

Göteborg 2015-11-09

Ver 0.2

Slutrapport projektgenomförande

- Annika Melin, Språkbussen AB

Projekt

- Appar för att lära sig om känslor

Projektet är genomfört inom ramen för Post- och telestyrelsens (PTS) innovationstävling Innovation för alla.



Innehållsförteckning

1	Inledning	1
2	Allmän information	1
3	Sammanfattning	1
4	Bakgrund	2
5	Syfte och målgrupp	3
6	Projektets mål	3
7	Redogörelse av projektresultatet	6
7.1	Beskriv kortfattat projektets resultat samt leverabler	6
7.2	Viktiga insikter.....	8
8	Redogörelse av projektets genomförande	9
8.1	Genomförandeplan/tidplan	11
8.2	Projektets budget.....	12
8.3	Projektets arbetsätt	14
9	Vad händer nu?	14

1 Inledning

Notera att slutrapporten är en leverabel till PTS och den är en redovisning av hur projektet har gått, vilka resultat som uppnåtts och de slutsatser som gjorts. Slutrapporten bör inte överstiga 20 sidor.

Den dokumentation som ni angivit i förstudien att ni ska producera i samband med projektet ska ses som fristående från detta dokument.

Projektets slutrapport är levererad till PTS på mail till Robert Hecht, **2015-11-01**. Rapporten är en redovisning av hur projektet "Appar för att lära sig om känslor" har genomförts och vilka resultat som uppnåtts. Här beskrivs också de slutsatser som gjorts under projektets gång.

2 Allmän information

Företag/Organisation:	Språkbussen AB
Projektnamn:	Appar för att lära sig om känslor.
Författare av detta dokument:	Annika Melin
Projektets tidplan	Från 2014-02-01 till 2015-10-31

3 Sammanfattning

Ange positiva effekter och därefter övriga erfarenheter av projektets genomförande samt kortfattad sammanfattning av resultatet. Bör vara ca 1-2 sidor långt kapitel.

Det har varit ett roligt och lyckat projekt på många sätt. Att få möjligheten att skapa något som jag ser behövs har varit givande. Det är roligt att få jobba ihop med en projektgrupp som annars inte jobbar tillsammans men där var och en har sin specifika kompetens och nisch och där vi lärt av varandra. Det finns möjlighet att nya idéer kommer att skapas tillsammans och att nya samarbeten kommer att ske ihop med deltagarna från detta projekt.

Information om PTS innovationstävling har spridits till fler personer som inte kände till denna tävling. Nyfikenheten att själva söka innovationspris hos PTS för andra idéer har skapats hos projektmedlemmarna.

Trots att vi har suttit på olika orter har projektet flutit på bra, då vi haft regelbundna avstämningar och däremellan har var och en jobbat med sina uppgifter.

Projektet har resulterat i 4 appar för att prata om känslor. Dessa finns nu på App Store och Google-Play.

Jag vill slutligen tacka PTS för att jag fått förtroendet att genomföra min projektidé med Puffarna! Det har varit ett spännande och roligt projekt att driva.

4 Bakgrund

Redogör kortfattat för bakgrunden till projektet.

Jag har via min dotter sett behovet av appar med Ritade tecken i instruktionerna av spelen. För att tydliggöra spelets gång för de barn som behöver tecken i sin kommunikation. Det finns appar där man kan söka fram hur man tecknar ett visst ord, liknande ett lexikon. Men det saknas spel med tecken, så att alla barn kan vara med och få spela roliga lärorika spel, även om man har behov av att få instruktionerna tydliggjorda med tecken.

Alla förskolor och skolor jobbar enligt lagen med "likabehandlingsplaner". För att alla barn skall få möjlighet till att bli behandlade på samma sätt. Där tar man upp bl a mobbning, olikheter, hur man är mot varandra, hur skolan skall jobba med dessa frågor mm. Efter flera års kontakt med förskolor har jag sett att många förskolor börjar en ny termin med att jobba med temat "känslor".

Eftersom läsplattor blivit så vanliga inom förskola och skola så har jag sett möjligheten att skapa nya roliga spel som kombinerar innehållet att fokusera på känslor och där tecken finns med i instruktionerna.

Många gånger har de barn som har behov av extra tydlighet speciella verktyg för att jobba med nyinläring. Det gör att dessa barn gör saker på annorlunda sätt än sina kompisar i gruppen eller i klassen. Samtidigt är det flera barn som har svårt att hantera tex penna och papper eller jobba med verktyg med knappar eftersom detta kräver mycket finmotorik. Läsplattor har för många barn blivit ett förenklat verktyg eftersom man enkelt "klickar" och "drar" på skärmen, vilket kräver mindre motoriska färdigheter. Då läsplattorna var nya inom förskolan kunde ibland barn med funktionsnedsättningar få en egen platta innan andra barn hade tillgång till plattor, just av den anledningen att det är lättare att jobba med en pekskärm än en dator.

