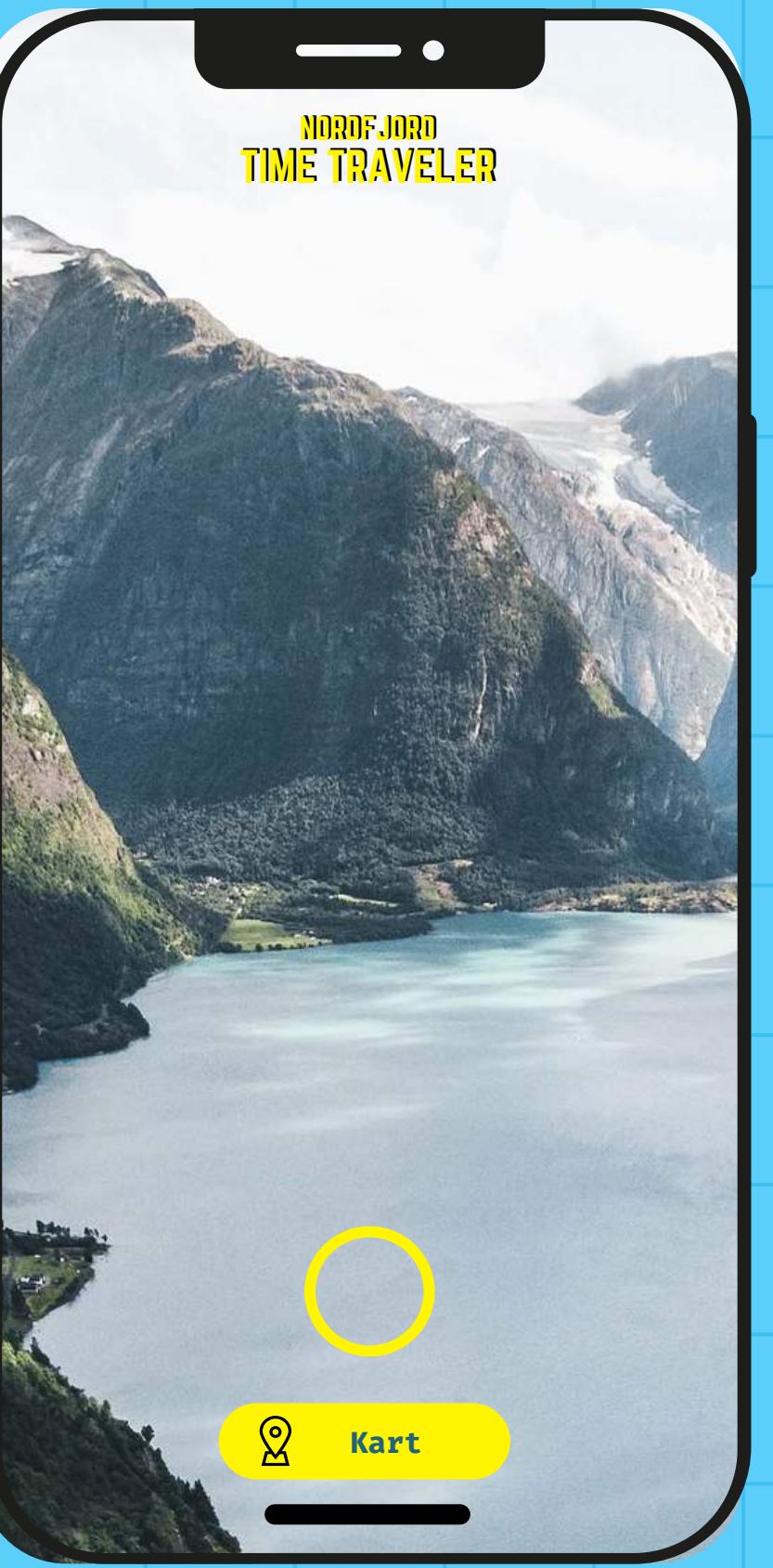


**NORDFJORD
TIME TRAVELER**

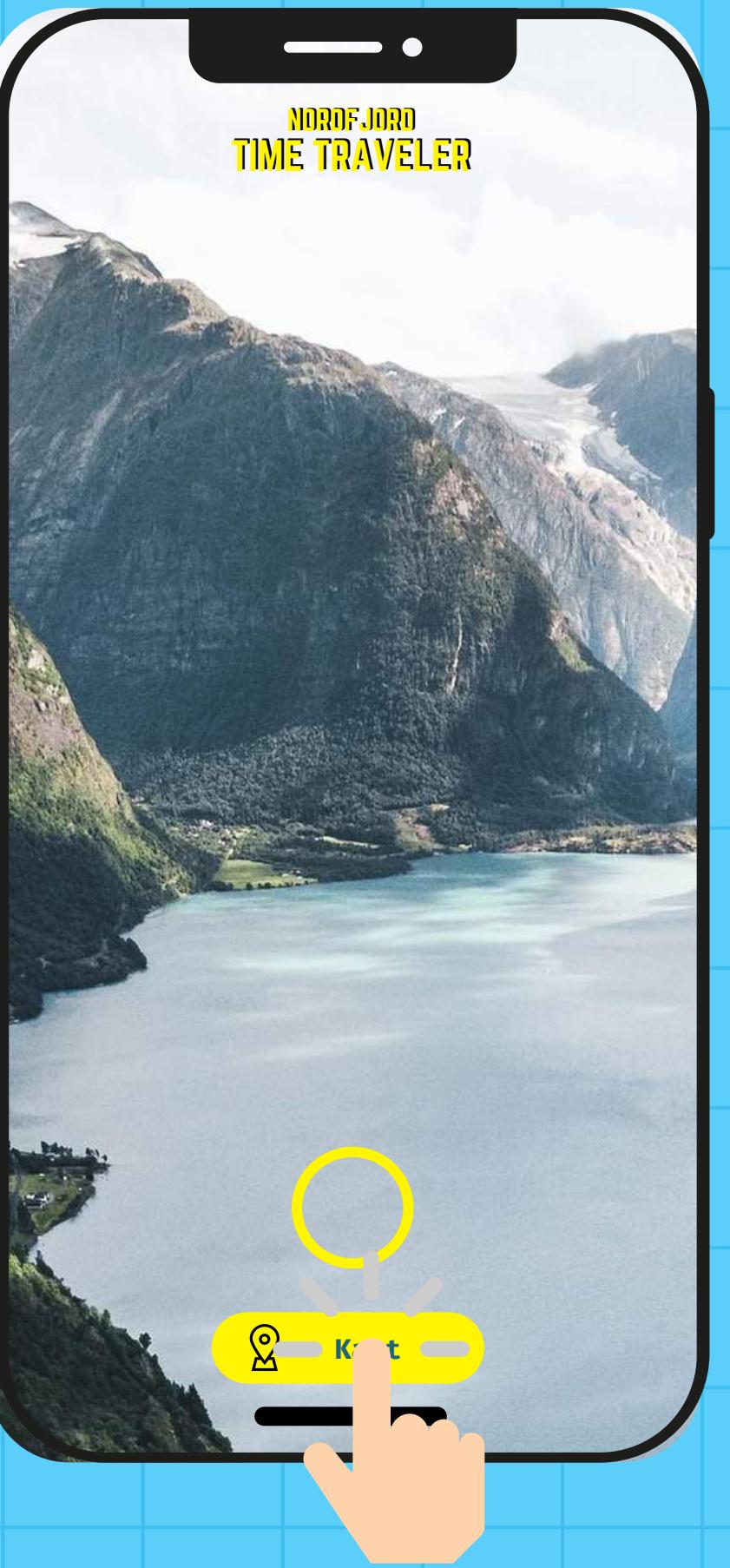


Kan brukes overalt

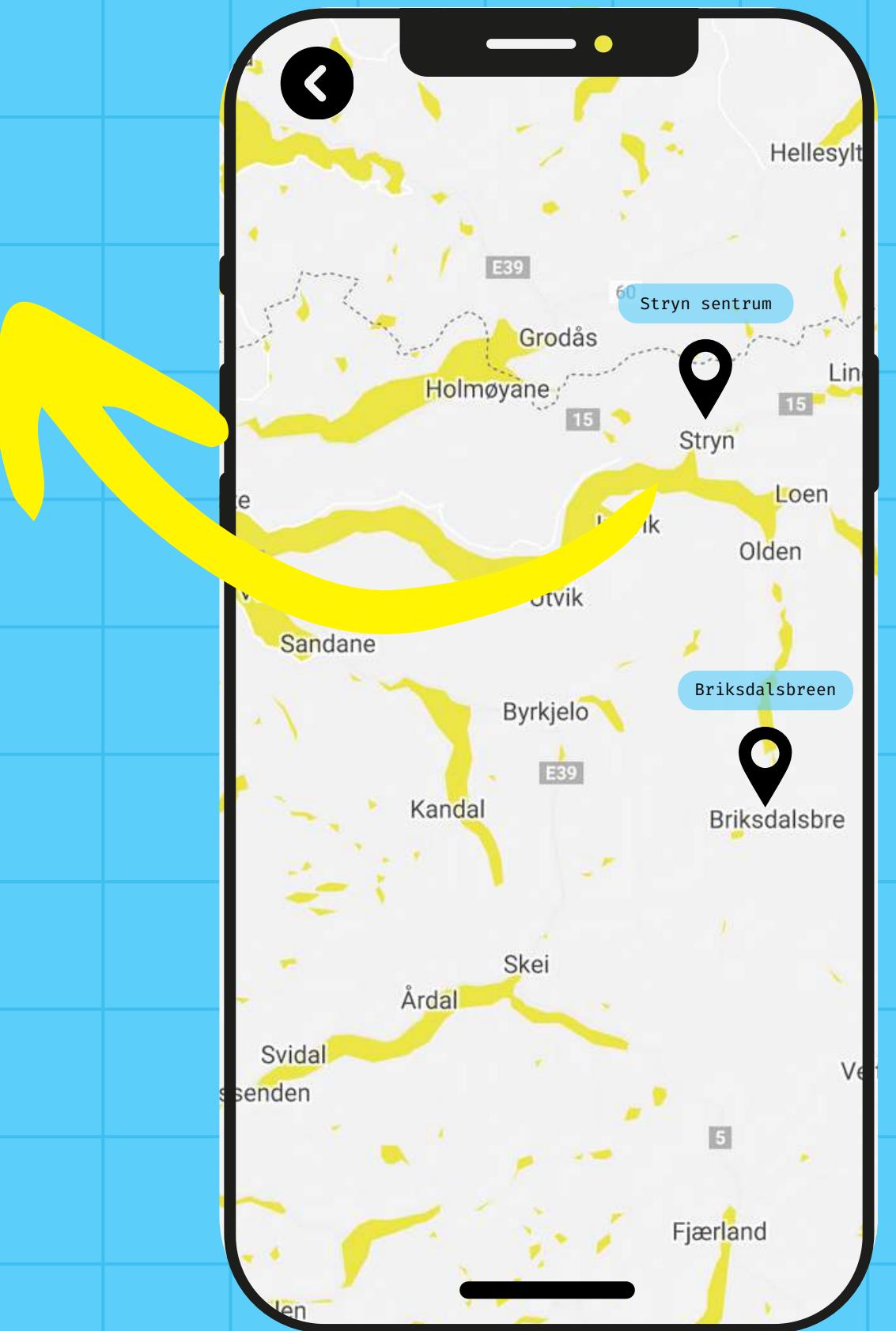
**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



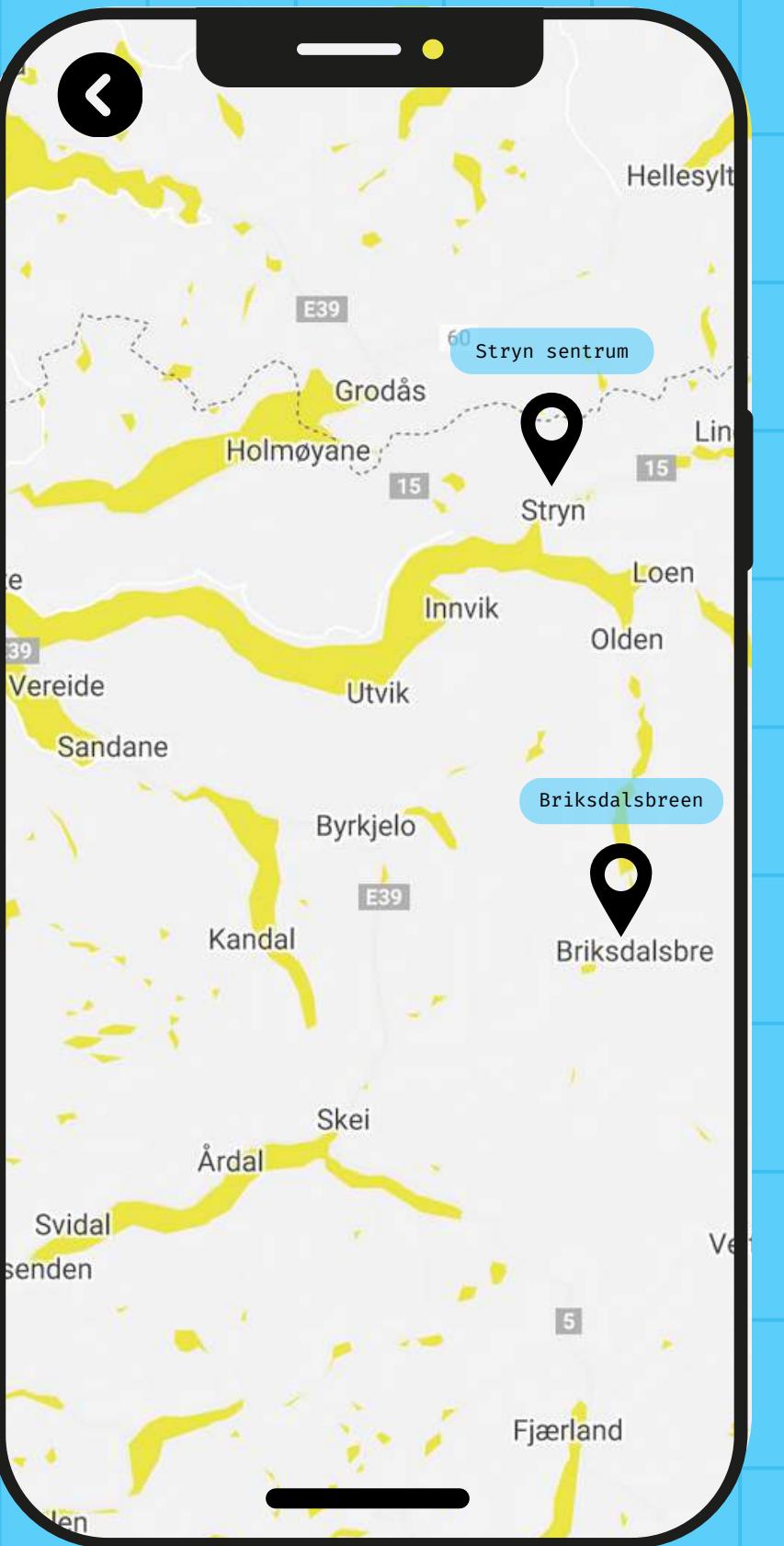
**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



