



## Behovsbeskrivelse

### Innledning

Larvik kommune ønsker å etablere en attraktiv, helårs møteplass for alle som er interessert i gaming og andre digitale aktiviteter og kombinere dette med fysisk aktivitet og lek utendørs.

### Problem / utfordring

Mange mennesker opplever i dagens samfunn ensomhet og utenforskap. Kommunen mangler en variasjon i tilbudet av åpne, attraktive og inkluderende uteområder. Hvordan kan vi forstå og invitere inn de gruppene vi vanligvis *ikke* treffer i et aktivitetsanlegg utendørs? Hvordan kan vi gjøre et uteområde interessant og relevant for gamere og andre som interesserer seg for den digitale verden? Kan man skape en sammenheng mellom en digital spillverden og et fysisk aktivitetsanlegg? Hvordan kan en slik løsning, som kombinerer det digitale med fysisk aktivitet, driftes over tid og holde seg relevant og ettertraktet?

### Ønsket resultat/effekt

- At løsningen skal være inkluderende, samt forebygge utenforskap og ensomhet
- At løsningen skal motivere mennesker til å være mer fysisk aktive
- At gaming i større grad anerkjennes og løftes som en stor og sentral aktivitet
- At løsningen skal føre til økt aktivitet utendørs gjennom hele året
- At innbyggerne skal oppleve eierskap til prosjektet og ønske å videreutvikle/drifte det over tid.

### Behovet

Larvik kommune ønsker å “gamifisere” et uteområde; overføre en digital verden til fysiske og praktiske utfordringer og skape en sammenheng mellom disse. Ideen er å digitalisere et konkret fysisk område og deretter lage en “storyline” knyttet til denne lokasjonen.

Den digitale løsningen skal motivere brukerne til aktivt å benytte uteområdet, gjennom eksempelvis fysisk utfoldelse, sanselige opplevelser og kreative utfordringer, kanskje via oppdrag, gåter, konkurranse og andre elementer man vanligvis finner i dataspill. Den digitale verden skal i

den videre prosessen danne utgangspunktet for det som skal bygges av fysiske installasjoner, hinderløyper og andre sanselige og kreative elementer.

Vi ser for oss at oppgaver og gåter som blir gitt i den digitale løsningen skal kunne løses utendørs, fysisk eller kreativt og gi poeng eller belønning på tilsvarende måte som i et dataspill. Kanskje kan man i uteområdet møte avatarer eller andre digitale elementer ved bruk av AR på telefon?

Kan man også se for seg at gamerne selv kan bidra med ideer og utvikle nye aktiviteter og funksjonalitet? Vi har noen ideer om hvordan dette kan løses, men er åpen for andre spennende ideer til aktiviteter, spillteknologi og mekanismer som gjør at løsningen blir godt likt og benyttet over tid.

## Behovsmatrisen

I behovsmatrisen har vi oppsummert de behovene den foreslåtte løsningen skal levere på. De forslagene som leverer best på flest behov blir invitert med videre. Behovsmatrisen vil vi bruke både når vi vurderer innsendte idéskisser, og i vurderingen av løsningsforslagene til de som går videre til neste fase.

Nr.	Kategori	Beskrivelse av behovet	Ytelse/funksjon
B00	Kvalitet/ aktivitetsbredde	Løsningen bør tilby oppgaver og aktivitet (fysisk og digitalt) som både stimulerer brukerne fysisk, kreativt, sanselig, logisk og på samarbeid/samhandling	I hvilken grad bredden av aktiviteter er ivaretatt i løsningen
B01	Kvalitet/ fleksibilitet i løsningen	Løsningen bør kunne brukes av spillere i ulike aldersgrupper og med ulik funksjonsevne  Løsningen bør kunne brukes hele året  Løsningen bør kunne benyttes også på andre uteområder	I hvilken grad løsningen fungerer for bredden av brukere eller kan tilpasses for ulike brukere  I hvilken grad løsningen fungerer uavhengig av årstid eller kan tilpasses etter årstid.  Hvor enkelt det er å applisere løsningen til andre uteområder
B02	Brukervennlighet	Løsningen bør være enkel og intuitiv for brukere og andre som eventuelt skal administrere løsningen	Hvor enkelt det er å forstå løsningen, registrere seg som bruker (dersom det er nødvendig), bruke spillet, og slette seg som bruker (inkludert alle opplysninger som er samlet om brukerne)
B03	Sikkerhet	Løsningen bør ikke føre til økt personskade	I hvilken grad løsningen advarer mot og forhindrer uvettig bruk, og videre hvordan den understøtter riktig og sikker bruk av installasjoner og aktiviteter

B04	Motivasjon	Løsningen bør stimulere brukere til å ta i bruk løsningen over tid	I hvilken grad løsningen evner å inspirere og motivere gamere til å ta den i bruk og bruke løsningen over tid
B05	Videreutvikling og versjonering	Løsningen bør være enkel å utvide og utvikle til andre parker, med nye aktiviteter og ny funksjonalitet	I hvilken grad løsningen enkelt kan utvides og utvikles enten av leverandøren eller om det er tilrettelagt for at oppdragsgiver eller brukerne (gamerne) selv kan utvide og utvikle spillet
B06	Drift og vedlikehold	Løsningen bør være enkel å drifte og vedlikeholde	Hvor enkelt det er å drifte og vedlikeholde løsningen for leverandøren eller hvor enkelt det er for oppdragsgiver å drifte og vedlikeholde løsningen dersom det er tilrettelagt for det
B07	Datalagring og personvern	Løsningen må sørge for at innhold og opplysninger som eventuelt lagres blir behandlet etter gjeldende regler	I hvilken grad løsningen utvikles og driftes etter reglene for datalagring og personvern (GDPR)
B08	Installasjon	Det bør være enkelt å applisere digital funksjonalitet til fysisk infrastruktur/aktiviteter	Hvor enkelt det er å applisere digital funksjonalitet til fysisk infrastruktur/aktiviteter eller hvor enkelt det er for oppdragsgiver å applisere digital funksjonalitet til fysisk infrastruktur/aktiviteter dersom det er tilrettelagt for det
B09	Universell utforming	Løsningen skal bidra til at man kan delta i aktivitetene uavhengig av funksjonsevne	I hvilken grad løsningen kan benyttes av brukere med nedsatt funksjonsevne