Läsplattor är ett modernt verktyg och det är positivt att få möjligheten att använda ett modernt verktyg precis som sina kompisar i gruppen eller i klassen. Det gör att det skapats en större acceptans för barn och ungdomar som oftast inte kan delta på samma sätt som sina jämnåriga. Det innebär att de barn som har behov av extra tydlighet kan använda ett pedagogiskt verktyg i form av dessa appar på en läsplatta.

5 Syfte och målgrupp

*Redogör för syftet med projektet och till vilken målgrupp projektet riktades.
Redogör för hur projektet har uppfyllt detta.*

Syftet

Många barn har svårt att förstå det som är abstrakt. Känslor är väldigt abstrakt och samtidigt väldigt viktigt att kunna förstå för att kunna fungera i det sociala samspelet och fungera ihop i grupp och i samhället. Därför har jag valt att skapa appar som har fokus känslor och som har möjligheten att visa tecken i instruktionerna.

Målgrupp

Målgruppen för apparna är i första hand barn i behov av att tydliggöra känslor och språklig medvetenhet. (ålder 4-25 år). Det som fungerar bra för dessa barn fungerar även bra för alla andra barn. Därför är barn utan diagnos också en stor målgrupp (ålder 4-12 år).

En annan målgrupp är pedagogerna runt barnen. Eftersom apparna är ett verktyg i vardagen på förskolor o skolor blir det ett redskap för pedagogerna att samtala ihop med barnen om just känslor. Även specialpedagoger som jobbar med barn är ytterligare en målgrupp.

6 Projektets mål

Ange projektets mål (effektmål och resultatmål som specificerade i förstudiematerialet). Lämna redogörelsen i tabellform om det är möjligt.

Projektets mål var att:

- Apparna skall innehålla de spel och den funktionalitet som definieras i kravspecifikationen.
- Användare och intressenter skall ha varit delaktiga i framtagandet av kravspecifikationen och under användar- och acceptanstester.
- Kostnadsramen för projektet är 1.663.760 SEK

Projektet har genomförts och målen är uppfyllda. Några små justeringar har gjorts både som tillägg av nya leverabler och ändringar av innehåll av spelen.

Effektmålen och resultatmålen som vi planerat kommer att genomföras enligt förstudien. Några av effektmålen är svåra att mäta och svåra att redan nu ge ett svar på hur väl det har uppnåtts.

- *Höja kvalitén för individen som får förståelse för sina och andras känslor.*
- *Det skapar möjlighet för individer att delta i samhället som alla andra.*
- *Skapar möjlighet för barn att finnas med i den ordinarie skolmiljön och på de sociala arenor som sina jämnåriga.*

- *Med hjälp av ett modernt verktyg (spel på läsplattor) skapar det acceptans för barn och ungdomar som vanligtvis inte kan delta på samma sätt som sina jämnåriga.*
- *Pedagoger får ett nytt verktyg på svenska i sitt arbete om känslor.*

Mål att mäta

- Det gäller att apparna är så bra så att den sprids, att personer rekommenderar dem och att de börjar användas av fler och fler. Detta går att mäta, därför blir mitt effektmål att inom 6 månader skall apparna ha spridits genom 5.000 nedladdningar och inom 1 år skall apparna ha spridits genom 10.000 nedladdningar. Jag planerar själv att göra dessa mätningar i april och oktober 2016. Genom information från AppStore och GooglePlay.
- Efter 6 månader och efter 1 år kommer jag att gå igenom de recensioner som skrivits om apparna på App-store och Google-play för att utvärdera effektmålet. Jag kommer att utvärdera hur många positiva recensioner apparna har fått i förhållande till hur många appar som har laddats hem.
- www.pappasappar.se är en web-sida där pedagoger och föräldrar testat nya appar och skriver recensioner. Deras ambition är att vara Sveriges bästa webbplats för recensioner av bra och barnvänliga appar. De fyra appar som projektet tar fram kommer att presenteras för "pappasappar". Efter 6 månader kommer en uppföljning att göras genom att ta reda på vilka recensioner som apparna fått hos "pappasappar".
- Efter 6 månader efter projektets slut kommer en uppföljning att göras genom att jag ställer frågor till pedagoger på förskolor och skolor där apparna används.
- Ansvarig för att mäta effekthemtagningen är Annika Melin.