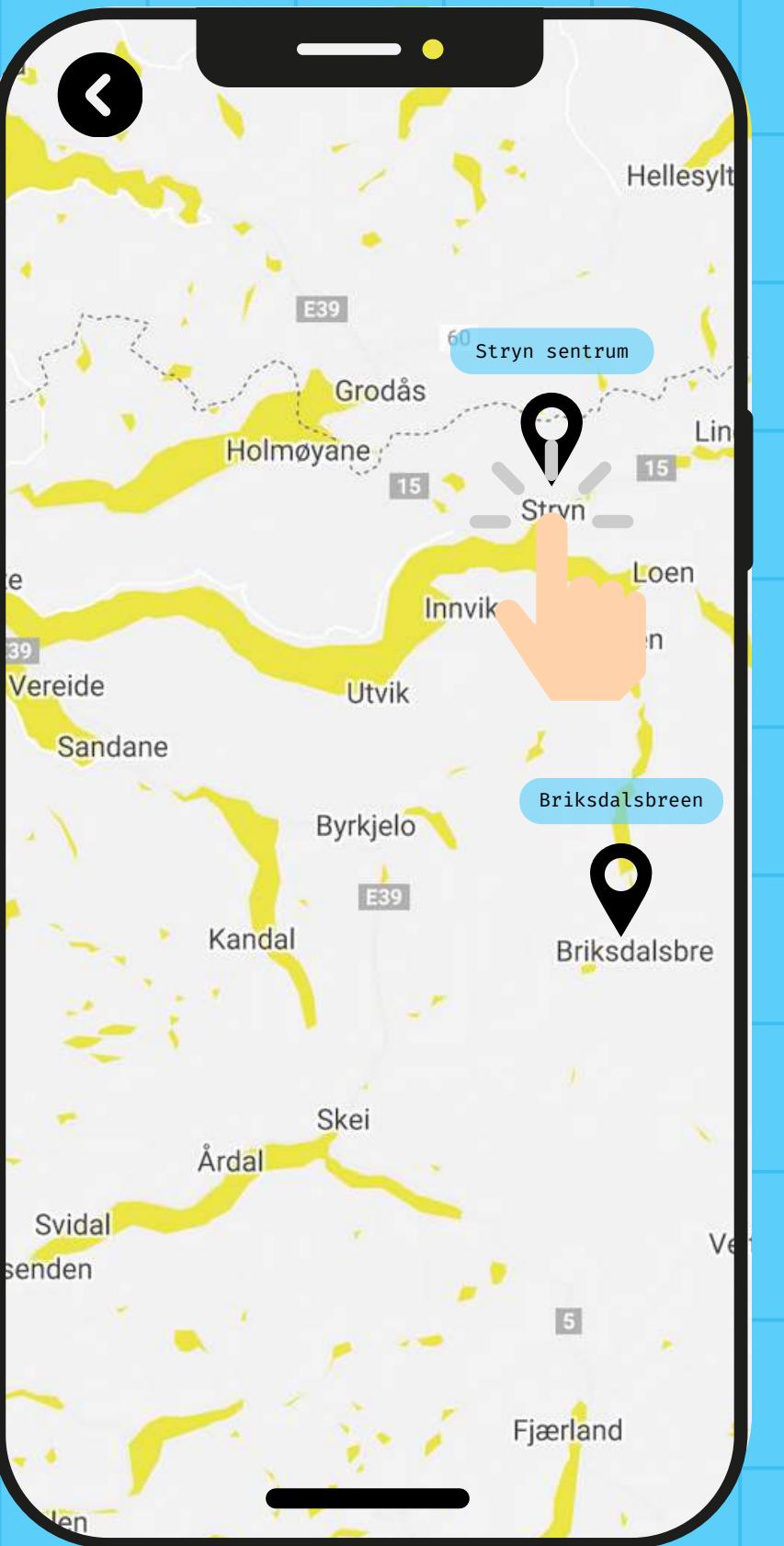
Viser aktive punkter



NORDFJORD
TIME TRAVELER

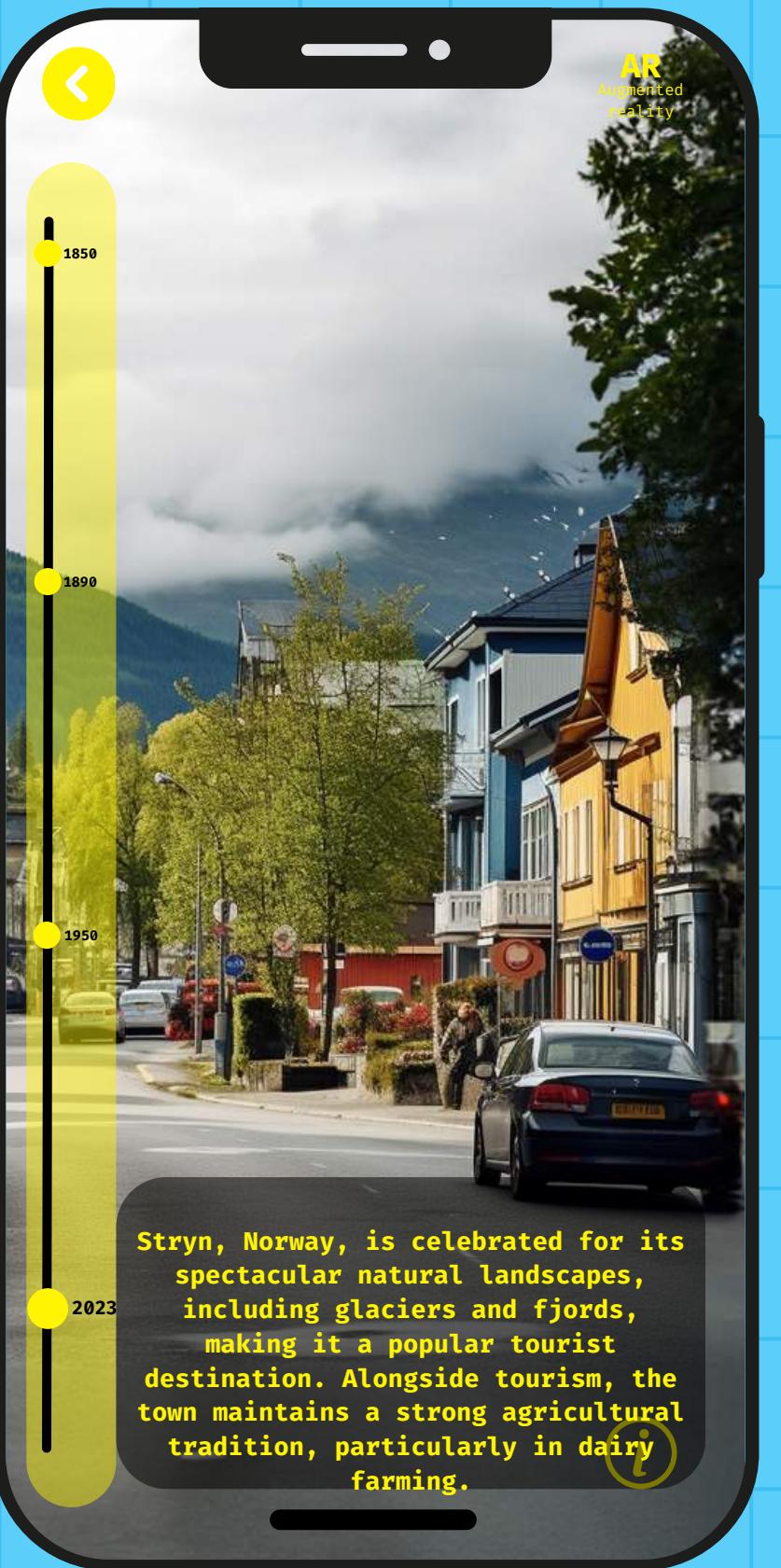


**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



NORDFJORD
TIME TRAVELER

NORDFJORD TIME TRAVELER



NORDFJORD TIME TRAVELER



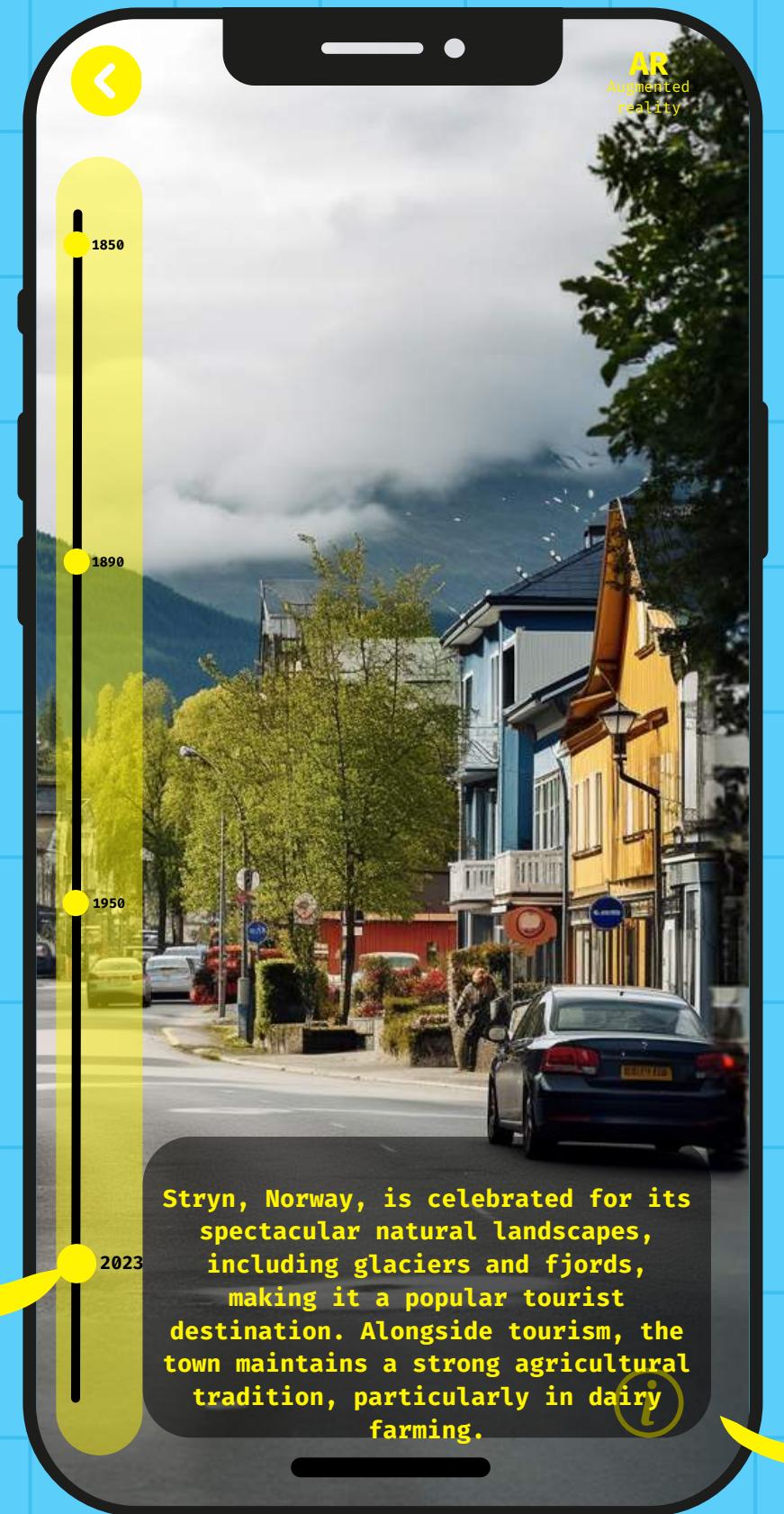
Informasjon om det valgte
stedet i den valgte
tidsepoken

Factiverse



NORDFJORD TIME TRAVELER

En tidslinje å dra i.
Den fungerer på alle år,
men punktene er valgte år
med spesielle hendelser og
derfor mer informasjon.



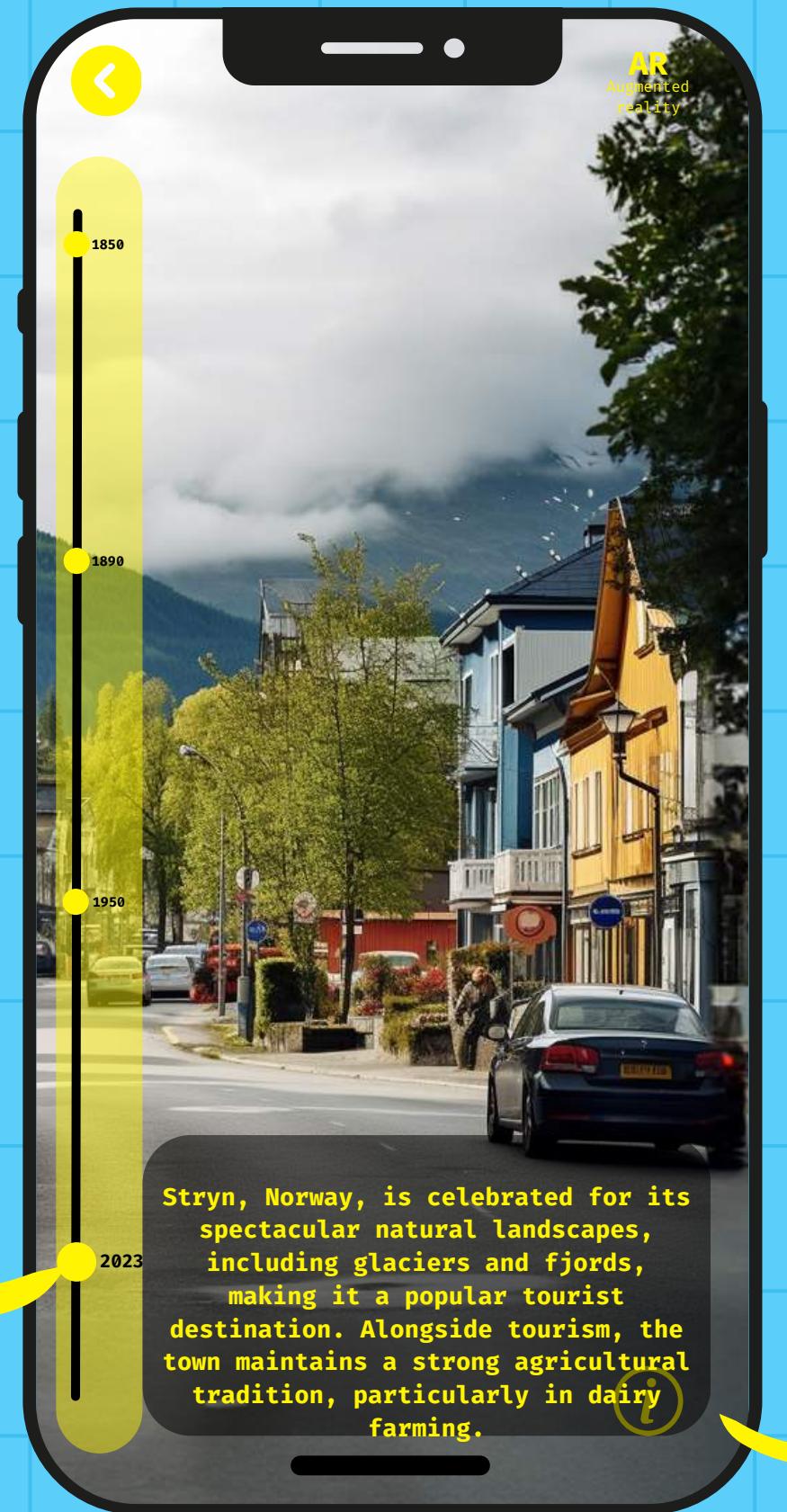
Informasjon om det valgte
stedet i den valgte
tidsepoken

Factiverse



NORDFJORD TIME TRAVELER

En tidslinje å dra i.
Den fungerer på alle år,
men punktene er valgte år
med spesielle hendelser og
derfor mer informasjon.



Informasjon om det valgte
stedet i den valgte
tidsepoken

Factiverse



NORDFJORD TIME TRAVELER

Tar deg tilbake til kartet

En tidslinje å dra i.
Den fungerer på alle år,
men punktene er valgte år
med spesielle hendelser og
derfor mer informasjon.



Informasjon om det valgte
stedet i den valgte
tidsepoken

Factiverse

NORDFJORD TIME TRAVELER

Tar deg tilbake til kartet

En tidslinje å dra i.
Den fungerer på alle år,
men punktene er valgte år
med spesielle hendelser og
derfor mer informasjon.



Understreker at det er en
AR-opplevelse

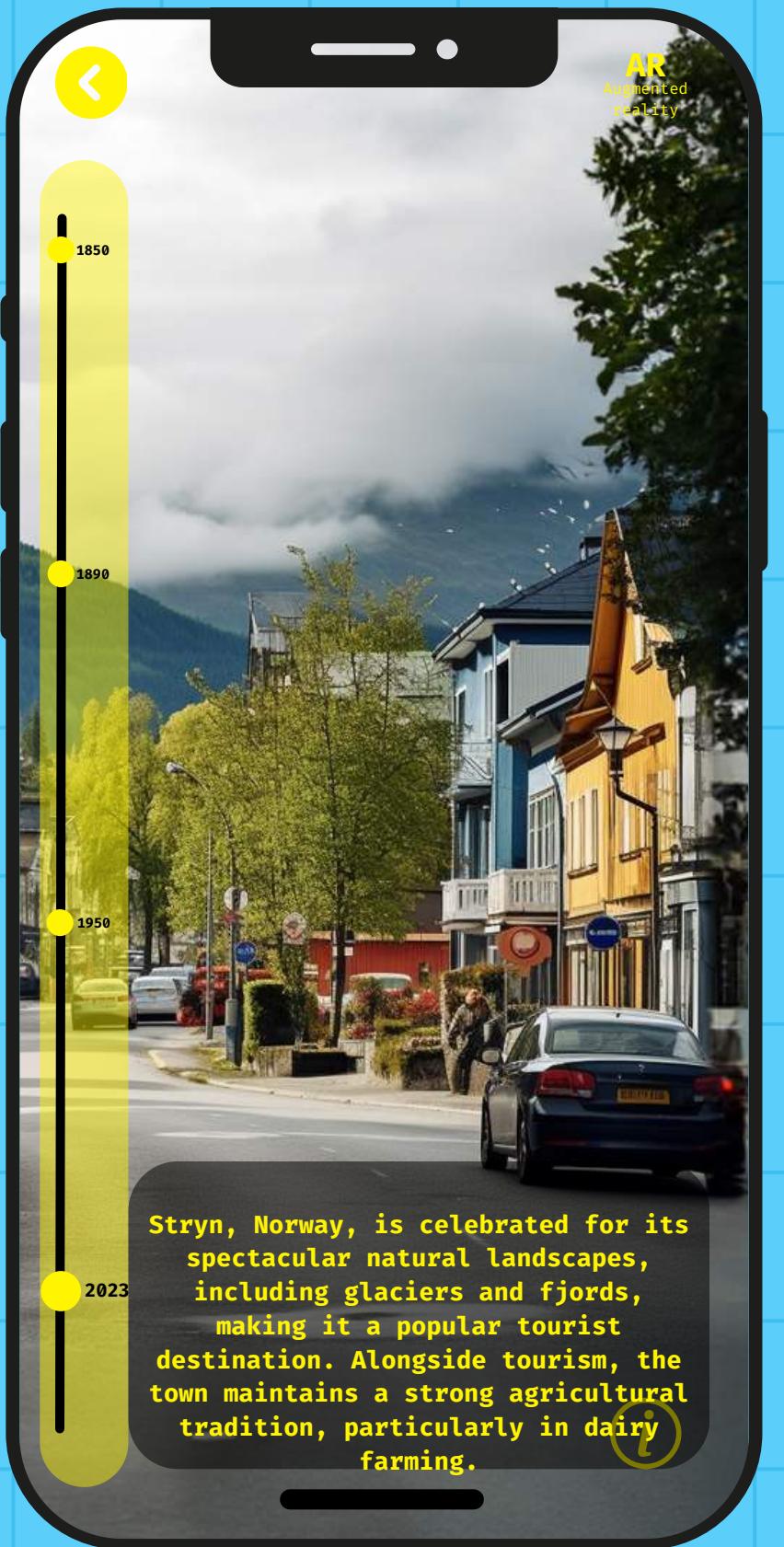
Informasjon om det valgte
stedet i den valgte
tidsepoken

