

EXPERIENCE BODØ

Smartere Transport Bodø

Pilar 2 Folkeflyt

Fase 2



Innhold

- **Bakgrunn: innsikt og avgrensning**
- **Ideutvikling**
- **Folkeflyt plattformen**
- **Valgt konsept**
- **Brukertesting i Bodø**
- **Videre prototyping og produksjon**
- **Resultat**
- **Veien videre**

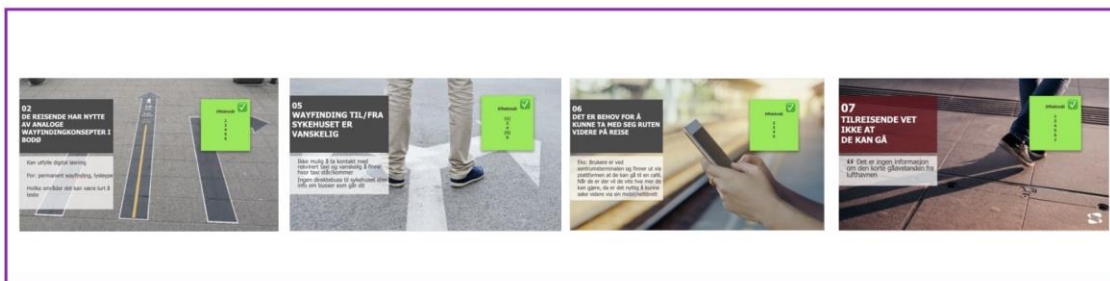
Bakgrunn

- **Samlet alle tidligere nøkkelfunn fra**
 - Folkeflyt 1: Dynamisk Veiviser
 - Pasientreiser: Spesialisthelsetjenesten
 - Pasientreiser (Kommunalhelsetjenesten)
 - Bysykkel (Mikromobilitet)
 - Autobag (hypoteser)
- **Avgrenset scope basert på**
 - Effektmål
 - Feasibility (Viable, Desireable)
 - Målgruppe