Feedback från en specialpedagog som arbetar med Puffarna ihop med barnen i förskoleåldern.

Att arbeta med känslor i förskolan tycker jag som pedagog och specialpedagog är oerhört viktigt. Känslor är något som vi alla har, både positiva och negativa och det är bra reagera på dem men kanske inte alltid agera. Att kunna arbeta med och förstå sina känslor lär barnen sociala färdigheter och främjar samtidigt deras emotionella kompetens. Ett barn har inte samma förmåga att kontrollera sina känslor som vi vuxna har på gott och ont och kan ibland ha svårt på grund av olika saker att sätta ord på vad de känner. Ibland är känslouttryckarna väldigt starka och ibland så kanske det talade språket inte ens finns, då kan det vara lättare att använda bilder. Jag har använt puffarna mycket tillsammans med barn. Barnen tycker jättemycket om att arbeta med puffarna. Det är härliga bilder, fin grafik, lätt att förstå vad man ska göra och härligt att bara kunna fylla hela figuren svartaste svart när man ska hjälpa den arga puffen. I del 2 och 3 finns även tecken med vilket är toppen då det finns behov av det. När jag har haft ett barn som varit jättearg och inte kunnat förklara varför utan det bara händer massa tokiga saker så har jag kunnat säga "kom vi kollar på puffarna". Att få sitta ner en stund och jobba med Ipaden har gjort att vi har kunnat prata om känslan tillsammans och det händer att just detta barnet ber att få spela på puffarna. Spelet är både roligt och pedagogiskt precis som det ska vara när man använder det tillsammans med barnen.

Marianne Hagström, Specialpedagog Göteborg

Jag har också fått positiv feedback från föräldrar till barn som använder apparna. Tex har jag fått berättat från en mamma till en flicka med Downs Syndrom, som beskriver att hennes flicka nu använder olika begrepp för känslor då hon skall berätta om vad som hänt.

- Mamma, jag blir arg när glassen är slut. Men jag blir glad när dom fyller på glassar igen.

En mamma berättade att hennes dotter noterade att:

- Han där borta ser ledsen ut. Undra varför?

Hur många använder Puffarna?

Det har t o m 30/10-2015 laddats ner totalt 2 119 st appar om Puffarna. Vilket är ett bevis på att apparna är populära och fyller ett behov som verktyg för pedagoger och föräldrar i samtal med barnen.

Jag hade inte satt upp som mål att apparn skulle komma på App Stores topplista men då Puffarna 1 lanserades låg den bland de 8 översta på topplistan under ca 1 vecka. Den låg även på 1:a plats över alla appar i Sverige under en dag. Jättekul tycker jag.

7 Redogörelse av projektresultatet

I detta kapitel vill vi att du lägger fokus på själva projektresultatet. Dvs. vad blev slutsatserna av projektet, oavsett om det är ett fälttest, teknisk utveckling, en studie eller något annat som utförts. Lämna gärna rekommendationer som andra projekt kan ha nytta av.

Projektet har resulterat i 4 appar för att prata om känslor. Apparna har utvecklats först för iOS plattformar och därefter översatts och anpassats till Android plattformar.

Vi utökade vårt projekts leverabler genom att skapa alla 4 apparna även för iPhones. iPhone 6 kom mitt under projektet och vi valde att testade första appen på en iPhone6 och tyckte att det fungerade. Därför släppte vi apparna även för denna plattform. Det innebar lite mer tester och lite mer utveckling men inom ramen för vad projektet skulle klara av.

I Puffarna 1 valde att lägga till funktionen att kunna ta kort på sig själv. Eftersom man precis har jobbat med hur ett ansikte ser ut för olika känslor. Detta hänger ihop med att vi såg att det var viktigt att hitta roliga belöningar i spelen och detta var något av en belöning och samtidigt precis det man jobbat med i spelet.

I Puffarna 4 valde vi att inte göra korsordet utan skapade istället ett spel för att träna på Hon & Han.

Projektet har skapat 4 appar som har släppts både via App Store och Google Play.

Puffarna jobbar med 9 vanliga känslor där varje känsla symboliseras med en unik Puff, både i färg, form, rörelser, ljud och röst.

Jag har pratat med många pedagoger på 3 olika mässor och ställt frågor kring prissättning och behovet av en gratisvariant av appar. De svar jag fick gjorde att jag kom fram till att en gratisapp inte skulle fylla syftet att locka fler användare att prova appen eftersom pedagogerna inte alls tyckte att priset var för högt för att köpa den och testa appen. Om behovet fanns så skulle de ladda ner och köpa appen för 29:-. Därför har vi inte skapat någon gratis version av Puffarna.