Factiverse



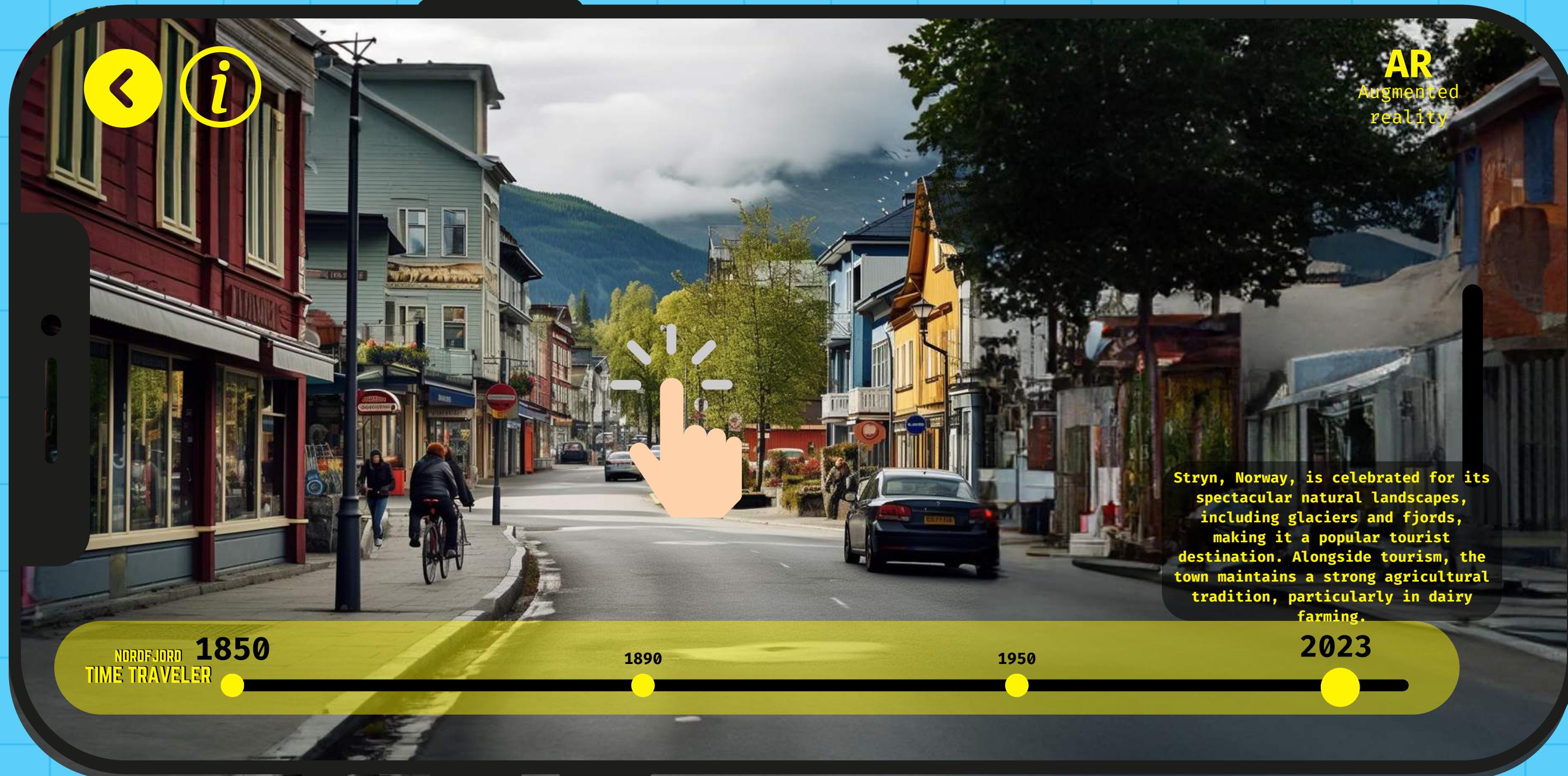
NORDFJORD
TIME TRAVELER

NORDFJORD TIME TRAVELER





**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



NORDFJORD TIME TRAVELER



**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



**NORDFJORD
TIME TRAVELER**

NORDFJORD
TIME TRAVELER

1850

1890

1950

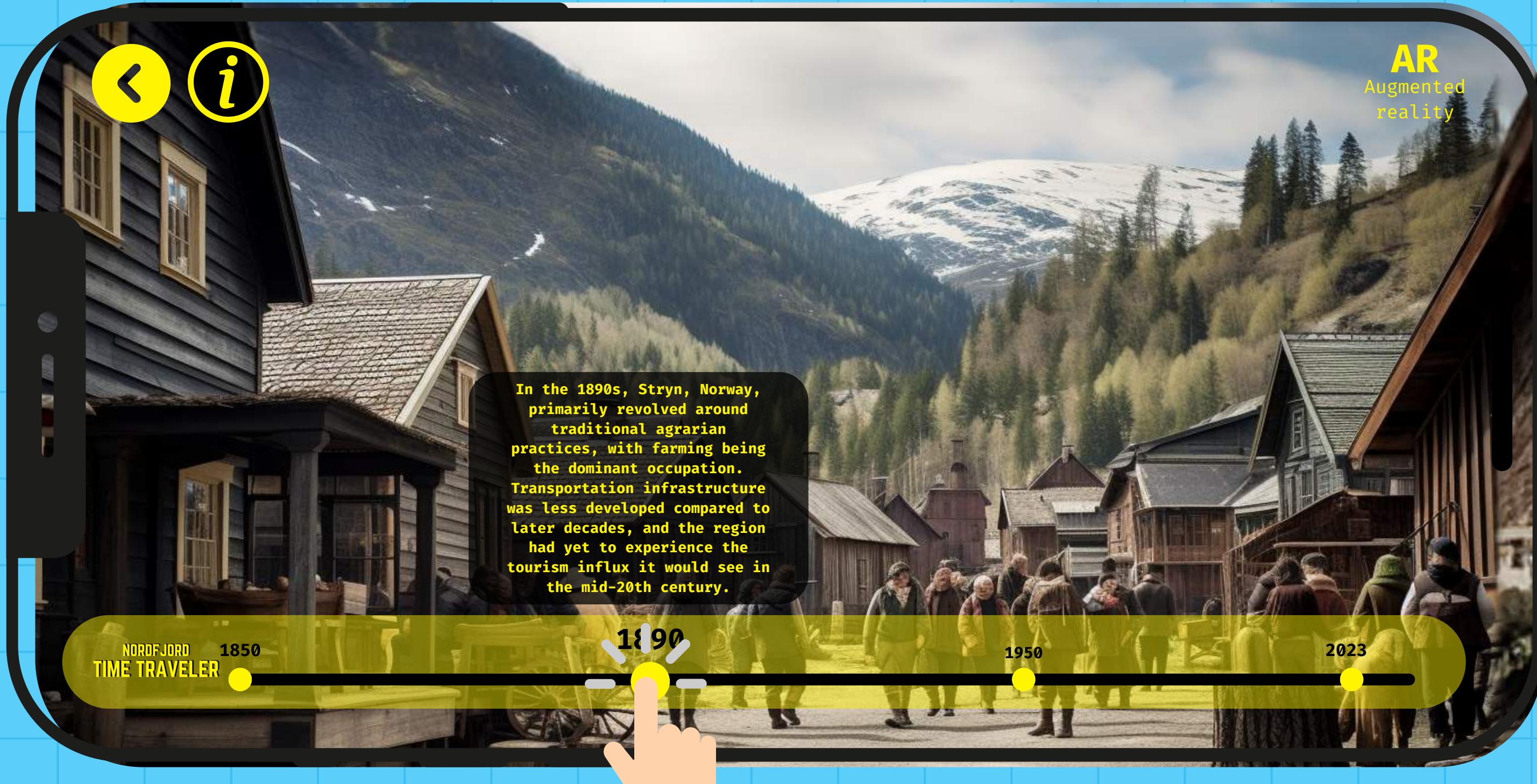
2023

In the 1950s, Stryn, Norway, witnessed a tourism boom driven by glacier exploration, notably the Briksdalsbreen Glacier. Agriculture remained a key economic activity, with a focus on dairy production, while infrastructure improvements aimed to enhance transportation connectivity.

AR
Augmented
reality



**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



NORDFJORD
TIME TRAVELER



NORDFJORD TIME TRAVELER

NORDFJORD
TIME TRAVELER

1890

1950

2023

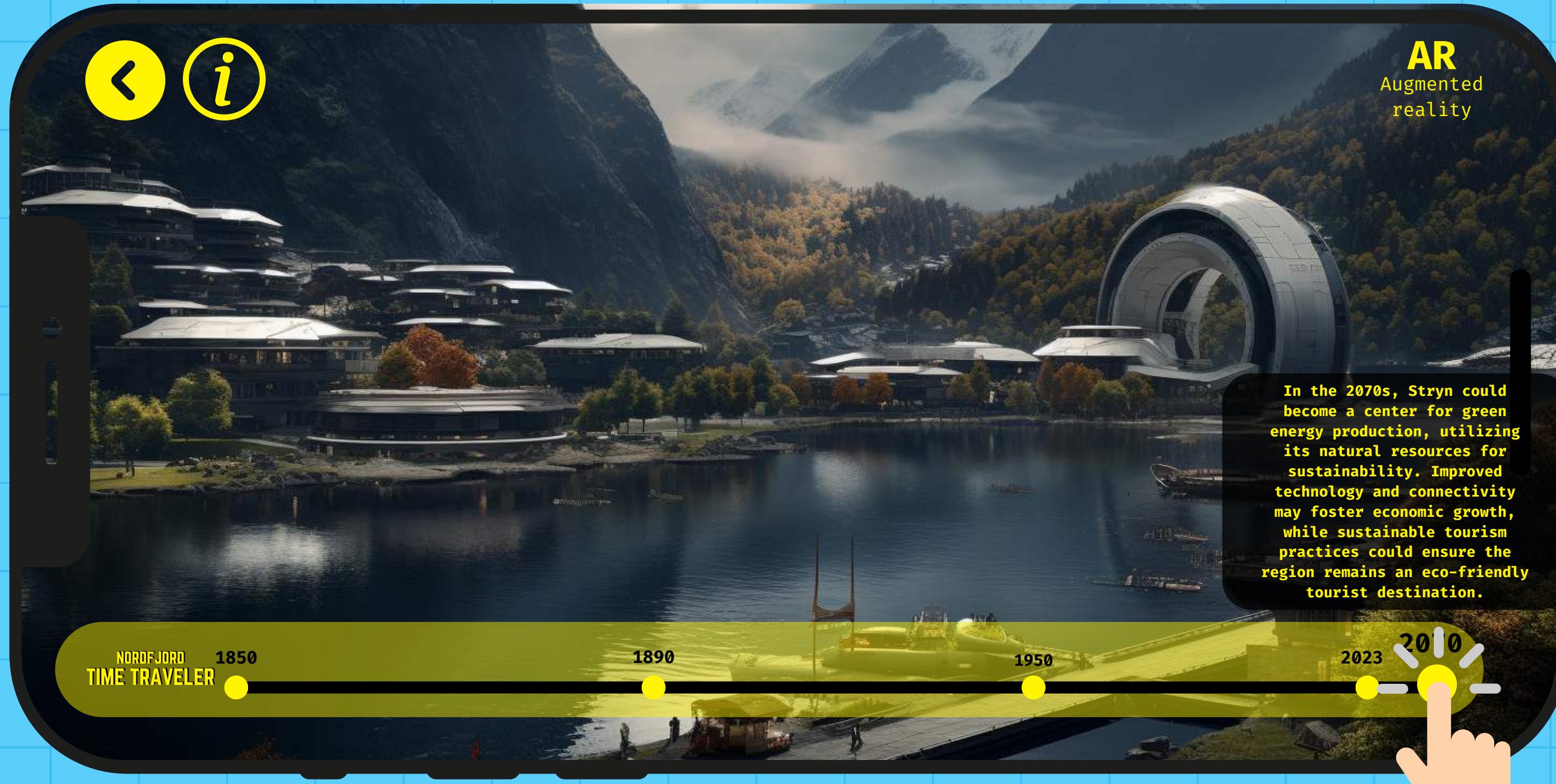


AR
Augmented
reality

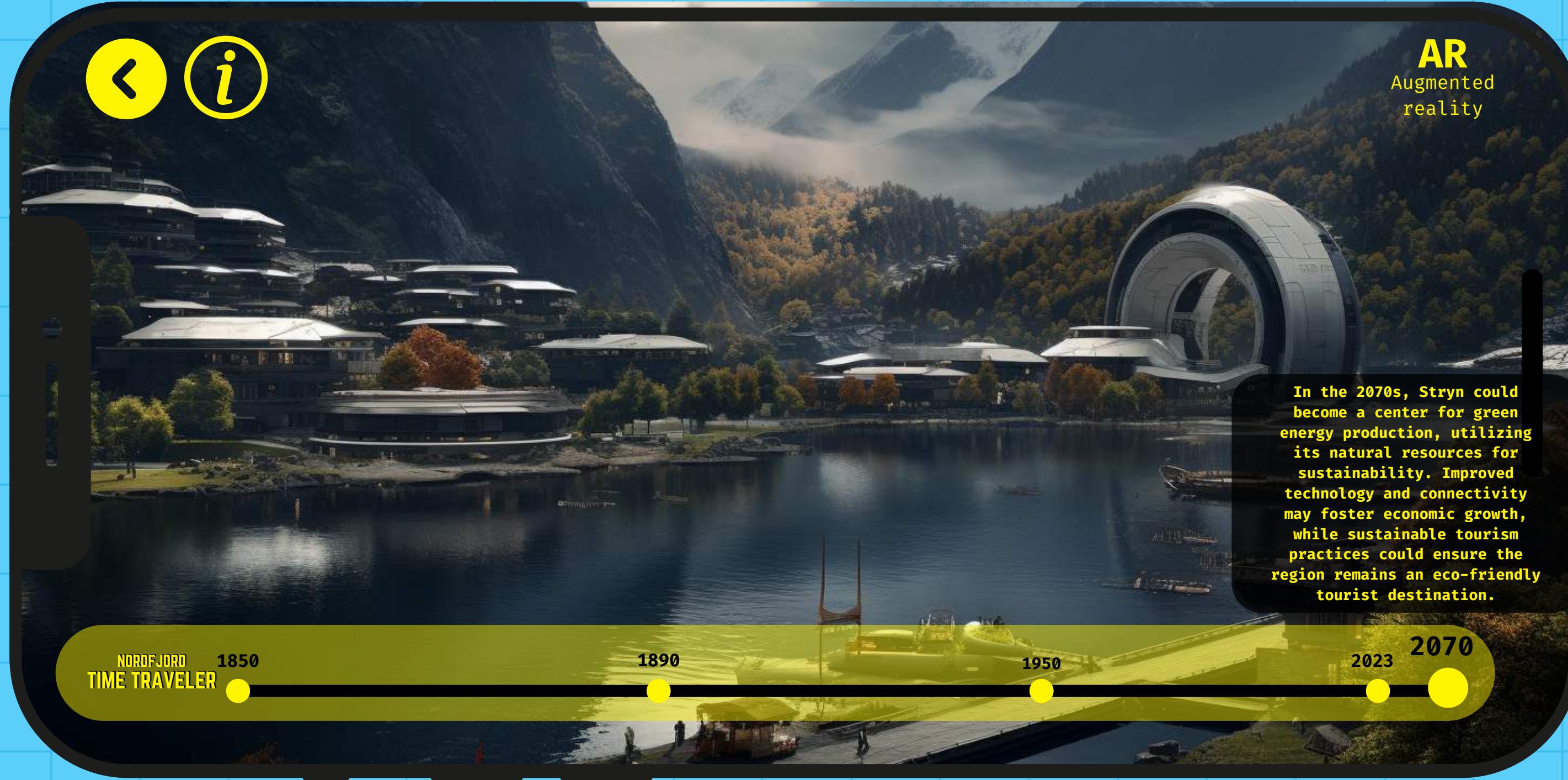
In the 1890s, Stryn, Norway, primarily revolved around traditional agrarian practices, with farming being the dominant occupation. Transportation infrastructure was less developed compared to later decades, and the region had yet to experience the tourism influx it would see in the mid-20th century.



