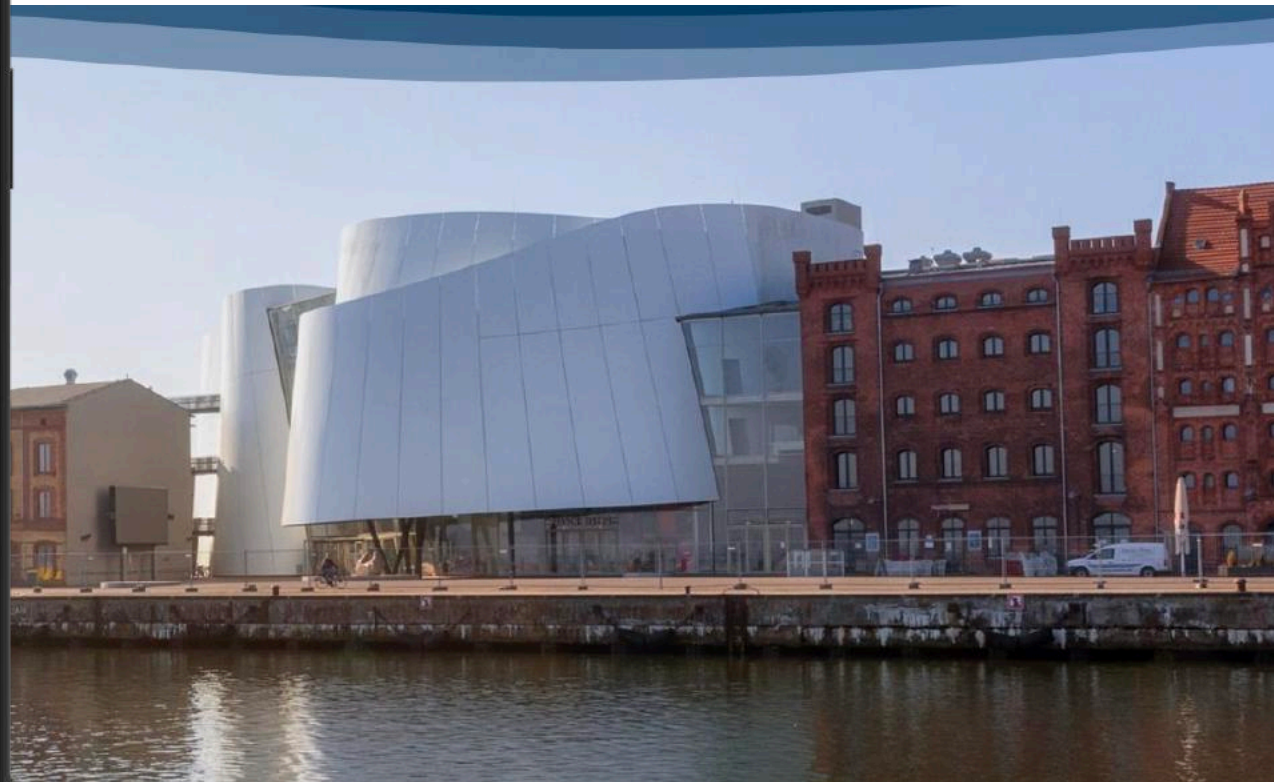
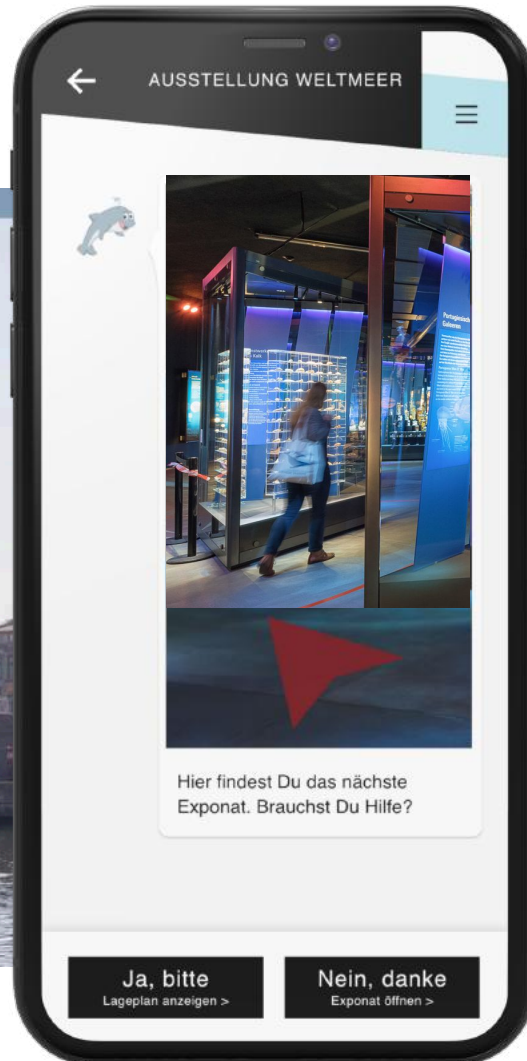


Ozeaneum Navigator App

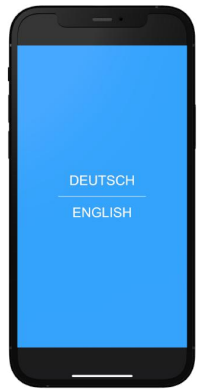
App-Skizze und Funktionsbeschreibungen



App Start

Onboarding

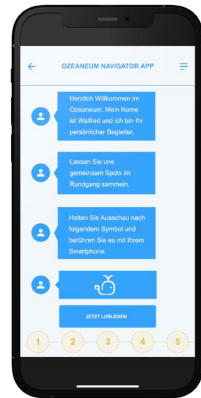
Der Rundgang



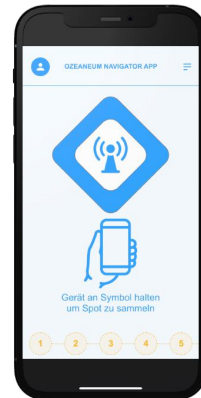
Sprachauswahl



Einstellung persönlicher Präferenzen



Erläuterung Spielregeln



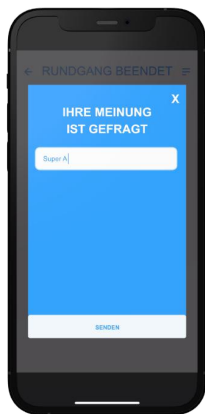
Scan-Screen: pro-aktiv Spots sammeln



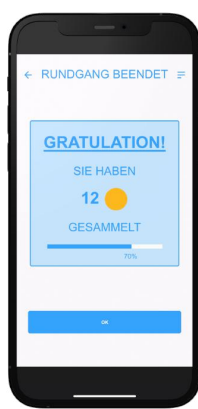
Spot gefunden: Info wird angezeigt u. Fortschrittsanzeige aktualisiert



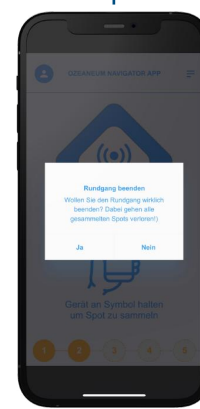
Der Avatar vermittelt Informationen über den gesammelten Spot



Meinung über die App schreiben (optional)



Rundgang beendet. Übersicht gesammelter Spots.