Testerna genomfördes ihop med barn, pedagoger och föräldrar.

Det är viktigt att anpassa projektet beroende på lärdomar under projekttiden. Robert Hecht, PTS, har godkänt förändringarna 2015-08-11.

7.1 Beskriv kortfattat projektets resultat samt leverabler

Här redogör du för projektets resultat. Det kan vara en kortfattat beskrivning t.ex. av hur många personer som har deltagit i en specifik undersökning och resultatet av undersökningen, det kan vara en beskrivning av en teknisk lösning och hur den ska användas etc.



Puffarna 1 känslor - Ansikte och kroppen

Innehåller spel för att lära sig hur man ser ut i ansiktet vid olika känslor. Man bygger ihop vilka ögon, ögonbryn och mun som hänger ihop med resp. känsla. Det har visat sig vara mycket populärt då barnen skall ta kort på sig själva då de uttrycker känslan i sitt egna ansikte. En bra och rolig övning har vi fått höra! I 1:an jobbar man också med att få tala om var i kroppen en känsla känns. Genom att välja en färg och måla på en canvasduk på siluetten av en människa som i hela kroppen uttrycker just den valda känslan.

- Ansikte
- Måla känslor



Puffarna 2 känslor - Orsak och verkan

Innehåller spel för att prata om vad som kan ligga till grund för olika känslor. Här lär man sig också om händelsesekvenser som leder fram till känslor genom att lägga 3 kort i rätt tidsordning.

- Vad gör dig...?
- Först, sen ... och då!



Puffarna 3 känslor - Hitta lika

Innehåller memoryspel för att hitta kort som är lika. Det är olika svårighetsgrader för att barnen skall kunna använda appen under en längre tid. Börja med att hitta lika bilder (Puffarna), därefter hitta lika tecken och till sist lika ordbilder. Ännu svårare är att hitta ett par genom att hitta lika en bild och en ordbild som symboliserar samma känsla. Lyssna också till en känsla och peka ut rätt kort som efterfrågas. Även här genom att peka på en bild, ett tecken eller en ordbild för känslan som efterfrågas.

- Hitta lika
- Hitta känslan



Puffarna 4 känslor - Skriv känslan

Innehåller spel för att jobba med att stava till ett ord eller sätta ihop en mening med känslor. Även spel för att träna på "hon" och "han" har ersatt det korsordsspel som var planerat från början.

- Skriv ord
- Skriv en mening
- Hon & han

Erfarenheter

Det var positivt att fokusera på första appen och alla detaljer kring det ramverk vi byggt upp appen kring innan vi påbörjade utvecklingen av app 2. Ramverket i app 1 har använts även i de efterföljande apparna, t ex knappar, inställningar, föräldralås, information till pedagoger och föräldrar, strukturen för att visa dialogtexterna och även texterna som förtydligas med tecken.

Det har varit givande att få träffa barn och pedagoger på skolor/förskolor under testerna. På så vis har vi snabbt fått feedback på appen och vi har sett vad som behöver justeras för att anpassa spelet utifrån barnens behov av enkelhet och tydlighet.

Vi har sett att de "busiga" belöningar vi skapat i apparna har lockat till att barnen vill fortsätta spela ett spel eller att de självmant väljer att spela just Puffarna. Därför är det viktigt att lägga tid på att fundera igenom hur belöningarna skall gå till.

7.2 Viktiga insikter

Nu när projektet har ett resultat så finns det alltid viktiga insikter som gjorts, det kan t.ex. vara att man insett att olika användargrupper har helt skilda behov, något som man kanske inte insåg från början, att man skulle utvecklat på en annan plattform, etc.

Hela tiden nya plattor att testa på

Det kommer ständigt nya plattformar inom iOS och Android. För att kunna släppa en app behöver man testa på inte bara en plattform inom iOS resp. Android utan gärna på många olika. Samtidigt kommer det ständigt nya plattor vilket innebär att man alltid behöver testa av apparna på nya enheter som kommer. Detta är och kommer att vara mycket kostsamt. Apple har en ganska bra standard mellan sina plattor men på Android sidan finns det väldigt många olika varianter.

Sprid gratiskoder - bra marknadsföring

Vid lansering av en app på App Store får man 100 gratiskoder för att ladda ner appen utan att betala. Dessa koder har jag spridit till nyckelpersoner som jobbar med pedagogiska appar och som rekommenderar appar för andra personer. Det har varit ett bra sätt att skapa kontakt med viktiga personer. Många är glada att få testa något nytt och kunna göra det gratis.