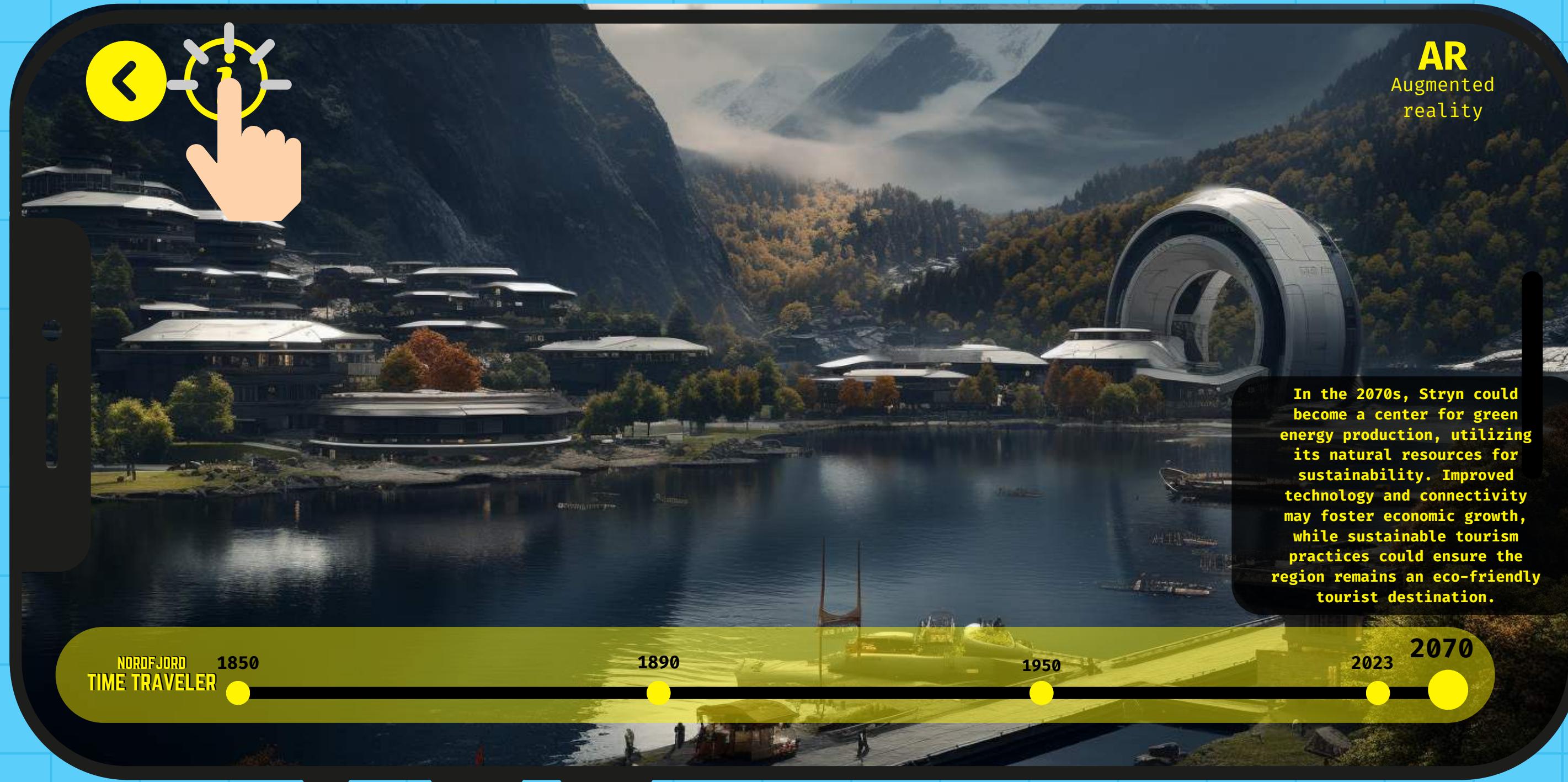
NORDFJORD
TIME TRAVELER



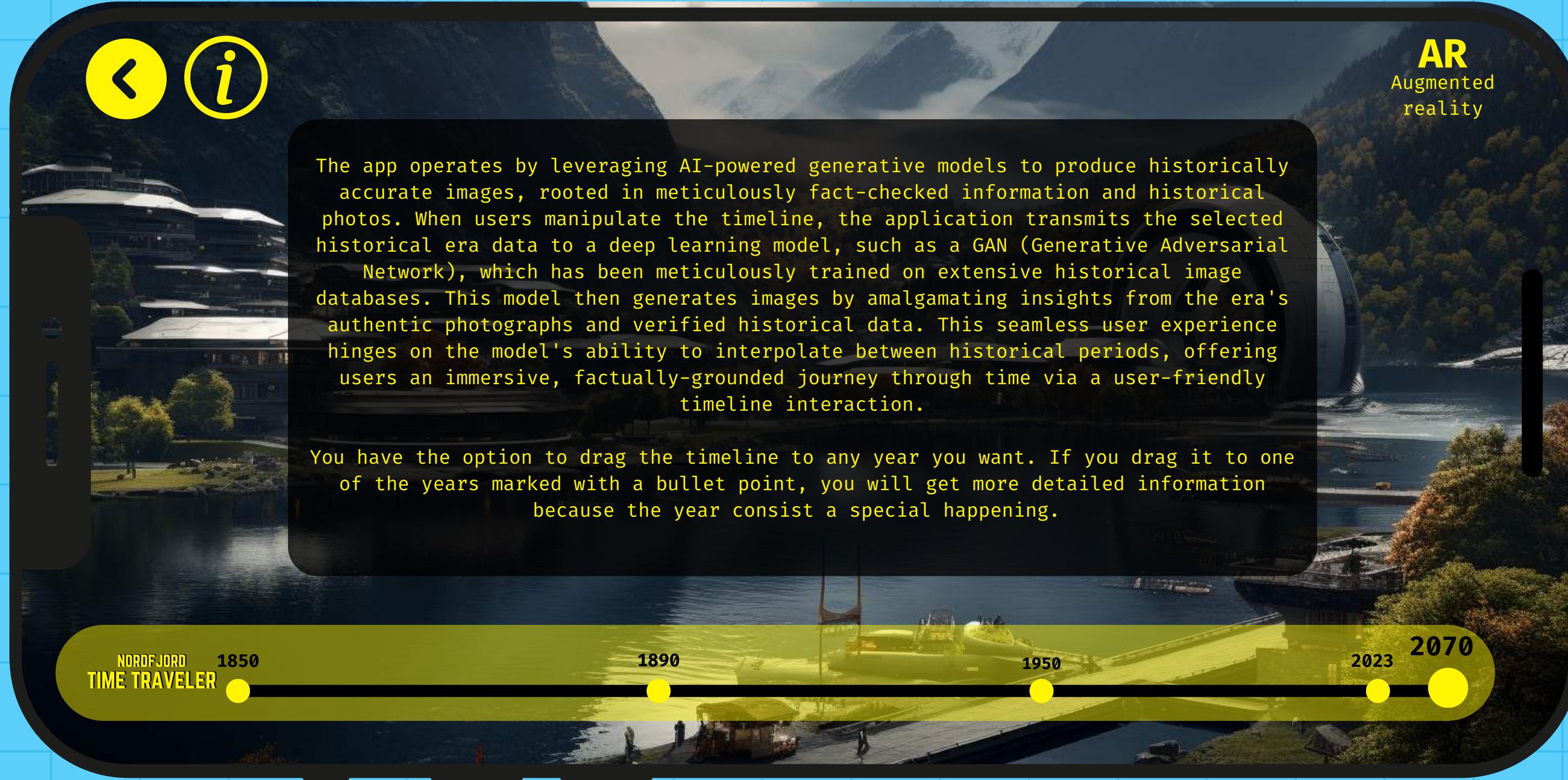
NORDFJORD
TIME TRAVELER



**NORDFJORD
TIME TRAVELER**

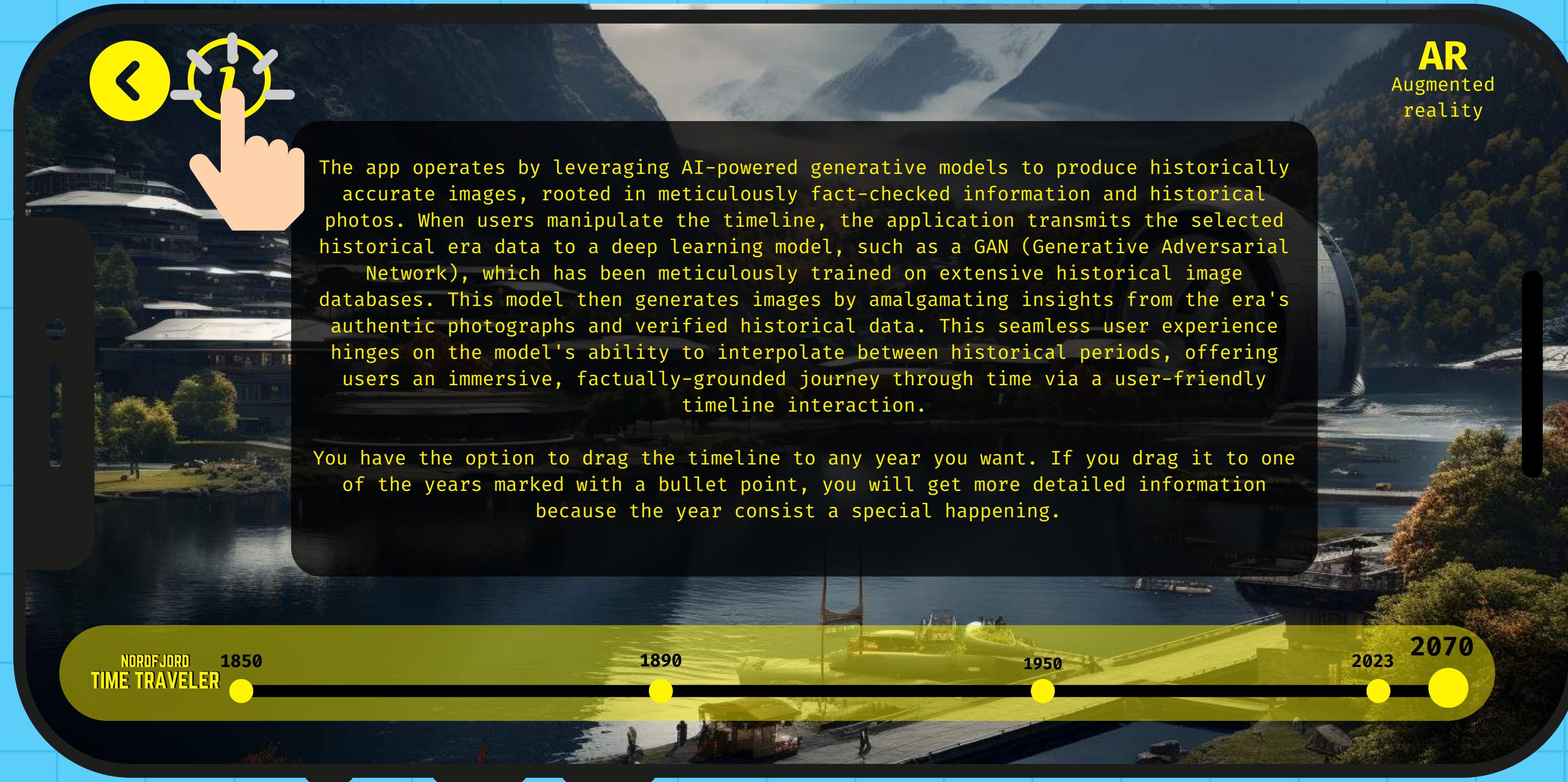


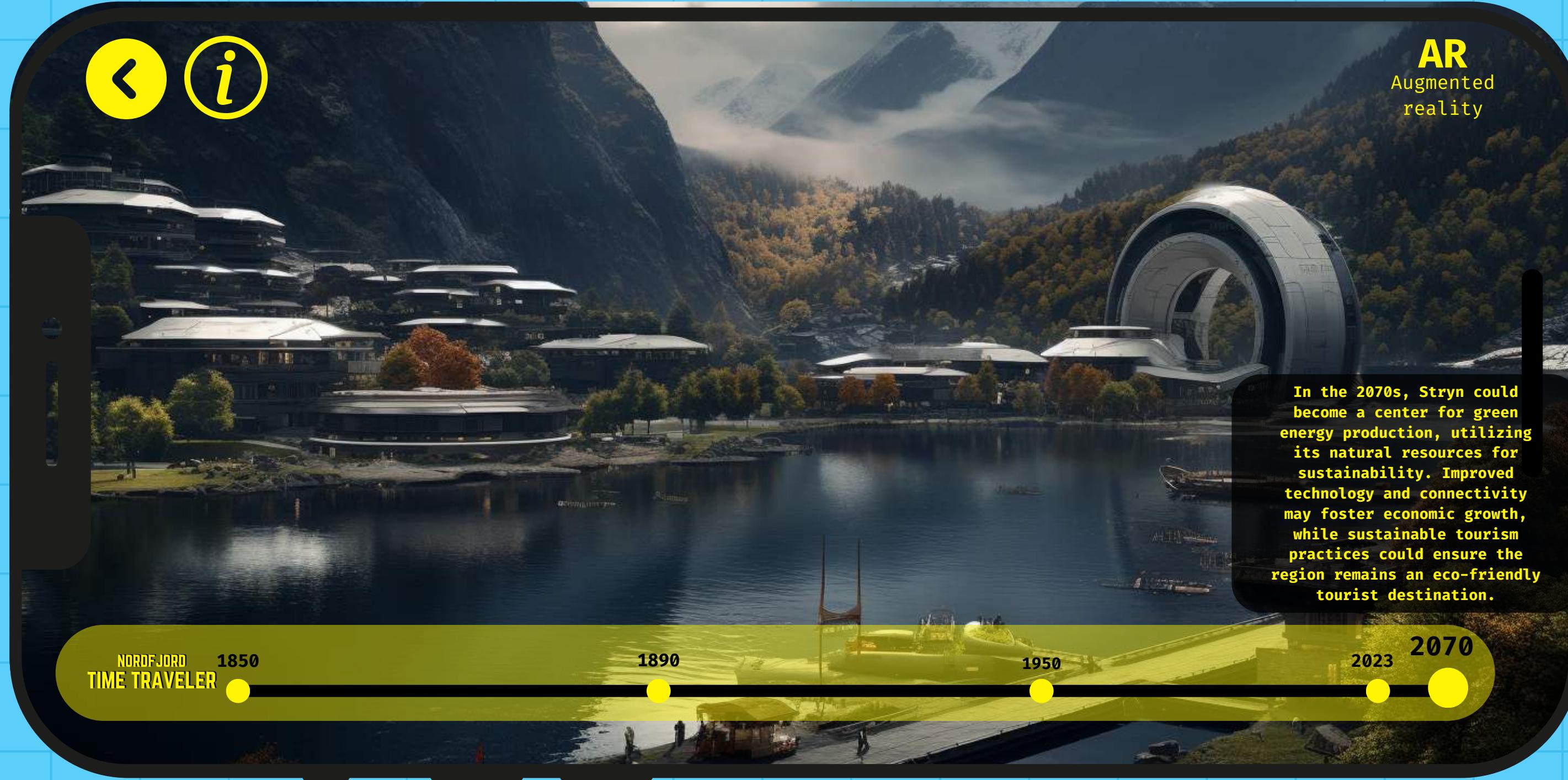
**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