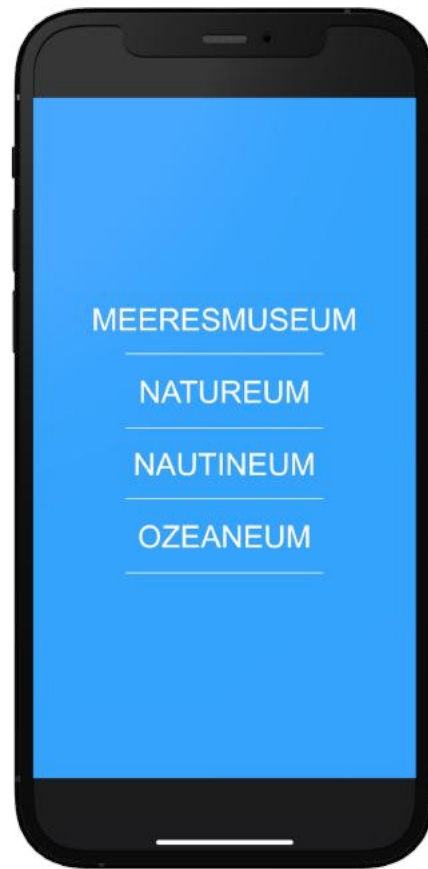
Rundgang beenden.



Info, wenn Spot in Fortschrittsanzeige geklickt wird



Scan-Screen: pro-aktiv Spots sammeln



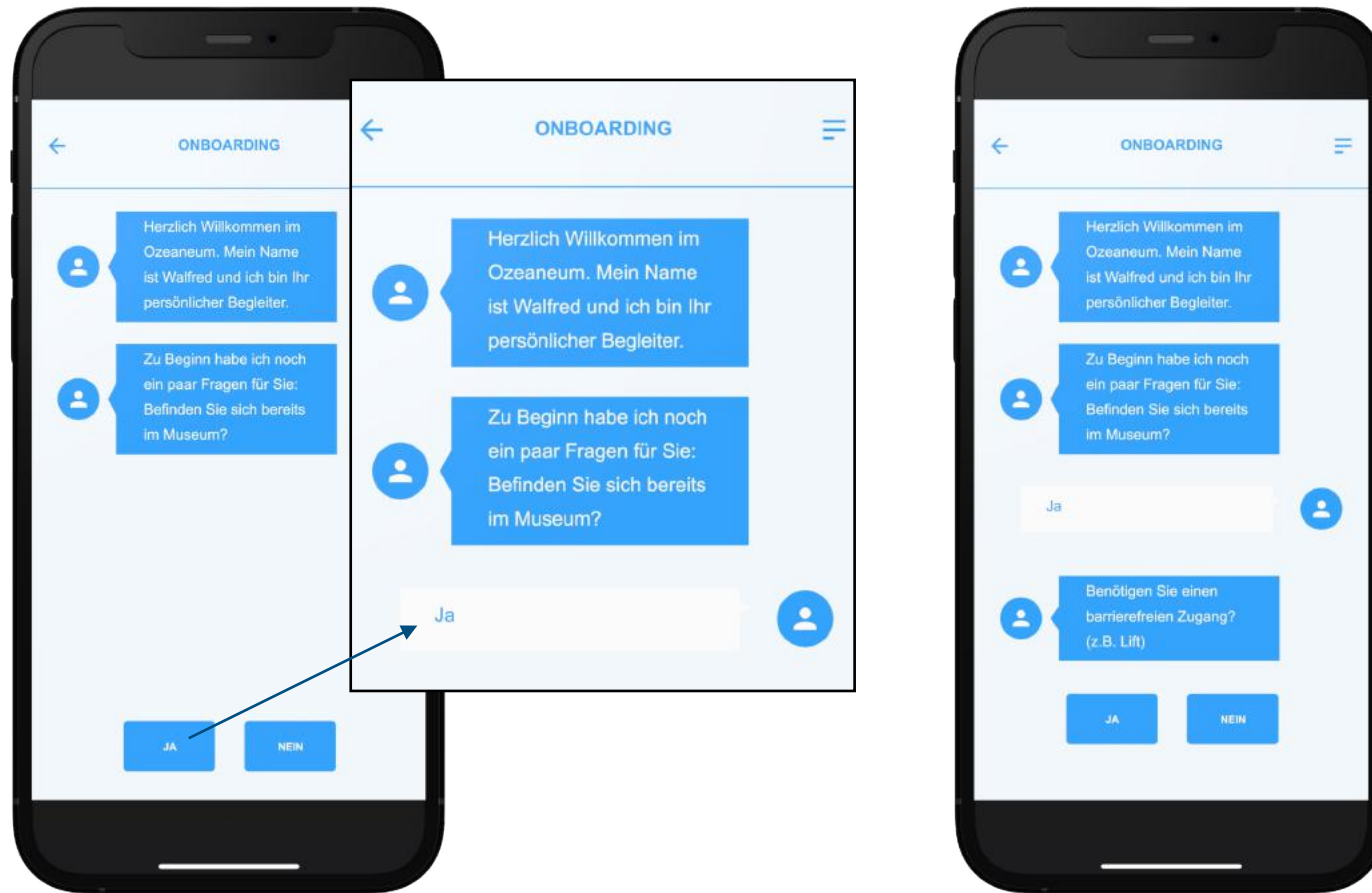
Auswahl Standort*



Sprachauswahl

*Die Auswahl des Standorts ist nicht Teil des Leistungsumfangs, sondern als optionale Erweiterung zu sehen.

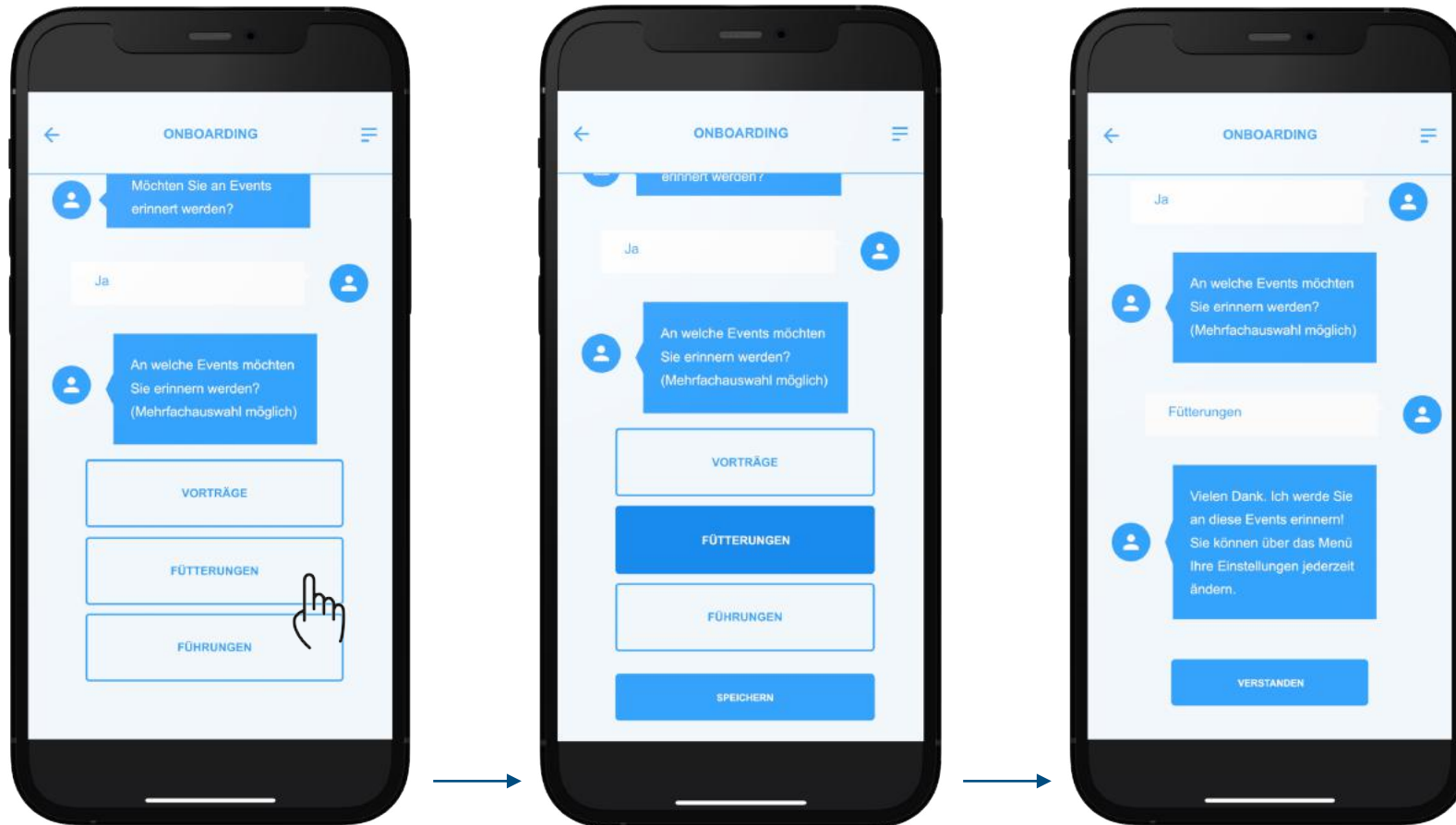
„Einschulung“ und Erhebung persönlicher Präferenzen