Inte bara fokus på pedagogiska innehållet - hur locka till att barn spelar igen

Det är lätt att skapa en app som innehåller de spel och övningar som är själva grunden till att appen skapas, dvs vad man vill lära ut genom en app. Däremot är det lika viktigt att fokusera på vad som gör appen rolig och vad som gör att barnen väljer att själva spela appen eller att hålla på och spela länge med spelen. Man måste lägga tid på att fundera igenom belöningarna som ges i spelen och göra den "busig" för att locka barnen.

Lanseringsplanen - värt att lägga en detaljerad plan för 14 dagar

Inför lanseringen är det viktigt att ha tänkt igenom vilken information som skickas

ut var. Det är viktigt att gå ut med information kontinuerligt varje dag de första 14 dagarna. Gärna till olika kundgrupper, kontaktvägar mm. Mailchimp var ett bra sätt att samla in mailadresser till intresserade personer. Det har vi använt oss av.

www.puffarna.se

Vi skapade tidigt en sida för Puffarna där vi har lagt ut information allteftersom vi släppt apparna. Från denna sidan kan man också direkt ladda ner apparna. Vid lanseringar och kontakt med intresserade pedagoger har jag ofta skickat med länken till denna sida.

Apple många fler regler än Android

Apple har strikta regler för hur man får släppa appar. Apple måste godkänna alla appar som släpps, de behöver ca 10-14 dagar på sig för ett godkännande. Det är inte lika hårda krav inom Android världen. Apple kommer hela tiden med nya villkor och förändringar som måste godkännas för att man skall kunna släppa appar via App Store.

Apple beslutade under projektets gång att före en viss datum måste alla appar som släpps på App Store vara skapade utifrån 64bitars kod. Det är positivt eftersom det blir en bra standard hos App Store, däremot påverkas projektet med ändrade förutsättning som man själv inte kan påverka.

Tester via Apples iOS vs Android

Apple har rutiner för hur man kan dela ut åtkomst till testversioner för appar skapade i iOS. Varje testenheter som skall användas måste registreras i Testflight / Testfairy. Dessa olika sätt att testa har också ändrats under projekttiden. Android har inte dessa rutiner alls, vem som helst kan ladda ner en testversion för Android.

Recensioner på App Store

Det är positivt med bra recensioner på App Store. Om det är någon som skriver något negativt så vill man gärna kunna svara personen, men man vet ju inte vem som lagt in recensionen. Recensionerna ligger kvar tills en ny version av appen kommit. Därför är det viktigt att inte felaktigt få negativa recensioner. Jag fick en negativ recension som inte hade att göra med något fel i appen utan hade att göra med att användaren inte visste hur ljudet på plattan fungerade. Men alla andra som läser recensionerna vet ju inte att det var ett handhavandefel. Be dem som gillar appen att skriva positiva recensioner.

8 Redogörelse av projektets genomförande

I detta kapitel vill vi ha en redogörelse av hur själva genomförandet av projektet har gått (vad har gått bra och vad har gått mindre bra och förslag på hur man kunde ha undvikit de värsta fallgroparna om man skulle göra om projektet – dvs. erfarenheter och insikter).

Samarbete med intressenter

Jag har haft bra och viktiga kontakter med olika personer och organisationer under projektets gång. I början hade jag kontakt med Tina Sjögren på Psykologenheten för att diskutera vilka olika känslor som var de viktigaste att ta med i appen. I utvecklingsarbetet har jag haft kontakt med bla Annika Pilups på Datateket inom

Habiliteringen. Hon arbetar med att rekommendera appar för barn inskrivna på Habiliteringen. Britt Claesson på DART har jag kontaktat främst för input till valet av de ritade tecken som används i appen. Anette Stahl har också hjälpt mig med input till spelen och även till att boka testtillfällen på en särskola. Jag har haft kontakt med SPSM kring val av typsnitt och annat som har att göra med att skapa innehållet så tydligt som möjligt - med tanke på Design för alla. Det har varit bra och viktig input till projektet med dessa samarbeten. Dessa personer har varit mycket viktiga att ha med och jag känner att det har underlättat att jag som förälder känner flera av dessa personer då jag samarbetat med dem genom åren.

Konceptutveckling

Det tog längre tid än planerat att skriva manus och skapa konceptet till apparna. Eftersom jag från början hade fokuserat på de pedagogiska innehållet i spelen till apparna och inte hade fokuserat på historien så fick vi börja med att diskutera historien i apparna. Därför tog jag in en ytterligare person till projektet som jobbade med att skapa konceptet.