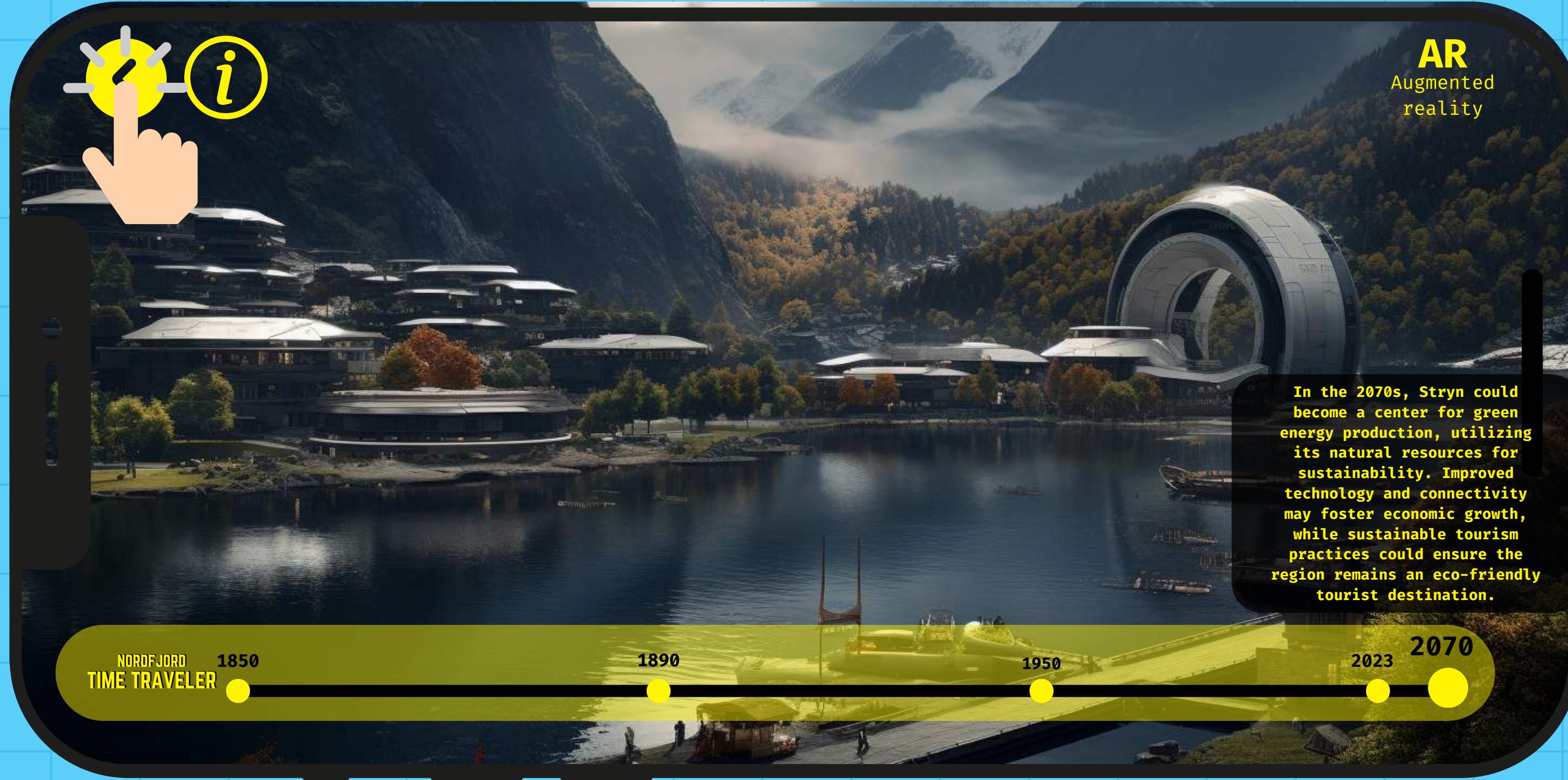
**NORDFJORD
TIME TRAVELER**

NORDFJORD TIME TRAVELER





**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



**NORDFJORD
TIME TRAVELER**

**NORDFJORD
TIME TRAVELER**

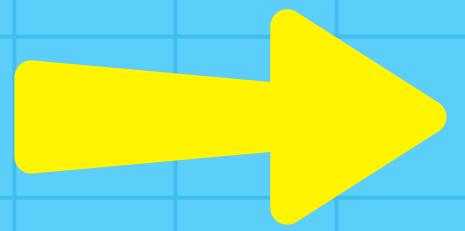
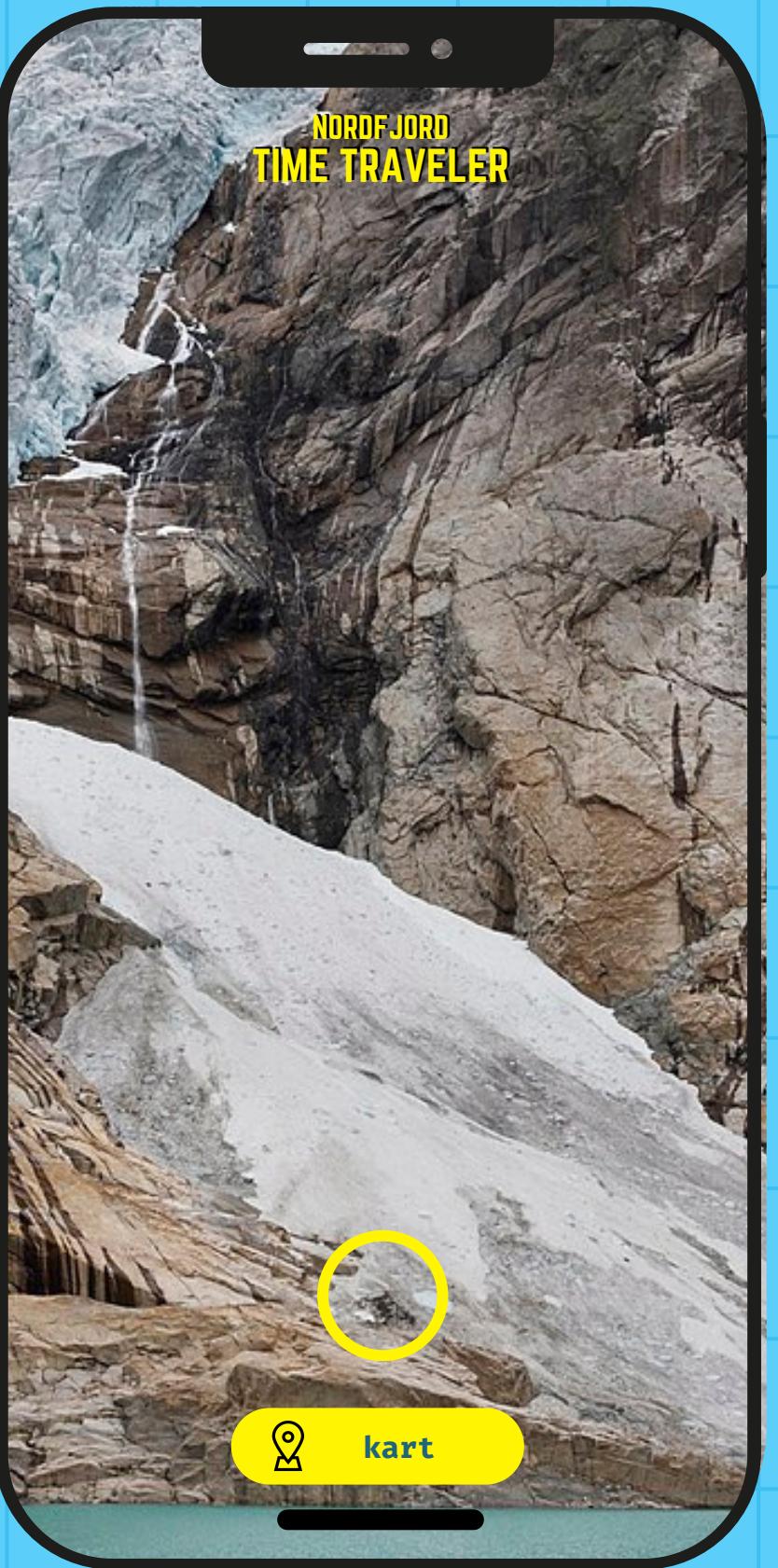
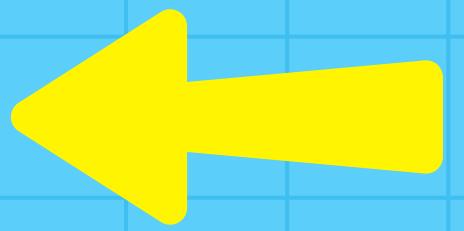


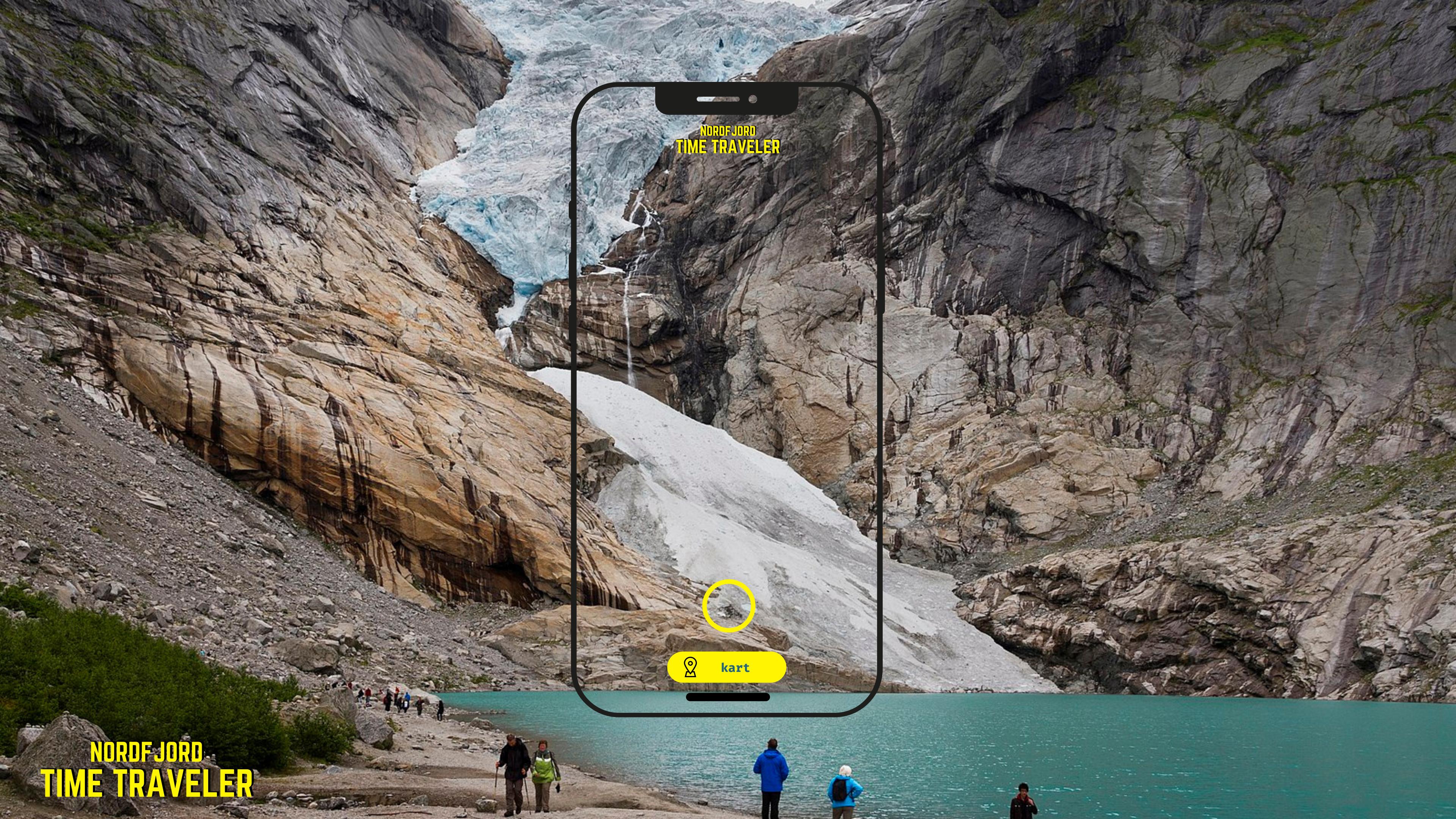
Når du er på stedet

**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



**NORDFJORD
TIME TRAVELER**





NORDFJORD
TIME TRAVELER

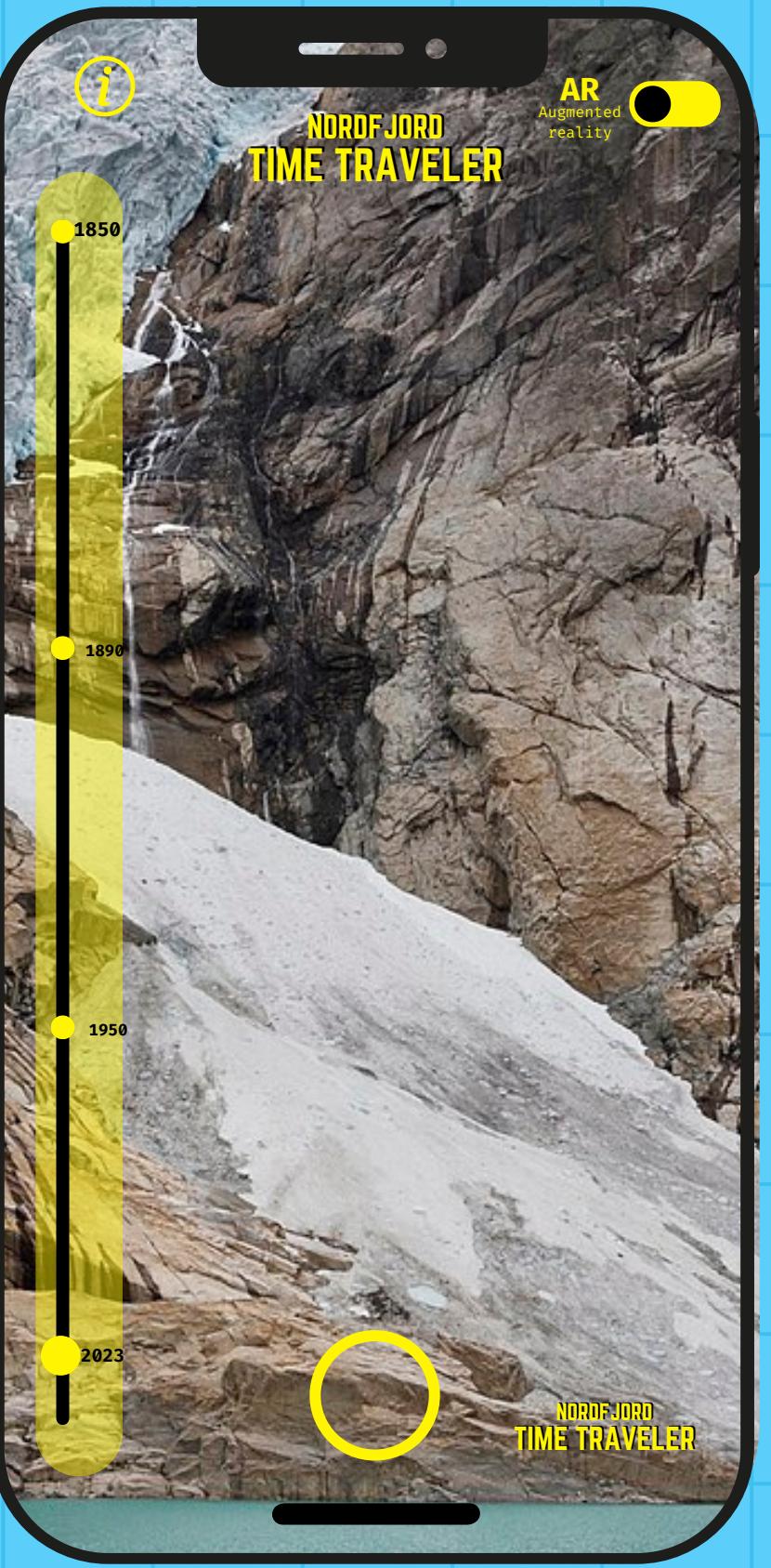
**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



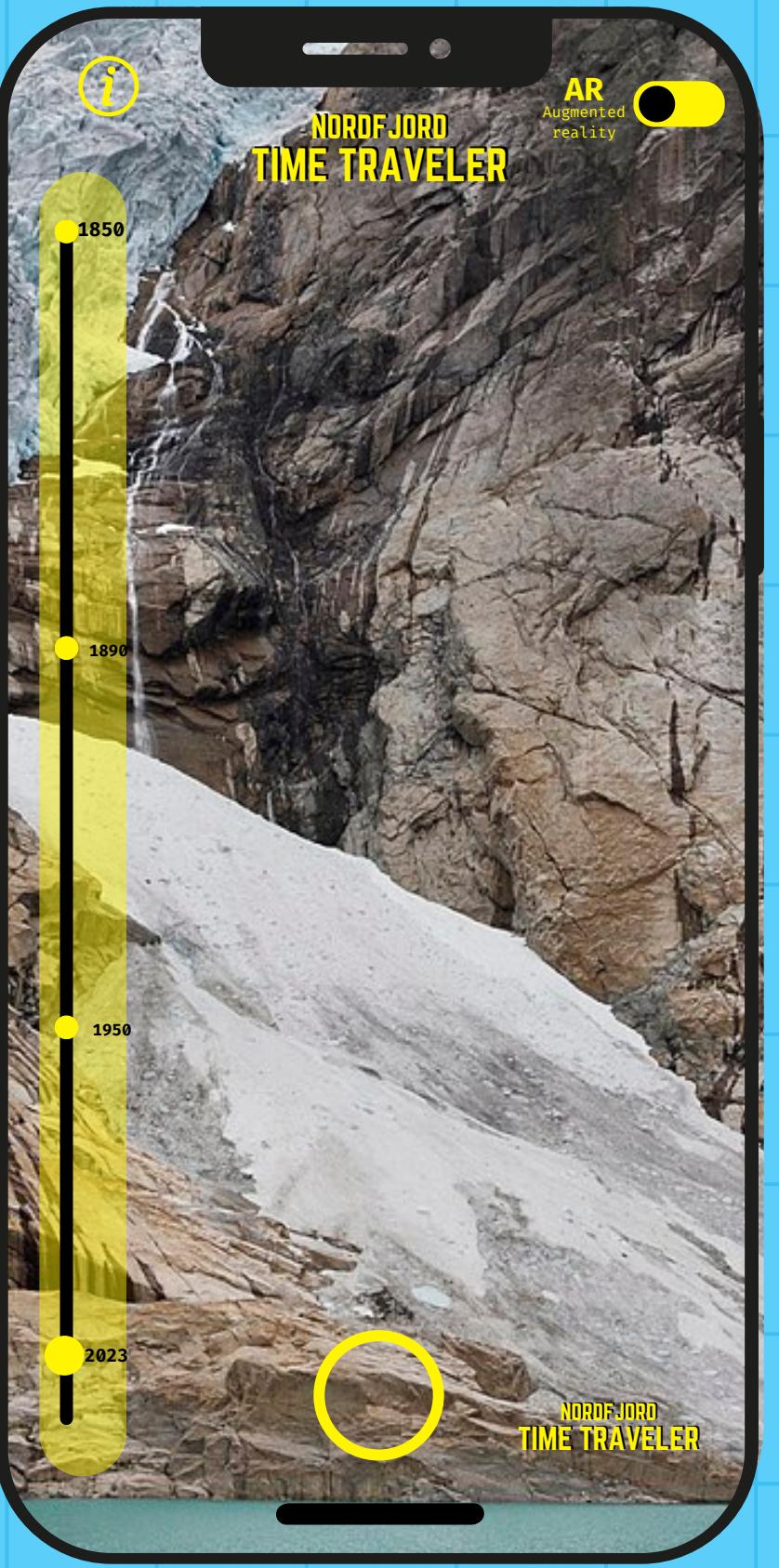
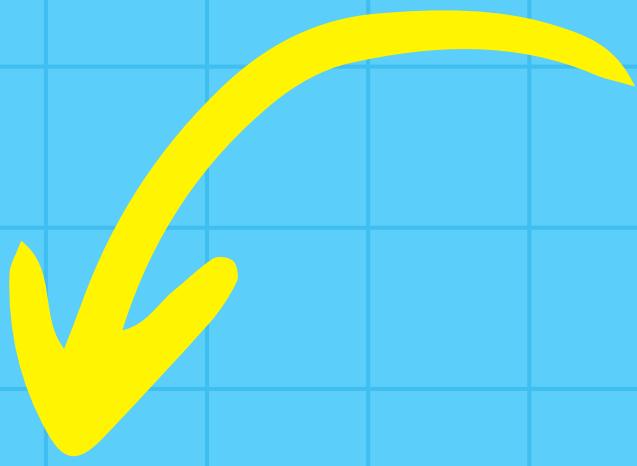