- Das „Onboarding“ dient der Einschulung in die App. Nutzer*innen interagieren die gesamte App über mit einem Avatar in Form von Chat-Nachrichten.
- Eingaben von Nutzer*innen werden mittels Buttons am unteren Bildschirmrand übermittelt. Wenn diese eingeloggt werden, erscheinen sie als Antwort in Form einer Sprechblase. Diese Form von Interaktion begleitet Nutzer*innen wie ein roter Faden durch die gesamte App. Beim Onboarding selbst werden persönliche Präferenzen erhoben.

Hinweis: die tatsächliche Ausrichtung der Buttons (z.B. JA, NEIN) wird erst in der Design-Phase entwickelt. Ab 2 Buttons wäre etwa eine Darstellung untereinander denkbar.

„Einschulung“ und Erhebung persönlicher Präferenzen

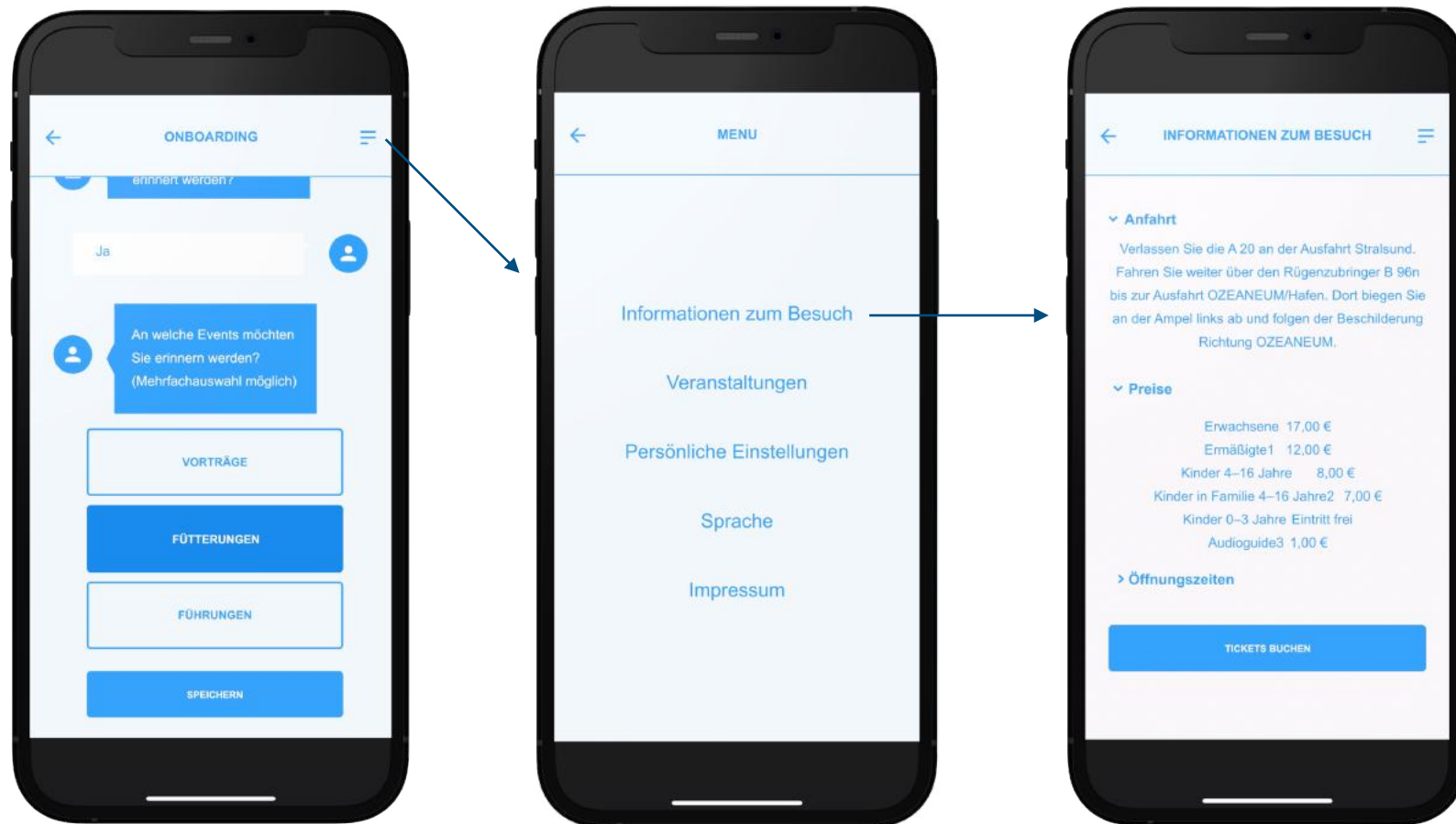



Das „Onboarding“ dient der Einschulung in die App. Nutzer*innen interagieren die gesamte App über mit einem Avatar in Form von Chat-Nachrichten. Eingaben von Nutzer*innen werden mittels Buttons am unteren Bildschirmrand übermittelt. Wenn diese eingeloggt werden, erscheinen sie als Antwort in Form einer Sprechblase. Diese Form von Interaktion begleitet Nutzer*innen wie ein roter Faden durch die gesamte App. Beim Onboarding selbst werden persönliche Präferenzen erhoben. (Weitere Präferenzen auf Anfrage möglich!)

Präferenzen, die werden erhoben:

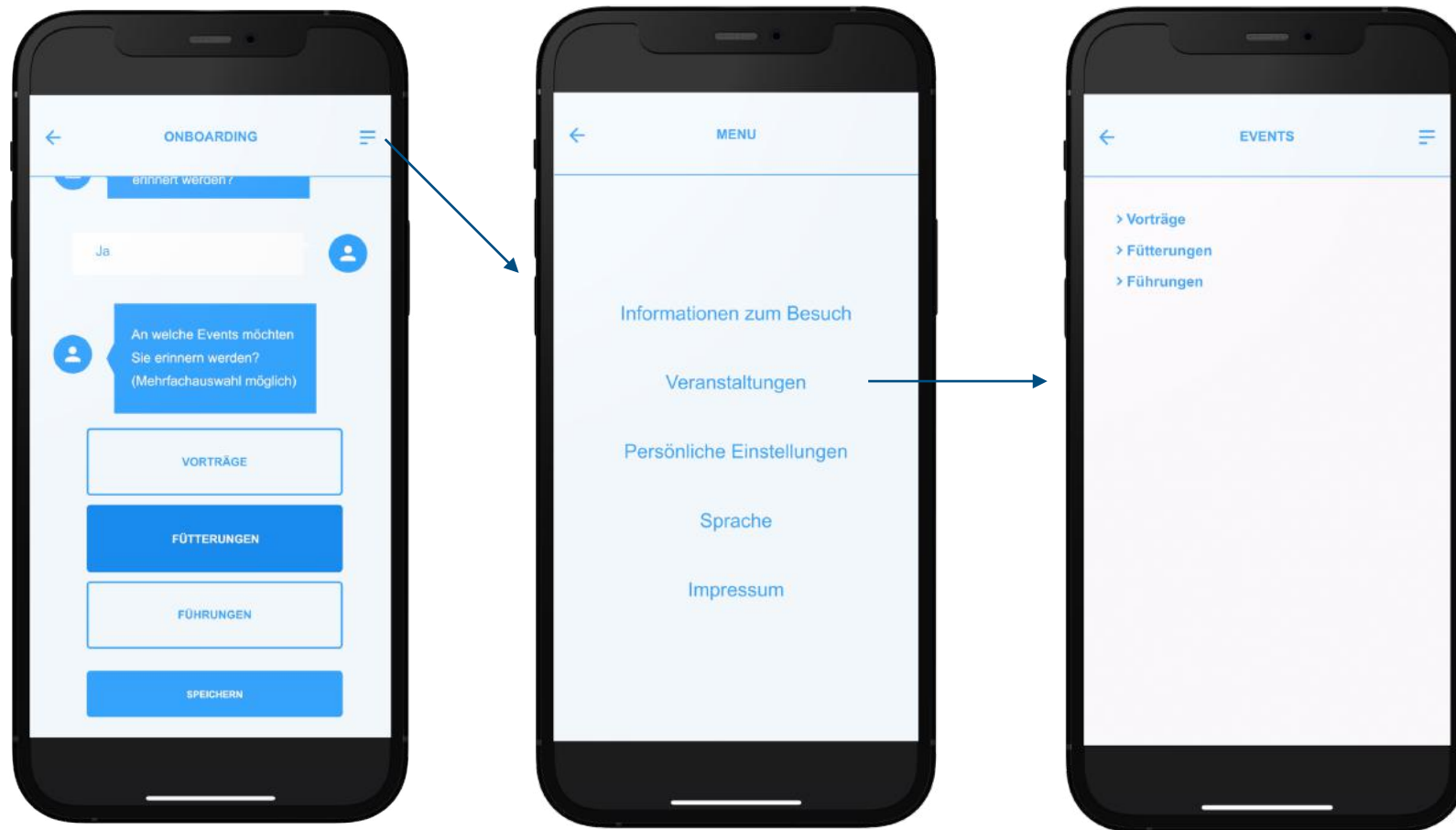
- Barrierefreier Zugang (ja/nein)
- Erinnerung an Events (ja/nein)
 - Vorträge
 - Fütterungen
 - Führungen


Systemweite Einstellungen bzw. statische Seiten



Das Burgermenu (erreichbar über das Menu-Icon ) beherbergt 2 statische Seiten (Impressum u. Informationen zum Besuch) sowie die Möglichkeit die Sprachwahl neu einzustellen. Außerdem können im „Onboarding“ vorgenommene Einstellungen angepasst bzw. geändert werden. Veranstaltungen sind auch hier untergebracht.

Systemweite Einstellungen bzw. statische Seiten



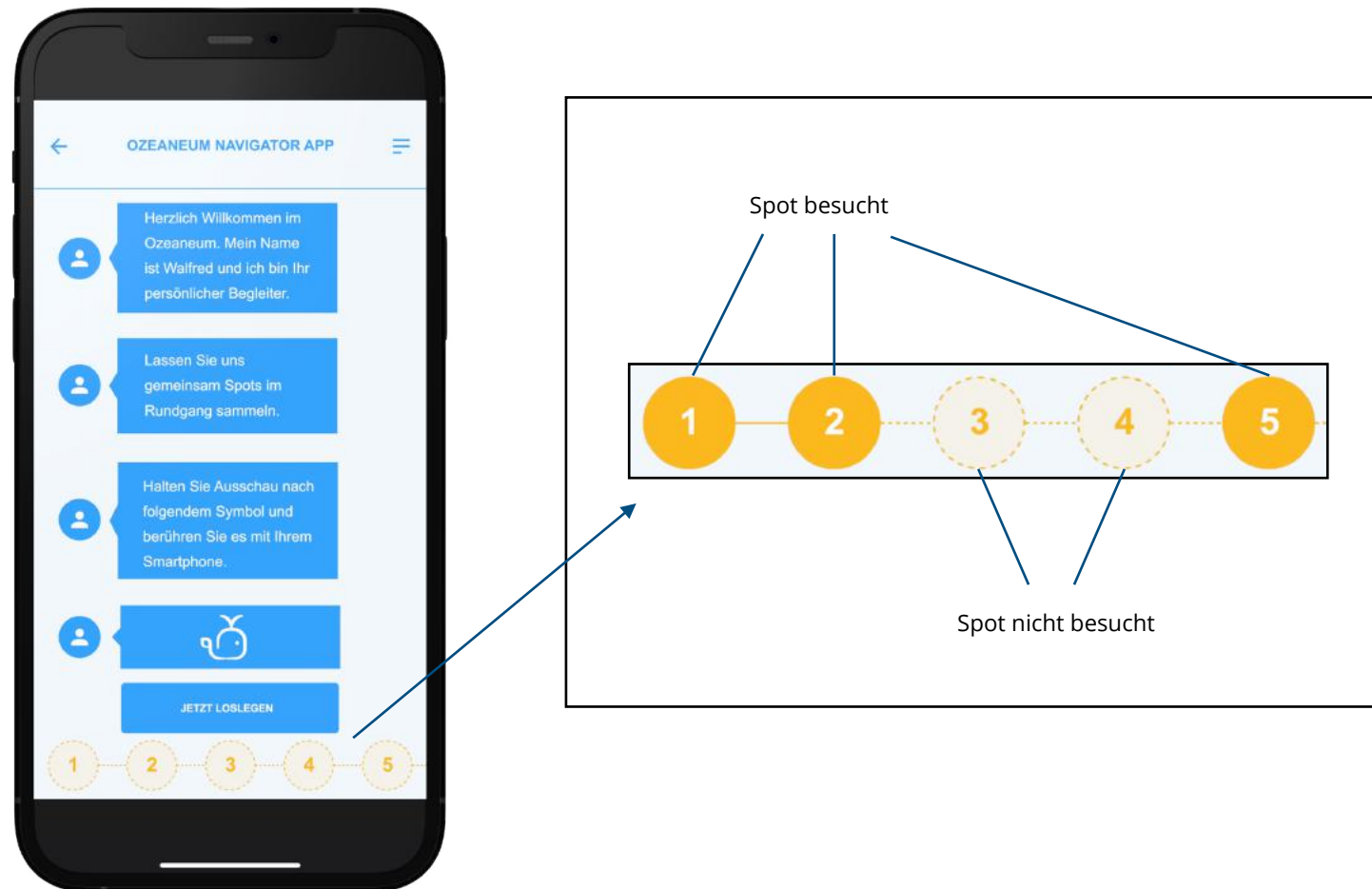
Das Burgermenu (erreichbar über das Menu-Icon ) beherbergt 2 statische Seiten (Impressum u. Informationen zum Besuch) sowie die Möglichkeit die Sprachwahl neu einzustellen. Außerdem können im „Onboarding“ vorgenommene Einstellungen angepasst bzw. geändert werden. Veranstaltungen sind auch hier untergebracht.

