

BILAG 3

KRAVSSPECIFIKATION

UDVIKLING AF VESTKYST-APP



INDHOLD

Overordnet funktionalitet 3

Krav til app..... 4

Detailbeskrivelse af fase 1 6

A. REGISTERING ved download..... 7

B. Wayfinding..... 7

 Kortdata 9

 Lokation-GPS 11

 Specifikationer 11

C. Søgning..... 14

D. Aktiviteter..... 14

F. Informationer..... 15

Detailbeskrivelse af Fase 2..... 16

A. Registrering II..... 16

b. SoMe 19

c. Trafik & Trængsel..... 19

D. Surveys 20

E. Voucher..... 21

F. Lokale partners features 21

G. Vejr 21

Detailbeskrivelse af features - Fase 3 22

App manager portal..... 24

Datamodel..... 27

Bilagsoversigt 28

OVERORDNET FUNKTIONALITET

Vi ser løsningen som indeholdende tre tekniske moduler, der leverer personligt brugerindhold baseret på følgende:

- 1: Native whitelabel mobile apps til Android og iOS
- 2: Et web-baseret Manager system til at styre alt indhold på app og dokumentere resultater
- 3: Et kundespecifikt backend-system til at sikre data (secure hosting) og adskilt i et Cloud set up.

Formålet med app'en er, at den skal være med til at give gæsterne de rette informationer på det rette tidspunkt, og dermed være med til at øge tilfredsheden. App'en skal være den digitale rejseguide, der tager gæsten i hånden og guider hen til de, for gæsten, rigtige oplevelser. Derudover er det forventningen at app'en kan være med til øge motivationen til at bevæge sig i en større geografi på Vestkysten, og dermed være med til at sprede gæstemængden. På den måde kan gæsterne nudges til at bevæge sig, de steder hen hvor vi ønsker det, så vi undgår eksempelvis for store forsamlinger og undgår at gæsterne bevæger sig i sårbar natur.

I det efterfølgende har beskrevet krav til iværksættelse af funktioner i fase 1, 2 og 3. Hver fase skal testes og køre vellykket inden den næste fase påbegyndes.

KRAV TIL APP

Hvis vi forstiller en gæsts oplevelse ved anvendelse af appen, kunne det udtrykkes således:

"Appen er din intelligente rejsevejleder, som kender dig og dine rejseønsker. Appen ved, hvor du befinder dig, og hvad du interesserer dig for. Derfor kan den altid komme med den rigtige anbefaling lige fra museer, naturparker, legelandskaber, shopping, mad og drikke, samt fra fx surfskoler til bil-, cykel- og vandreruter. Den ved også altid, hvad der sker lige nu og her på Vestkysten, så du går aldrig glip af en lokal koncert eller et sjovt loppemarked i den lokale by". - Anbefaling fra den digitale strategi for wayfinding på Vestkysten s. 51.

Kort og godt så skal appløsningen sikre personaliserede, målrettede og relevante aktiviteter og services der giver den optimale brugeroplevelse og dermed anvendelse. Brugeren skal have mulighed for undervejs at angive forskellige interesser, således det personaliserede og målrettede informationer skifter, alt afhængig af hvilken interesse brugeren har.

Derfor ønsker vi en app, der kan leve op til følgende krav:

- Som har en høj relevans hos brugerne via indhold, relevans, målrettethed og brugerflader.
- Som kan bygges inden for en overskuelig tidsramme da der kan tages udgangspunkt i erfaringer/løsninger fra andre appløsninger og/eller kombineres med eksisterende funktionalitet der kan integreres i en samlet løsning via API'er. Som det fremgår af udbudsmaterialet, skal fase 1 være klar i uge 24.
- Som er skalérbar og kan implementeres hos andre destinationer relativt enkelt og indenfor få uger hos andre destinationer.
- Som har et layout/stil med udgangspunkt i Vestkystens Brandguide (bilag 4). Layoutet skal dog være muligt at udskifte/ændre til andre destinationers design, i takt med at app-modellen udbredes.
- Som ikke har afhængigheder af andre faktorer der gør opdatering og udvikling vanskelig.
- Som kan leveres i 3 sprog som opstart - Dansk, Tysk og Engelsk
- Som henter indhold via Api til eksisterende databaser, således at opdatering kan foretages et sted. Som udgangspunkt forventes det at være følgende databaser, der allerede leverer indhold til websitet hos destinationerne:

- Guide Danmark (Visit Denmark) - Her kan besøgende finde relevante oplysninger om en bred vifte af overnatningsmuligheder, attraktioner, aktiviteter, begivenheder og meget andet i hele Danmark. Alle produkter i GuideDanmark præsenteres med billeder og på tre sprog. De lokale destinationer sørger løbende for at vedligeholde informationerne i databasen. (<https://api.guidedanmark.org/help>)
- GeoFA, der indeholder friluftsdatabaser. Det er frit tilgængelige data, hvor systemet pt bliver opgraderet på række punkter, blandt andet med lettere adgang til indtastning af data og bedre dokumentation. Geo Danmark kører også et projekt i dette forår, som netop sigter på at få mange flere kommunale friluftsdatabaser ind i databasen til den kommende sæson. Nye version af DB bliver klar ultimo april/primo maj. Projektet er drevet af Kommunernes Landsforening (KL) (<https://udinaturen.dk/om-udinaturen-dk/faq>)
- Google Maps og Google MyBusiness. Såfremt dette skulle give udfordringer på IOS bedes der angivet alternative løsninger.
- Billetaktører, der sælger billetter til aktiviteter og events, som eksempelvis Billet Expressen, der sælger Oplevelser/Arrangementer (<https://www.billetexpressen.dk/>). Der kan også være lokale webshops hos destinationer.
- Skyfish, der indeholder billeder, der bruges på webside og sociale medier (<https://www.skyfish.com>)
- Dansk Cykelturisme, der viser cykelruter digitalt (<https://cykelturisme.dk/digital-fremvisning-af-cykelruter/>)
- Kultunaut, der viser kulturelle begivenheder (<https://www.kultunaut.dk/>)

Der skal være mulighed for at kunne integrere flere databaser, som eksempelvis Outdoor Active til formidling af vandreruter. Der ønskes derfor flexibilitet i de indbyggede API'er.

DETAILBESKRIVELSE AF FASE 1

Fase 1 er den absolut mest simple fase, som rent teknisk kun skal indeholde wayfinding, altså foreslå og vise vej til interessante oplevelser baseret på brugerens ønsker. Fase 1 skal være klar i uge 24.

I det nedenstående beskrives følgende funktionalteter i fase 1:

- A) Registrering ved download
- B) Wayfinding
- C) Søgning
- D) Aktiviteter og Tilbud
- E) Informationer

A. REGISTERING VED DOWNLOAD

Når app downloades, skal man mødes af sliderfunktion med foto af inspirerende aktiviteter og features fra Vestkysten. Det skal være generiske fotos tilpasset efter årstid, der leveres fra destinationerne.

Når brugeren åbner app'en skal vedkommende acceptere terms and conditions, samt opfordres til at acceptere GPS-delning. GPS-delning skal promptes, hvis deling ikke er accepteret, når app anvendes. Dette kan ske 1 gang pr. lokation, så det ikke fremstår som spam, ligesom man hurtigt og enkelt skal kunne koble sig på GPS-delning, når appen anvendes.

GPS-delning er essentielt i forhold til at så vist ruter, oplevelser, osv. i nærheden.

B. WAYFINDING

Wayfinding er et centralt element i denne app. Vi forventer, at denne løsning er baseret på Google Maps beriget med ét eller flere ekstra infolag på kort. Google Maps kortet skal være stilet således det matcher Vestkystens Brandguide (Se bilag 4)

Wayfinding handler om at lede gæsterne hen til de rette oplevelser, der er anbefalet på baggrund af deres angivne interesser. Fx har brugeren angivet at vedkommende er interesseret i kunst, vises de nærliggende kunstmuseer og -udstillinger. Det er således en anbefalingsmekanisme, der angiver interessepunkter inden for en given radius.

App-løsning skal indeholde features, som beskrevet på næste side. På sigt i en fase tre kan det evt dække fx indendørsarealer eller områder, som ikke er dækket af Google Maps. Dette kunne fx være store sportsaktiviteter som Dana Cup i Hjørring eller koncerter og andre større events, hvor detaljerede kort kunne være et værdiskabende element og samtidig støtte lokale partnere og animere disse til et øget samarbejde med Destinationerne.

Interaktion i realtid	Se den nøjagtige placering af alle besøgende på den konkrete placering på et givet tidspunkt via et live kort.
Digital Map (Hike, Bike & Car)	Et interaktivt kort, der giver besøgende mulighed for nemt at søge på sin placering på deres telefon og navigere på grunden. Omfatter interessepunkter og digitale stier/ruter.
Digitale Trails	Oprette selvstyrende vandre-, cykel-, segway- eller kørestier, som besøgende kan følge via deres telefon. Stier kan løbe gennem eller føre til interessepunkter og give placeringsbaserede oplysninger. Ruterne hentes via API. Hvert digitalt spor tæller som ét digitalt kortelement.
Interessepunkter	Inkludere alle brugerens placerings attraktioner og servicesteder på det digitale kort ved hjælp af GPS-kordinater. Besøgende vil være i stand til at navigere til disse interessepunkter via deres telefon. Hvert interessepunkt tæller som ét digitalt kortelement.
On & Off-Road GPS	Nøjagtig navigation med punkt-for-punkt instruktioner designet udelukkende til din placering, der giver den besøgende mulighed for at navigere på stier/ture og uden af være på nettet eller at skulle anvende mobildata. Ruter hentes via API.
Velkommen og farvel meddelelser	Kommunikere vigtige oplysninger til dine besøgende. Send velkomst- og exitbeskeder direkte til de besøgendes mobiltelefoner for at gøre deres besøg bedre eller mere mindeværdigt.