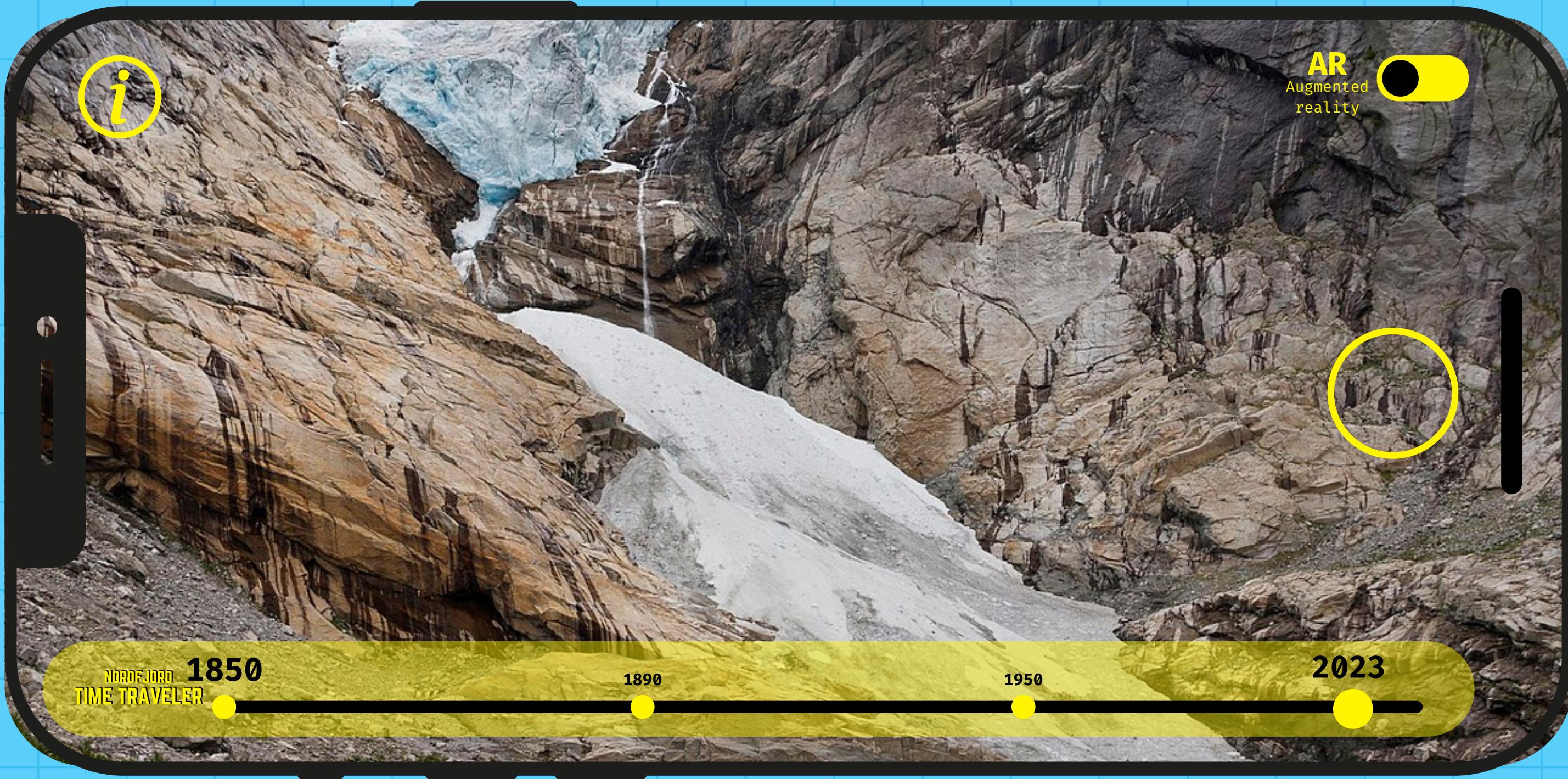
NORDFJORD
TIME TRAVELER

**NORDFJORD
TIME TRAVELER**

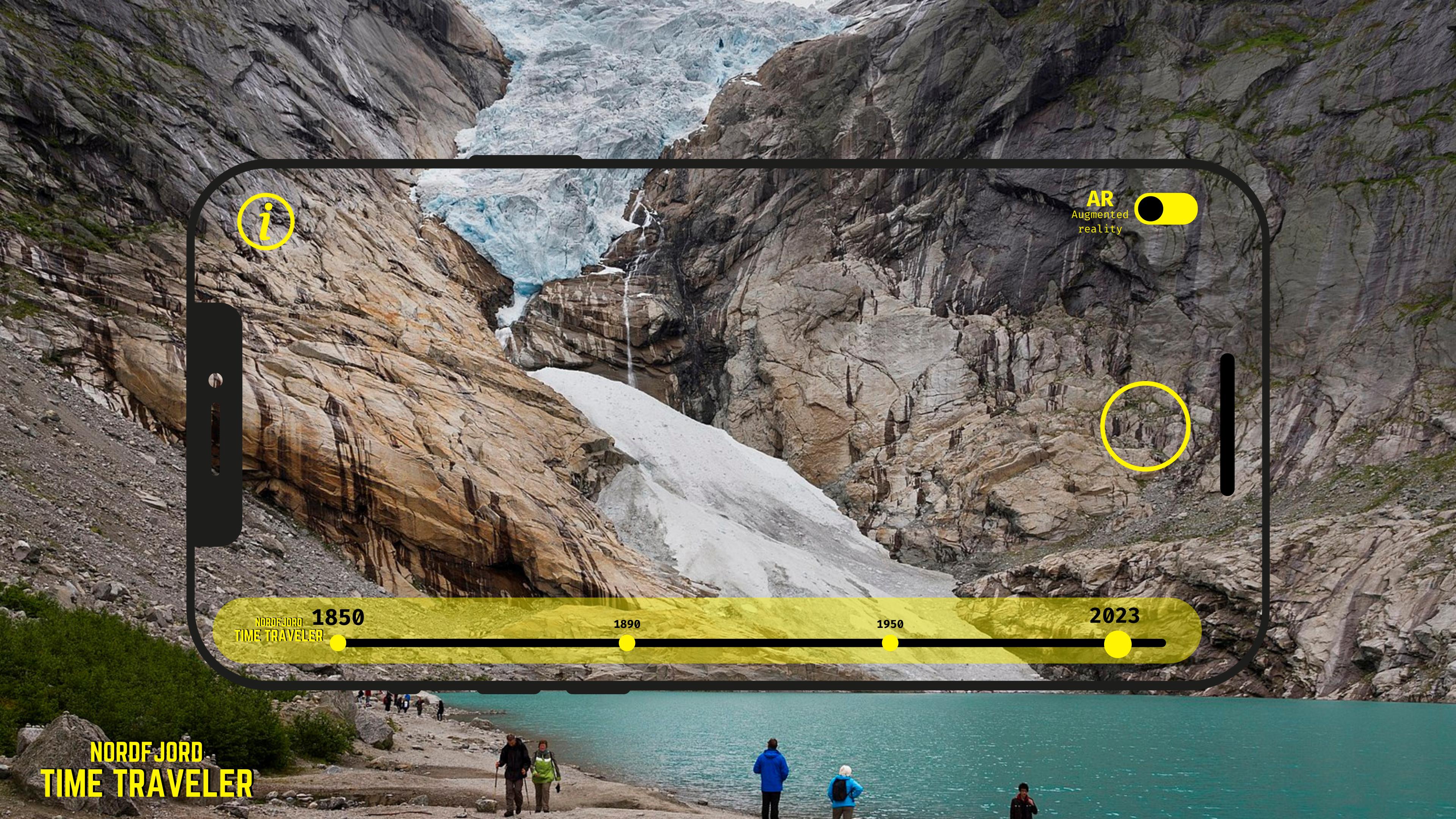


**NORDFJORD
TIME TRAVELER**

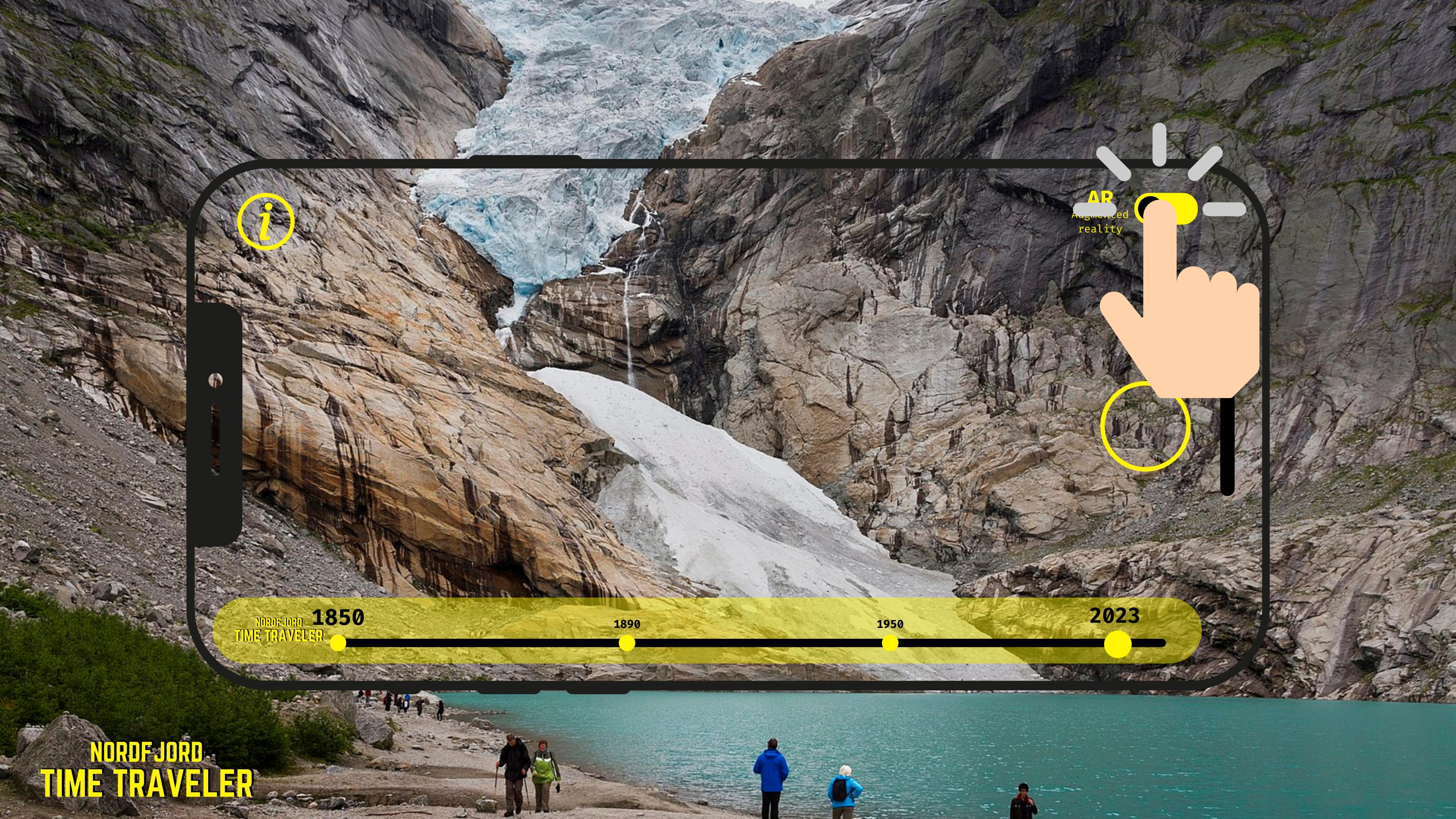




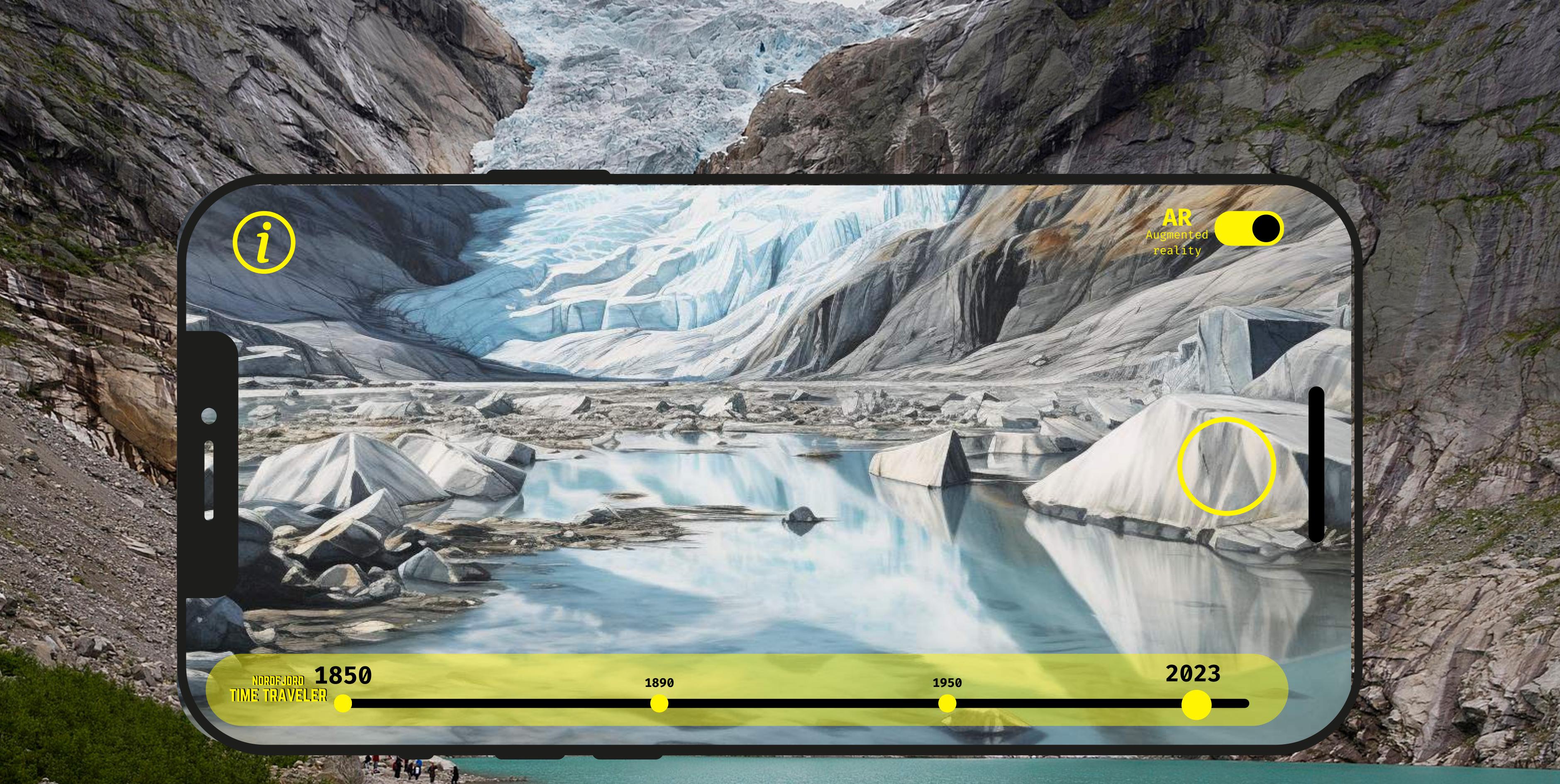
NORDFJORD
TIME TRAVELER



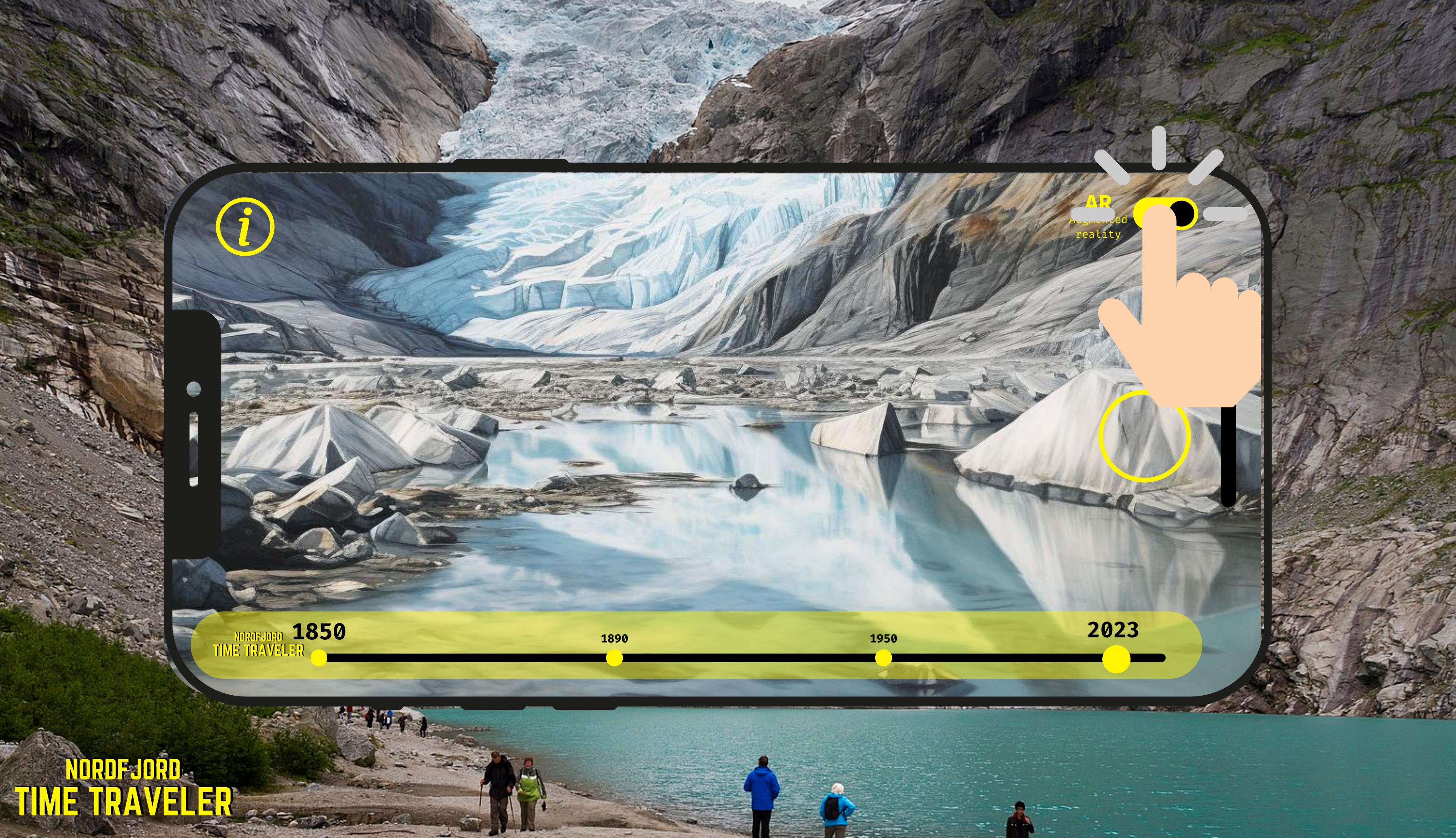
**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



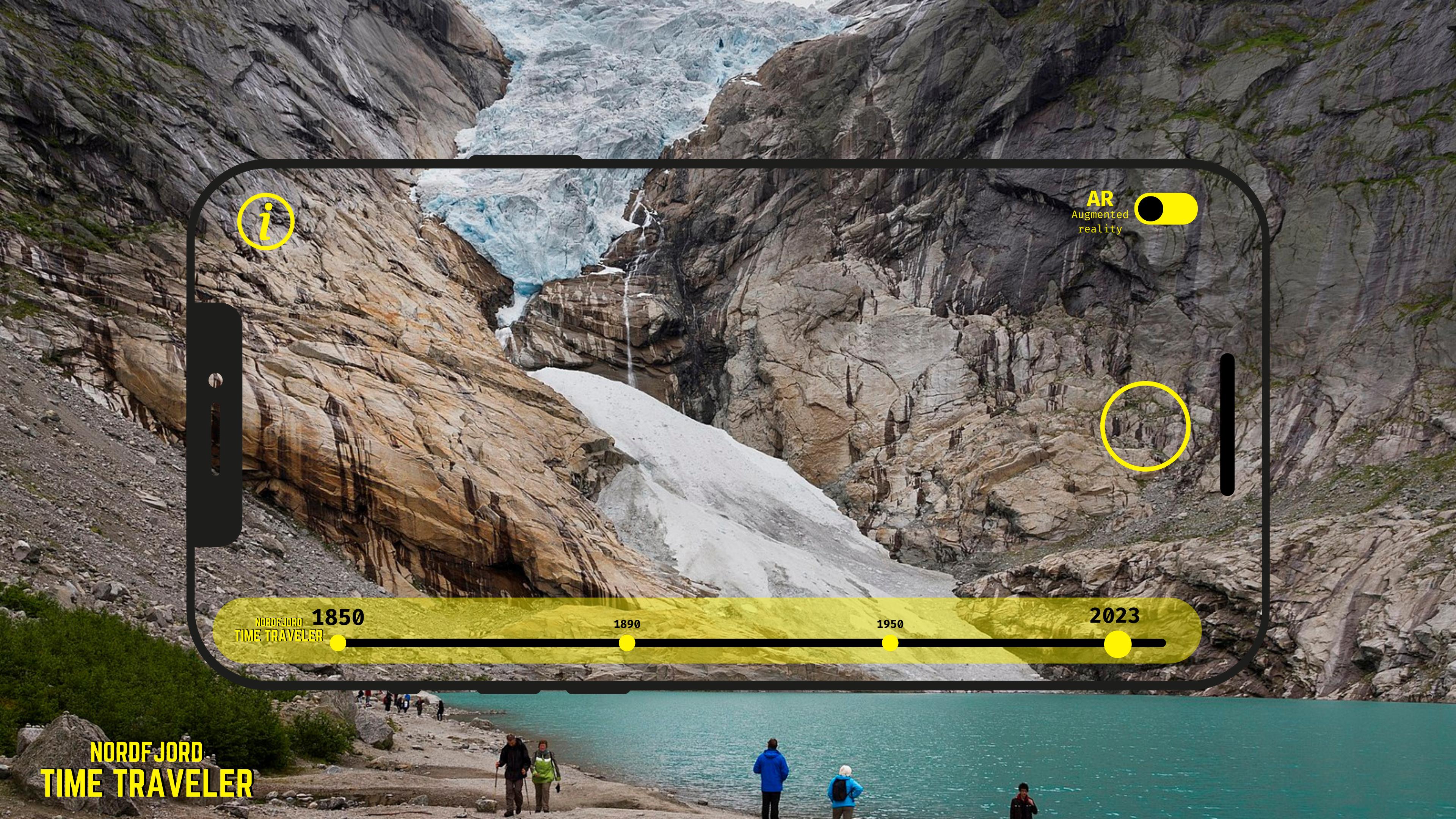
**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



**NORDFJORD
TIME TRAVELER**



**NORDFJORD
TIME TRAVELER**

NORDFJORD
TIME TRAVELER

1850

1890

1950

2023

AR
Augmented
reality



METODE?

1. Samle informasjon

Vi kontakter lokale arkiv som aviser, bibliotek og historielag for å samle bilder og informasjon.

2. Generere bilder

Basert på bilder og informasjon vil vi generere bilder med kunstig intelligens.

3. Skape to versjoner

1. versjon som er tilgjengelig overalt, i en tegneserie stil.
2. versjon som blir tilgjengelig på utvalgte steder I Stryn og Nordfjordeid. Her vil telefonens kamera følge bevegelsene og generere bilder.

4. Promotere

Vi promoterer appen til turister og lokale. Også må den synliggjøres på de utvalgte stedene.

1. SAMLE INFORMASJON

Stryn bibliotek

I det lokale biblioteket er det en historisk samling av bøker, foto, film, artikler og årbøker med informasjon om Stryn og bygdene rundt.



Nasjonalbiblioteket | Nettbiblioteket

