



# Mini Quest

DIN GUIDE TIL EVENTYR



# MINIVERSE COLLECTIVE



**ELIN ØDEGÅRD**

**PROSJEKTLEDER**

Strukturert og løsningsrettet.



**HILDE OLAUSSEN**

**INTERVJUER**

Samfunnsengasjert og nysgjerrig.



**SOFIE N. GRØNÅS**

**INNHALDSUTVIKLER**

Detaljørtert og kreativ.



**JOHANNES HELLAND-HANSEN**

**VIDEOPRODUSENT**

Lidenskapelig og innovativ.

## **Ifølge våre intervjusvar med 5.klassinger:**

Bruker de fleste mobiltelefonen  
til underholdning, både  
gjennom spill og videoer

Mange liker å utføre oppgaver  
og lære ved hjelp av  
datamaskiner eller nettbrett

Noen nevner frustrasjonen ved  
å ikke kunne samhandle med  
utstillinger på museum

# **Problemet**

Ifølge våre undersøkelser kjeder  
5.klassinger seg lett ved besøk på museum  
fordi de ikke kan samhandle og sosialisere.

Hjemme bruker de skjerm for å bli  
underholdt og ut av nysgjerrighet av hva  
de kan finne og lære.

Hvordan kan skjermbruk på  
miniatyrmuseet skape en underholdende  
og lærerik opplevelse for barn som ellers  
hadde kjedet seg?

# Interaktivitet, sanser og kreativitet

MiniQuest er en måte å skape stimuli for 5.klassinger under besøket på Rogaland i Miniatyr.

Appen er et spill med utfordringer som oppfordrer barna til å utforske og samhandle med det de ser.

De blir underholdt med oppgaveløsning, samarbeid og sanseopplevelser som får dem til å bruke utstillingen aktivt mens de lærer historien bak Skudeneshavn.





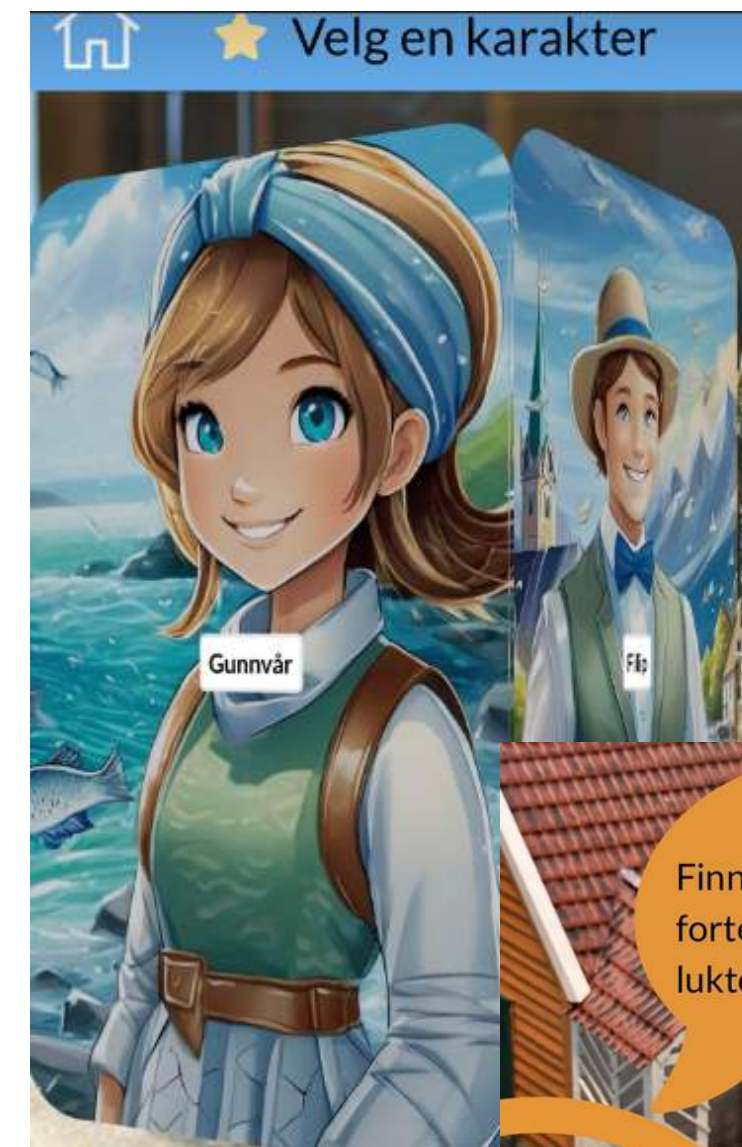
Hvordan fungerer

# MiniQuest-appen

MiniQuest vil berike opplevelsen uten å ta for mye fokus fra miniatyrutstillingen.

Appen åpnes opp på utlånte mobiltelefoner med en gang skoleelevene ankommer utstillingen og de blir kastet rett ut i første utfordring! Gjennom telleoppgaver, tegnekonkurranser og "Hva lukter det her?"-oppgaver blir de guidet gjennom hele utstillingen.

Appen tilbyr en personlig opplevelse på samme tid som elevene er sosiale. Alle velger seg en historisk karakter å spille med og elevene kan gå sammen med hverandre for å snakke om hvordan deres forskjellige spillreiser går.



## **Problem**

Blir stillestående miniatyrutstilling kjedelig for 5.klassinger?

Aktiverere læring med hensyn til lite oppmerksomhetsspenn og et behov for å være aktiv og sosial

Skape interaktivitet og engasjement på utstillingen

## **Løsning**

En app der barna får lært om kulturen og historien i Skudeneshavn på en interaktiv måte med hjelp av både samarbeid og samhandling med den virkelige verden og hverandre

## **Suksesstegn**

45-60min

Spørreundersøkelse på skolen i etterkant. Har de lært noe og hatt det gøy?

## **USP**

Personlig opplevelse, samt kan være sosial med vennene

Sanser og kreativitet

Lærer om lokalkulturen i fylket sitt gjennom en unik blanding av skjerm og fysisk aktivitet

Økt sosialt læringsutbytte

## **Konkurransfordel**

Kjente elementer fra andre spill

Gratis reklame hvis 5.klassingene deler den positive opplevelsen sin videre

## **Kanaler**

Avtaler med skoler i Rogaland

Mediaomtale

Plakater inne på utstillingen

## **Kunder**

Familie til 5.klassingene

Lærere for 5.klassingene

Skoler i Rogaland

## **Brukere**

5.klassinger på obligatorisk skolebesøk

Venner av 5.klassingene

4.-7.klassinger

## **Kostnader**

- Telefoner med appen til utlån: 100 x 1000kr = 100.000kr (mulig å løse med sponsorat)
- Utvikling (løpende): 150.000kr
- Design, prototypetesting: 330kr/t x 110 timer = 36.300kr
- Programmering og vedlikehold av appen (Samarbeid med Datateknologi på UiS): 20.-50.000kr (markedsføringsmateriale, lisenser)

## **Inntekter**

Skolen kjøper inngangsbilletter  
Salg av sluttprodukt  
Investorer  
Stiftelser: SR-Bank, Equinor



## PROSJEKTLEDER

Elin Ødegård

## E-POST

el.odegard@stud.uis.no



Klikk her for link til VEV

## Redaksjonell entreprenørskap og prosjektutvikling BFJ302-1 2024



Validé

Factiveerse



**TekLab**