I en senere fase skal app'en kunne:

Brugergenereret indhold	Lad de besøgende oprette og dele foto, videoer og vandreture, de besøgende har gennemført på placeringen. Dette kan anvendes brug til markedsføring eller som referencemateriale.
Branded Videos	Gør vores besøgende til aktive ambassadører for vores destination, aktiviteter og seværdigheder. Alle videoer genereret fra de besøgendes deles på vores medier og kan blive set og delt online. Der skal være mulighed for at fjerne indhold i forhold fx forældelse og relevans af indhold.
Reservationer og betaling	Besøgende kan bestille billetter og reservere pladser til forskellige aktiviteter med et enkelt tryk. Besøgende vil blive dirigeret til en booking platform som skal etableres i en fase 2.
Konkurrencer	Her kunne tænkes på at anvende konkurrence elementer i forhold til aktiviteter. Det kunne fx være en top 10 list på hurtigste tid på en rute, en opgørelse over antal km, der er vandret i ferien mv. Indhold skal aftales og er også baseret på de lokale partnere
Push notifikationer i realtid	Sende push notifikations(meddelelser) i realtid direkte til de besøgendes telefoner om vigtige begivenheder eller opdateringer og lokale fortællinger på den konkrete placering.

Kortdata

Som udgangspunkt kan kortdelen løses med Google maps som platform og beriget med et eller flere lagt på herpå

eksempelvis fra GeoFA/GeoDanmark. Disse data findes i forskellige databaser og information skal hentes via Api' er. På den måde sikres opdatering og vedligehold af data et centralt sted.

Google Maps skal styles med Vestkystens identitet. Vestkystens Brandguide ses i bilag 4.

GeoDanmark kan kort beskrives som et autoritativt, kvalitetssikret kortgrundlag. GeoDanmark-data er de topografiske grunddata, som ligger til grund for Styrelsen for Dataforsyning og Effektivisering (SDFE) digitale kortprodukter.

GeoDanmark-objekttyperne er inddelt i syv klasser: bygninger, bebyggelse, trafik, teknik, natur, hydro og administrative inddelinger. Disse data kan hentes via Datafordeleren (autoritative grunddata). Det er et Landsdækkende datasæt af høj kvalitet i GML-format der opdateres ugentligt - hver mandag.

Færdige datasæt (MapInfo og Shape) opdateres til download hver 2. måned i de lige måneder - februar, april, juni osv.

Se mere på www.geodanmark.dk samt www.datafordeler.dk

GeoFA giver et agilt brugerbehovsorienteret kortgrundlag. GeoFA er en frivilligdatasamling af kommunale data, som vurderes at have værdi på tværs af kommunegrænser - både for andre eksterne anvendere som for kommunen.

I GeoFA finder man f.eks. data om friluftsdage (rekreative stier og ruter, shelters, bålpladser, badestrande, legepladser, hundeskov og andre faciliteter), skoledistrikter mm. - Se bilag 5 og 6 IV for en detaljeret beskrivelse af indhold med punkter og linjer.

Data kan hentes via WFS eller andet via Geodanmark.dk samt OpenData

Da det er frivilligt for kommunerne at lægge data i GeoFA, vil ikke alle datasæt være fuldstændig både geografisk og indholdsmæssigt, da det op til de enkelte kommuner, hvor meget har de udfyldt. Der forventes, at der løbende vil komme flere kommuner, som lægger data ind. Skoledistrikter er dog landsdækkende.

Vi har dog en meget god dækning i forhold til vores projekt om de omhandlende kommuner. Systemet er i gang med en konsolideres pr. februar 2021 og friluftsdatabasen konsolideres (marts, april 2021).

Lokation-GPS

Der er et krav at mobilappen skal være "placerings spotter" i forhold til brugeren, naturolig forudsætning at brugeren har givet tilladelse til dette. Dette sker i forbindelse med registrering af data.

Når dette er accepteret af brugeren, antages det, at denne accept vil blive aktiveret via mobilbibliotekskode ("SDK"), der er integreret i appens rammeværktøj.

Helt overordnet er kravet en enkelt geospacial service, der leverer en end-to-end løsning, men også uafhængig af appen.

Dette vil/bør omfatte indsamling af data med placering på tværs af forskellige miljøer, og -lagring, integrationer, forespørgsler og triggers.

Forskellige placeringstjenester skal integreres i selve appen fx. geo-målrettede meddelelser, way finding, mens andre som fx analysedata skal være let tilgængelige via en webbaseret rapporteringsfunktionalitet som kan indgå i vores overordnede dataanalyser.

Lokaliseringsdata skal derfor også være tilgængelige for eksport for at lette yderligere