Søk i Nettbiblioteket

Logg inn

Alt Bøker Aviser Bilder Tidsskrift Radio Kart Brev og manuskripter Musikk Noter Musikkmanusskripter Plakater Film Fjernsyn Programma

Nullstill x

Filter 1 145 Treff i bilder Sortering : Relevans

Tittel: stryn x

Vis alle objekter

Søk etter tittel stryn

DATO

Fra dato dd.mm.åååå

Til dato dd.mm.åååå

TYPE

Fotografi 698 Widerøe Flyveselskaps flyfoto fra Stryn... Widerøes Flyveselsk...

Postkort 447 Widerøe Flyveselskaps flyfoto fra Stryn Kommune - Strand.

NORDFJORD
TIME TRAVELER

Søk etter fotograf Søk etter person/sted/tema

Nasjonalbiblioteket sitt nettsted

Via nettsiden til Nasjonalbiblioteket er det mye digitalisert materiale.

1. SAMLE INFORMASJON

Avisa Fjordingen

Fjordingen er digitalisert fra 1930 til idag.



Stryn i bilder

Diskusjon Folk Hendingar **Media** Filer

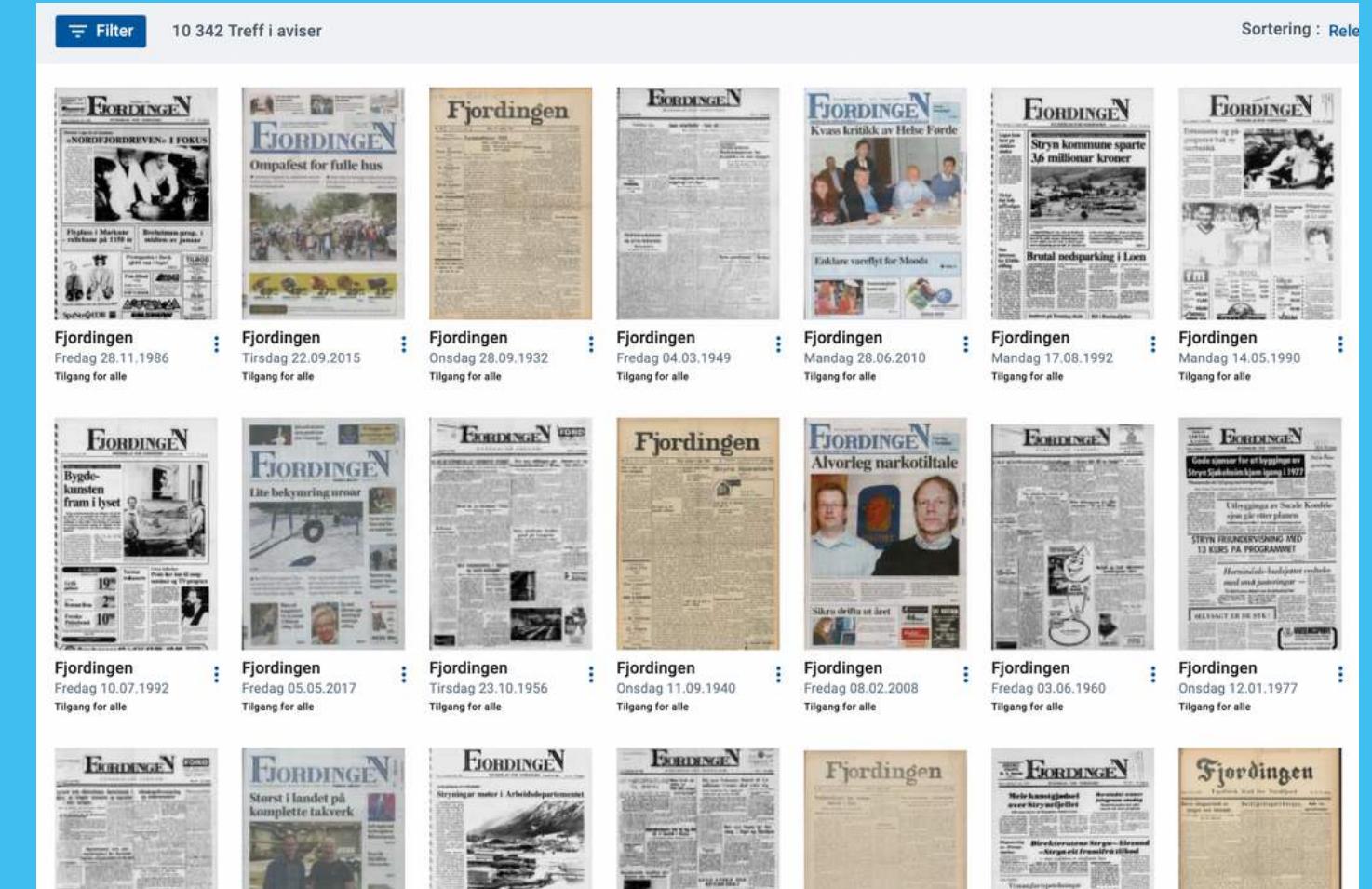
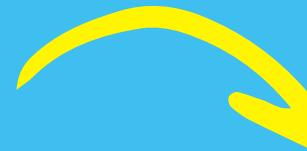
Bli med i gruppa

Media

Bilete Videoar Albums

NORDFJORD TIME TRAVELER

+ Lag album Legg til biletet eller video



Lokale

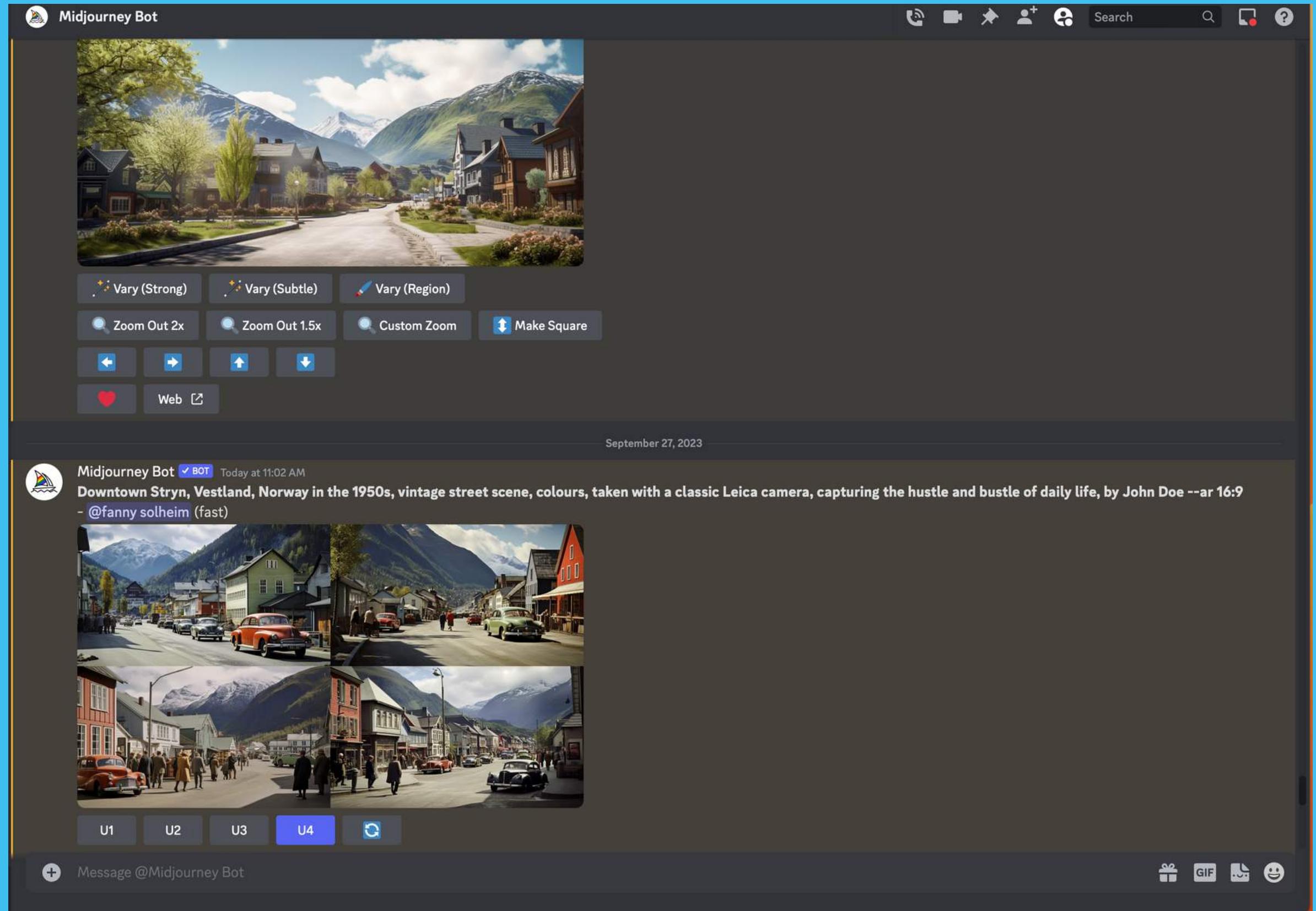
Komme i kontakt med lokale, gjøre intervju og få personlige bilder og tekster, f.eks. i Facebook-grupper.



2. GENERERE BILDER

Basert på informasjonen velger vi hvilke områder som skal få bilder.

Generere bilder med kunstig intelligens som Mid Journey og Photoshop generative fill.



