



# *LYDJAKT*

*Gjør turen lærerik og morsom for barna!*

## Hva er Lydjakt?

En app som skal motivere barn ute i naturen gjennom lyd-biter (soundpins), som legges ut i naturområdet. Disse soundpinsene inneholder fakta om dyr og naturen, lyder av dyrene som bor i området som barna kan imitere, samt aktiviteter barna kan gjøre ute.

Barn kan legge igjen sine imiterte lyder, svar på spørsmål og observasjoner. Det blir også oppmuntret til at folk kan dele av sin kunnskap om naturen gjennom å legge igjen sine egne soundpins. I tillegg til dette vil det være mulig å lage hele løyper selv.

Når man laster ned appen vil man ha mulighet til å velge en avatar en kan låse opp klær og tilbehør til, dette ved å gå turer og lage soundpins. Det er også mulig å konkurrere mot venner, andre personer på ditt lag, eller mot andre lag.

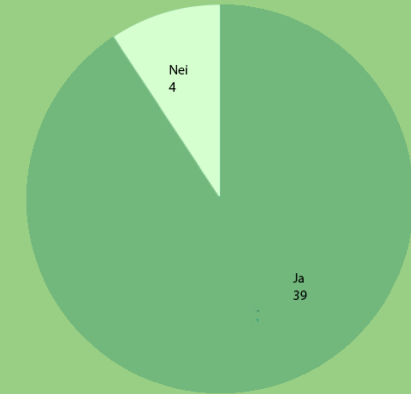
## Unike verdier

Lydjakt fungerer som en læringspartner som gjør at foreldre kan ta med barna sine ut for å lære dem om naturen, uten å selv måtte sitte på mye kunnskap.

Appen gir foreldre mulighet til et lite avbrekk fordi appen hjelper med å aktivisere barna.

Vi bruker gamification aktivt både for å gjøre læringen mer spennende, samt for å gjøre appen attraktiv for bruk flere ganger.

## Ville du prøvd Lydjakt?



## Teamet bak Lydjakt:



Tonje Thorstad Kildal  
Forretningsplanlegger



Kevin Rex Nordlander  
Video/DEMO



Silje Skogstrand Moe  
Design



Marte Charlotte Endal  
Innholdsproduksjon



Oda Bjønn Hanslien  
Intervju

# Problem:



*«Det kan være vanskelig å aktivisere barna ute. Det er jo en grunn til at man går på lekeplassen, for der er det aktivisering. På tur går de lei rimelig fort».* – Marte Hanslien

## Løsning

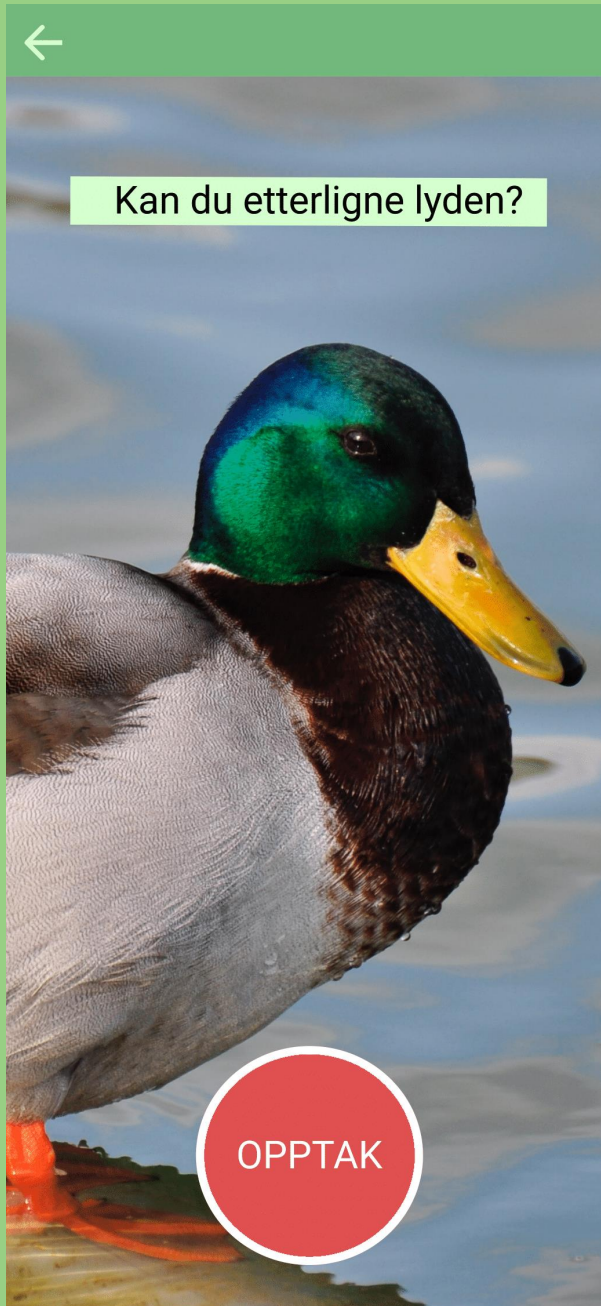
Vi tror at Lydjakt kan være med på å løse dette problemet ved å være en app som aktiviserer barna, også ute på tur. Dette ved å kombinere turen med lek og læring, i tillegg til å ha konkurranseelementer i appen som skal gjøre det enda mer interessant for både barn og voksne å bruke appen flere ganger.