Tester

Flera tester har genomförts under utvecklingen av resp. app. Efter att utvecklaren testat klart har jag som testansvarig låtit barn testa. Olika barn i olika åldrar har deltagit. Vid några tillfällen har vi testat på en särskola, där har vi mött flera barn med olika dialogser som har testat Puffarna och även låtit pedagogerna ge input till spelen. Föräldrar har också varit med som testare och givit sin input på apparna.

Feedback under mässor

Under ett par mässor har jag visat Puffarna för deltagare och då haft möjlighet att få feedback direkt från personer som har intresse av appar som dessa. Det har givit bra möten och viktiga diskussioner.

Avvikelsesrapportering via Trello.com - superb!

Verktöget Trello har varit oerhört smidigt att använda för att rapportera och följa avvikelser under tester och utveckling. Här har vi registrerat en avvikelse (testansvarig), därefter registreras när avvikelsen har korrigerats (utvecklaren), sen registreras när rättningen finns med i en ny testversion (utvecklaren) och sist registreras när rättningen har godkänts i ny test (testansvarig).

Vi har också använt Trello för att lägga upp "Actions" och tydliggjort detta för hela gruppen.

Regelbundna avstämningar

De flesta avstämningar har vi gjort på Skype, just för att vi sitter på olika orter. Med jämna mellanrum har vi haft en dags Workshop tillsammans för att jobba igenom innehållet i apparna och komma till viktiga beslut. Däremellan har jag själv träffat projektmedlemmarna och haft telefonkontakt i specifika frågor.

Lansering via sociala medier

Huvudspåret för lanseringarna av apparna har varit att lägga ut information via sociala medier, främst Facebook. Det har varit mycket smidigt och har nått många personer. Exempel på att det har varit givande. Då första appen lanserades deltog jag själv som utställare dagen efter och redan då fick jag flera som påpekade att "Här är ju Puffarna!" Dom har jag precis laddat ner.

Informationen om att App 1 släpptes har nåtts ut till ca 1 100 personer och informationen om att app 3 släpptes har nåtts ut till drygt 1 500 personer via Språkbussens Facebooksida.

Mailchimp

Under mässorna fick intresserade deltagare registrera sin mailadress i "Mailchip". Det gjorde att jag hade mailadresser som jag använde mig av vid lanseringen av apparna. Inför lanseringen av app 1 hade jag fått in mailadresser 160 till intresserade.

8.1 Genomförandeplan/tidplan

Lämna en kort redogörelse för de aktiviteter som du har genomfört i projektet och när under projekttiden de har ägt rum. Jämför med din ursprungliga projektplan och kommentera avvikelser från planen.

Etapp 1 - Projektuppstart (2014-02-01 till 2014-04-30)

Samlat projektgruppen och gått igenom projektiden tillsammans. Utveckling av manus och koncept. Samarbete med intressenter för manusutveckling. Avtal skriv med alla medlemmar.

Etapp 2 - Utvecklingen börjar (2014-05-01 till 2014-08-30)

Apputvecklingen startar med fokus på utveckling av första appen för iOS plattformar. Uppsättning av testmiljöer och identifiering av testare. Första testerna genomförs.

Etapp 3 - (2014-09-01 till 2014-12-31)

Utveckling av Puffarna 1 och 2. Driftsättningen blev senarelagd pga att konceptutveckling tog tid och att Apple införde ett krav på alla appar som släpps måste innehålla 16 bitars kod. Deltagit på SFFLs kongress i Stockholm, visat Puffarna i betaversjoner. Fått många intresserade pedagoger som registrerat sig i mailchimp för vidareinformation inför lanseringarna.

Etapp 4 - (2015-01-01 till 2015-03-31)

Utveckling av Puffarna 3 parallellt med tester av Puffarna 1 och 2. Lansering av Puffarna 1. Annonserat i specialtidskrifter.

Etapp 5 - (2015-04-01 till 2015-10-31)

Utveckling av Puffarna 4 parallellt med tester av apparna. Deltagit på kommunikationskarnevalen och visat Puffarna. Etapp 5 förlängdes pga att det tagit längre tid i uppstarten av projektet än planerat och att ljudteknikern flyttade till Ghana. Översatt alla Puffarna till Android. Lansering av Puffarna 2, 3 och 4 för iOS och Andorid.

Utvecklat först för iOS och därefter för Android

Vi har fokuserat på att utveckla klart apparna i iOS versionerna först, eftersom man därefter översätter dem till Android. Därför har Android versionerna släppts senare än planerat.

8.2 Projektets budget

Redovisa projektets totala kostnad och hur det har finansierats (belopp uppdelat på finansörer) och eventuella avvikelser gentemot budget.