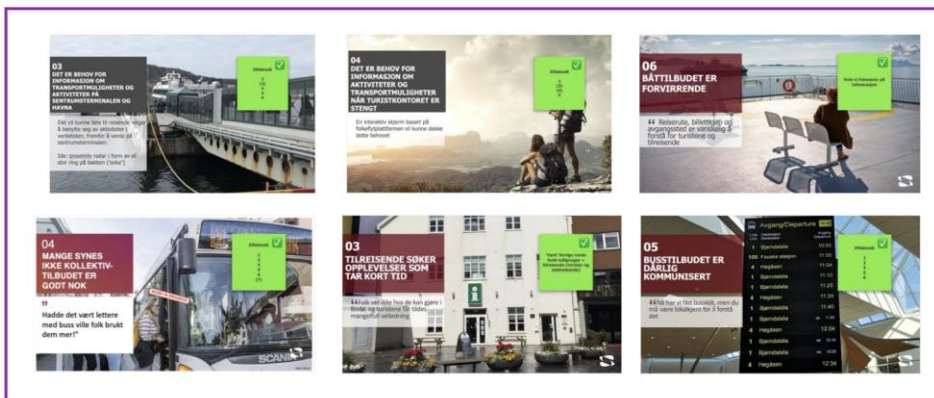


Avgrensning

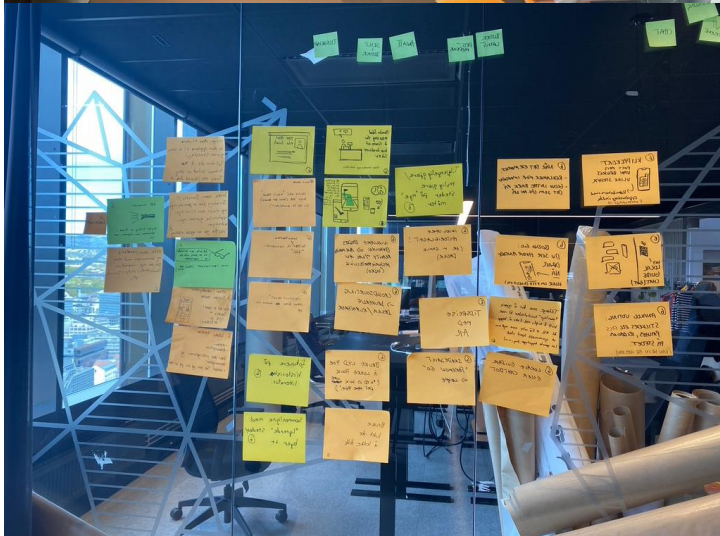
Enkelt wayfinding konsept



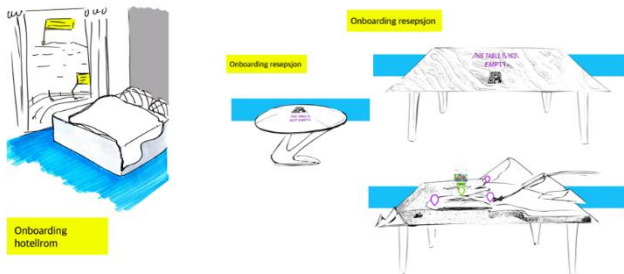
Videreføre piloten



Ideutvikling

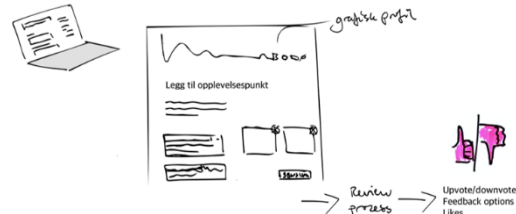


Onboarding er alltid koblet mot opplevelsespunkt!

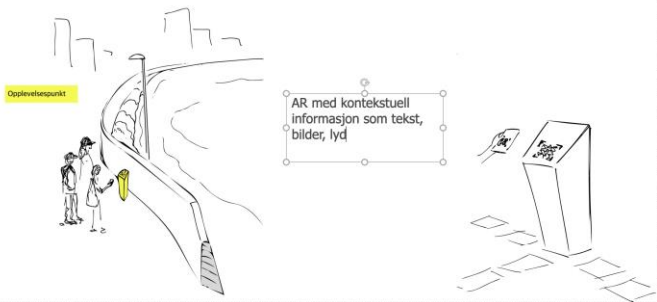


Vi tilbyr en enkel og strukturert måte å legge til nye opplevelser

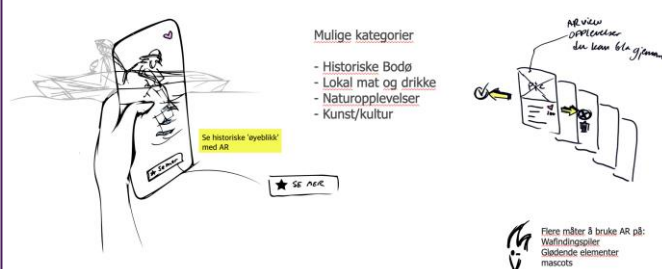
- feedback loop fra brukerne bidrar til kvalitet!



Enkle og gjenkjennbare visuelle triggere



Tilby noen ulike visningsmåter med Augmentation (AR)

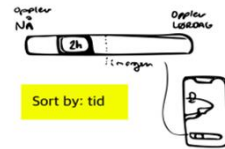


Navigasjon

Alternativ 1: Kartbasert navigasjon



- Finnes ved alle QR punkt
- Hovedfeature for mobilitets- og onboardingpunkter
 - Tilleggsfeature for opplevelsespunkter med annet AR innhold



Alternativ 2: Kategoribasert navigasjon

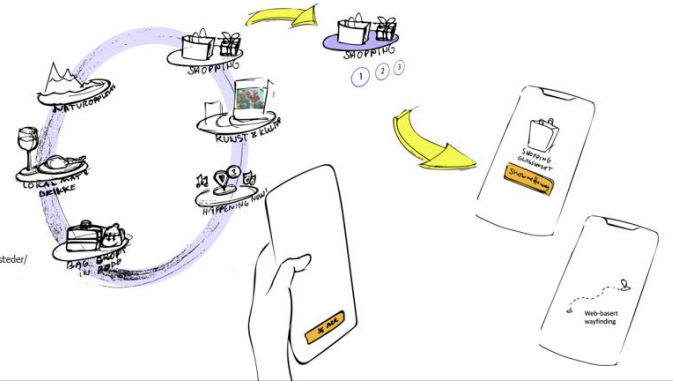
Dynamisk innhold beregnet på Mobilitetspunkter, Onboardingpunkter, Opplevelsespunkter

- Historiske Bøder
- Lokal mat og drikke
- Naturopplevelser
- Kunst/kultur
- Shopping
- Dagens events etc.



