



K  
E  
I  
L  
A

Forretningsplan

- TILBAKE I TID -

# SEILA

-er en app som inneholder gøyale spill. Spillene skal oppfordre spillerne til å lære mer om historien fra Skudeneshavn. I spillene kan du blant annet dra på seiltur og sortere sild.

Disse spillene vil gi deg innblikk i hvordan livet var under sildetiden i Skudeneshavn på en morsom og interaktiv måte. Gjennom hjernetrim og spill, blir man mer motivert til å lære.

“Egentlig likar eg ikkje museum.”  
– Gutt 11 år

“Likar museum, om eg kan lære om dei som har levd før.”  
– Gutt 9 år



**88.2%**



Liker å løse oppgaver sammen med familien/venner

**64.7%**



Foretrekker en app i stedet for nett

**58.8%**



Liker hjernetrim bedre enn fysiske utfordringer

## Problem

Barn 9 til 11 år synes det er kjedelig å dra på museum. Når det nye miniatyr senteret åpner i Stavanger, må vi finne en løsning for hvordan barn og familier skal besøke senteret igjen, igjen og igjen.

## Løsning

Vi har løst dette med en app med gøyale spill, som vil vekke konkurranseinstinktet hos brukerne. Sammen med venner og familie kan du lære mer om sildehistorien på en morsom måte.

# Hvordan fungerer SEILA

Link til prototypen: [Trykk her for å prøve](#)

- 1** Start spillet med å velge en karakter. Her kan du velge blant Borgermester, Sildadame og Fisker.



- 2** Når du har valgt karakter, får du høre litt om deres oppgave i samfunnet på denne tiden.



- 3** Karakteren vil følge deg gjennom spillet. Når det dukker opp en tekstboble vil det være mulig å spille av et lydklipp av teksten.

- 4** Du vil få ulike spill ut ifra hvilken karakter du velger. Velger du fiskeren vil du kunne seile skuta inn til Skudeneshavn.

- 5** Et eksempel på et annet spill er å fange silden i tønna. Her må du sortere den rette silden. Dette spille hører til fiskeren.

- 6** Til slutt vil du kunne se hvor mange poeng du har samlet opp gjennom spillene. Sammenlign resultatet med de andre spillerne!



# Reaserch:

Vi tok kontakt med ulike bedrifter og museer for å sikre oss gode forkunnskaper. Ole Madsen fra arkeologisk museum sier at digitale hjelpermider førte til mer engasjement hos de besøkende. De merket en uvilje mot å laste ned en app. Derfor valgte vi å ha utlån av nettbrett med appen allerede installert. Vi var også i kontakt med sjøfartsdirektoratet som fortalte at de har gode erfaringer med spill. Vi fikk innsyn i designet deres.

**“ En kombinasjon av uvilje mot å laste ned appen og at vi etter hvert mistet troen gjorde at denne ikke ble noen suksess”.**  
- Ole Madsen

# Måltall

Vi kommer til å teste ut appen med en 5. klasse før lanseringen. Dette forsikrer oss om at appen er engasjerende og lærerik før vi lanserer den.

Vi skal ha en vurderingstjeneste i appen. Når spillet er ferdig kan man gi en tilbakemelding fra en til fem seilskuter.

## Kostnader

Appen vil koste rundt 300.000 kroner. Vi vil trenge 5 personer til utviklingen av appen, – App designer, utvikler, visjonsbærer, quality assurance og markedsfører.

Innkjøp av Acer 7 nettbrett, kan komme på en pris på ca 995 kr pr stykk. Vi tenker å kjøpe inn 50 enheter. Dette vil det ha en kostnad på 49750 kr, men det kan bli billigere om man kjøper i bulk. Power og Elkjøp har vist interesse for et samarbeid.

Vedlikehold av nettbrett vil innebære jevnlige oppdateringer, utbytting og reparasjon. En bedrift som kan være aktuell for dette er ATEA.

Nettbrettene skal også forsikres. Dette blir en utgift på rundt 15.000 kroner, med en 24 måneders forsikringsavtale for alle 50 nettbrettene. Elkjøp har denne forsikringsavtalen.