Systemweite Einstellungen bzw. statische Seiten



- Im „Onboarding“ aktivierte Erinnerungen an Events können über das Burgermenü geändert (in diesem Beispiel deaktiviert) werden.
- Durch Antippen der Kategorien (Vorträge, Fütterungen, Führungen) können diese spezifisch an- u. abwählt werden.
- Die Arten von Events müssen noch definiert werden.
- Ein an- und abwählen der Arten wird durch ein Antippen übernommen.

Einführung, „Spielregeln“



Zwischen onboarding und eigentlichen Rundgang findet ein fließender Übergang statt. Nachdem Nutzer*innen ihre persönlichen Präferenzen eingestellt – und bereits eine Vorstellung der App haben – wird der Rundgang etabliert. Der Avatar erklärt die „Spielregeln“ und die Fortschrittsanzeige.

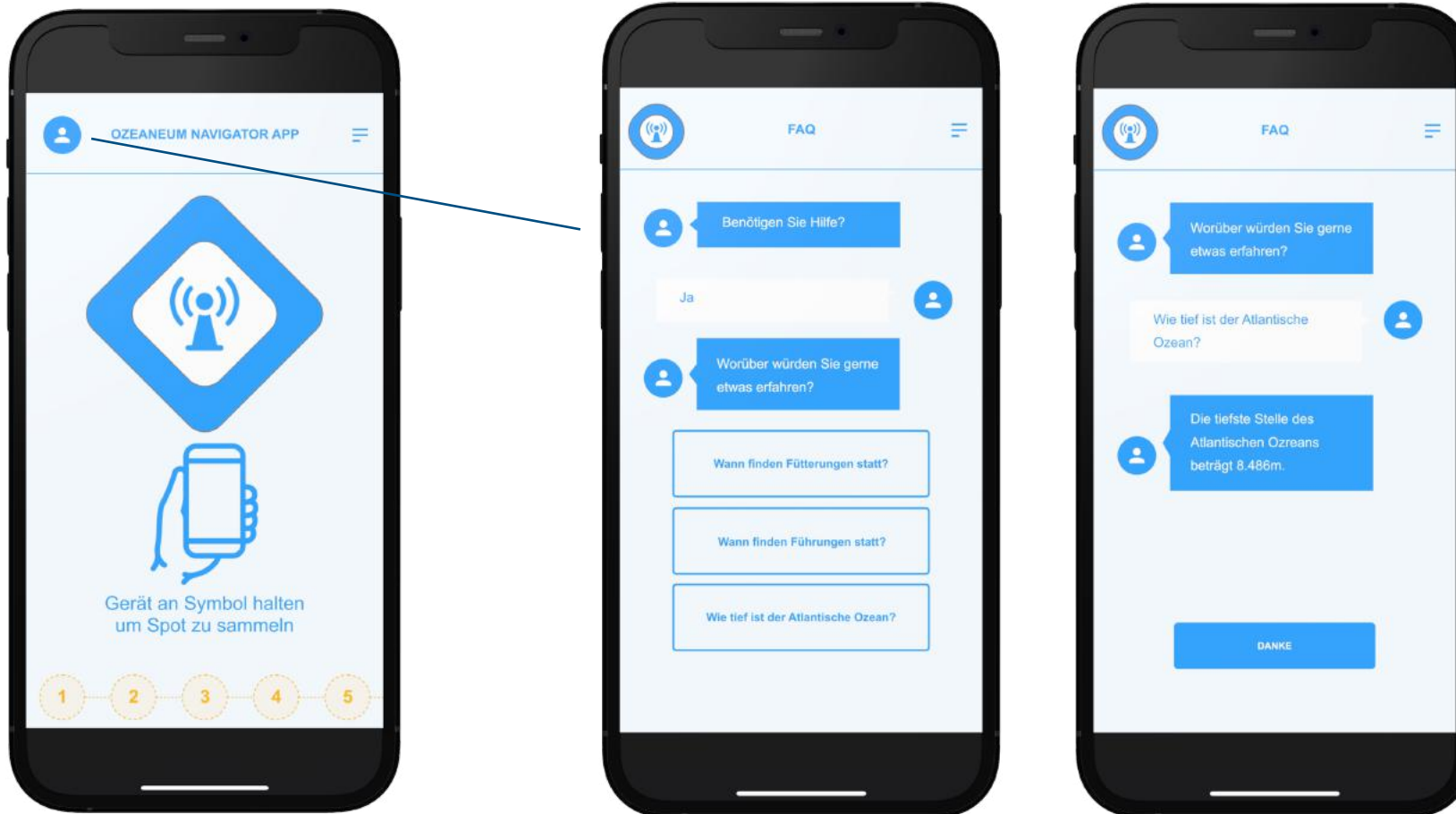
Scan-Screen (Idle)



- Da während des Rundgangs entlang der orangefarbenen Linie Spots gefunden werden müssen, gibt es in der App den Scan-Screen, der Nutzer*innen dazu bringen soll pro-aktiv nach ihnen zu suchen.
- Dieser Screen ist immer dann zu sehen, wenn noch kein Spot gesammelt wurde.
- Auf der unteren Seite wird der Status von besuchten und nicht besuchten Spots angezeigt.

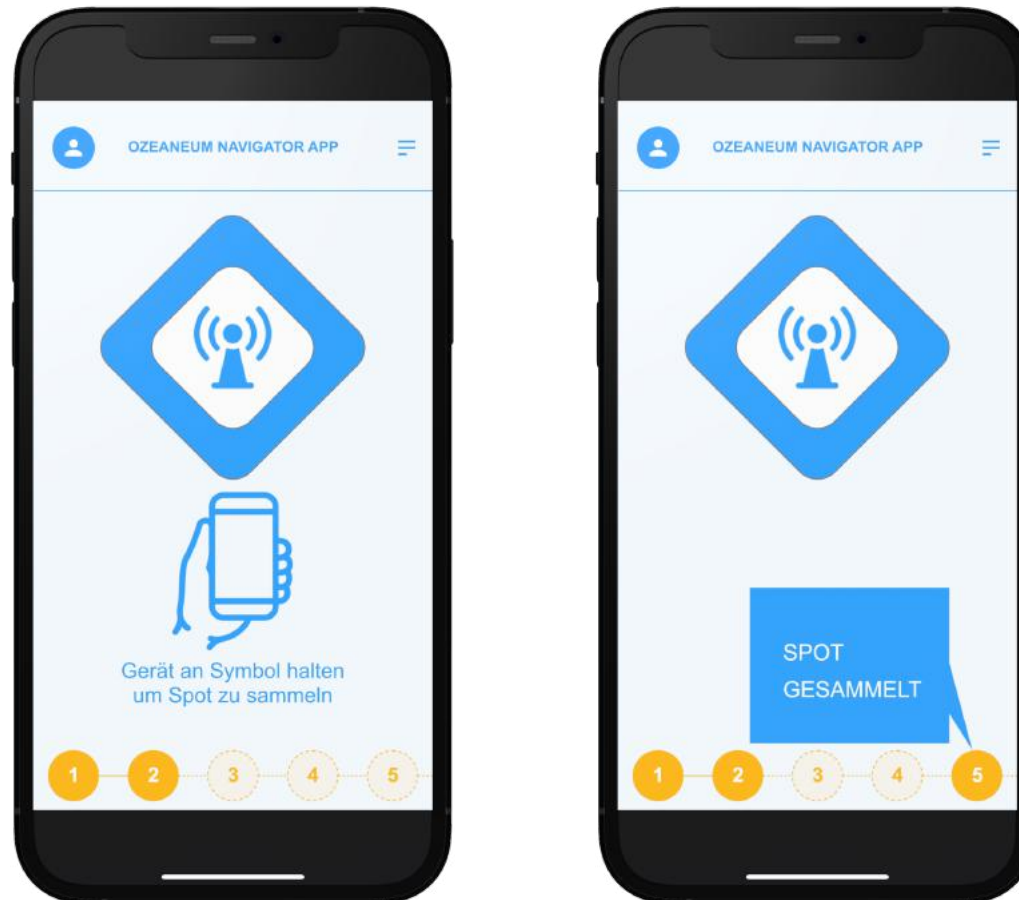
Hinweis: in der jetzigen Version gehen wir davon aus, dass das Triggering mittels Touch Beacons erfolgt!