Kan inkludere steder/ tjenester

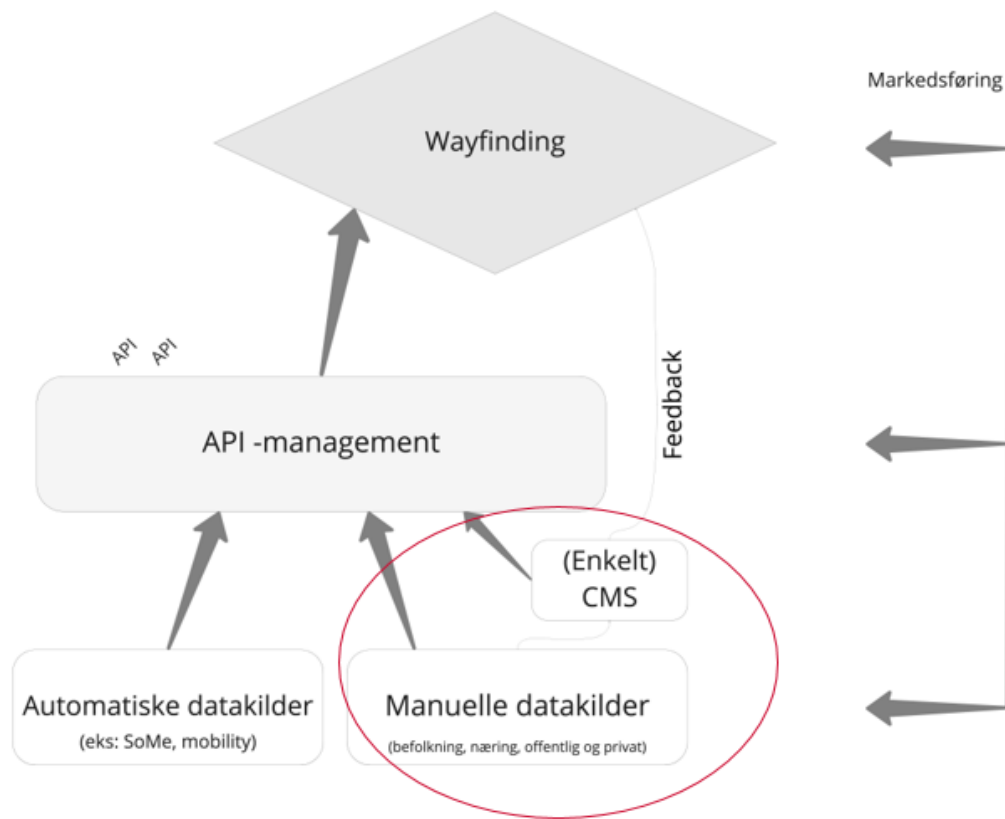
- Sykehus
- Havn/ ST
- Lufthavn
- Bag drop



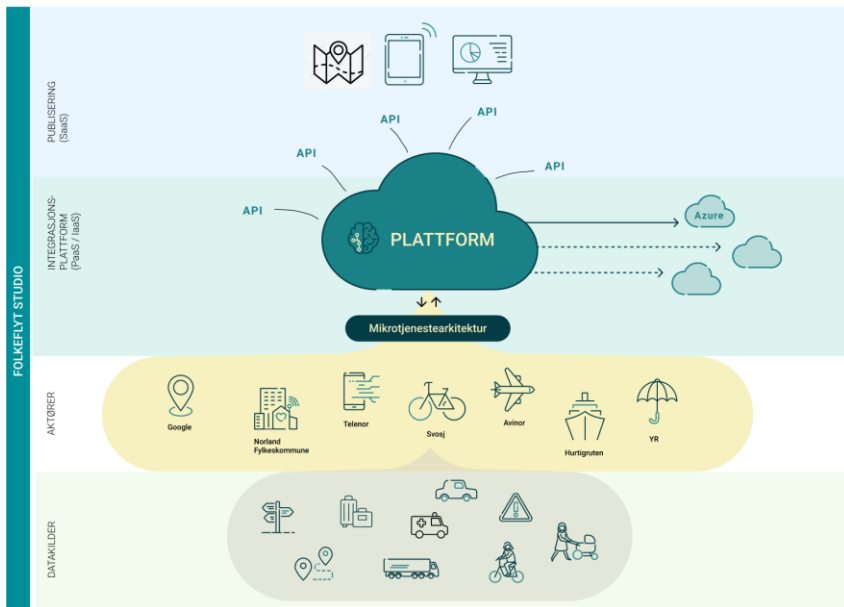
Hva skal vi vise vei til?