## Inntekter

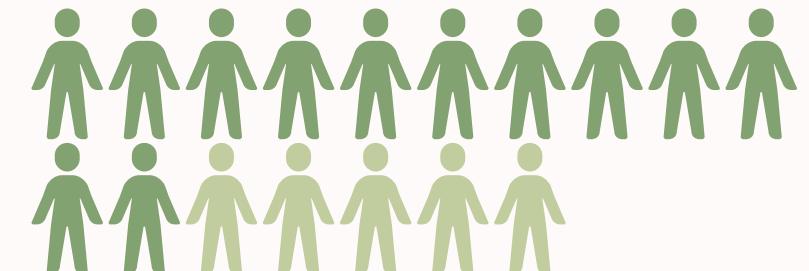
Inntekter for dette prosjektet er inngangsbilletter til Rogaland i miniatyr og utleie av nettbrett.

Vi har også fått en sponsoravtale med Aakra & Skudenes sparebank.

I tillegg kan man betale for å ta bilde foran en greenscreen og plassere seg inn i miniatyrbyen. (Se bilde på neste side)

Vi kan også tjene på å utvikle liknende apper for andre museer.

**12/17 likte å fortelle og vise bilder om hvor de har vært til andre**





# Om oss



Siri Storesund Hansson  
Prosjektleder



Einar Steensnæs Engedal  
Videoprodusent



Iver Schøyen Løkken  
Videoprodusent/  
Innholdsprodusent



Lene Brochgrevik  
Innholdsprodusent



Anna Rosé Walderhaug  
Intervjuer

# FORRETNINGSPLAN

## PROBLEM

En 11 år gammel gutt sa:

"Egentlig likar eg ikkje museum!!!"

Ut ifra det, kom vi frem til denne problemstillingen:

"Hvordan får vi et museumsbesøk til å bli mer engasjerende og interaktivt for 9-11 åringer?"

En gutt på 9 år svarte:

"Likar museum, om eg kan eg lære om dei som har levd før."

## LØSNING

- Vi har løst dette med en app med gøyale spill, som vil vekke konkurranseinstinktet hos brukerne. Sammen med venner og familie kan du lære mer om sildehistorien på en morsom måte.

## MÅLTALL

- Appen skal testes ut av en 5. klasse før lanseringen. Dette gir oss tilbakemeldinger slik at vi kan gjøre eventuelle justeringer før lansering.
- Når spillet er ferdig kan man gi en tilbakemelding fra en til fem seilskuter.

## UPS

- Spillerne får en unik audiovisuell reise hvor de får kjenne på konkurranseinnstinkt og samhold. Spillet motiverer brukerne til å lære om Skudeneshavn sin historie i Sildetiden.

- Du er ikke på senteret for å kikke på noen miniatyrbygg, men også for å lære og være en del av denne lille verdenen.
- Du kan besøke museet flere ganger, uten å bli lei. Du kan nemlig velge ulike karakterer, og dermed få en splitter ny opplevelse hver gang du spiller.

## KONKURANSEFORDDEL

- Spillet gjør museet mer interaktivt, ingen andre museum tilbyr det samme.
- Andre opplevlessenter i Rogaland tar ikke i bruk digitale hjelpe midler rettet for barn.

## KUNDE

- Primærmålgruppen vår er barn på 9-11 år. Det er kjent at barn er glad i spill.
- Sekundærmålgruppen er familier. Vi kommer også til å nå norske og utenlandske turister.

## KOSNADER

- Appens vil koste rundt 300.000 Kroner.
- Innkjøp av nettbrett, acer 7, koster 995 Kr per stykk. Dette gir en total pris på 49750,-.
- Vedlikehold av nettbrettene, oppdateringer, reparasjoner og utbyttinger.
- Forsikring av nettbrettet vil koste rundt 15.000 kroner for 50 nettbrett.

## INNTEKT

- Videre salg av produktet til andre museer.
- Skudnes & Aakra Sparebank vil støtte prosjektet. Power og Elkjøp har begge to bedt om et møte angående et samarbeid.
- Salg av bilder tatt foran en green screen, der man plasserer seg selv i modellen av Skudeneshavn.
- Billettsalg til Rogaland i miniatyr og utleie av iPad.

**UNGT  
ENTRE  
PRENØR  
SKAP**

**V** Validé



KARMØY BANKEN  
**Skudenes & Aakra  
Sparebank**