Underleverantörer

Under projektets uppstartsfas flyttade företaget Serendipity Computing till USA. Den programmerare som jag tillfrågat för uppdraget har deltagit i projektet som planerat och utfört arbetet men via sitt företag Oddly AB. Detta godkändes utav Robert Hecht på PTS.

Initialt i projektet anlitas en kreativ projektledare från NewInCom AB för att jobba med att skapa berättelsen som apparnas spel skulle utgå från. Andreas jobbade ihop med Annika. Detta godkändes utav Robert Hecht på PTS.

Budgerade totaler

1 950 500 SEK - totalt budgeterade kostnader för mantimmar
129 200 SEK - totalt budgeterade fasta kostnader
1 663 760 SEK - begärd finansiering från PTS
415 940 SEK - egen finansiering (20%)

Utfall totaler

2 178 948 SEK - totalt utfall kostnader för mantimmar
105 145 SEK - totalt utfall fasta kostnader
1 663 760 SEK - begärd finansiering från PTS
620 333 SEK - egen finansiering (27 %)

Språkbussen AB (Annika Melin)

Projektledning, testledare och skapa kort film.

Budgerad kostnad: 833 750:-

Utfall kostnader: 749 000:- -

Utfall egenfinansiering: Språkbussen 211 045:-

Avvikelser: Anlitat NewInCom som kreativ projektledare i början av projektet, därför flyttades 320 000:- från Språkbussens budget. Behövde någon som skapade berättelsen kring apparna, vilken de pedagogiska spelen utgick ifrån. Det har tagit mer tid för projektledarroller pga att projektet har förlängts i tid. Därför blev det högre insats av egenfinansiering för denna post än beräknat.

NewInCom AB (Andreas Krona)

Kreativ projektledare, med initialt för att skapa berättelsen kring apparna.

Budgerad kostnad: 0:-

Utfall kostnader: 320 000:-

Utfall egenfinansiering: 80 000:-

Avvikelser: Flyttat pengar från Språkbussens budget till NewInCom pga att denna roll inte varit med i planeringen från början.

Språkbussen AB (Anna Källström)

Illustrationer och bilder.

Budgerad kostnad: 277 500:-

Utfall kostnader: 151 678:-

Utfall egenfinansiering: 48 688:-

Avvikelse: Det har inte kostat lika mycket för illustrationsarbetet som budgeterat. Därför har vi omfördelat pengar från denna roll till utvecklarejobb.

Eva Lilja (Eva Lilja)

Illustrationer.

Budgeterad kostnad: Beloppet ingår i budgeterad kostnad för Anna Källström.

Utfall kostnader: 23 440:-

Utfall egenfinansiering: 0:-

Avvikelse: Illustratör Anna fick hjälp utav Eva Lilja under en kort period för att hinna med att skapa alla bilder till app 2. Robert Hecht på PTS har godkänt att Eva hjälpt till med arbete i detta projekt.

Most Photos

Bilder.

Budgeterad kostnad: Beloppet ingår i budgeterad kostnad för illustratör Anna K.

Utfall kostnader: 25 480:-

Utfall egenfinansiering: 0:-

Avvikelse: Istället för att Anna ritade alla bilder köpte vi in bilder från MostPhotos. Robert Hecht på PTS har godkänt att vi valt att köpa in bilder från MostPhotos.

Oddly AB (Jens Ode)

Utvecklare för iOS och Android plattformarna.

Budgeterad kostnad: 615 000:-

Utfall kostnader: 538 500:-

Utfall egenfinansiering: 179 500:-

Avvikelse: Jens har fått hjälp med utveckling av animerade introduktionsfilmer utav Alexander C från Zygomatic, därför har delar av utvecklarebudgeten tagits till Alex arbete.

Zygomatic (Alexander Cederlund)

Utvecklare av animerade introduktionsfilmer i Puffarna 1, 2 och 3 + belöningsfilmer i Puffarna 3.

Budgeterad kostnad: Beloppet ingår i budgeterad kostnad för utvecklare Jens O.

Utfall kostnader: 115 850:-

Utfall egenfinansiering: 33 100:-

Avvikelse: Alexander har hjälpt till med delar av utvecklingsjobbet. Han har skapat de animerade introduktionsfilmer som apparna har. Därför har utvecklare Jens inte använt upp lika mycket som budgeterat utan Alexander har fått betalt för sina utvecklareinsatser.

Music Experience (Linus Lundberg)

Musiker och ljudsättare. Spelat in alla dialoger och skapat temamelodin.

