

PROJEKTBEKRIVELSE

Projekt 2: Installations Koncept for HCA Festivals <https://www.hcafestivals.dk/>

Introduktion

Interaktiv installationskoncept

Projekt 2 er et samarbejde med H.C.Andersen Festivals, Odense, hvor I skal udtænke og udvikle et interaktivt installationskoncept henvendt til de mange besøgende som et brugbart digitalt hjælpemiddel eller som en ekstra oplevelse i forbindelse med festivalen.

HCA Festivals

Adresse:

Sekretariatet for hca festivals

Vestergade 67, 1. sal (indgang ved nr. 69)

5000 Odense C <https://www.hcafestivals.dk/>

Klienten har 5 temaer, som I kan vælge imellem. Eneste krav er, at et tema højest kan vælges af 3 grupper, så derfor skal hver gruppe vælge to emner i prioriteret rækkefølge. Dette sættes ind i gruppedokumentet senest kl. 15.00 efter kick-off - se link under organisering. Emnerne tildeles grupperne senest d. 7-11-24 kl. 17.00 af projektansvarlig, dvs. inden besøget hos klienten.

Projektet er en obligatorisk studieaktivitet. At bestå projektet er altså en forudsætning for indstilling til 1 semester intern prøve.

Generativ AI må bruges som et værktøj til projektet. Gøres det, skal det dokumenteres som ekstra bilag på WiseFlow, og inkludere de prompts du har brugt, samt beskrive hvordan du har arbejdet med det genererede.

Alle projekter skal desuden overholde studieordningen. Læs mere her.

<https://www.ucl.dk/studiedokumenter/multimediedesigner>

Jeres opgave bliver:

At skabe en spændende og tidssvarende brugeroplevelse indenfor ét af nedenstående temaer

Case 1. Digital festivalguide

Skab en digital installation, der hjælper gæsterne med at finde rundt til festivalens mange aktiviteter.

Case 2. Digital formidling af festivalens værdiord

Skab en digital interaktiv løsning, der formidler festivalens værdiord til gæsterne. Værdiord:

[Værdiord \(hcafestivals.dk\)](http://hcafestivals.dk)

Case 3. Mobil informationsløsning

Skab en mobil interaktiv løsning, der kører rundt i gaderne under festivalen og kan give information til gæsterne. F.eks. hvad sker der indenfor den næste time – og "hvad skal du nu", når en aktivitet slutter.

Case 4. En digital løsning, der viser highlights fra festivalen

Skab en interaktiv digital løsning, der under festivalen viser highlights fra det, der sker under festivalen. Installationen skal udvikle sig i løbet af festivalperioden, efterhånden som der kommer mere og mere materiale f.eks. fra gæsterne eller fra egne fotografer. Viser f.eks. som optakt til show, ved info-punkter i byen eller lignende.

Case 5. Fri fantasi

Skab en installation, som er en interaktiv festivaloplevelse for gæsterne og formidler H.C. Andersens univers/de fem værdiord.

Værdiord: [Værdiord \(hcafestivals.dk\)](http://hcafestivals.dk)

Projektmål

At skabe en brugeroplevelse for H.C.Andersen Festivals, hvor gæsterne **aktiveres** og derigennem får **ny viden** eller **får formidlet information** på en anderledes og levende måde.

Klienten ønsker idéer til "oplevelsesværktøjer", som udfordrer gæsternes sanser samt gør oplevelsen ved festivalen til en særlig og måske uforglemmeligt besøg. Det må meget gerne lægge op til oplevelser, der rækker videre end til besøget. Dvs. installationen hjælper med til at give gæsterne indsigt og erfaringer, som de kan bruge fremover – og dermed få flere og bedre oplevelser.

Vigtige datoer

Projekt plan

Torsdag d. 7-11-24 kl. 13.00

Projekt kick-off: Præsentation af projekt + Q & A session

Torsdag d. 7-11-24 kl. 15.30

Aflvere gruppekontrakt på Itslearning

Fredag d. 8-11-24 kl. 9.00 – 11.30-ish

Besøg hos klienten + inspirationstur i Odense

Onsdag d. 13-11-24

Midtvejspitch: pitch jeres 3 bedste **forskellige** idéer og Lo-Fi prototyper. Hver gruppe har max 5 minutter til at pitche alle 3 idéer. Efterfølgende 5 minutters feedback pr gruppe. Tidsplan kommer på Itslearning.

Onsdag d. 20-11-24

Deadline for aflevering på Wiseflow kl. 13.00. (PDF til print lavet i **InDesign**)

Torsdag d. 21-11-24

Gør jeres udstillingsstand klar (I har dog IKKE adgang til lokalet) og forbered jeres præsentation til klienten og andre besøgende på jeres stand. Tænk brugerne (de besøgende) ind i opbygningen af både stand og pitch.

Print alle jeres materialer, der skal bruges til standen. (Vent ikke til fredag - Murphy's lov siger at printerne ikke duer på udstillingsdagen!)

(I skal selv printe materialer til udstillingen - kig på service.ucl.dk for mere info om print) **Fredag d. 22-11-24 fra 9.00 – 14.00**

Præsentation af jeres endelige løsning til klienten, undervisere, medstuderende og andre interesserede besøgende på jeres stand. Standen SKAL være klar kl. 9.00, hvor udstillingen åbner. Og den skal være bemanded med mindst én person hele tiden. Hele gruppen skal være tilstede, når klienten og underviserne besøger standen.