Nøkkelfunn med behov danner utgangspunktet for innholdet

- Opplevelser/aktiviteter
- Faste destinasjonssteder
- Kollektiv/transport til destinasjonssted (hvordan komme seg dit)



Folkeflyt plattformen

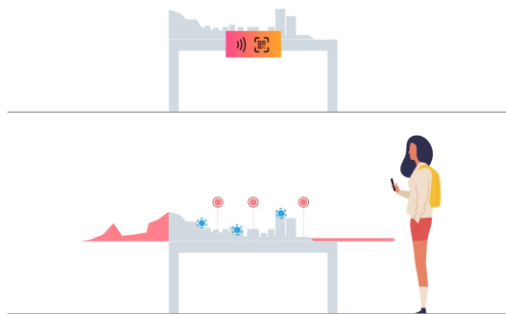


- "Alle" skal kunne bruke plattformen
- Konsumere tjenester
- Eksponere egne data og tjenester
- Bygge opp egne løsninger
- Hoste relevante løsninger
- En felles plattform

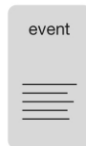
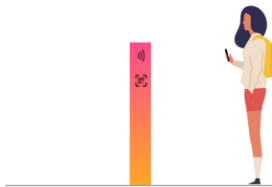
Valgt konsept

Onboarding: fysisk + digital kart i AR

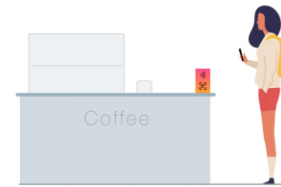
Physical object that attracts attention (in hotel lobbies etc)



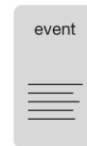
- “Curated” points of interest
Bode’s highlights



- Crowd sourced events og info
Local businesses

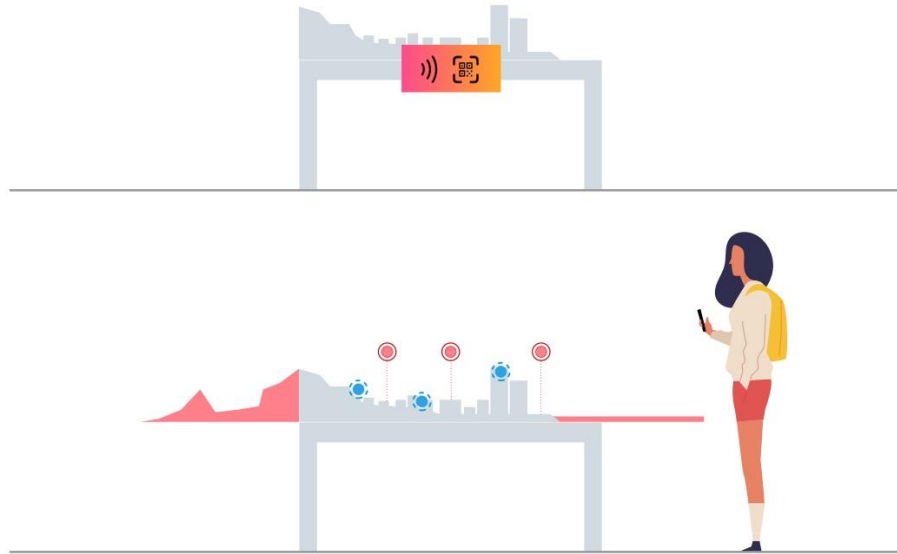


Business owners can add events and other info
Business owners create the onboarding sign



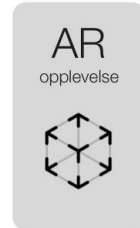
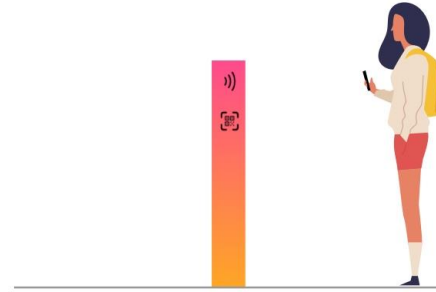
Onboarding: fysisk + digital kart i AR

Physical object that attracts attention (in hotel lobbys etc)



● “Curated” points of interest

Bodø's highlights

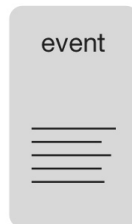


Crowd sourced events og info

Local businesses



Business owners can add events and other info
Business owners create the onboarding sign



