

Ref.: Konceptoplæg Kemo-Kasper

Udarbejdet af: Jakob Vibild / August 2019

Cc.: Tommy Brygger (TB)

Historie

Bogen

"Kemo Manden Kasper – og hans jagt på de sure kræftceller"¹, er skrevet og tegnet af Helle Motzfeldt tilbage i 1991, fordi hun havde behov for at forklare sin dengang 6-årige nevø Thomas med kræft om hvorfor man skal på kemo-kur, når det nu betyder at man får det dårligt, kaster op og taber håret. Bogen er en international bestseller og er oversat til flere sprog.



kemo-kasper.dk

Bogen findes stadigvæk, men i 2007 besluttede vi desuden at "opgradere" Kemo-Kasper, så han også kunne bruges i en lidt ældre målgruppe. Dette betød, at der blev lavet en grafisk "makeover" på Kemo-Kasper og der blev lavet et online spil, som der blev afholdt DM i simultant på 4 forskellige steder i Danmark. Der var mange præmier og sponsorer inde over denne event og det betød selvfølgelig stor opmærksomhed før og under selve lanceringen. Herefter blev spillet givet frit, og vi har fået tilbagemeldinger løbene om at spillet blev benyttet på hospitalerne både i DK og Skandinavien.

Kemo-kasper Appen

Med udbredelsen af smartphones besluttede vi i 2015, at lave en app version af spillet. Den blev lanceret på foreningens generalforsamling på Hotel Legoland. I forbindelse med nylanceringen blev den "gamle" historie fra 1991 desuden udfærdiget i tegneserie version, med mulighed for oplæsning.

Igen har der løbene været meldinger fra hospitalerne om at spillet blev brugt der. Senest blev vi i slutningen af 2018 gjort opmærksomme på at det ikke længere var muligt at downloade spillet i Apples iStore. Årsagen hertil er, at der ikke er "re-kompilet" kode og den kodeversion som spillet er lavet i, er derfor mere eller mindre forældet.



¹ På cancer.dk (<https://www.cancer.dk/hjaelp-viden/andres-erfaringer/boeger-om-kræft/boeger-boern/boerneboeger-kræft/>) oplyses at de ikke længere udgiver Helle Motzfeldts bog. Det bør rettes til en henvisning til os.

SWOT

Styrker

Vi ved, fra henvendelserne fra hospitalerne, at der er behov og opmærksomhed omkring dette spil og historien. Spillet befinder sig i genren "infotainment" og er noget der aktivt søges på. Ved at være afsender på et allerede seriøst og velkomponeret univers, bevæger FMKB's rolle sig fra "vigtig" (men noget som "alle" kan lave), til uvurderlig (der er reelt ikke andre der kan lave dette).

Muligheder

Der ligger et kæmpe kommunikationspotentiale for FMKB i distributionen af Kemo-Kasper. Såvidt vides har foreningen rettighederne til historien (check) og der er altså ikke andre organisationer der kan gå ind i "universet", uden at vi i hvert fald byder dem indenfor.

Dialog med læger og plejepersonale er en mulighed som bør indgå i det fremadrettede udviklingsarbejde med appen.

Bogen om Kemo-Kasper er allerede ude i hele verden. Det vil være nærliggende at tage skridtet og også lancere sprogversioner af den nuværende App, som noget af det første. Hjælp til oversættelse og indtalelse og distribution kan forventeligt opnåes hos ICCCPo (<http://www.icccpo.org/>)

Har kontaktet den oprindelige grafiker (Luke Seguin Mcgee), som gerne vil fortsætte samarbejdet.



Der har tidligere været tale om at visualiseringer i forbindelse med sygdomsbehandling (af mange forskellige typer) har en gavnlig effekt. Det vil være interessant at se om der kunne findes noget forskning på dette – og eventuelt tilknytte et forskningsprojekt på brugen af Kemo-Kasper appen – (fx kan der registreres øget helbredelse efter ibrugtagning).



Fundraising: Overvej mulighed for "global" indsamling i app. (undersøg: Support further development)

Svagheder

Appen er i dag kodet i noget der hedder "Coco". Denne kode er ikke længere supporteret, hvilket betyder at den ikke længere kan compiles (genskabes med opdateret kode). Jeg har haft to programmører til at kigge på dette og begge har foreslået at overføre Appen til "Unity" (en "open source" global spiludviklingsplatform, som til og med har et DK ophav <https://unity.com/>).

Det oprindelige udviklingsfirma (Uovo), er lukket og medarbejderne sidder i nye stillinger og kan ikke længere forventes at bruge tid på udvikling. Der skal findes nye udviklere.

Trusler

Udviklingen af appen, bør ske ud fra en overordnet strategisk beslutning om at man ser opgaven: "formidling om kræft til børn" som vigtig. Fundraising bør IKKE være en del af appen. Pengene til udviklingsarbejdet skal derfor komme udefra og det kan være en trussel hvis disse mangler.

Hvis vi lancerer noget, som ikke fra start er gennemtænkt. Er der en risiko for at fx KB, vil gå ud og skabe et alternativt univers og herved overtage ansvaret fra FMKB.