FAQ



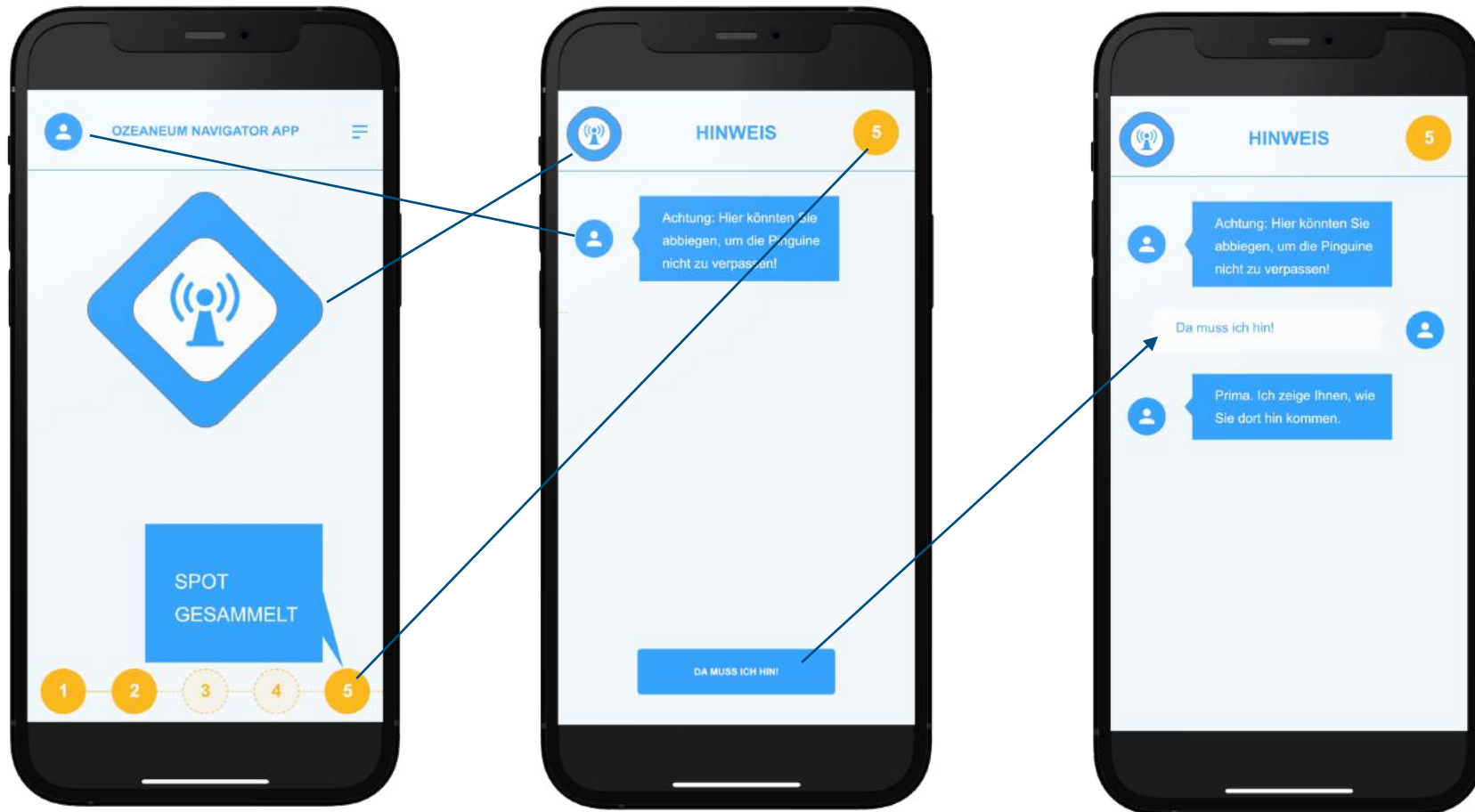
- Wenn der Avatar-Button (links oben) angeklickt wird, haben Nutzer*innen die Möglichkeit anhand einer FAQ-Section dazu gehörige Dialoge abzurufen.
- Es sollen bis zu 10 Dialoge festgelegt werden.
- Jeder Dialog sollte einer Frage zu Grunde liegen.


Scan-Screen (Spot gesammelt)



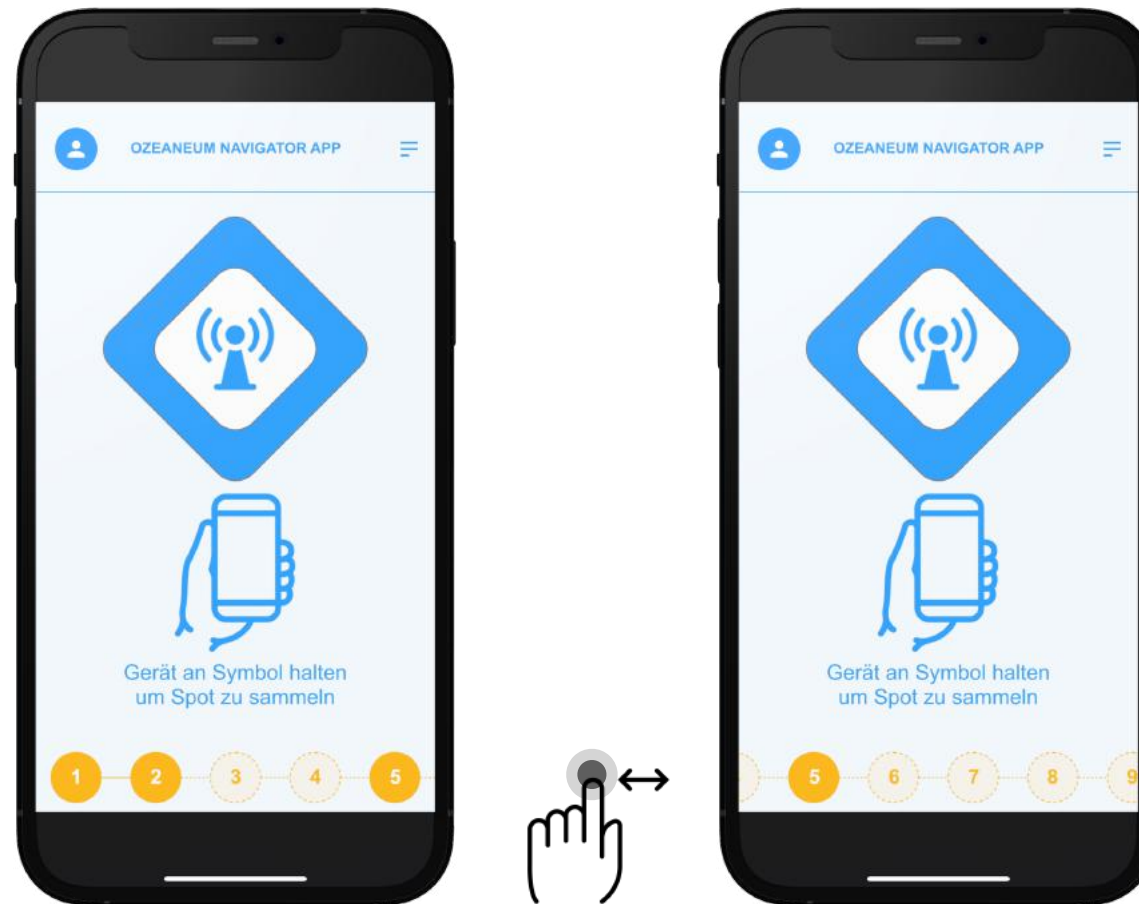
- Eine visuelles Feedback (z.B. anhand einer rudimentären Animation, o.ä.) macht deutlich, dass ein Spot gesammelt wurde.
- Die Fortschrittsanzeige wird aktualisiert. Nummer „5“ ändert den Status von „nicht besucht“ auf „besucht“.
- Der Titel des Spots erscheint auf dem Screen.
- Der Übergang der verschiedenen zustände erfolgt (voraussichtlich) ohne der Eingabe von Nutzer*innen (z.B. zeitgeschalten).