Budgeterad kostnad: 224 250:-

Utfall kostnader: 255 000:-

Utfall egenfinansiering: 68 000:-

Avvikelse: Första appen innehöll fler dialoger än planerat, därför blev det lite mer jobb kring ljudsättning och inspelningar än planerat.

8.3 Projektets arbetssätt

Redogör för projektorganisation, samarbetsformer och förankring i eventuella partnerskap och intresseorganisationer.

Projektorganisation

Projektet har bestått av 5 projektmedlemmar. Projektledare och testansvarig: Annika Melin, Kreativ projektledare: Andreas Krona, Utvecklare: Jens Ode, Illustratör: Anna Kellström och Ljudtekniker: Linus Lundberg.

Skype

Flera av projektdeltagarna finns på olika orter och därför har Skype varit vårt sätt att regelbundet mötas och stämma av status för var och ens arbete.

Workshops

Vi har förutom Skypemöten träffats på workshops inför nya etapper och då jobbat en heldag ihop för att sätta grunden för arbetet den kommande perioden.

Trello

Trello har varit ett väldigt bra verktyg för att samla in avvikelser under testerna av apparna. Det har blivit huvudverktyget mellan testledaren och utvecklaren. Här har vi angivit resp. avvikelse, när den har åtgärdats, och när den har blivit godkänd.

Lunchmöten

Som projektledare har jag haft kontakt med var och en av de andra projektdeltagarna utanför de gemensamma möten vi har haft. Ett enkelt sätt för att stämma av projektets arbete och diskutera frågor gemensamt har varit att jag träffat de som finns i närheten av Göteborg på lunchmöten. Det är oftast lätt att snabbt få till ett möte under lunchtid.

Samarbeten med intresseorganisationer

Se under rubriken "8 Redogörelse för projektets genomförande".

9 Vad händer nu?

Redogör för vad som händer nu med resultatet, hur tas det om hand, startas det ett nytt projekt eller blir det en lansering. Beskriv också hur ni har spridit projektets resultat. Redogör även hur resultatet kan användas av andra som berörs av projektet även efter att projektet har avslutats. Vilka andra kan ha intresse av att ta del av projektresultatet. Dela avslutningsvis med er av tankar och visioner för framtida forskning, utveckling etc.

Projektet har resulterat i 4 olika appar. Dessa finns att laddas ner från både App Store och Google-Play. Efter projektets slut övergår arbetet i en förvaltningsfas. Det innebär att apparna lever vidare och förvaltas genom att uppdateras och vidareutvecklas vid behov.

Apparna ägs utav Språkbussen och om det behöver göras justeringar i apparna så initieras detta utav Språkbussen.

Vid behov av ev korrigeringar eller vidareutveckling av apparna kommer det att ske utav samma person som jobbat som utvecklare i projektet. Testerna kommer att genomföras av Språkbussen. Vi fortsätter att använda Trello som verktyg för att redovisa ev avvikelser eller förslag på nyutveckling av apparn. Dvs vi kommer att genomföra vidareutveckling på samma sätt som vi jobbat i projektet.

Apparna har lanserats under projektets gång allteftersom de blivit färdiga. Lanseringen sker genom att de släppts på App Store och Google-Play.

Hittills har alla apparna laddats ner totalt 2 119 gånger.

Mitt Business Case har jag reviderat då jag nu ser hur många appar som sålts allteftersom Puffarna släppts. Det säljs inte lika många appar som jag hade uppskattat före projektets start. Därför får jag lägga mig på en nivå av uppdateringar och vidareutveckling som gör att jag ändå kan marknadsföra apparna och få en liten vinst / år.

För att fortsätta att sprida information om att apparna finns kommer jag att lägga ut information via tex Facebookgrupper. Jag har också med Puffarna på de olika mässor och utställningar som jag deltar på med Språkbussen. Vid dessa tillfällen har jag iPad ställningar för att deltagare och gärna barn får möjlighet att testa Puffarna.

Jag kommer att utvärdera och mäta effekten av apparna genom att i april och oktober 2016 mäta hur många nedladdningar som gjorts av Puffarna. Denna information finns på AppStore och GooglePlay.

Efter 6 månader och efter 1 år går jag igenom de recensioner som skrivits om apparna på AppStore och GooglePlay.

Pappasappar har redan recenserat Puffarna 1 och 2, se www.pappasappar.se.

Jag kommer att prata med pedagoger som har jobbat med Puffarna för att få deras feedback. Se en första feedback från specialpedagog Marianne Hagström, under kapitel 6 Projektets mål.

Tack för att jag har fått möjligheten till att skapa Puffarna - appar för att prata om känslor, med tecken!

Annika Melin
Språkbussen AB
www.puffarna.se
0722 - 34 31 34