Brukertest i Bodø

- **Dato:** 30.06.2020 - 01.07.2020
- **Sted:** Bodø – resepsjon på Scandic Hotel Havet, Dama Di og Rådhusparken
- **Testpersoner:** Turister og beboere i Bodø kommune, alle kjønn og aldersgruppe 10-70 år
- **Tilstede fra Sopra Steria:**
 - Jelmer Verhoog
 - Marianne Austheim Person
 - Ingri Skogsrød

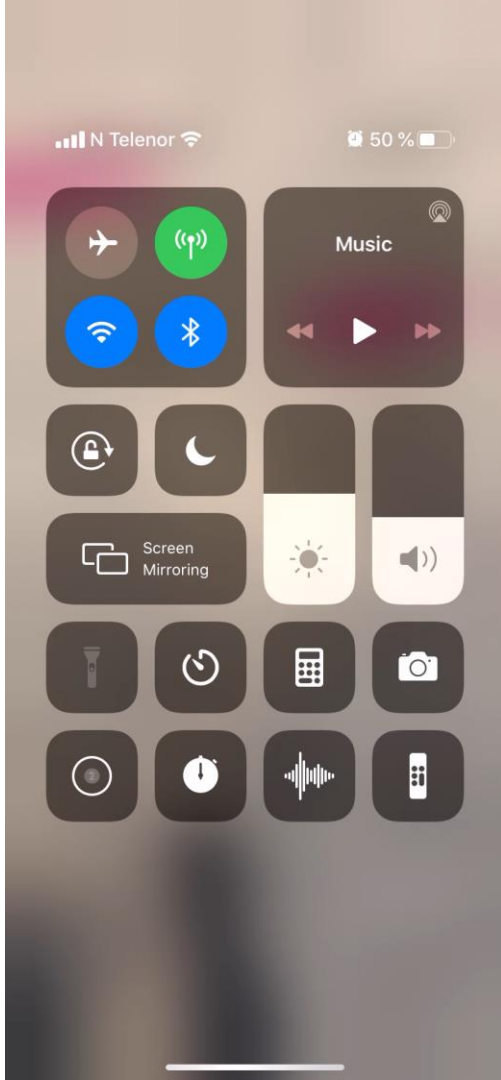




Hvor mye tid har du?

- 30 min
- 1 time
- 3 time
- 5 timer

- Historisk Bodø
- Lokal mat og drikke



Viktigste positive funn

Kartet og
opplevingspunkt i AR har
en wow faktor!

Brukerne liker konseptet
og mener det er et behov
for informasjonen

Flere liker kart for å
orientere seg (ikke testet
kategoribasert)

De fleste er positive til det
digitale

Tilreisende er virkelig
kort tid i Bodø. Alle
skulle videre

Brukerne forstår
interaksjonen på kartet

Brukerne er kjent med og
forstår QR-kode

Brukerne synes det var
lettere å skjønne AR på
opplevingspunkt enn kart

Brukerne er mottagelige for
konseptet vårt i resepsjon
på hotell og andre typiske
venteområder

Næring virker positive
og er hjelpsomme

Wayfinding i AR kan
fungere for å vise rundt på
et konkret
opplevingspunkt (et lite
område)

Viktigste læringspunkter

Vanskelig å skille mellom opplevelsespunktet i AR og kartet i AR. Mye som skjedde på skjermen og vanskelig å forstå.

Vanskelig å forstå at man kan bevege mobilen for å se mer

Brukerne fulgte ikke med på omgivelsene da de fulgte wayfinding i AR

Få brukere ser knapp som åpner oversiktskart i AR på opplevelsespunkt, men de som ser den trykker på den umiddelbart

Det visuelle må være tydelig og skape engasjement. Mange som ville gått glipp av løsningen da de bare tittet bort, men ikke scannet QR-kode

Nesten alle ønsker å kunne zoome og bevege kartet med fingrene

Mange var redde for å bevege seg vekk fra QR-koden. Trengte bekreftelse på at det var greit

Wayfinding i AR fra opplevelsespunkt til opplevelsespunkt er skummelt fordi brukeren kan glemme å se seg for

Viktig å ha god markedsføring. Kan være krevende å få folk på løsningen

sopra  steria

Videreutvikling

- Integrasjon av AR-kartet i plattformen
- Utvikling av en eksempel AR-opplevelse
- Produktdesign av fysiske onboarding-punkter