Specifikationer

<p>Placering - dataoprindelse</p>	<p>iOS og Android multiplaceringsdataindsamling</p> <p>Dataindsamling fra App i forgrundstilstand og app i baggrundstilstand</p> <p>App leverandør bedes beskrive positionerings teknikker og eventuelle begrænsninger i forhold til: Udendørs (GPS-lokation); Indendørs (er ikke et krav til projektets 1. fase, men det kan kræves som en mulighed for fremtidige faser).</p> <p>Leverandøren skal give en sammenhængende enkelt beskrivelse af bevægelser pr enhed, der flytter fra udendørs til indendørs (og vice versa)</p> <p>Løsningen skal levere en typisk nøjagtighed på 5-10 m (afhængig af placeringstype og omkringliggende forhold)</p> <p>Granulariteten af positionering (dvs. frekvens, nøjagtighed) skal være dynamisk, afhængigt af use casen for placeringsdata og/eller appbrugerens aktuelle placering.</p> <p>Leverandøren skal angive tilgængelige kontrolelementer (f.eks. tids- eller områdebaseret aktivering/deaktivering af sporing på relevante steder)</p>
<p>Funktionelle krav til lokalitetstjenester</p>	<p>Aggregerede fodfaldsdata i realtid visualiseres via konfigurerbare webbaserede værktøjer som heatmaps og dashboard (antal, flows)</p> <p>Analyseværktøjer som genafspilningsfunktionalitet, dataforespørgsler til komplekst indblik i "fodspor", kortlægning og dataeksport (via API og CSV)</p> <p>Geo-hegn, dvs. brugerdefinerede regioner af interesse for at definere tilstedeværelse (eller ikke-tilstedeværelse) og indrejse (eller exit) for bestemte steder på bestemte tidspunkter. Leverandøren skal angive eventuelle begrænsninger, som fx. min størrelse, max tal, format.</p> <p>Analyser efter begivenheden bør gøre det muligt at definere brugerdefinerede områder af interesse efter indsamlingen, og de vil blive inkluderet i eventuelle efterfølgende visualiserings- eller analyseoutput.</p>

	<p>Målgruppesegmentering baseret på besøgsprofiler, herunder udløsere i realtid, når en appbruger opfylder besøgsbaserede filterregler baseret på tilkendegivelser og adfærd.</p> <p>Geomålrrettede meddelelser ved hjælp af målgruppesegmenter (integreret i appens push messaging-system)</p> <p>In-app 'blue dot' wayfinding (overlejet på in-app kortlægning komponent, som fx kan købes fra en tredjepart)</p>
Data	<p>Leverandøren skal give detaljerede oplysninger om datastrukturen.</p> <p>Løsningen skal opbevare komplette placeringshistorikker (enheds-id, lat, longs eller x,y koordinater, tidsstempel), som skal være tilgængelige, hvis det er nødvendigt.</p> <p>Format af behandlede data: Besøg, baseret på enheds-id</p>
Integrationer	<p>Kerneoutput skal være tilgængelige via API (f.eks. "fodspor", forespørgsel og målgruppesegmentering)</p> <p>Leverandøren skal angive andre relevante integrationer (f.eks. push-notifikationssystemer, tags- og hændelsesintegrationer med tredjepartsplatforme)</p>
Diverse - Der ønskes oplysninger om:	<ul style="list-style-type: none"> -Er der nogen hardware krav? - Hvilke mobile OS-versioner dækket? - Integrationsafhængigheder for SDK-integration? - Energieffektivitet: Batteri indvirkning på mobiltelefonen efter platform - Hvordan opfyldes de gældende GDPR-krav? - Link til relevant dokumentation (tekniske, brugervejledninger)

C. SØGNING

Der forventes leveret en standard fuzzy query løsning i app'en.

Altså en søgning der finder indhold, der sandsynligvis er relevante for et søgeord, selv når ordet ikke nøjagtigt svarer til de ønskede oplysninger.

Fuzzy søgning returnerer derefter en liste over resultater baseret på sandsynlige relevans, selvom søgeargument ord og stavemåder måske ikke ligefrem matcher Nøjagtige og yderst relevante ord vises øverst på listen. Subjektive relevansvurderinger, normalt som procenter, kan gives (ikke et krav).

D. AKTIVITETER

Det skal være muligt at gæsten kan se oplevelser inden for en given radius, som gæsten befinder sig i. Gæsten kan vælge, hvilken emner af oplevelser, som vedkommende vil have vist.

Det kan eksempelvis være emner som:

- Kunst/Kultur
- Madoplevelser
- Naturoplevelser
- Ruter (bil, cykel, vandre)
- Særlige begivenheder, events
- Børneoplevelser

Listen over aktiviteter/tilbud skal være en filtreringsmulighed, så gæsten har mulighed for at tilvælge de interesser, som vedkommende har. Det er således kun disse emner, der bliver vist på et kort for gæsten.

Indhold leveres i første omgang fra eksisterende databaser. På sigt forventes erhvervsaktører også at kunne levere indhold. Formidling styres fra App manager control og der kan opstilles faste flow for kommunikation i forhold til vej, lokation og interesse.

Bemærk at det kun gælder de valgte interesser og er ikke en "spammaskine". App'en skal levere målrettet og relevant indhold baseret på brugerens ønske.

F. INFORMATIONER

Hvis brugeren **ikke** vælger at dele lokations-data gennem app'en, fungerer app'en som en mobil hjemmeside og skal kunne levere følgende informationer (som eksempler):

- **Overnatning**
Sommerhus, husbåd, campingplads, shelter, hotel, bed & breakfast, feriecenter
- **Besøg vores byer**
Liste med byer
- **Aktiv i naturen**
Lystfiskeri, ridning, golf, naturvejledning, cykelture, vandreture, vandsport, hundeskove, strand, bådudlejning
- **Seværdigheder**
Museum, mindesmærker, kirker
- **Transport**
Bus, tog, færge, taxa, biludlejning, cykeludlejning
- **Shopping**
Dagligvarer, apotek, tøj og sko, byggemarkeder, isenkram, kunsthåndværk, tankstation
- **Div praktiske info**
Som fx offentlige toiletter, tilgængelighed, el-biler opladning -med oversigt over ladesteder samt en række andre relevante informationer.