Scan-Screen (Spot gesammelt)



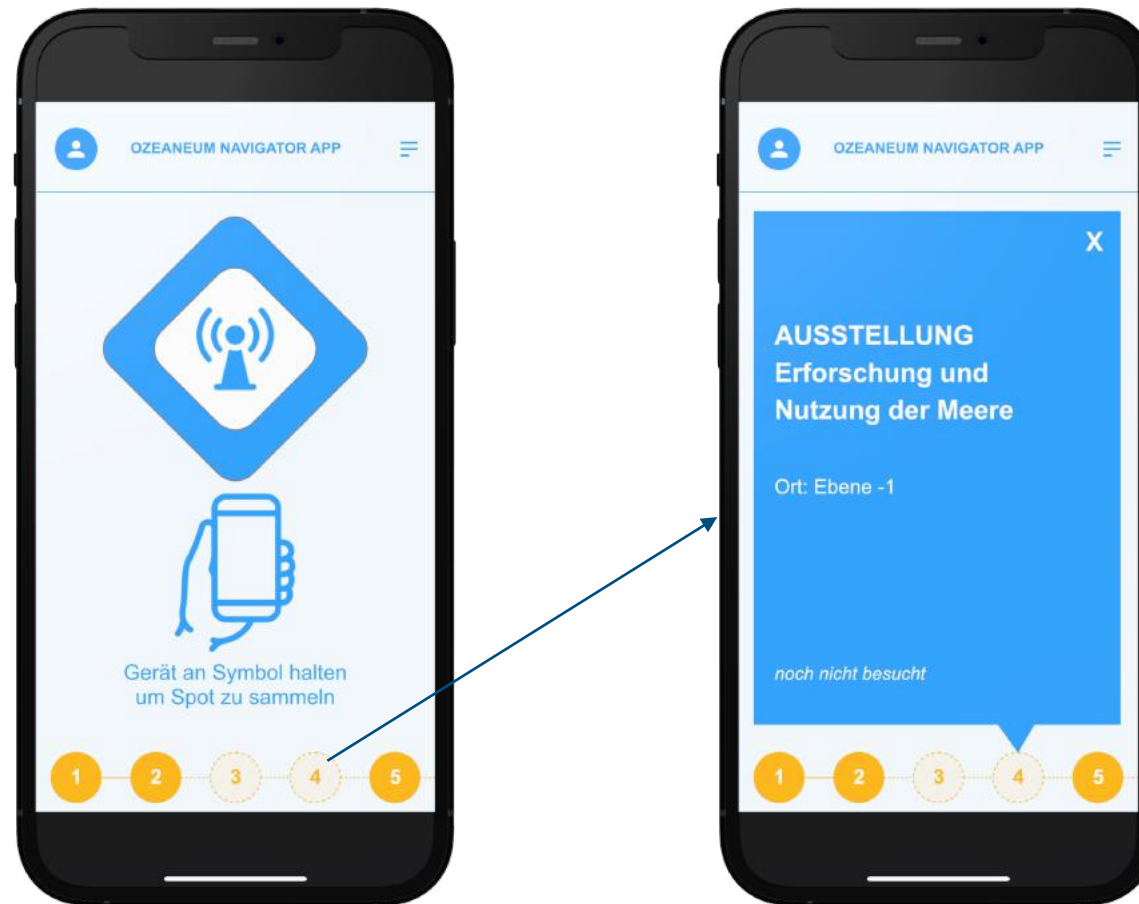
- Scan-Button und Avatar tauschen Platz (Avatar wandert nach unten und Scan nach oben).
- Die Fortschrittsanzeige wird ausgeblendet und die Nummer des aktuellen Spots wandert nach oben rechts.
- Die dialog-basierte Vermittlung über den Avatar startet.
- Wenn der Avatar fertig ist, kehren Nutzer*innen wieder zum Scan-Screen (Idle) zurück. Alternativ gelangen Nutzer*innen über den Scan-Button  zurück zum Idle Screen.

Interaktive Fortschrittsanzeige



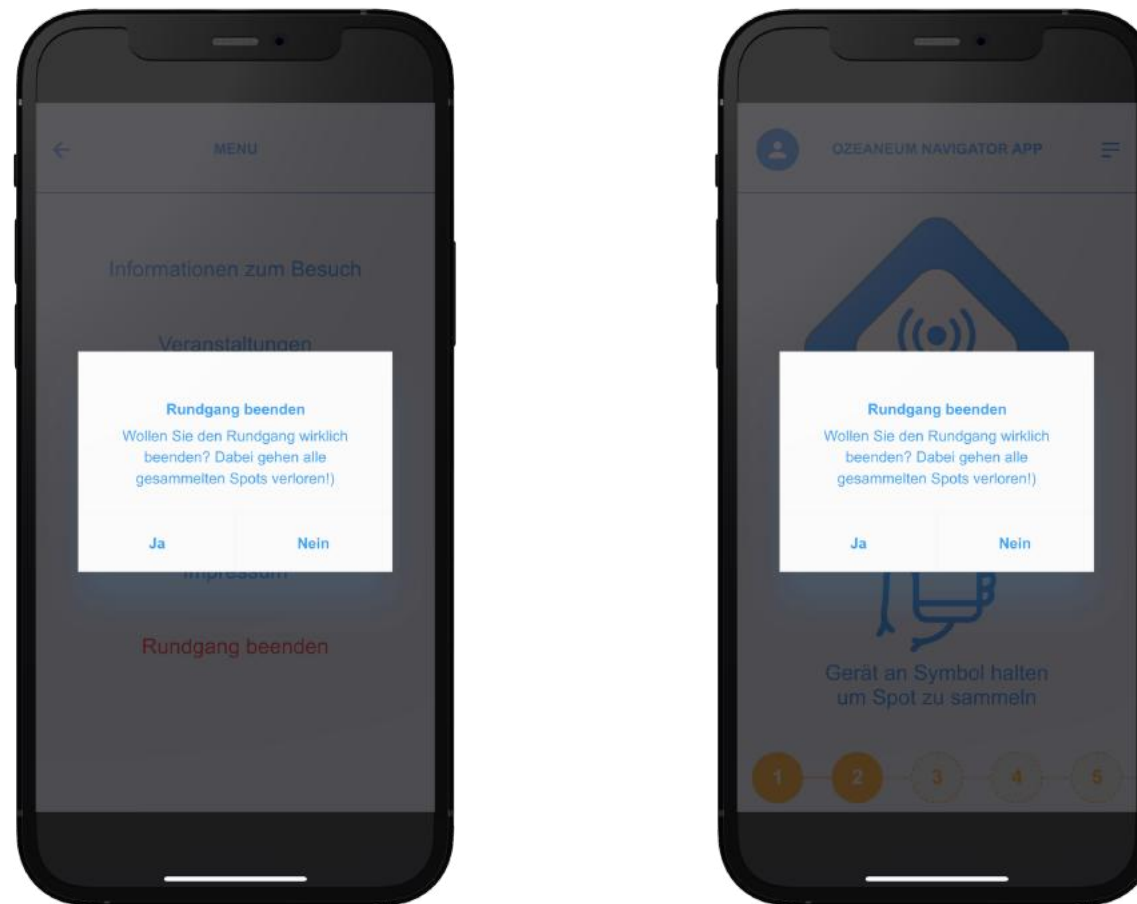
- Die Fortschrittsanzeige, kann horizontal erkundet werden.
- Sie gibt einen Überblick des gesamten Rundgangs und zeigt besuchte und nicht besuchte Spots an.
- Sie ist nur auf dem idle Screen zu sehen und verschwindet sobald ein Dialog gestartet ist.

Interaktive Fortschrittsanzeige



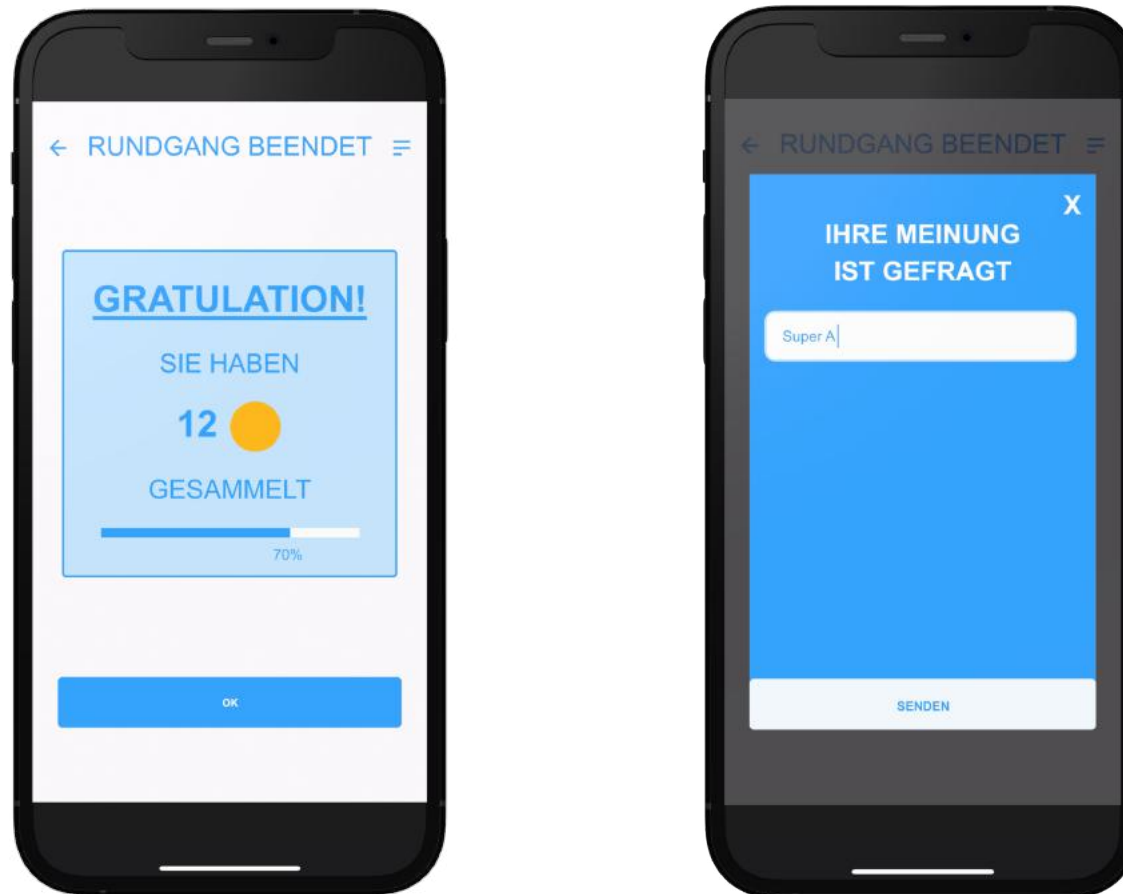
- Wenn auf einen Spot (Zahl) geklickt wird, wird eine zusätzliche Information (über das CMS frei festzulegen) angezeigt.
- Diese könnten etwa hilfreich sein, wenn ein Spot nicht besucht wurde.

Rundgang beenden



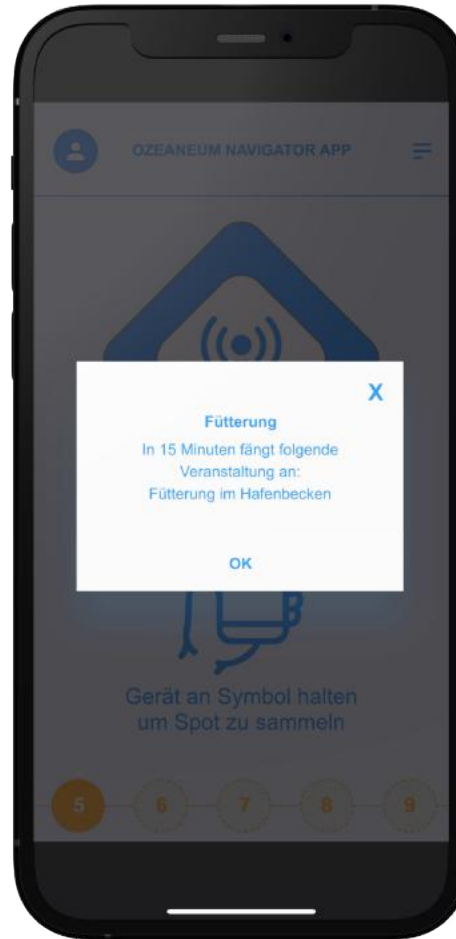
- Der Rundgang kann auf 2 Arten beendet werden
 - Über das Burgermenü.
 - Über einen Auschecken-Spot: dieser Spot sollte prominent geschildert sein!

Rundgang beenden



- Nachdem ein Rundgang beendet wird, erscheint ein „Diplom“ mit den gesammelten Spots.
- Optional haben Nutzer*innen die Möglichkeit über ein Textfeld ihre Meinung über die App kund zu tun.
- Diese Daten werden per Mail von Nutzer*innen verschickt: nach Betätigen des SENDEN-Buttons wird das native Mailprogramm des Endgeräts geöffnet mit dem eingegebenen Text und der korrekten Empfänger-Adresse.

Benachrichtigungen zu Events



- Über Events werden Nutzer*innen rechtzeitig (z.B. 15 Minuten vor Beginn) per Push Notification (in-app, nicht im Hintergrund) informiert.
- Betroffen sind nur jene Events, die Nutzer*innen in den Präferenzen festgelegt haben.

Was ist ein Spot?

- Ein Spot ist eine im CMS abgelegte Sammlung von Inhalten und entspricht ein im Rundgang vorzufindender Punkt.
- Wenn ein Spot gefunden wird, werden die im CMS hinterlegten Inhalte (geskriptete Dialoge) vom Avatar wiedergegeben.
- Vertiefungen sollen Nutzer*innen die Chance geben, auf Wunsch zusätzliche Inhalte (Text, Audio, Video, Bild) vermittelt zu bekommen.
- Inhaltlich kann man zwischen 2 Typen unterscheiden, die beliebig miteinander verknüpft werden können:
 - Navigationsinfos (=Informationen zur Navigation)
 - Inhaltsinfos (z.B. Begrüssung eines neuen Ausstellungsbereichs, Vermittlungsinhalte innerhalb einer Ausstellung)
- Rein technisch handelt es sich um EINEN Typen, der aus folgenden Inhalten bestehen kann:
 - Text
 - Audio
 - Video (inkl. Untertitel im *.vtt Format)
 - Bild
 - 360° Bild (für Orientierung)
 - Quizfrage
 - Single- bzw. Multiple Choice
 - Zuordnungsaufgaben
 - Schätzaufgabe