Målgrupper

Udover "vores egne børn", ligger der et stort potentiale i en perifær men stor målgruppe af børn der har et familiemedlem med kræft. Der ligger også en stor formidlingsopgave i det at skulle forklare hvorfor far eller mor er syge.

Projektopdeling

På nuværende tidspunkt kan projektet opdeles i tre grundlæggende faser, samt en pre- og en fortløbende proces.

Pre-fase

Prefasen, er den vi befinder os i nu. Den handler om at få analyseret mulighederne, budgetteret og klarlagt handlingsforløbet herefter. Prefasen bør munde ud i en godkendelse eller afvisning af projektet, hvorefter man går over til de næste faser.

Fase 1 (genskabelse)

Den nuværende version skal genskabes og recompiles, hvorefter den skal gøres tilgængelig på platformene: Web og som app på hhv. GooglePlay og iStore. Denne fase vil være den tungeste rent omkostningsmæssigt på udviklingsfronten. Valg af de rette udviklere er essentielle idet der skal lægges vægt på pris/dygtighed og mulighed evne for langsigtet samarbejde.

Så snart appen atter er tilgængelig online, skal laves en mindre relancerings-event (highlight på web/facebook og evt. nyhedsbrev). Og der tages kontakt til læger og plejepersonale som vurderes villige til at samarbejde om det videre forløb (særligt fase 3)

Fase 2 (sprogversionering)

Der udarbejdes et master dokument, som oversættes til engelsk. Der dokumenteres en tekst/fil struktur, som gør implementeringen af oversættelser gnidningsfrie

Overvej også ny hosting mulighed (internationale domænenavne, samt server/DB behov)

Der skal bruges en smule programmørhjælp til implementering af sprogversionen, samt grafisk assistance til "side for sprogvælg".

Tag kontakt til lande for "gratis" hjælp til sprogversioneringen, indtalelse og distribution.

Forbered (evt. Eksekver) "Global launch event"

Fase 3 (udvidelse af univers)

Det er den langsigtede udviklingsplan for appen, som naturligvis kan justeres løbende. Den bør indeholde idéer efter input fra læger og plejepersonale som har været inddraget.

Der vil være en del spil af typen "bekæmp den onde fjende/boss, som umiddelbart vil kunne oversættes til "Kemo-Kasper" ved at indsætte ham som helten og skurke fra Kemo-Kasper universet, som skal nedkæmpes.

En vigtig pointe er at man aldrig kan dø i spillet/spillene.

Fortløbene proces

Når appen ligger her som platform, vil vi have skabt et stærkt kommunikativt univers, som FMKB kan læne sig op ad. Det vil både være en god branding, men også kunne sikre yderligere udbredelse af spillet. (Man kunne forestille sig at folk uopfordret – når der skulle forklares om kræft til børn – henviste til Kemo-kasper appen). Kommunikationen på den baggrund er naturligvis en fortløbende proces.

På dette tidspunkt vurderes det også at det kan være muligt at hente et større finansieringsbidrag fra en fond. Fonde vil løbende være blevet underrettet, via ansøgninger, om udviklingen.

Finansiering

Den hidtidige udvikling af spillet er foregået ved at der er tænkt finansiering ind i de enkelte versionskoncepter. I første omgang blev spillet i høj grad til ved at trække på goodwill blandt spiludvikleren

Uovo, samt ved sideløbende at udvikle et sponsorkoncept, hvor virksomheder kunne sponsorere de enkelte spillere til DM. Dette kom dog i sidste ende til at fylde mere end selve spillet, som derefter mere eller mindre var reduceret til en event.

Til udviklingen af App versionen, fik vi en del fondsmidler, resten blev dækket af foreningen.

Min baggrund/motivation

Efter min kærestes død for nyligt er det i stigende grad blevet vigtigt – hvis ikke direkte nødvendigt – at det jeg beskæftiger mig med i mit liv – herunder også arbejdet – er noget som jeg både kan sige gør en forskel og hvor jeg kan gøre en forskel. Mit hidtidige virke i FMKB strækker sig over 16 år (længere, hvis man tager freelance perioden med) og jeg har naturligt været i berøring med mange forskellige aspekter af foreningen. De seneste år har det dog mest handlet om at sælge billetter, og skaffe naturalier af den ene eller den anden art. Selvom disse aktiviteter sikkert nok gør en forskel, så har jeg ikke kunnet se bort fra at det er en forskel som hvem som helst kunne gøre. Mine tanker og fokus er derfor i stigende grad begyndt at cirkulere omkring Kemo-Kasper, som er et projekt jeg har været involveret i tidligere og hvor jeg både mener at potentialet er enormt og opgaven rigtig vigtig.

Opgaven med at formidle om kræft til børn er simpelthen for vigtig til at jeg længere kan lade den ligge. Der er så mange muligheder for at gøre en væsentlig forskel heri, at jeg også ser det som min egen mulighed for at gøre "comeback" i FMKB. Jeg håber på den baggrund at kunne opnå den nødvendige opbakning til at gå videre.