Dette ikke en færdig liste, men blot illustration af funktionalitet. Indhold i form af billeder og tekst kommer fra database som også anvendes til opdatering af test mv. på website. Der er et opdateringssted til indhold på app og web, der sikrer at disse bliver opdateret samtidigt.

Den endelige liste med punkter aftales med den valgte leverandør.

DETAILBESKRIVELSE AF FASE 2

Fase 2 beskriver hvilke yderligere funktioner, vi ønsker at tilbyde til brugeren efter fase 1, er gennemtestet og kører til fuld tilfredshed for både brugere og destinationer.

Fase 2 indeholder følgende funktioner:

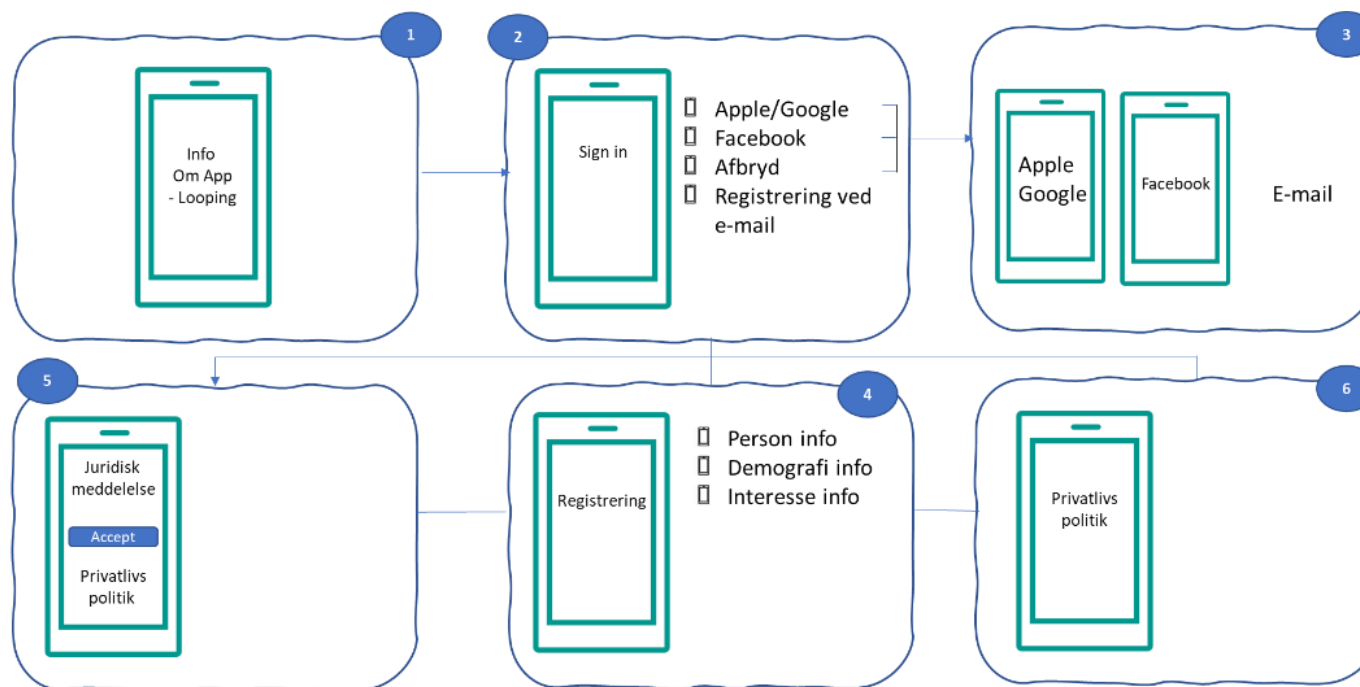
- A) Registrering II
- B) SoMe
- C) Trafik og trængsel
- D) Surveys
- E) Vouchers
- F) Lokale partner features
- G) Push-notifikationer

A. REGISTRERING II

I fase 2 skal brugere kunne give tilladelse til push-meddelelser baseret på GPS-lokation i realtid. Det kunne eksempelvis være at brugeren befinder sig i et område med en særlig begivenhed eller trafikprop (se under trafik og trængsel)

Derudover skal brugeren kunne oprette en bruger eller registrere sig via fx email, facebook, osv. Formålet med brugerkontoen er at kunne skrive anmeldelser, deltage i surveys, få særlige rabatter, mv.

Nedenstående er et visuelt eksempel.