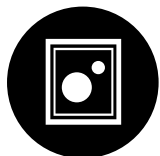
Produktdesign for fysisk skilting

- Prozessmodeller



Grafisk profil

XPERIENCE BODØ



ART & CULTURE



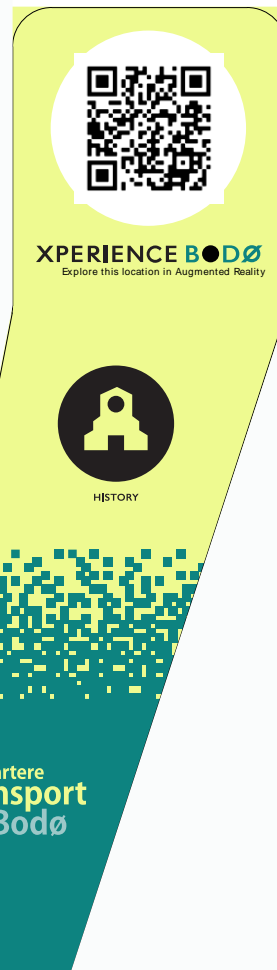
LOCAL FOOD



NATURE



HISTORY



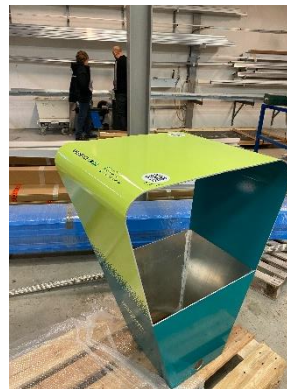
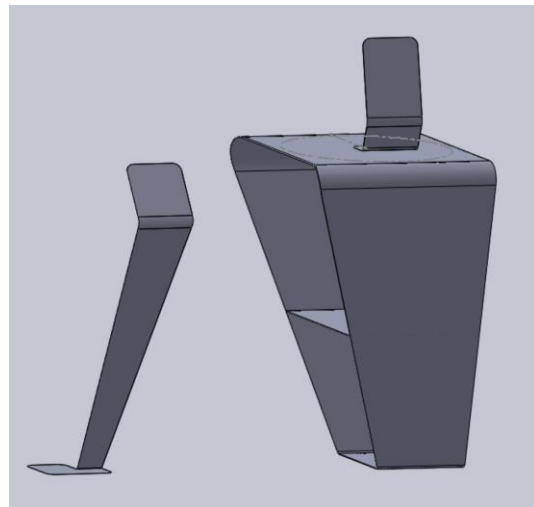
Produktdesign for fysisk skilting

Valgt formspråk

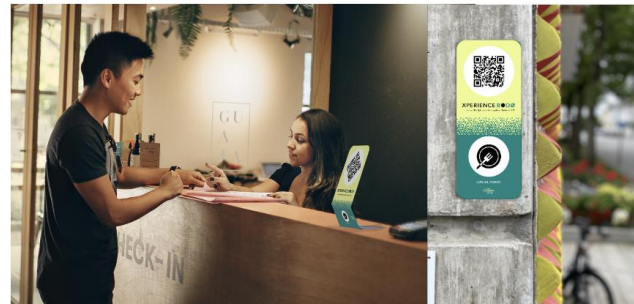
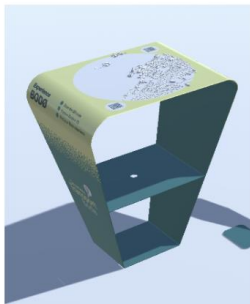
- Stram form med en nysgjerrig vinkel og karakteristisk bøy som går igjen i alle formene
- Tilpasset grafisk profil
- Understøtter tilknytning til løsningen

Produksjon

- Enkelt å produsere (platemetall)
- Drag Industrier (Bodø)



Resultat: MVP



Pilot/MVP

- Onboardingspunkt (1)***
- Radisson hotel resepsjon
 - Bødø lufthavn venteområde (inngangshall)
- *kan flyttes på under pilot*

- AR Markørpunkt (1)**
- Domkirken

- Små skilt (1) -flyttbare eller hengende**
- Hotellresepsjon*
 - Lokal bedrift
 - Dama di
 - Lokale restauranter
 - Craig Alibone Pâtisserie etc
- *For MVP, hvis vi ikke har onboardingsbord der*

- Kart:**
- 3D- kart (inngang markør og små skilt):** Velge punkter og WF
 - AR- kart (inngang onboardingsbord):** Velge punkter og WF