*"Speideren prøver i utgangspunktet å være mobilfrie, men vi kunne likevel tenkt oss å teste ut appen"*

– Camilla Fitjar, speiderleder i 2. Stavanger speidergruppe

*"Jeg synes appen virker kjempetøff!"*  
– Mie, 7 år

*"Det virker veldig interessant og det hadde vært en god motivasjon ute på tur. Det er også en god motivasjon når man kobler på det motoriske og teknologiske"*  
– Elisabeth Seime Rasmussen, barnehagelærer



Kan du etterligne lyden?

OPPTAK

## Kundereise

Mamma Liv (32) vil gjerne få med seg barna ut på tur, men Line (7) og Jonas (4) synes det er kjedelig. Liv gjør derfor et forsøk med å få med barna på tur rundt Mosvatnet ved å bruke Lydjakt som motivasjon. Når de laster ned appen får Line og Jonas først velge om de vil være på *revelaget*, *bjørnelaget* eller *ekornlaget*, og blir til slutt enige om å være på *revelaget*. Når de kommer til Mosvatnet ser de at det er *ekornlagets* som «eier» området for tiden, og for å hjelpe laget sitt må de gå tur for å samle poeng. På turen velger de å følge Fugleturen, og stopper opp der de ser soundpins på kartet. Her får Line og Jonas først høre klipp med fakta om stokkender, svaner, duer og kjøttmeis, og får høre et klipp av hvordan de ulike fuglene høres ut. De får også se et bilde av hvordan de ser ut. Deretter får de muligheten til å imitere lydene fuglene lager og å se om de kan se dem i nærområdet.

Når de har fullført hele Fugleturen kommer det opp konfetti på skjermen og de får se hvor mye poeng de har samlet. De kan spare poengene til det blir en større sum, eller de kan bruke dem til å oppdatere avataren sin med en ny hatt eller kule solbriller. Poengene samles også opp til laget barna tilhører, og ved at de la ut flere soundpins under turen sin klarte de å samle nok poeng til at revelaget tok over Mosvatnet. Neste gang de går rundt Mosvatnet kan de samle poeng ved å gå Blomsterturen.

# Hvordan fungerer Lydjakt?

## Lage egne ruter

I Lydjakt-appen vil det være mulig å følge oppsatte ruter med soundpins av redaksjonelt innhold, i tillegg til at en kan lage sine egne ruter som kan være privat eller til offentlig bruk.



## Ruter i appen

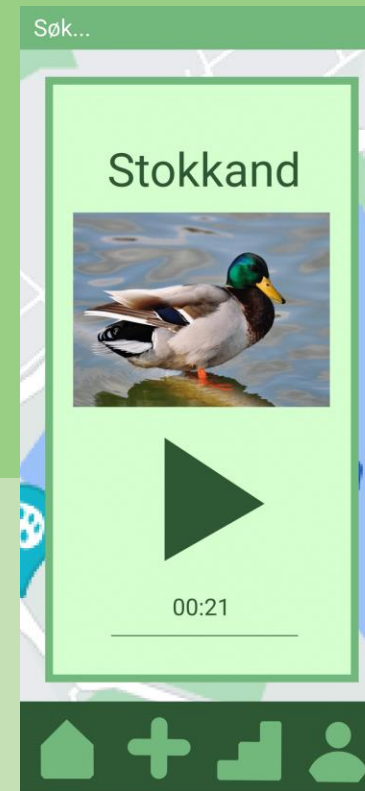
Rutene i appen vil bestå av kategorisk inndelte turer med fakta fra området en går tur i. Disse kategoriene kan være for eksempel «fugleturen», «blomsterturen» eller «fisketuren».

## Private løyper

Speidergrupper, skoleklasser, barnehager, vennegrupper e.l. kan lage egne løyper tilpasset deres behov. Dette kan for eksempel være speidergrupper som skal lære om tresyter. Da kan speiderlederne på forhånd lage en løype med soundpins om de ulike tresortene i området, og legge til relevante oppgaver.

## Offentlige løyper

Vi vet at mange er interesserte i natur og dyreliv og er på grunn av dette aktuelle brukere av appen. Her kan for eksempel fugleinteresserte ildsjeler legge ut sine fakta om fugler i området. På samme måte kan folk som er oppvokst i området fortelle om skjulte skatter eller opplevelser mange ikke vet om.



## Eksempel på soundpin

«Her kan det hende du ser noen stokkender. Slik ser stokkanden ut. Den grønne er mann, og den brune er dame. En vanlig and er omtrent en halv meter. Det er like langt som en nyfødt baby. Stokkanden høres slik ut. Kan du lage en slik lyd?»