SPECIFIKATIONER

<p>2-3: Registrering via</p>	<p>Log in – Facebook: Her modtages email-adresse og, hvis brugeren tillader det, også deres profilbillede.</p> <p>Derfor skal vi stadig have brugeren til at gennemgå det sign-up-flow, som vi vælger for App'ens øvrige brugere, således at vi kan samle så meget data som muligt.</p>
<p>2-3: Registrering via</p>	<p>Log in – Apple: Apple er meget restriktive med at dele data og giver brugeren mulighed for at "hide" sin rigtige e-mailadresse overfor app-udvikleren. Hvis brugeren har valgt denne funktion til på sin Apple ID-konto, får vi en kun en unik genereret (random) e-mailadresse tilbage fra Apple, når vi beder om data på brugeren.</p>

	<p>Derfor er der igen brug for at lede brugeren igennem sign-up flowet ved registrering, samt at give brugeren incitament til at opdatere/vedligeholde sine data via profilsektionen i app'en – evt. ved at tilbyde en voucher for at opdatere alle data på profilen.</p> <p>Se evt. yderligere info om Apple ID som login-mulighed i app'en under: https://support.apple.com/guide/iphone/sign-in-with-apple-iph238921d37/ios</p>
<p>2-3: Registrering via -</p>	<p>Log in – Google: Igen må vi forvente, at vi ikke får andet end mailadresse fra Google og derfor skal lede brugeren gennem et data opsamlings flow ved første registrering.</p>

<p>4: Registrerings flow</p>	<p>Log in via E-mail: - Her modtages e-mailadresse. Herefter anmodes om:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Opret brugernavn, opret password og bekræft password - Brugernavn, fødselsdag, e-mail, land, adresse, tlf nr. og køn - Evt. upload af foto - Tilladelse til GPS-lokation (ellers kan vi ikke målrette kommunikation og aktiviteter) - Vælg mellem (ved brug af app, kun en gang, ikke tilladelse) - Vælg interesser - fx, natur, shopping, kultur, mad & drikke, aktiviteter, historie, sport, ruter bil-vandre- cykel, strand, seværdigheder, tilbud og informationer fra partnere og trafik. - Tilladelse til kommunikation fra de valgte ovenfor <p>I forhold til IOS log in kan det være at disse brugere skal have denne liste delt i to dele, grundet Apples strikse regler. Det skal der tages højde for.</p> <p>Det specifikke indhold aftales når leverandør er valgt.</p>
<p>5: Juridisk meddelelse - eksempel</p>	<p>Her beskrives betingelser der gælder for alle brugere af WoW app. Når man opretter sig i app'en, accepterer man vores betingelser, som det forudsætter, man har læst forud for oprettelsen.</p>

	<p>Samtidig giver man aktivt samtykke til, at vi via WoW app må kontakte brugerne via push- og sms-beskeder samt e-mail jf. §10, stk. 3 i markedsføringsloven.</p> <p>Udkast til indhold er vedlagt i bilag 7.</p>
<p>6 - Privatlivspolitik for WoW-app</p>	<p>Her beskrives persondatapolitik, hvor brugeren kan læse nærmere om, hvordan vi behandler personoplysninger i forbindelse med WoW app.</p> <p>Her skal den juridiske enhed, som er ansvarlig for behandlingen af dine personoplysninger oplyses.</p> <p>Udkast til indhold er vedlagt i bilag 8.</p>

B. SOME

Funktionalitet der giver let adgang til at dele opslag, foto mv på sociale medier.

C. TRAFIK & TRÆNGSEL

I forbindelse med ønsket om at give mere værdi til den enkelte bruger, skal der være mulighed for at eksponere og visualisere trafikinfo. Data vil blive skabt i dataplatformen som er en del Big Data Big data pilotprojekt der er indeholdt i den digitale strategi for wayfinding på vestkysten.

Data indsamles via fx trafikkameraer eller andre kilder og leveres i realtid til anvendelse og visning i app, hvis man ønsker og har delt GPS lokation. Funktionalitet afhænger om data vil være tilgængelig ved opstart af app, alternativt vil det blive en add on som kan tilkobles, når data er tilgængelig.

Løsningen er baseret på GPS-funktionaliteten og muligheden for at kunne personalisere alt efter lokation på brugeren. Trafik info forventes som heatmaps el.lign.

Det forventes at den personaliserede trafik- og trængsels-funktionalitet vil være en værdiskabelse for brugerne, der kan medvirke til at skabe downloads og anvendelse af app i ferieperioden på destinationen.

D. SURVEYS

Der ønskes to former for at gennemføre surveys til brugerne via app.

<p>1: Generel survey til alle brugere</p>	<p>Her skal der kunne gennemføres standardiserede surveys med generelle spørgsmål i forhold til brugerens generelle oplevelser af destinationen. Dette kan fx være spørgsmål, der omhandler:</p> <ul style="list-style-type: none"> - anvendelse af aktiviteter, oplevelser af aktiviteter, anvendelse af faciliteter, oplevelse af faciliteter, tilfredshed med destination, anbefaling af destination, genbesøge destination mv.
<p>2) Lokations og aktivitets baseret surveys i realtid</p>	<p>Baseret på tilladelse til GPS-lokation tracking og med udgangspunkt i den interesseliste, som er oplyst ved registrering i forbindelse med download af app, kan der stilles specifikke spørgsmål i forhold til konkrete aktiviteter i realtid, der fx indeholder:</p> <ul style="list-style-type: none"> - anvendelse af aktiviteter, oplevelser af aktiviteter, anvendelse af faciliteter, oplevelse af faciliteter, tilfredshed, anbefalingsvillighed mv
<p>3) Generelle krav til survey feature</p>	<p>Surveymodulet styres fra App manager med kontrol over, hvem der kan se, redigere og udsende.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Udtræk til dataeksport fx CSV, PDF, PPT, SPSS, XLS - Bibliotek til spørgeundersøgelser om partnere - Ubegrænset antal spørgeundersøgelser og spørgsmål - Quizzer med brugerdefineret feedback - Brugerdefineret logo, farver - Spørgsmåls- og sideforgreningslogik - Valg af spørgsmålstyper som fx checkbox, radio bottom, ranking (Likert skala), NPS score, feedback form og fritekst - Evt datavisualisering på map - Spørgeundersøgelser på flere sprog

E. VOUCHER

Der ønskes to modeller for vouchers:

Kode voucher

Den er baseret på, at der genereres en kode (fx FISK2021), som så kan tastet ind i webportal og dermed udløse en rabat i forbindelse med et køb.