3. TO VERSJONER

AR-version

2023



1950



Real photo version

2023



1990



NORDFJORD
TIME TRAVELER

3. ANIMASJON?

Vurderer å animere hendelser som ras eller lignende - i pokemon-stil.



4. PROMOTERING



Qr-code på stedene?

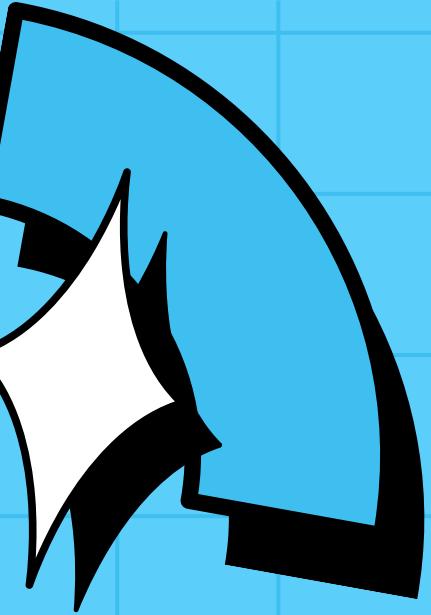
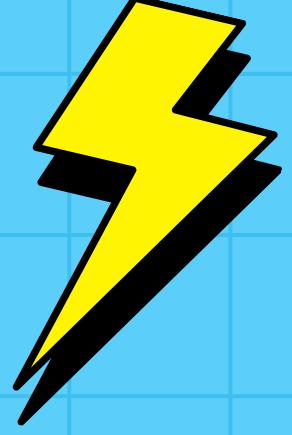
Hvordan friste brukerne til å bruke appen flere ganger?

Hvordan appellere til både turister og lokale?

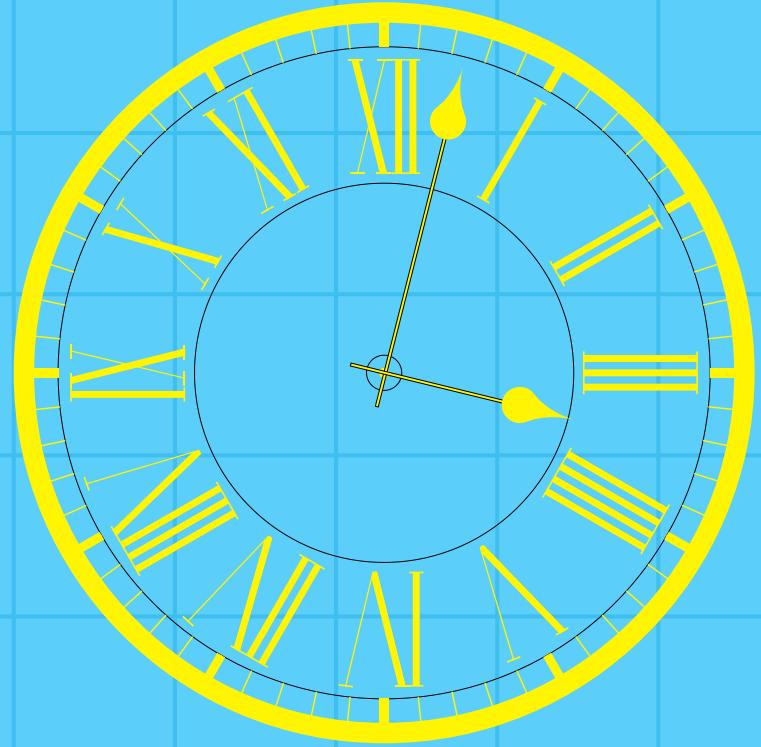
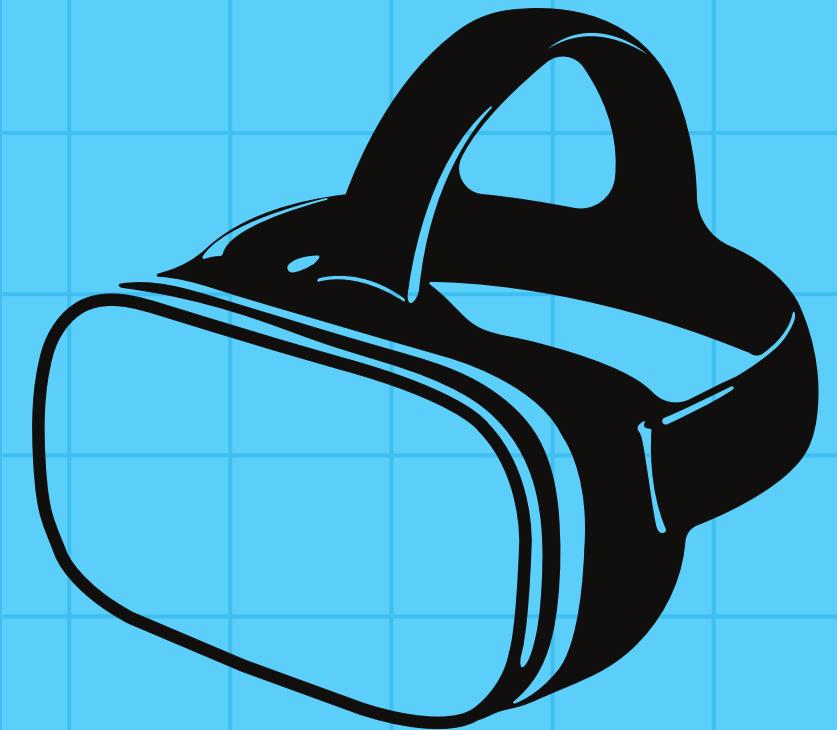
FOKUSOMRÅDE

Styrking av sosiale verdier

- 5. Lokal livskvalitet og sosiale verdier:** Å bevare og styrke livskvaliteten i lokalsamfunnet, inkludert sosiale strukturer, tilgang til ressurser, fasiliteter og fellesgoder for alle, samt unngå enhver form for sosial degradering og utnytting.
- 6. Lokal kontroll og engasjement:** Å engasjere og gi kraft til lokalsamfunn og lokale interesser mht, planlegging, beslutningstaking, styring og utvikling av lokalt reiseliv.
- 7. Jobbkvalitet for reiselivsansatte:** Å styrke kvaliteten på reiselivsjobber (direkte og indirekte), inkludert lønnsnivå og arbeidsforhold uten diskriminering ut fra kjønn, etnisitet, funksjonshemminger eller andre faktorer.
- 8. Gjestetilfredshet, trygghet og opplevelseskvalitet:** Å sørge for trygge, tilfredsstillende og berikende opplevelser for alle turister uavhengig av kjønn, rase, funksjonshemminger eller andre faktorer.



NORDFJORD TIME TRAVELER



Kandidatnummer 741

MPRO212 Medieinnovasjon, Eksamensinnlevering hausten 2023

Nordfjord Time Traveler

Innledning

«Kjedelige triste og nedslitte infotavler: Turistene viser ikke interesse i lokal historie og kunnskap, eller de finner ikke oppdatert og korrekt informasjon»

Nordfjord Time Travler er et konsept for en app som har som mål å gjøre turisme i Stryn kommune til noe større og mer spennende for de tusenvis av turistene som kommer innom der i året. Fokusområdet til konseptet er i bunn og grunn å forvandle «kjedelige og triste» infotavler, til noe mer spennende. De ønsker å gjøre det om til noe som turistene faktisk får med seg, og husker. Appen tar brukeren med i tid og viser hvordan Stryn ser ut nå, for mange år siden og til og med hvordan det kan se ut i fremtiden. Appen har noe inspirasjon fra mobilspillet: «Pokemon GO», hvor en har mulighet til å se verden foran deg gjennom mobilens kamera og oppleve en virkelighet fra før vår tid, på en ny og inspirerende måte. Formålet med appen er å vise Stryn i ulike tidsepoker, hvordan ting forandrer seg med tiden og hvordan vi som mennesker eventuelt kan være med på å forme denne forandringen. Et av appens mål er å gjøre turistene bevisste på for eksempel hvordan isbreen forandrer seg.

Arbeidsprosess

Vi har utviklet dette prosjektet gjennom det siste semesteret, og landet til slutt på Time Traveler etter mange ulike ideer. Oppgaven var å sette søkerlys på Stryn kommune og forbedring av turismen der, med søkerlys på bland annet å bruke og vise frem naturen Stryn har å by på men å samtaidig ta vare på naturen og ikke slite den ned.

Vi hadde først et annen konsept vi så vidt begynte på, hvor fokuset var å spre turistene mer på de ulike plassene i Stryn for å redusere slitasje, men samtidig få de til å legge igjen mer penger i kommunen når turistene først var der. Denne appen lignet mer og mer på TripAdvisor og andre lignende apper og vi fant ut at brukere trolig heller ville benytte seg av de appene og programmene som allerede er godt etablert til slikt, enn å ta i bruk noe nytt og laste ned en ny app. Derfor, istedenfor å lage noe lignende det som allerede finnes, ønsket vi heller å lage noe nytt, og noe som ikke var tatt i bruk før.

Det første vi tenkte på var mobilens kamera den dens betydning for folk som ferierer. Hvordan kan vi ta i bruk mobilkameraet på best mulig måte og gi det en ny bruksområde?

Da det å ta bilder på ferie er en stor del av å feriere, og mobilkameraet er det kameraet som er mest brukt av alle, og lett tilgjengelig, ønsket vi først å legge til infobolker på det telefonen tok bilder av, for eksempel hvis en pekte mobilen på isbreen i Stryn, så kunne en få opp info om breen ved siden av bildet. Vi likte ideene om å få info om aktiviteter/gjøremål i Stryn ved bruk av kameraet, men på en annen side synes vi at dette var litt «tynt» ettersom det ikke er så veldig nyskapende. Deretter lekte vi med tanken om å få opp bilder, fremfor tekst eller i kombinasjon med tekst. På denne måten vil det være lettere og mer interessant og lese et bilde og forstå det på denne måten, enn å se mye tekst. Deretter, etter en del idemyldring kom vi derfor med ideen om å kunne «reise i tid», ved å kunne bruke mobilen/kameraet og oppdage hvordan det så ut for mange år siden, nåtiden og hvordan ting vil komme til å se ut i fremtiden. Vi var noe usikker på om dette konseptet eksisterte fra før, men etter research fant vi en app, eller nærmere sagt et spill som kunne minne om dette, nemlig Pokemon GO. Denne appen bruker virtuell virkelighet kombinert med virkelighet for å prosjektere fiktive karakterer.

Tekniske og praktiske hindringer

Når vi hadde kommet så langt i prosessen at vi skulle begynne å lage appen, hadde vi lyst til å få dette frem så visuelt som mulig. Vi ønsket derfor å vise frem prosjektet i et program som heter Figma. Dette er et program hvor man kan lage og programmere fiktive mobil-apper. En av grunnene til at vi ville bruke Figma, var på grunnlag av at prototypen vår var i utgangspunktet visuell hvor det var vanskelig å forklare og sette ord på det, uten å vise hvordan den fungerer visuelt. Prototypen besto av mange ulike avanserte teknikker som vi ønsket å få frem og visualisere, slik som å vise Stryn i ulike tidsepoker, noe som kan være vanskelig å forklare med ord. Pokemon GO var også en app som vi hentet mye inspirasjon fra, når det gjelder å projektere en annen versjon av den virkelige verdenen ut ifra det kameraet på mobilen ser. Dette er også noe som er vanskelig å forklare uten å ha noe visuelt i vise til.

Vi begynte prosessen med å lage appen i Figma. Det er i bunn og grunn et enkelt program, og det er lett å sette opp en enkel app i. Med tanke på at appen vår var ganske avansert fant vi raskt ut at det kom til å bli ganske avansert å få med alle funksjonene vi ville ha, og at dette kom til å ta mye tid, noe vi ikke hadde så mye av ettersom vi skulle vise dette frem bare noe dager etterpå. Vi hadde mye annet å gjøre samtidig og vi ønsket heller å bruke tiden vår på å utvikle prototypen og dens potensiale. Vi valgte derfor å gå bort i fra Figma og heller visualisere dette igjennom tegninger og illustrasjoner i form av en PowerPoint-presentasjon vi hadde starter å utvikle tidligere i prosjektfasen. Det hadde vært bedre rent visuelt å vise frem appen som en faktisk fungerende app i Figma, men når vi likevel ikke fikk til alle funksjonene vi ønsket, var det like greit å visualisere dette med bilder og heller forklare bedre og håpe på at publikum forsto og visualiserte seg det samme som oss.

Refleksjon og fremtidsperspektiver

Som konsept syns jeg denne prototypen fungerer godt, og har mange gode løsninger som Stryn kommune står ovenfor. Når det gjelder hvordan denne appen fungerer i praksis er jeg litt mer usikker på om dette lar seg gjøre å lage. Vi har jo brukt Pokemon GO som eksempler flere ganger og hentet mye inspirasjon fra denne appen, samtidig som Pokemon GO allerede er en app som eksisterer og fungerer godt. Jeg tror uansett at dette vil vært en app som kommer til å kosten en del å få laget, og trenger mye avansert teknologi for å klare å gjennomføre dette. Det er også mange ubesvarte spørsmål når det kommer til det med tidsreise for eksempel. Vi alle kjenner jo mer og mer til fenomenet «AI» nå og denne appen kommer definitive til å trenge AI teknologi for å fungere, men vil appen likevel klare å lage interessant og realistiske bilder fra de ulike tidsepokene for eksempel? Det er viktig for at dette skal fungere at det ser bra og realistisk ut, samtidig som at det er uvisst om AI teknologien er så bra enda at dette er mulig. Når det gjelder bakover i tid har vi jo en del arkivmateriale å gå ut ifra, men hvor mye materiale har vi fra alle plassene i Stryn for eksempel? Jeg tror dette kan funke bra hvis man velger ut spesifikke plasser å bruke appen på. Eksempelvis en enkel bygning eller isbreen, men går man ikke da lei av å bruke appen hvis den bare fungerer noe få plasser og ikke over alt slik som Pokemon GO gjør? En annen ting man kan diskutere er om denne appen egentlig vil fungere bedre i en annen setting enn turisme. For eksempel et godt argument vi har til appene at dette kan være en app befolkningen i Stryn trolig vil like da den baseres seg på Stryns historie og hvordan ting så ut før.

Befolkningen i Stryn er nemlig ikke så begeistret for turismen alltid og de har gode argumenter på at turistene ødelegger naturen med mer. Derfor tenkte vi at denne appen kunne være med på å få både turistene og befolkningen til å se på det med turisme og Stryn på en mer positiv og givende måte, men som samtidig kan være miljøforebyggende. Men kanskje en ikke skulle rettet dette mot turistene i det hele tatt, men mer mot den faktiske befolkningen og de som er interessert i å lære om historie. Kanskje det er en mer passende målgrunne for denne appen og kanskje denne appen kan være mer som et læreverktøy enn turistverktøy.

Avslutning

Nordfjord Time Traveler er et stort og ambisiøst konsept for å prøve å gjøre om på og legge til nye opplevelser med tanke på turisme i Stryn kommune. Igjennom ny teknologi slik som AI, og det å bruke det at turistene allerede bruker mobilen som kamera vil vi gi nytt liv til Stryn og få turistene til å se på ting med nytt perspektiv. Vi tar turistene med på en tidsreise i Stryns historie, samtidig som vi ser fremover mot det fremtiden eventuelt kan bringe.

Ideen oppsto etter å ha sett på kjedelige infoskilt i Stryn, og vi ønsket å gjøre denne passiven til noe mer spennende og engasjerende for turistene ved bruk av mobiltelefonens teknologi på en ny måte som ikke har blitt gjort før, med inspirasjon fra et suksessfullt mobilspill. Dette prosjektet har tatt mange ulike retninger, men ledet oss til slutt til den prototypen vi har nå i dag, ved å kombinerer virkeligheten, informasjon og historiefortelling. Vi møtte mange tekniske problemer på veien og vi løste disse problemene etter beste mulig evne. Vi fant ut at selv om vi har en idé og ikke helt vet hvordan alt det tekniske fungerer er det likevel fullt mulig å legge opp til en forklaring av dette slik at andre kan forstå og eventuelt hjelpe oss videre med å realisere ideen vår. Vi ble ledet inn i kreative løsninger på problemene våre, noe som skapte nyttenking og hjalp oss med å forme prototypen vår enda mer.

Det å se på konseptet og prototypens fremtidige muligheter har også satt i gang mange andre tanker hos oss, og fått oss til å se på andre bruksområder til produktet vårt og at dette kanskje fungerer best hos en annen målgruppe enn det vi først tenkte. Denne prototypen er kanskje også best litt lengere inn i fremtiden med tanke på den teknologien vi har tilgjengelig nå. Kanskje er det mer riktig å vente med å lage denne til AI har blitt enda bedre, eller kanskje er det mulig å lage en forenklet versjon av denne og utvikle produktet videre etter som teknologien også utvikles.

I sin nåværende form representerer prototypen et godt konsept, men det krever ytterligere utforskning og teknologisk utvikling for å bli en realitet. Det kan være nødvendig med en mer nøyne definert målgruppe og en grundigere vurdering av appens potensielle anvendelsesområder, enten det er som et turistverktøy eller et pedagogisk verktøy for lokalhistorie.

Slik som prototypene er nå representerer den et god konsept, men krever mye faglig kompetanse og ny teknologi for å få prototypen til et realistisk produkt. Nordfjord Time Traveler har vist seg å være et utfordrende, men spennende prosjekt, selv om veien videre kan være krevende og vi ikke helt vet om det er lønnsomt å realisere prototypen.