## Moderering og anonymisering

Brukerne kan selv bestemme hvem som kan lytte til soundpinsene de lager. Om de skal publisere innhold som er tilgjengelig for alle, må det først godkjennes slik at upassende innhold kan lukes ut før det publiseres. Det er særlig viktig siden appen er rettet mot barn.

Offentlig brukerinhold blir anonymisert:

- Ella, 7 år
- Gutt, 5 år



## Konkurransen/gamification

Når man laster ned appen kan man velge mellom tre avatarer: ekorn, rev og bjørn. Avataren representerer også laget ditt. Ved å gå turer og legge ut soundpins samler man opp poeng til laget sitt, og laget som til enhver tid har flest poeng i et spesifikt område, vil «eie» området. For at de andre lagene skal kunne overta området må de da samle nok poeng til å slå det regjerende laget. Hver uke starter kampen om området på nytt.



Poengene til brukeren og laget brukeren tilhører vil vises på en topplisteside. Det vil også være mulig å legge til venner i appen og lage ligaer, slik at man kan konkurrere internt i vennegrupper, skoleklasser eller speidergrupper. På den måten åpnes det opp for at for eksempel en skole kan lage det til en større konkurranse med fysiske premier basert på gruppens ønsker.

Poeng kan også brukes til å låse opp kult stæsj til avataren.

# FORRETNINGSMODELL



# Forklaring

## Problem

Det å komme seg ut i naturen er en viktig form for aktivisering både for barn og voksne. Problemet er at mange barn ofte kjeder seg på tur, noe som kan gjøre det vanskelig for foreldre å motivere barna til å ville være med ut.

## Løsning

Ved å kombinere tur med lek, spill og læring, gjøres turen om til mer enn bare en tur. På den måten vil vi gi et tilbud som gjør at barna selv foreslår å gå på tur for å dra på Lydjakt.

## Unikt verdifremlegg

Lydjakt er en app som skal gjøre turen enda gøyere for barna og foreldrene. I appen kan en få barna med på tur samtidig som en kan lære mye nytt om nærområdet. Appen motiverer ikke bare for aktivitet ute, men blir også en nyttig læringspartner som både barna og foreldrene kan dra nytte av. I tillegg vil appen gi stressede foreldre muligheten til å få litt mer pause i hverdagen ved at appen hjelper dem med å aktivisere barna, uten at det innebærer å sitte hjemme foran en skjerm. Vi bruker også gamification for å gjøre appen mer attraktiv å bruke flere ganger. Ved å gi poeng og ha topplister, skapes det et konkurranseelement i appen som skal motivere til mer aktivitet.

## Fordel

Vi i Lydjakt er alle unge og har vokst opp med mobilen som gjør at vi har spesielt tro på at teknologi har mange fordeler, også ute i naturen. Vi har ulik erfaring både fra barnehage og speideren, i tillegg til at vi har hatt tett kontakt med kjernen av målgruppen for å få innspill.

## Kanaler

Med tanke på at Lydjakt skal brukes ute i naturen, vil vi være så lett tilgjengelig på mobil som mulig. Lydjakt blir derfor en app som skal være tilgjengelig via App Store, Play Store, og andre apptjenester. For at kunden skal få en smakebit av hvordan Lydjakt fungerer, vil vi at kunden skal få prøve og høre fem soundpins gratis, før de må betale for å bruke den mer.

## Kundesegment

I vår innerste målgruppesirkel finner vi barnefamilier, og da først og fremst barna. Likevel blir også foreldrene en naturlig del av målgruppen fordi vi må gjennom dem for å treffe barna. I tillegg til dette ser vi ser for oss at appen skal være aktuell for blant annet speidergrupper, skoler og barnehager, ettersom de gjerne har samme mål som oss: nemlig å få barn med ut i naturen. De ulike gruppene kan lage sine egne ruter i naturen som er egnet for deres sirkel.

## Måltall

90,7 prosent av de som svarte på vår undersøkelse svarte at de ville prøve appen. Vi har regnet oss frem til at det er omtrent 9800 barnefamilier i Nord-Jæren, som gir 8800 potensielle brukere i tillegg til de 237 barnehagene, 65 barneskolene og 32 speidergruppene som også er i regionen.

## Kostnadsstruktur

Kostnadene til denne appen vil hovedsakelig komme fra design og vedlikehold av appen, lydutstyr, lønn til de ansatte og kostnader for å ha appen tilgjengelig i appbutikker, samt midler til markedsføring av appen.

## Inntektsstrømmer

Siden vi retter oss mot barn, vil det være uetisk å bruke reklame som inntektskilde. Derfor har vi konkludert med å ta betalt for selve appen. Vi har sendt ut en undersøkelse for å se hvor mange som ville betalt for appen, noe over halvparten av de som har svart sier ja til. Vi har sett på andre apper og ser at apper som Spotify og Netflix tar betalt omtrent 100 kroner i måneden. Ettersom vi har litt mindre innhold enn dem, ser vi for oss en månedspris på 50 kroner for privatpersoner. For barnehager, skoler, speidergrupper e.l. ser vi for oss årsabonnement på 3000 kroner, som vil gi hele gruppen tilgang til appen, istedenfor at alle de ansatte må kjøpe en app hver.