Swipe voucher

Den er baseret på en genereret kode som gemmes i app. I forbindelse med køb i den fysiske butik vises voucher til medarbejderen og denne swipes i forbindelse med betaling. Medarbejderen kan så give den relevante rabat eller udlevere det konkrete produkt i forhold voucherens indhold.

Stregkode/QR voucher

Dette er en funktionalitet til 3. fase, hvor der generes en stregkode/QR kode på mobilen, som kan scannes ved en transaktion, således at kunden kan opnå ydelsen som er på voucheren

F. LOKALE PARTNERS FEATURES

Her tænkes på data, som findes på fra websitet, som skal være tilgængeligt på app i denne fase. I senere faser kan der gives personaliserede informationer og tilbud fra lokale partnere i det omfang, data og indhold er klar.

Løsningen er baseret på samme model som de personaliserede ruter og kort og er med udgangspunkt i GPS-løsningen som beskrevet i foregående afsnit.

G. VEJR

I forbindelse med ønsket om give mere værdi til den enkelte bruger, skal der være mulighed for at få info om vejrdato baseret på lokation. Eksempelvis skal vejret kunne være med til at påvirke valget af aktiviteter; eksempelvis hvis det er en regnvejrsdag passer indendørs aktiviteter godt.

Data vil blive skabt i dataplatformen som er en del Big Data pilotprojekt der er indeholdt i den digitale strategi for wayfinding på vestkysten. Data indsamles via vejrdatabase og leveres i realtid til anvendelse og visning i app, hvis man ønsker og har delt GPS lokation.

Funktionalitet afhænger af, hvorvidt data vil være tilgængelig ved opstart af app. Alternativt vil det blive en add on, som kan tilkobles når data er tilgængelig. Løsningen er baseret på GPS-funktionaliteten og muligheden for at kunne personalisere alt efter brugerens lokation.

DETAILBESKRIVELSE AF FEATURES - FASE 3

Fase 3 forventes at være en yderligere udbygning af fase 3 når denne er velafprøvet og der er tilfredshed hos brugerne. Fase 3 forventes at kunne indeholde:

- Loyalitet
- Shopping
- Bestil og betal
- Overnatning
- Billetter
- Afstemninger
- Quiz
- Konkurrencer

Disse punkter er kort beskrevet i det følgende afsnit

Loyalitet	På den lange bane ønskes at kombinere app'en med en rabatkortordning i stil med Copenhagen Card. Rabatordningen vil give adgang til en lang række attraktioner på Vestkysten ved at betale et samlet beløb på forhånd. Brugeren ville så yderligere kunne anvende appen til at finde og læse mere om attraktionerne.
------------------	--

Shopping	Mulighed for at købe fx fiskekort, produkter og services hos de lokale aktører. Der kan være flere løsninger på dette, men udgangspunktet er, at det skal være let og enkelt for brugeren, så der kan være tale om inframe eller link til eksisterende løsninger.
Bestil og betal	Hænger sammen med ovenstående og skal kunne håndtere betaling med internationale kort og andre betalingsformer. Det fx også være en bestilling og betaling af et shelter.
Overnatning	Overblik over destinationens ledige kapacitet indenfor feriebolig, hotel, B&B, camping mv. med mulighed for at sortere og prioritere baseret på egne ønsker. Link til ledig enhed og adgang til reservation og bestilling
Billetter	Reservering, bestilling og betaling af billetter til events, kultur mv.
Afstemninger	Enkle afstemninger om et emne eller produkt/service, baseret på GPS lokation. Begrænsninger for afstemning pr enhed. Efter afstemning skal resultatet kunne eksponeres på app.
Quiz/konkurrencer	Deltagelse i små quiz om et konkret område eller element.

APP MANAGER PORTAL

Vi forventer at kunne have en back-end, hvor destinationerne kan styre og monitorere indhold og funktioner på app'en, samt at kunne aflæse og analysere den indkomne data fra app-brugerne, Nedenstående er en kort beskrivelse af app manager portal i stikordsformat

> Login og menu skærm

> Dashboard

- Aktive brugeres numre
- Total, anonym, registreret
- Demografisk opdeling – mand, kvinde, og andre parametre
- Nye brugere
- Antal download
- Aktive brugere i tidsintervaller efter valg