Onsdag d. 27-11-24

Feedback på akademisk rapport. Tidsplan kommer på Itslearning.

Organisering

Teamdannelse

Gruppetannelse:

Til dette projekt må I danne egne grupper.

Hver gruppe skal have 4 medlemmer, medmindre andet er aftalt med Anni (projektansvarlig).

Vi forventer, at I selv kan finde ud af at danne grupper uden vores indblanding. Alle skal være i gruppe ved kick-off – ellers danner vi grupper for jer.

Tilføj jeres navne i dette dokument:

<https://bit.ly/4dPErLu>

Vigtige dokumenter

Case ønsker:

Skriv jeres 1. og 2. prioritet ønsker ind i gruppedokumentet her:

<https://bit.ly/4dPErLu>

Vejleder til projektet og projektansvarlig

Anni: anng@ucl.dk (projektansvarlig)

Strukturering af feedback og vejledning

I finder datoer til feedback & vejledning på TimeEdit. Feedback og vejledning foregår som udgangspunkt på Discord.

Kontaktpersoner hos klienten

For at alle kan følge med i, hvad der er blevet spurgt om og svaret på, så foregår kommunikation med klienten igennem dette Q&A dokument:

<https://bit.ly/4e3Dz6g>

Krav til projektet

Generelle krav til projektet

Afleveres: *Wiseflow*

Obligatoriske aktiviteter

Er man ikke til stede ved én af de følgende aktiviteter uden specifik godkendelse af Anni, skal man lave en erstatningsopgave:

- Kick-off
- Midvejspitch
- Udstilling
- Akademiskrapport feedback
- Aktiv gruppedeltagelse

Mangler du et eller flere af disse krav, eller et eller flere af dine links ikke virker, kan du ikke bestå projektet/eksamen.

Krav til markedsføringsvideo for projektet:

Afleveres: *WiseFlow*

Som en del af jeres projekt skal I producere en kort video (min. 2 minutter), hvor I præsenterer jeres projekt for at fremme det til et bredere publikum. Videoen skal tydeligt forklare projektets formål, målgruppe og produkterne. I bør bruge visuelle elementer, såsom grafik, billeder og korte klip, for at gøre præsentationen engagerende og informativ. Sørg for, at videoen er professionelt udført og klar til at blive delt på sociale medier eller andre platforme. Videoformat: mp4 (H.264).

Krav til produkt 1

Midtvejspitch: *præsentation for underviser* ☐ Medbring 3 lo-fi prototyper som præsenterer 3 forskellige koncepter.

Krav til produkt 2

Akademisk rapport Afleveres:

WiseFlow

- ☐ Den akademiske rapport skal følge de akademiske formalia (se PDF "AkademiskMetode-2023Updated")
- ☐ Jeres akademiske rapport skal laves i InDesign og afleveres som PDF fil.
- ☐ Rapporten må maksimalt være **14.400 anslag** (inkl. mellemrum).

Mål for den akademiske rapport:

- At dokumentere proces og valg gennem *design thinking* modellens faser
- At reflektere over læring mm gennem arbejdet med projekt 2
- At lære at skrive rapporter på MMD
- At lære at arbejde med InDesign

Krav til produkt 3

Klient flow:

Afleveres: *WiseFlow*

Flyer (inklusiv link til video)

Krav til produkt 4

Udstilling

Der er følgende krav til **produkter** til udstillingen:

- ☐ **En fungerende hi-fi prototype**
- ☐ **En A3-plakat, der supporterer installationen/udstillingen:**
Udarbejd en A3-plakat med billeder af løsningen. Tilføj koncepttekst på max 100 ord. Printes og hænges op i udstillingen. Besøgende bør blot ved et kig på plakaten få en forståelse for konceptet.
- ☐ **En video som supporterer installationen/udstillingen:**
Lav en video i 1080p, mp4 format. Anvend den sammen med udstillingen til at skabe interesse for gruppens udstillingsbod samt være med til at forklare eller vise konceptet omkring jeres løsning. Upload videoen online, og aflever et link til videoen på forsiden af flyer – se nedenfor.
- ☐ **Flyer**
Lav en flyer, der kort og præcist forklarer konceptet i billeder og tekst. Skal være en del af udstillingen, så den kan udleveres til besøgende ved jeres stand. Hver stand skal som minimum have 10 kopier af flyer i udstillingen. Husk kontakt info. Maks. 2 sider.

Krav til præsentationen

- ☐ **Pitch**
Præsentation og afprøvning af jeres løsning på udstillingen for klienten og underviser – alle SKAL deltage

Hvis du ikke består projektet

Erstatningsopgave

Erstatningsopgaven er til studerende, som ikke har været med til én eller flere af de obligatoriske aktiviteter, ikke har deltaget aktivt i gruppearbejde eller ikke har bestået projektet. Opgaven er individuel.

Krav:

- Samme krav som den oprindelige opgave (ovenfor), men det er en individuel opgave.

Deadline er d. 20.11.24 kl.13:00 på WiseFlow

