

ID406I, Delprov 3A - Reviderat Designkoncept: "Tidsresenärens Miljöskattjakt"

Bakgrund: Upplys om hur klimatförändringarna kan påverka vår omgivning och vårt liv

Syfte: Motivera användaren till klimatsmarta och hållbara vanor

Mål: Via AR-teknik och lokala landmärken skapa spännande och utbildande Cli-Fi berättelser

(P)eople: Ungdomar i åldrarna 10-12, som är vana vid mobila applikationer

(A)ctivities: Att med hjälp av "brödsmulor" (3D-objekt), som placerats i användarens miljö, hitta skatter som är utplacerade vid miljöfokuserade, lokala landmärken. Tidsresenären Nicklas har fastnat i tiden, och skatterna som användaren hittar kommer kunna ge Nicklas tillbaka sina tidskrafter.

(C)ontexts: Utomhus i varierad miljö

(T)echnologies: Mobil AR-applikation

Storyboard



Användaren startar appen "Tidsresenärens Miljöskattjakt" och tydliga användarvillkor presenteras (Sprint A/B). Användaren accepterar för att kunna använda appen.



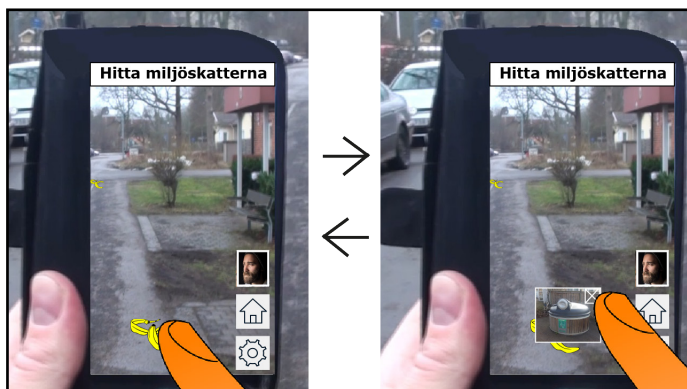
Vänster: Alternativet BÖRJA väljs. Höger: Ett textmeddelande dyker upp, där den tidsresande Nicklas, ber användaren om hjälp. En hemknapp har lagts till.



Vänster: Nicklas berättar varför miljöskatterna är viktiga. Höger: Nicklas ger uppdaterade instruktioner (Sprint B). Vänsterpilar är tillagda, så det går att backa (Sprint A).



Brödsmulor (3D-objekt) placeras direkt i kontexten/miljön (Sprint B). Dessa leder till en skatt. Tre knappar har lagts till (Nicklas meddelanden, Hem och Inställningar).



Om användaren touchar en Brödsmula så dyker ett ledtrådsfoto upp (hintar om vart skatten finns). Krysset på ledtrådsfotot döljer ledtrådsfotot igen.



Om användaren touchar Nicklas meddelanden, så kan användaren läsa Nicklas introduktionsmeddelanden igen, ifall användaren har glömt dom (Sprint A).



Om användaren kommer i närheten av trafikerade vägar, så dyker ett varningsmeddelande upp (Sprint A), som uppmanar användaren att vara försiktig.



Användaren är framme vid en skattplats. Här används utskrivna bilder, för att kunna mappa upp 3D-objekt och videor (Sprint B). Användaren riktar mobilen mot målet...



...och två olika videoklipp spelas upp. Det vänstra klippet visar en negativ framtid (1), och det högra klippet visar en positiv framtid (2). Samtidigt dyker miljöskatten upp som ett 3D-objekt (3), och genom detta objekt så spelas ett röstmeddelande från Nicklas upp (4). Nicklas berättar vilka olika framtider han har sett, och vad användaren kan göra för att undvika den negativa framtiden (exempelvis, källsortera).



Vänster: Användaren får ett meddelande att denne har funnit en miljöskatt. Höger: Användaren kan välja att fortsätta leta skatter, eller avsluta.

Landmärken



Landmärke 1: Sopstation
Klimathot: Koldioxidutsläpp
Klimatlösning: Återvinning



Landmärke 2: Byggnaden Ekoxens Tak
Klimathot: Överkonsumtion av el
Klimatlösning: Använd Solenergi



Landmärke 3: Övergångsställe
Klimathot: Fossila bränslen
Klimatlösning: Miljövänligt bränsle

Tillhörande 3D-objekt

Miljöskatt:



Bröds mula:

