



**RAPORT  
PROJEKTOWY  
2021**

# **POZNAJ KOPERNIKA**

aplikacja



---

# NASZ ZESPÓŁ

Studenci Analizy i kreowania trendów  
I rok, studia magisterskie



**JOANNA  
WĄSIKOWSKA**



**JAKUB  
POPIOŁEK**



**AGNIESZKA  
JAKÓBIAK**



**AGATA  
WIECZERZYCKA**



**NATALIA  
GOLA**



**JULIA  
PTASZYŃSKA**

---





# COPERNICOIN

---

Samorząd Województwa podjął decyzję o wykorzystaniu najnowszej technologii do **promocji walorów turystycznych** naszego regionu i dziedzictwa Mikołaja Kopernika wykorzystując token okolicznościowy CoperniCoin, oparty na technologii Blockchain. To przedsięwzięcie, którego celem jest rozpoczęcie nowej ery promocji dziedzictwa kulturowego i atrakcji turystycznych.

Tokeny można zdobyć m.in. dzięki uczestniczeniu w wydarzeniach na Szlaku Kopernikowskim, aktywności na stoiskach promocyjnych podczas wydarzeń na Szlaku Kopernikowskim, poprzez aktywne zwiedzanie Szlaku Kopernikowskiego, udział w grze terenowej, ukończenie Misji Kopernik w grze Slavic Monsters.

W dalszej kolejności możliwa jest wymiana zgromadzonych CoperniCoinów na nagrody rzeczowe. Docelowo Samorząd Wojewódzki liczy na włączenie się do tego programu przedsiębiorców i instytucji. Wówczas możliwe będzie zaoferowanie turystom, mieszkańcom zniżek na atrakcje, usługi noclegowe czy gastronomiczne.

# ANALIZA SWOT

## MOCNE STRONY

---

- Pomysł promowania turystyki przy wykorzystaniu technologii i grywalizacji.
- Wykorzystanie potencjału postaci Mikołaja Kopernika.
- Rozwój nowych technologii.
- Promowanie aktywności fizycznej.

## SŁABE STRONY

---

- Brak badań użytkowników.
- Brak promocji w mediach społecznościowych.
- Brak konkretnych informacji, trudno cokolwiek dowiedzieć się na temat Copernicoina.
- Ograniczenia wywołane obecną sytuacją- Covid-19.
- Brak aktualizacji informacji.

## **SZANSE**

---

- Utrzymanie się liczby użytkowników gry mimo pandemii koronawirusa.
- Różnorodność/ aktualizacje spowodują, że użytkownicy będą chcieli wracać.
- Bezpieczna aplikacja umożliwiająca rozwój turystyki mimo pandemii.
- Innowacyjność rozwiązania wzbudzi duże zainteresowanie i zachęci do większej aktywności na Szlaku Kopernikowskim.
- Możliwość spędzenia czasu ze znajomymi.
- Bezpieczna turystyka podczas pandemii koronawirusa.

## **ZAGROŻENIA**

---

- Utrzymująca się sytuacja spowodowana pandemią koronawirusa.
- Brak rozwoju aplikacji spowoduje, że użytkownicy zapomną o jej istnieniu.
- Niedostępność do technologii na szlaku.
- Zbyt skomplikowana technologia.

1

## **BADANIA DESK RESEARCH**

Pierwszym krokiem było dokonanie przez nas badań w formie desk researchu.

Analizowaliśmy źródła informacji o Copernicoinie, które dostępne są w sieci.

Prześledziliśmy media społecznościowe (Facebook, Instagram, fora, blogi) oraz stronę [szlakkopernikowski.pl](http://szlakkopernikowski.pl) i [copernicoin.pl](http://copernicoin.pl)







2

## WYWIAD Z PRZEDSTAWICIELAMI URZĘDU MARSZAŁKOWSKIEGO

Kolejną czynnością było przeprowadzenie wywiadu z przedstawicielami Urzędu Marszałkowskiego. Celem wywiadu było **uzyskanie informacji** o Copernicoinie, o projekcie, jego **celach** i **perspektywie rozwoju**. Dodatkowo poruszyliśmy temat promocji oraz wizerunku w mediach społecznościowych.

Wywiady te pozwoliły nam uzyskać cenne informacje, wskazówki i sugestie dotyczące poszukiwanego rozwiązania.

### CELE KLIENTA

01

PROMOCJA REGIONU

02

WYKORZYSTANIE POTENCJAŁU MIKOŁAJA  
KOPERNIKA W PROMOCJI REGIONU

03

WYKORZYSTANIE TECHNOLOGII

3

## WYWIADY

Trzecim krokiem było przeprowadzenie przez nas wywiadów.

Naszymi rozmówcami byli:

01

TURYŚCI

02

OSOBY KTÓRE GRAŁY  
W "MISJĘ KOPERNIK"

03

TWÓRCY GRY  
"SLAVIC MONSTERS"





# WYNIKI BADAŃ

## WYWIADY

Po przeprowadzeniu wywiadów postanowiliśmy zebrać i przeanalizować **najczęściej** pojawiające się negatywne i pozytywne opinie naszych rozmówców.

### **Minusy** według **turystów**:

- brak reklamy, nie słyszeli o Copernicoinie oraz o Slavic Monsters;
- nie wiedzieli o tym, że na szlaku są gry terenowe;
- nie są zachwyceni pomysłem paszportu i zbierania pieczętek - uważają że jest to świetny pomysł, ale tylko dla dzieci;

### **Plusy** według **turystów**:

- grywalizacja jest świetnym pomysłem;
- pomysł z grą jest super, bo zachęca do aktywności fizycznej;
- bardzo dobry pomysł, aby zachęcić młodzież do zwiedzania szlaku;

### **Minusy** według **graczy**:

- gra niedostępna na telefony z IOS;
- gra zużywa dużo baterii w telefonie;
- brak aktualizacji gry;

### **Plusy** według **graczy**:

- spacer + gra to świetny pomysł;
- atrakcyjne potwory np. powiązane z lokalizacją;



# WYNIKI BADAŃ

## WYWIADY



Naszym rozmówcą był twórca **Slavic Monsters**. Dowiedzieliśmy się co myśli na temat Misji Kopernik i całej gry.

Zapytany o to, jakie jest zainteresowanie Misją Kopernik, stwierdził, że "niskie zainteresowanie wynika z braku świadomości o istnieniu takiej misji w konkretnym miejscu - starówka".

Na uwagę turystów, że niektóre funkcje są niejasne, nasz rozmówca przyznał, iż "zdarzają się prośby o wytłumaczenie niektórych funkcjonalności".

O Blockchain oraz o wirtualnym portfelu twórcy gry mówi, że "Gracze w momencie korzystania z gry nie zdają sobie z sprawy z wykorzystywania technologii Blockchain. Z tego co słyszałem, korzystanie z niego nastręcza użytkownikom nieco problemów - stopień skomplikowania zadania".

Nasz rozmówca jest zadowolony ze stworzonego rozwiązania, natomiast tak jak ustaliliśmy w rozmowie z graczami oraz turystami, dużym problemem jest brak reklamy.

Dowiedzieliśmy się, że "niedługo w grze pojawi się aktualizacja, nie wiemy jak będzie z Misją Kopernik, ponieważ to zależy od Urzędu Marszałkowskiego".

Twórca twierdzi, że gra nie jest popularna w mediach społecznościowych ponieważ osoby, które obserwują profil, przeszły już Misję Kopernik, dlatego zasięgami organicznymi nie zwiększą znacząco zasięgów misji lokalnej.

Niestety rozmówca nie ma dostępu do informacji rzeczywistej liczbie turystów na Szlaku Kopernikowskim.



# 4

## DESK RESEARCH

W dalszej kolejności - posiadając już informacje od wszystkich rozmówców i potencjalnych użytkowników naszego rozwiązania - przeszliśmy do kolejnej fazy desk researchu.

Celem poszukiwania i analizowania informacji była **pomoc w stworzeniu nowego rozwiązania** w oparciu o zebrane sugestie i uwagi.

Analizowaliśmy strony m.in. Copernicoina i wspólnymi siłami opisaliśmy istniejące już rozwiązania. Modyfikując je lub tworząc zupełnie nowe propozycje, opracowaliśmy naszą aplikację "Poznaj Kopernika".



# INTERESARIUSZE

INFORMACJE  
TURYSTYCZNE  
NP. W OLSZTYNIE

HOTELE

PTTK W  
OLSZTYNIE

URZĄD  
MARSZAŁKOWSKI

FIRMY

TWÓRCY GRY  
"SLAVIC MONSTERS"

TURYŚCI

FANI GIER

RESTAURACJE

# INTERESARIUSZE

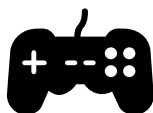
## WEWNĘTRZNI



Urząd Marszałkowski, organizacje turystyczne:  
promocja Copernicoina oraz Misji Kopernik



Urząd Marszałkowski:  
Zwiększenie **rozpoznawalności** naszego regionu, Szlaku  
Kopernikowskiego i postaci Mikołaja Kopernika.



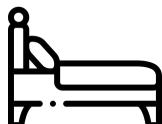
Twórcy gry:  
rozszerzenie Misji Kopernik

# INTERESARIUSZE

## ZEWNĘTRZNI



Punkty informacyjne oraz turystyczne mogą znacząco  
wspomóc promocję naszej aplikacji



Hotele - reklama aplikacji, nagrody związane  
z pobytami w hotelu



Współpraca, urozmaicenie nagród oraz atrakcji  
na szlaku turystycznym

# MAPA EMPATII

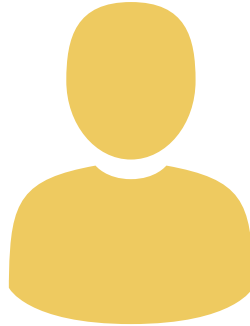
## PODSUMOWANIE BADAŃ DOŚWIADCZEŃ UŻYTKOWNIKÓW GRY

### CO MYŚLI I CZUJE? O CZYM MARZY? CO GO PORUSZA?

- Połączenie gry ze szlakiem jest fajnym pomysłem,
- Copernicoin kojarzy mu się z kryptowalutą co go odrzuca, ale gdy dowiedział się o co dokładnie chodzi to chciałby zagrać,
- Element grywalizacji jest czymś atrakcyjnym jak ma się znajomych podróżników,
- Blockchain to technologia, która może objąć wiele dziedzin życia. Bardzo na plus za wykorzystanie w grze,
- Problem jest to, że gdy poleciłem grę dziewczynie, nie mogła jej pobrać bo
- Jest dostępna tylko na androida

### CO MÓWI? JAK KOMUNIKUJE SIĘ Z OTOCZENIEM? Z KIM ROZMAWIA?

- Brak wytłumaczenia zasad gry,
- Gra fajna, bo gdy spaceruję mogę robić coś co lubię,
- Brak reklam, informacji dotyczących gry,
- Same nagrody rzeczowe by mnie nie zachęciły,
- Nikt w gronie znajomych nie posiada gry



### CO SŁYSZY? JAKIE INFORMACJE DOCIERAJĄ DO NIEGO?

- Brak reklamy miejscowej np. plakatu,
- Nie korzystał z gier terenowych. Nie wiedział, że takie istnieją na szlaku
- Prośby o wytłumaczenie funkcjonalności gry,
- Nie słyszała o Copernicoinie, ale chętnie by spróbowała,
- Informacja o grze, z polecenia kolegi z pracy (wcześniejsza fascynacja *pokemongo*)

### CO WIDZI? JAK POSTRZEGA ŚWIAT?

- Nakładka Kopernika mogłaby obejmować większy obszar,
- Granie w grę dla zabicia czasu, nie dla zdobywania nagród,
- Nieczytelny interface,
- O! mogę coś wygrać!



# PERSONA

POTENCJALNY UŻYTKOWNIK  
NASZEGO ROZWIĄZANIA

"Dzień bez gry jest dniem  
straconym"

Naszą personą jest **Antoni**. Ma 18 lat i jest uczniem szkoły średniej o profilu informatyczno-matematycznym.

Na co dzień mieszka z rodzicami, ma młodszego brata Alberta, z którym lubi spędzać czas grając wspólnie w gry komputerowe. Z racji tego, że Antoni się uczy, nigdzie nie pracuje, ale marzy by pracować w zawodzie programisty lub zrobić karierę jako zawodowy e-sportowiec.

Antoni bardzo interesuje się nowinkami na temat gier komputerowych, lubi spędzać czas grając w gry komputerowe i planszowe. Jego motto brzmi: „Dzień bez gry jest dniem straconym”.

Chłopiec jest spokojny i komunikatywny. Jest również sprawny technicznie, ma duże doświadczenie w grach komputerowych. Jest biegłym graczem.



## Z ważnych powodów, dla których Antoni skorzystałby z naszego rozwiązania byłyby:

- Chciałby wygrywać fajne nagrody
- Miło spędzać czas ze znajomymi
- Poznać nowych znajomych, którzy mają podobne zainteresowania
- Chciałby poznać lokalną turystykę
- Chce zobaczyć ładne miejsca
- Potrzebuje przygód, emocji



## Grając, przeżywa jednak frustracje:

- Brak możliwości pobrania gry na IOS
- Brak jasnych zasad gry i ich wytłumaczenia
- Brak reklam i informacji dotyczących gry
- Brak konkretnego celu w grze
- Brak interakcji z innymi graczami, problemy z Blockchain
- Brak dostępu do internetu w niektórych miejscach
- Słaba grafika
- Płatności online stwarzają problemy
- Nieatrakcyjne, nieprzydatne nagrody





# PYTANIE GENERATYWNE

---

JAK MOGLIBYŚMY POMÓC ANTONIEMU ROZWIĄZAĆ JEGO PROBLEM (ZASPOKOIĆ POTRZEBĘ) DOBREJ, SPRAWNEJ INFORMACJI O GRZE TAK, BY MÓGŁ WYJŚĆ Z DOMU, MIEĆ WIĘCEJ INTERAKCJI Z LUDŹMI?





# IDEACJA

proces generowania i rozszerzania pomysłów

Do wygenerowanie pomysłów użyliśmy techniki **burzy mózgów**, która umożliwia wygenerowanie dużej liczby pomysłów w obszarze wskazanego zagadnienia, zakresu, problemu. Pomysły pojawiają się w wyniku intensywnej sesji pracy zespołu.

Korzyści jakie niesie za sobą ta metoda to m.in.:

- pobudzenie grupy do kreatywnego myślenia i aktywizacja w krótkim czasie
- możliwość wygenerowania dużej liczby pomysłów w krótkim czasie
- zaangażowanie wszystkich obecnych osób
- możliwość przekazania alternatywnych, zróżnicowanych sposobów podejścia do sytuacji, zagadnienia.



# EFEKTY

Wykorzystanie tej techniki pozwoliło nam stworzenie kilku nowych rozwiązań, które zawiera nasza aplikacja:

**Instrukcja dla początkujących**, opisująca zasady i cel gry. Przedstawiona w ciekawy, obrazkowy sposób. Specjalna zakładka w aplikacji z danymi informacjami.

**Wirtualny spacer po szlaku** - użytkownik będzie miał możliwość "przejsć się" po szlaku online

**Storytelling** - opowiadanie o postaci Kopernika i ciekawostkach związanych ze Szlakiem Kopernikowskim przy wykorzystaniu storytellingu

**Geolokalizacja** - dzięki niej użytkownik dostanie powiadomienie o osobie, która gra w grę i jest obok niego

**Interakcja** - stawiamy na interakcje z innymi. Gracz będzie miał możliwość kontaktowania się na czacie z innymi graczami

**Dostępność** - aplikacja dostępna na Google Play oraz App store

**Nagrody i współpraca** - dzięki współpracy z hotelami, restauracjami czy firmami nagrodami, które można uzyskać dzięki zdobytym copernicoinom, byłyby vouchery na pobyty w danych miejscach, kupony zniżkowe itp.

**Promocja** - zwiększenie działań promocyjnych w mediach społecznościowych

# KARTA KONCEPTÓW

NATALIA

**Pomysł:** Witryna internetowa, która przedstawi jasną instrukcję, tutorial jak zacząć, wskazówki gdzie zacząć i spacerować, instrukcja jak pobrać grę

To rozwiązanie pozwala na uniknięcie problemu z brakiem spójnych informacji gdzie zacząć, jak to wszystko wygląda oraz braków informacji o grze. Witryna internetowa daje kompendium wiedzy o grze, a także o wydarzeniach na szlaku kopernikowskim. Tutaj przede wszystkim na grze będzie zależało osobom, które są zainteresowane nią oraz obecnym graczom.

W przypadku, gry pomysł nie zostanie zrealizowany, będzie mała popularność gry, dalszy brak informacji o szlaku, brak rozwoju misji Kopernik i promocji szlaku.



# KARTA KONCEPTÓW

JOANNA

## Pomysł: Zagrajmy razem!

Jest to gra, która integruje ludzi. Aby ją przejść, należy połączyć swoje siły z innymi użytkownikami lub znajomymi. Celem gry jest integracja ludzi. Jest to połączenie gry planszowej z grą w telefonie. Aby przejść misję, chociaż jeden z graczy musi odwiedzić szlak ponieważ, pytania dotyczą szczegółów, których nie da się poznać w inny sposób.

Gra ma zachęcić do interakcji z innymi ludźmi oraz do odwiedzenia Szlaku Kopernikowskiego. W tym rozwiązaniu wyjątkowe jest połączenie z grą planszową, w której uczestnicy/gracze jako grupa spotykają się „przy stole”. Dodatkowo jest połączona ze wspólnym wyjściem w teren oraz z wersją mobilną. Grę można przejść na wiele sposobów. Ta gra rozwiązuje problem osób, które potrzebują interakcji z innymi. Na grze będzie zależało osobom, które lubią gry, turystykę zwiedzanie i łączenie turystyki z zabawą.



# KARTA KONCEPTÓW

JULIA

## Pomysł: Gra karciana z kodem QR

Gra karciana jest podstawową grą, jednak obok niej w mieście rozklejone będą kody QR, które wprowadzają grę na inny poziom - do aplikacji kody QR będą aktualizowane. Gracze otrzymują powiadomienia o nowym kodzie, wymagające od uczestnika udania się pod wskazane miejsce (zachęca to do dodatkowej aktywności fizycznej). Jest to idealne połączenie gry karcianej z aplikacją. Jest to gra dla młodych osób, które lubią odkrywać nowe gry, są aktywne fizycznie oraz fanami turystyki.

Dzięki tej grze mamy możliwość wyjścia z domu, spędzenia czasu ze znajomymi „na żywo” i przez aplikację. Gra zawiera dokładnie wytłumaczone zasady gry. Ułatwiają one rozpoczęcie gry i zwiększają jej popularność.



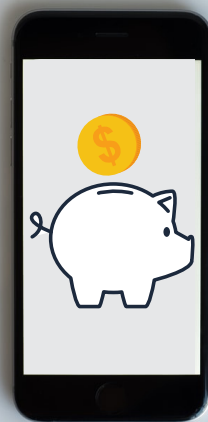
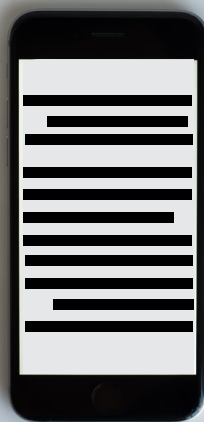
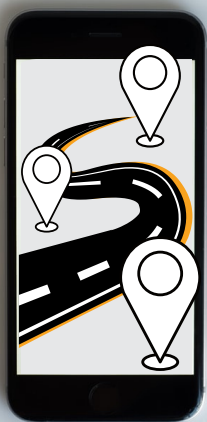
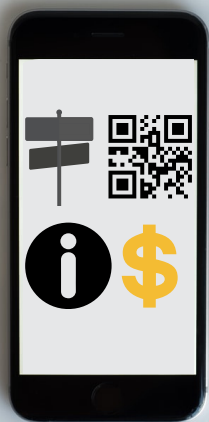
# KARTA KONCEPTÓW

**AGNIESZKA**

**Pomysł:** Aplikacja, która posiada serię gier w innej lokalizacji na szlaku.

Jest to **aplikacja**, która posiada zestawy gier zespołowych w różnych lokalizacjach szlaku np.: podchody z szukaniem kodów QR, po zeskanowaniu kodu QR pokazywane jest zadanie. Dzięki temu poruszanie się po szlaku nie będzie takie nudne jak wcześniej, zdecydowanie zwiększy atrakcyjność szlaku Kopernikowskiego.

Ta gra będzie popularna wśród osób, które spędzają dużo czasu na szlaku, lubią spacerować. Gra umożliwi pracę zespołową, wygranie różnorodnych nagród, a także nie znudzi się ze względu na szeroki wybór gier.





# KARTA KONCEPTÓW

## KUBA

### Pomysł: Zwiedzanie online

**Aplikacja** pozwala na zwiedzanie szlaku za pomocą aplikacji podobnej do *Google Street View*. Zwiedzanie bez konieczności wychodzenia z domu. Dodatkowo daje możliwość zdobywania punktów i zbierania nagród.

Celem jest powiązanie zabawy z historią i ciekawostkami. W zamyśle "chodzimy" po lokacjach i oglądamy atrakcje, a przy okazji zbieramy punkty z określonych miejsc. W czasie pandemii jest to dobra opcja ponieważ, nie naraża zdrowia grających i jest dobrym rozwiązaniem dla osób niepełnosprawnych. W tym rozwiązaniu wyjątkowe jest to, że łączy zwiedzanie online ze zdobywaniem nagród za to.

Na takim rozwiązaniu będzie zależało ludziom, którzy mają daleko do naszego regionu oraz osobom, których nie stać na przyjazd. Także do grona zaliczają się turyści, którzy z różnych przyczyn nie mają możliwości zobaczyć szlaku na żywo. Jeśli nie zostanie to zrealizowane, ludzie nie dowiedzą się o atrakcjach i nie zechcą przyjechać, żeby zobaczyć osobiście szlak.





# WYZWANIE PROJEKTOWE

Nadrzędny cel to **sprostanie oczekiwaniom odbiorców**. Konieczność stworzenia czegoś, co będzie kompletnym "Przewodnikiem". Pozwoli na komunikowanie się ze znajomymi bądź zdobycie nowych znajomości.

Dodatkowo sposób otrzymywania Copernicoinów i nagród ułatwi prosta instrukcja. Gra stanowi sposób na spędzanie czasu poza domem. Umożliwia edukację poprzez zabawę i grywalizację.



# APLIKACJA "POZNAJ KOPERNIKA"

Naszą usługą jest aplikacja "**Poznaj Kopernika**", która będzie mini poradnikiem dla osób rozpoczynających swoją przygodę z grą i podróżą po Szlaku Kopernikowskim. Aplikacja będzie dostępna dla systemu Android, jak i dla systemu IOS.

Chcemy aby użytkownicy posiadali pełnię wiedzy i wskazówki, które ułatwiają im dalsze poruszanie się i dadzą większą swobodę w grze czy też w uczestnictwie w wydarzeniach na szlaku.

## ROZWIĄZANIE



Chcemy stworzyć swojego rodzaju **kompedium wiedzy**. Dzięki zakładce "powiadomienia" użytkownicy mają informacje o:

- wydarzeniach na szlaku,
- mini przewodnik z użyciem storytellingu z użyciem postaci m.in. Mikołaja Kopernika
- możliwościach zdobywania Copernicoinów,
- nagrodach i sposobie ich zdobywania

Wprowadzamy **kody QR**, dzięki którym istnieje możliwość poszerzania wiedzy o samym Koperniku, regionie, szlaku czy zabytkach. Dodatkowo w naszej aplikacji chcemy wprowadzić elementy AR (Augmented Reality, poszerzonej rzeczywistości) i stworzyć użytkownikom możliwość odbycia wirtualnego spaceru po szlaku.

Nasza aplikacja daje także możliwość grania z innymi czy też pozwala na zmienianie gry dzięki **geolokalizacji**. Dodatkowo pozwoli na tworzenie społeczności graczy dzięki możliwości zapraszania znajomych z Facebooka czy też konta Google.



# KIERUNKI INNOWACJI ROZWIĄZANIA

## Innowacja I

Połączenie zwiedzania z rozrywką.

Łącząc zwiedzenia z graniem możemy dostarczyć rozrywki nie tylko osobą młodym ale także zainteresować osoby w każdym wieku, nowym sposobem spędzania wolnego czasu.

## Innowacja II

Rozwinięcie gry.

Rozwijanie gry poprzez regularne aktualizacje i wydarzenia, a także dodanie nowych mechanik w grze takich jak: współpraca z innymi graczami czy system poziomów.

## Innowacja III

Współpraca z lokalnymi firmami.

Rozpoczęcie współpracy z firmami "sąsiadującymi" ze Szlakiem Kopernikowskim takimi jak: hotele, restauracje, bary czy wypożyczalnie rowerów.

## Innowacja IV

Wprowadzenie nowych nagród.

Dodanie nowych nagród w tym: voucherów, zniżek lub kart rabatowych.

# PROTOTYPOWANIE

Aplikacja dostępna jest do pobrania w **App Store** i **Google Play**. Aby móc w pełni wykorzystać jej potencjał, wystarczy dostęp do internetu. Użytkownik dzięki specjalnej zakładce może poznać szczegóły gry, jej zasady oraz uzyskać informacje o organizowanych nadchodzących wydarzeniach. Gracz w szybki sposób poznaje tajniki oraz oferowane warianty gry, posiada on również możliwość interakcji ze znajomymi.

Gra motywuje do zwiedzania szlaku, gdyż oferuje różne warianty i rozszerzenia w zależności od lokalizacji. Kody QR umieszczone na szlaku dostarczają ciekawej wiedzy na temat zabytków oraz samego Kopernika. Oprócz tego dzięki nowoczesnym technologiom odbiorca ma możliwość odbycia wirtualnego spaceru bez wychodzenia z domu!





# SCENARIUSZ UŻYCIA

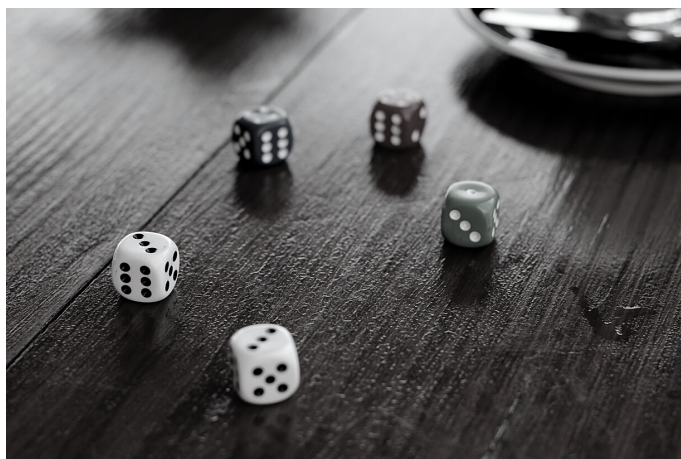
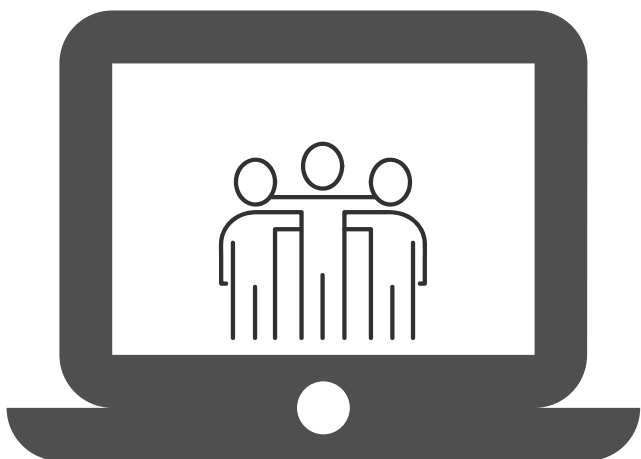
Antoni nudząc się w domu, między zajęciami przegląda Facebooka. Przynajmniej widząc post dodany przez fanpage Szlaku Kopernikowskiego, dowiaduje się o aplikacji. Z ciekawości wchodzi do App Store/Google Play.

Pobiera aplikację "Poznaj Kopernika". Aby korzystać z aplikacji, wystarczy to, że ma dostęp do telefonu z Internetem.



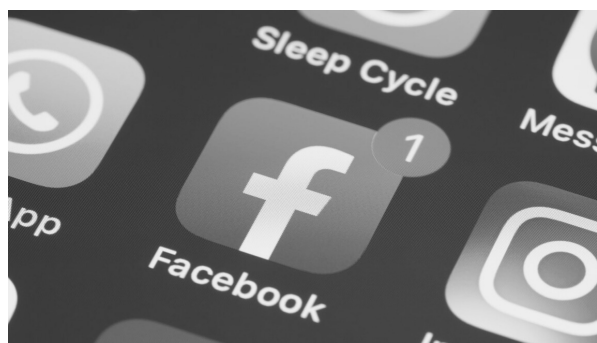
**Szlak Kopernikowski**  
Szlak turystyczny





Antoni szybko poznaje tajniki gry, dzięki specjalnej zakładce "o grze" poszerza wiedzę o jej możliwych wariantach. W bardzo szybki sposób dowiadyuje się o jej zasadach, które są przedstawione w jasny sposób. Cieszy się, że dzięki tej grze będzie mógł pograć ze znajomymi, jak i poznać nowe osoby. Z każdą kolejną informacją jest coraz bardziej zadowolony. Dowiadyuje się, że zmieniając swoją lokalizację na szlaku, zmieni się również gra. Ma parę wariantów do wyboru.

# PROTOTYPOWANIE



Antoni jak najszybciej postanawia poinformować swoją koleżankę Zuzię o aplikacji! Wysłała jej link do pobrania :)

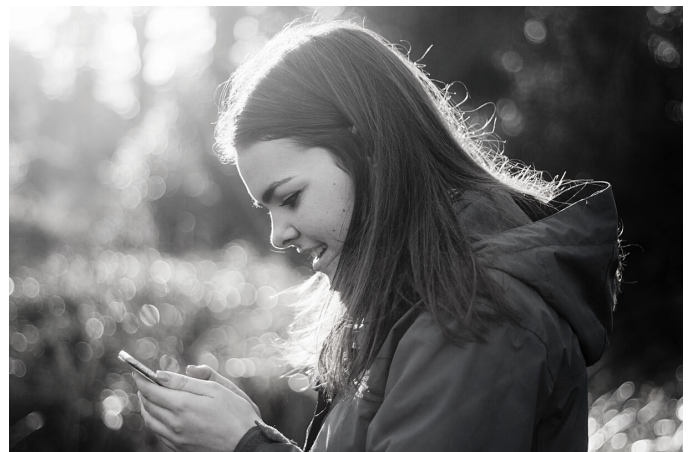


Antoni proponuje swoim znajomym, aby wspólnie zacząć grać w grę. Jest bardzo zadowolony, że dzięki aplikacji w atrakcyjniejszy sposób może zwiedzać szlak. Wybiera się w podróż !





Będąc na szlaku zauważył w powiadomieniach gry, że obok niego gra także ktoś inny. Dzięki temu poznał nowego kolegę i mogli kontynuować zwiedzanie razem.



Antoni ma również dostęp do zakładki "eventy", dzięki której dowiaduje się o zbliżających imprezach, inicjatywach itp. Dodatkowo w aplikacji ma możliwość wykorzystania kodów QR, które pozwalają na poszerzenie wiedzy, np. dzięki temu będzie mógł się więcej dowiedzieć o zabytkach na szlaku. Dzięki temu ma możliwość zdobywania większej wiedzy, bez udziału przewodnika.





Nowoczesne technologie pozwalają na wirtualny spacer po szlaku kopernikowskim - zwiedzanie bez wychodzenia z domu. Antoni może zaproponować swojej rodzinie, aby zwiedzili szlak online ponieważ, mieszkają daleko i na razie nie mają możliwości dojechania.

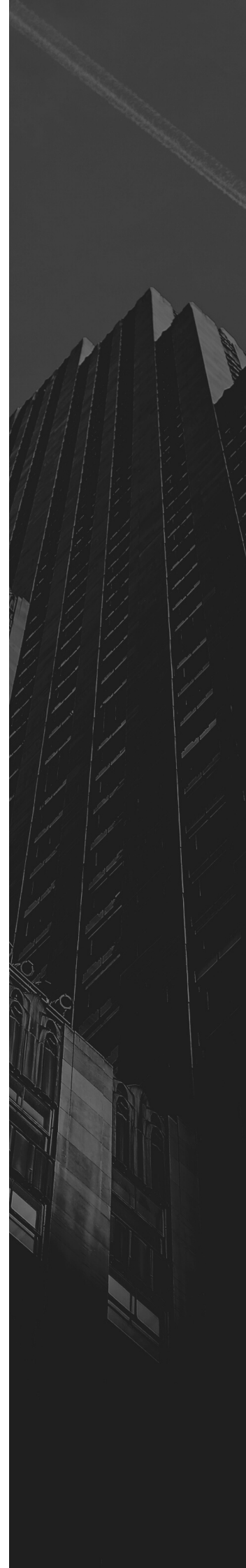
# TESTOWANIE PROTOTYPU

Celem testu prototypu było sprawdzenie rozwiązania. W tym celu przeprowadzono zdalni wywiady z pięcioma osobami. Testerzy pozytywnie ocenili aplikację ze względu na dostępność zarówno na platformach IOS i Android. Oprócz tego aplikacja zyskała pochlebne opinie za atrakcyjność oraz możliwość zabawy poprzez zwiedzanie realnego świata. Jej zasady są wystarczająco zrozumiałe, a wszelkie niejasności rozwiąże prosta i czytelna instrukcja.

Aplikacja wydaje się łatwa w obsłudze. Pozytywnymi opiniami cieszy się możliwość interakcji z innymi oraz poznawanie nowych osób. Ważnym wspomnianym aspektem jest fakt, że wszelkie informacje są udostępniane i aktualizowane w mediach społecznościowych.

Gracze skarżyli się na brak ciekawych nagród, które zachęcałyby do kontynuowania rozgrywki, oraz wskazywali na brak możliwości grania poza Szlakiem Kopernikowskim. Użytkownicy zgłaszali również pewne niejasności. Obawiali się, czy kody QR umieszczone w miejscach docelowych nie zostaną zniszczone przez warunki atmosferyczne lub innych użytkowników. Wątpliwości budziło również to, co dzieje się z grą po jej ukończeniu. Jeden z respondentów obawiał się, czy po przejściu wszystkich dostępnych obecnie poziomów gra przestanie być aktualizowana, a dalsza rozgrywka stanie się nieatrakcyjna. Wątpliwości budziło też tempo zużycia baterii w telefonie, ponieważ aplikacja powinna być maksymalnie zoptymalizowana pod kątem poboru energii z myślą o osobach podróżujących oraz zużycie transferu danych i dostęp do internetu podczas wędrówek na szlaku.

Na koniec wywiadu każdy z respondentów przedstawił swoje sugestie dotyczące usprawnienia oraz uatrakcyjnienia aplikacji. Gracze proponowali, by dodać więcej atrakcyjnych nagród, zmniejszyć ilość wymaganych danych do rejestracji, zwiększyć aktywność na forach społecznościowych w celu wypromowania aplikacji i zwiększenia liczby użytkowników korzystających z aplikacji. Postulowano rozszerzenie gry poza Szlak Kopernikowski.



# S E R V I C E B L O C K P R I N T

## PRZED USŁUGĄ

## W T R A K C I E U S Ł U G I

## PO USŁUDZE

Fizyczne składniki rozwiązania (np. strona internetowa, serwis, punkt dostępu)

profi na Facebooku, profi na Instagramie, Twitter, app store/google play, infolinia, obsługa czatbot

instalacyjna wersja aplikacji dostępna w app store/google play, aplikacja dostępna w app store/google play

aplikacja gry, profi na Facebooku, Instagramie, strona internetowa gry, Dostępność copernicoina, Aktualizowany regulamin/ gra

Samouczek na początek gry w aplikacji, łatwa rejestracja do gry np. logowanie przez facebooka,

wtyczka facebooka

System levelowania

dostęp do miniprzewodnika/ mapy

wtyczka do wypożyczalni rowerów

upgrade nagród/ coraz lepsze nagrody

Dostępność: geolokalizacji

zakiadka powiadomienia (wydarzenia itp)

Nagrody za ponowne wejście do gry

Oferta na wykorzystanie copernicoinów

Wszelkie działania użytkownika przed traktowaniem, w trakcie korzystania i po jego zakończeniu

przebieganie mediów społecznościowych- tj. strona internetowa, fanpage, konto na Instagramie, twitter

pobranie aplikacji z app store/google play

zapoznanie się z informacjami o grze/ zasadami/ regulaminem, dowiaduje się o możliwości zdobycia i wymiany Copernicoina

rozpoznać gry, nauka

dzięki logowaniu np. przez facebooka możemy zaprosić znajomych z tego portalu, Zaproszenie znajomych do gry

odnosi sukcesy, radzi sobie z wyzwaniami gry, Przechodzenie na wyższe poziomy gry

zwiezda, poznaje otoczenie, Może zwiedzić szlak kopernikowski, ale również okolice

w trakcie gry klient decyduje się na wypożyczenie roweru

zdobywa nagrody za rezultaty w grze, Motywacja do zdobywania nagród

możliwość interakcji z innymi graczami np. poprzez geolokalizację, Poznaje nowe osoby

aktualizacja gry

Organizacja wydarzeń/eventów

Turysta dowiaduje się o wymianie Copernicoinów na rower, voucher na pobyt w hotelach, wymiana na nagrody

FRONTSTAGE: bezpośrednie, widoczne i dostępne dla użytkownika działania, obsługi

możliwość kontaktu z firmą poprzez chat oraz możliwość wstawianie postów/ konkursy

wskazanie możliwości wykorzystania kodów QR, wstawianie tutoriaali do gry

zachęcanie do zaproszenia, kontakt z innymi

zachęcanie do zdobywania nagród, szeroki zakres nagród

alerty o możliwości zwiedzania

ustrakcyjnienie szlaki ( np. dostęp do wypożyczenia rowerów)

interakcja z innymi graczami, którzy znajdują się w pobliżu

zachęcanie użytkownika do kontynuowania

Wysłanie informacji o możliwości wykorzystania copernicoinów

BACKSTAGE: wszelkie działania zapewniające funkcjonalność i trwałość rozwiązania

stały kontakt z użytkownikami/ aktywne działania w mediach

aktualizacje gry/ rozszerzanie

informowanie na bieżąco o zmianach

powiadomienia o możliwościach w grze

propozycje dodania znajomego/n owego

urozmaicenie nagród

informacje o sposobie wypoż. roweru, co

Przygotowanie oferty

Wsparcie procesów (np. urządzenie, sprzęt, usługi zewnętrzne, kooperanci, usługi zlecajne)

współpraca z agencją PR

Rozwijane wsparcie nowych i starych

współpraca z punktami odbioru tj. żabka, kioski

współpraca z lokalnymi firmami/ hotelami/

usługodawca wypożyczalni a rowerów

Współpraca z zewnętrznym i firmami w celach

Porozumienie z partnerami w zakresie usług nieflegających oraz gastronomicznych

# SERVICE BLUEPRINT

- Dzięki profilom w serwisach społecznościowych użytkownicy dowiedzą się o nowych wydarzeniach i aktualizacjach oraz mają dostęp do kontaktu z działem technicznym służący pomocą za pomocą czatu.
- App store i Google play umożliwiają sprawne pobranie aplikacji na telefon oraz w łatwy sposób dokonanie instalacji i aktualizacji.
- Czytelny regulamin oraz informator o zdobywaniu Copernicoina dostarczy użytkownikowi niezbędnych informacji o grze oraz wszystkiego co potrzebne do uzyskania coinów. Dodatkowo będą wyszczególnione punkty odbioru nagrody (Kiosk ruchu, Żabka, paczkomat). Podczas rozpoczęcia gry samouczek wprowadzi nowych graczy w rozgrywkę oraz poinformuje jak rozpocząć swoją przygodę z Copernicoi'em. Możliwość włączenia go w każdym momencie gry umożliwi przypomnienie zasad i funkcji występujących w aplikacji. Między innymi dowiemy się jak zdobyć Copernicoina, możliwości używania kodów QR oraz jak się zarejestrować.





- Użytkownik dzięki wtyczce do Facebooka, która umożliwia zapraszanie znajomych do gry po zalogowaniu się na portal użytkownik może zagrać ze swoimi znajomymi. Zachęca to do interakcji z innymi.
- W grze dostępne są różne poziomy gry. Dzięki systemowi levelowania użytkownik może odnosić sukcesy, przechodzić na wyższe poziomy gry. Przejście na wyższe poziomy jest nagradzane, a zakres nagród jest szeroki dzięki współpracy z różnymi branżami.
- Użytkownik, który jest "głodny przygód" ma dostęp do mini przewodnika, dzięki któremu może zwiedzić Szlak Kopernikowski oraz okolice. W aplikacji dostaje alerty o możliwości zwiedzania.
- Wybierając się na szlak użytkownik może skorzystać z rowerów. Stacje wypożyczalni będą rozmieszczone w kilku miejscach. W naszej aplikacji dostępna jest wtyczka, która umożliwia wypożyczenie roweru, np. dzięki wykorzystaniu Copernicoinów. Dodatkowo w zakładce "wypożycz rower" dostępne będą niezbędne informacje.



- Dzięki grze gracz integruje się z innymi uczestnikami, np. poprzez geolokalizację poznaje nowe osoby.
- Gra jest aktualizowana na bieżąco, użytkownik dzięki powiadomieniom dowiadyuje się o najnowszych wydarzeniach.
- Gracz ma możliwość brania udziału w eventach, zdobywania nagród za ponowne wejście do gry, zachęca to użytkownika do kontynuowania przygody. Dzięki współpracy z innymi firmami nagrody są bardzo zachęcające.
- Turysta dzięki zakładce "Nagrody" ma dostępne wszystkie informacje o wymianie Copernicoinów na usługę wypożyczenia roweru, vouchery na pobyty w hotelach, wymianę na nagrody. Dostaje informację o możliwości innego wykorzystania Copernicoinów. Atrakcyjne nagrody są dostępne dzięki porozumieniu z partnerami w zakresie usług noclegowych oraz gastronomicznych, z którymi została przygotowana oferta.