Videreføring

- Flere lokasjoner for onboarding**
- Scandic Høvet resepsjon
 - Sentrumsterminalen
 - Turistinfo kontoret
 - Togstasjonen

- Flere lokasjoner, AR optional**
- Stormen Bibliotek
 - Moloen
 - Nordlandsmuseet
 - Flymuseet (mulig AR innhold)

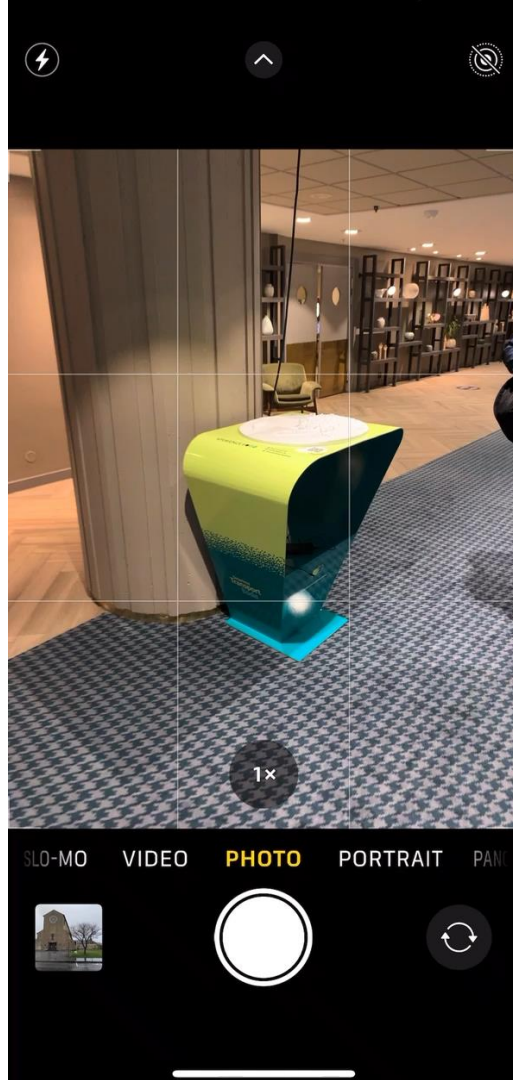
- Andre lokasjoner**
- Turistinfo kontor*
 - Midlertidige events
- *hvis vi ikke har onboardingsbord der*

- Videre utvikling kart:**
- Tid og kategori filter
 - Flere punkter*
 - 'Like' og feedback options i løsning
 - Muligheter for crowdsourcing i løsning eller web
 - Midlertidige events og datakilder
 - Street art tour
 - Lekeplasser i Bødø
- *hentes fra brukertesting, feedback*