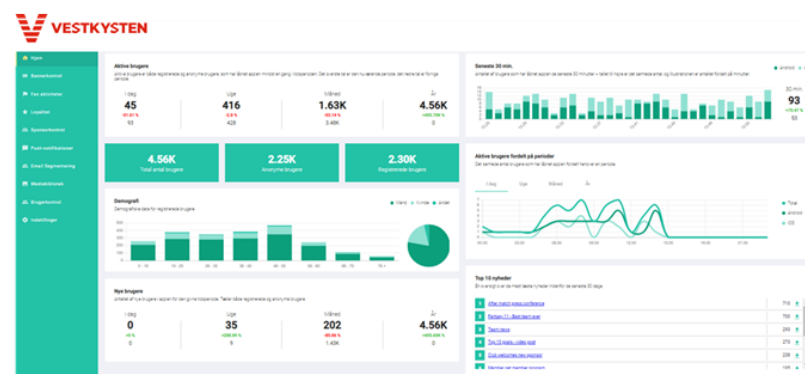
> Aktivitet opdeling

- Sidste 30 minutter (efter IOS og Android)
- Aktivitet efter periode -> dag, uge, måned, år (ved IOS og Android)
- Aktive brugere efter periode - dag, uge, måned ((af IOS og Android)
- Top 10 indhold- Data download - CSV, Excel, XML

> Notifikation og besked management

- Aktive ->>Planlagt
- Arkiveret
- Besked app områder
- Byg og aktiver
- Segmentering-Import og eksport data fra evt. partner

- > Aktivitetskalender - Dag, uge, måned
- > Aktivitetstype
- > Besked - Se, rediger og klon
- > Voucher - Se, rediger og klon
- > Konkurrencer - Se, rediger og klon
- > Quizzer -- Vis, rediger og klon
- > Afstemninger --Se, redigere og klone
- > Surveys - Se, redigere og klone
- > Push anmeldelse
- > Loyalitet
 - Belønninger
 - Set-up, aktivere og redigere
 - Brugerniveau
- > Partner ledelse
 - Partner bibliotek
 - Detaljer
 - Partner aktiviteter
 - Kampagne aktivitet-Redigere og aktivere
- > Push notification area (GPS driven and by segmentation)
 - Scheduled
 - Archived



- Build
- Time, date
- Targeting rules (GPS & segmentation)
- > **Import**
- > **Export**
- > **User management**
 - Administration
 - Contact details
 - Permissions (GDPR compliant)
 - App users
 - Contact details (GDPR compliant)
 - Engagement data
 - Permissions (GDPR compliant)
 - Export (CVS, XML, Excel)
 - Delete data (GDPR compliant)
- > **Settings**
 - Terms of use
 - Privacy CMS
 - About us CMS
 - Contact CMS
 - Shop merchant's URL set-up
 - Ticketing – URL set-up
 - Push notification
 - General
 - Events
 - Banner feature by first download – Slider functionality

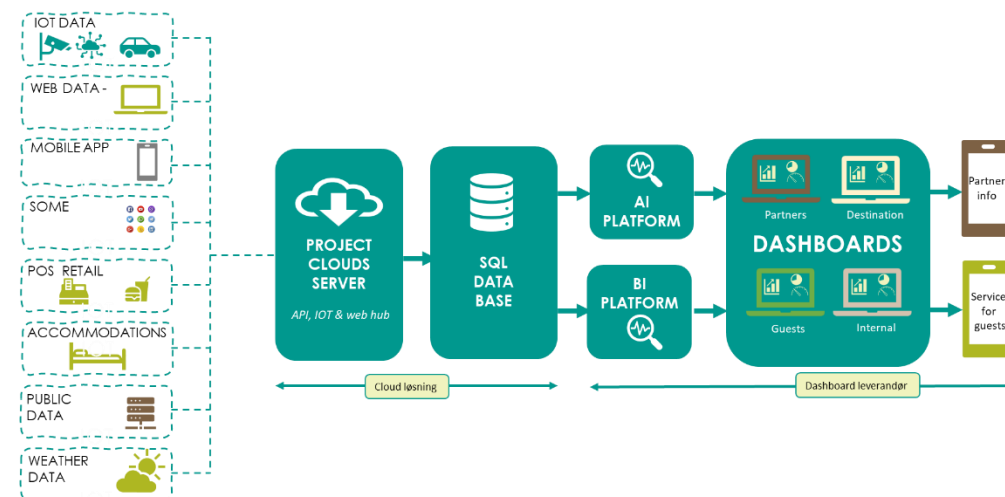
DATAMODEL

App indgår som et centralt element i datamodel. Ikke alene bidrager app til at indsamle en række centrale data om brugeres adfærd, men er også en interaktions platform mellem destinationen, partnerne og brugeren. Data fra app'en skal integreres i datamodellen allerede i fase 1.

Der er et dataprojekt som kører parallelt med appprojektet og det forventes at vi senest i 2. fase vil kunne integrere disse.

Vi ønsker at kunne give yderligere værdi til brugeren i forhold til trafikinformation, trængsels udfordringer mv. baseret på indsamling af data i realtid fra andre kilder.

App skal også anvendes til info til vores lokale partnere i forhold til informationer om gæster i området.



BILAGSOVERSIGT

Følgende bilag er relevante i forhold til løsning:

5 - Juridisk meddelelse - eksempel

6 - Privatlivspolitik for WoW-app

7 - Punktoversigt fra GeoFa database

8- Linjeoversigt fra GeoFa database