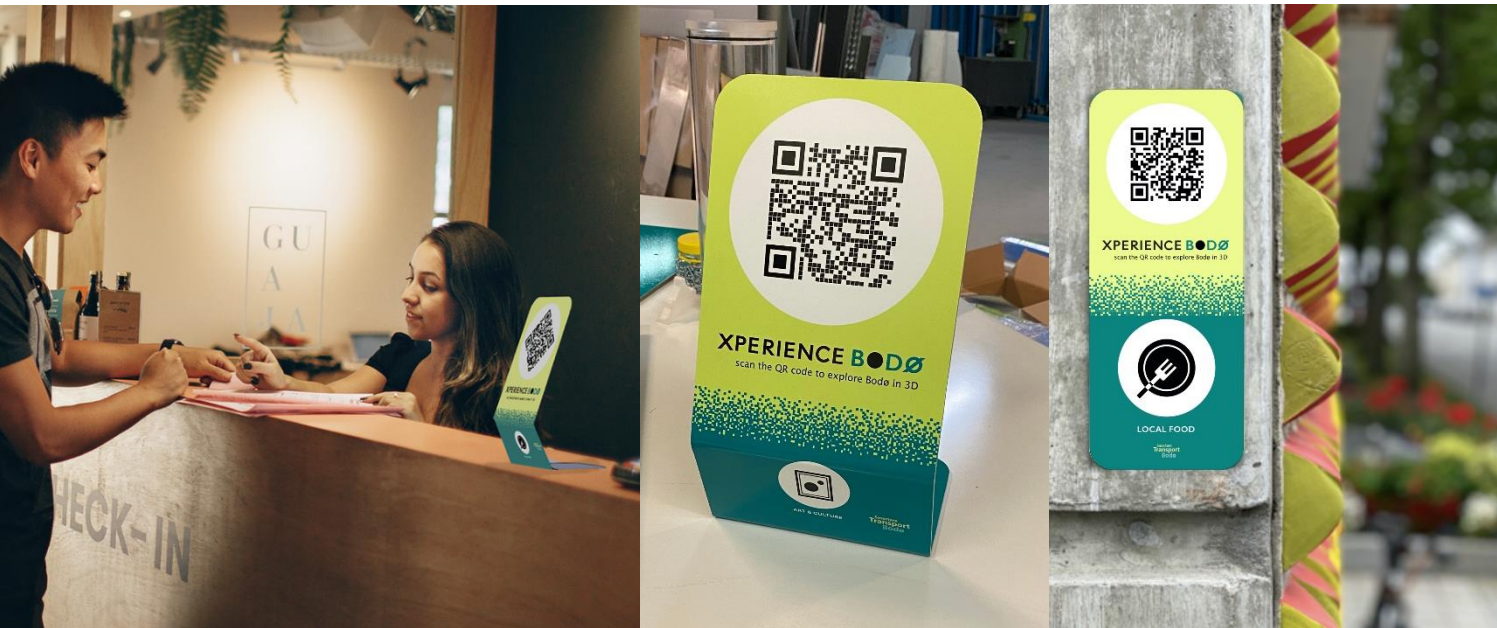
Onboardings-punkt



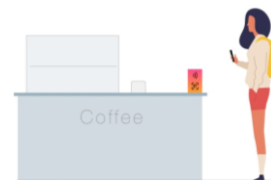
Demo



Små skilt



* Crowd sourced events og info
Local businesses

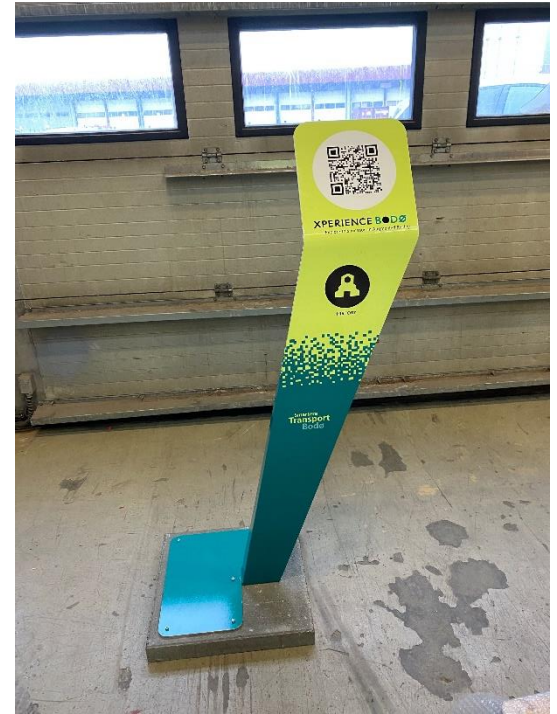
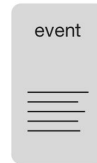
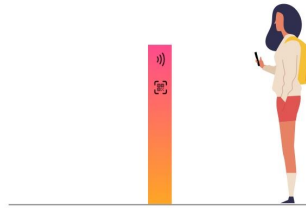


Business owners can add events and other info
Business owners create the onboarding sign



Opplevelsespunkt

- “Curated” points of interest
Bodø's highlights



Et eksempel: se den gamle kirken i augmented reality







Viderføring av pilot

- Leveransen er en skalerbar MVP med et utvidet konsept og backlog som gir solid basis for videre utvikling
- Vi har mål om flere punkter og dynamisk innhold, filtre som vil hjelpe brukere, og god WF til alle punkter. Kommer dette på plass så vil det kunne bli et wayfindingssystem for hele Bodø.

Anbefaling videre

- Visit Bodø/STB/ setter av noe tid og ressurs(er) for å ha oppsyn over, teste og videreutvikle pilot i samarbeid med Sopra Steria
- Designerte personer blir med på installasjon og testing
- Media: prioritere og fordele ansvar for mediedekning/informasjonskanaler
- Sette opp et minimum for testoppsett i samarbeid med Visit Bodø:
 - Sanke informasjon fra MVP: analytics og testing
 - Utvikling backlog i henhold til feedback
 - Ideation: rask utvidelse basert på testing og feedback
 - Sikre dynamikk: løsningen bør endres fortløpende og ikke bli statisk: vise brukere noe nytt jevnlig

Tusen takk