Research og analyse

04 Research for oppgaven
05 Spørreundersøkelse
06 SWOT og essense
07 Primær og sekundærmålgrupper
08Lokasjon

Research essense

På grunn av COVID-19 har det vært vanskelig å gjøre fysisk research. Derforhar jeg måttet anvende andre former for research for å samle inn relevant informajson.

I min research om Yggdrasil, har jeg lest bøker om de norrøne gudene, gudinnene og Jotnene. Deres historier, møter med ulike norrøne skapnigner og deres eventyr gjennom de ulike verdnene. Jeg har ogå lest om kjempen Yme og hvordan Odin og hans brødre skapte verden med Ymes kropp. De overnemte temaene er de mest omtalte temaene som finnes i bøkene som omhandler norrøn mytologi.

Jeg har lest en del teori om hvordan man kan skape en god opplevelse og om hvor viktig en rød tråd er å ha i prosjektet, hvordan opplevelser kan sammenlignes med persepsjon og hvordan det påvirker oss på et emosjonelt nivå.

Jeg har også gjort store mengder av min research digitalt, ved å se på lignenede museer som The Viking Planet sine hjemmesider, videoomvisninger på Youtube (der det finnes) og spilt deler av spillet God Of War for inspirasjon.

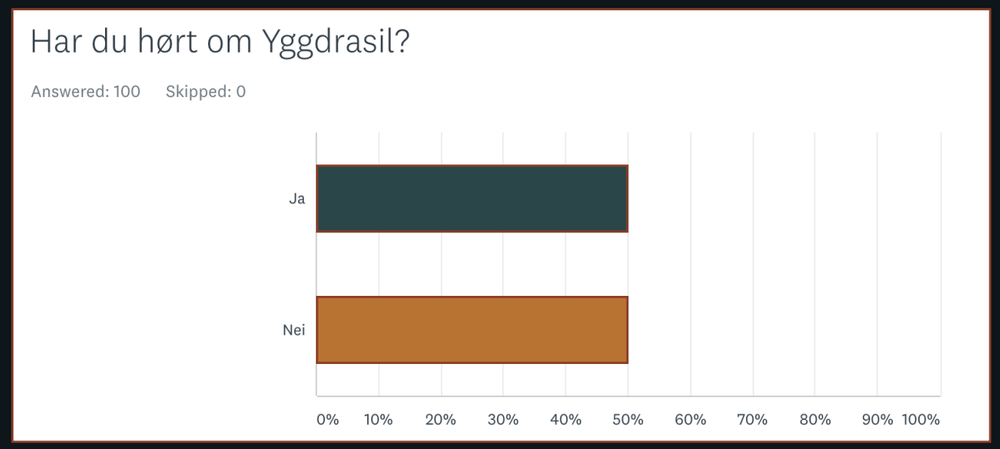
Jeg har også utført kvalitative spørreundersøkelser som undersøker om folk har hørt om Yggdrasil og om museumsvaner hos den norske befolkningen.

Illustrasjon 1: illustrasjon av undersøkelsesark

Illustrasjon 2: illustrasjon av lesing

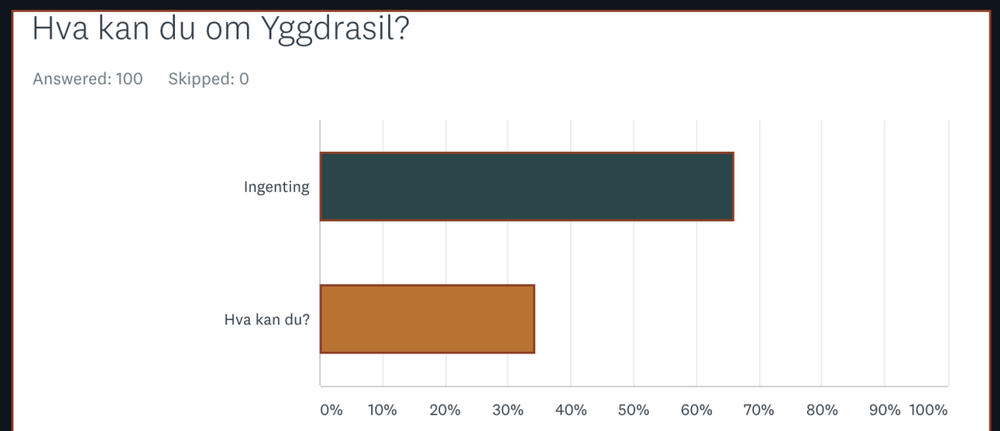
Illustrasjon 3: illustrasjon av kvinne med laptop

Spørreundersøkelse



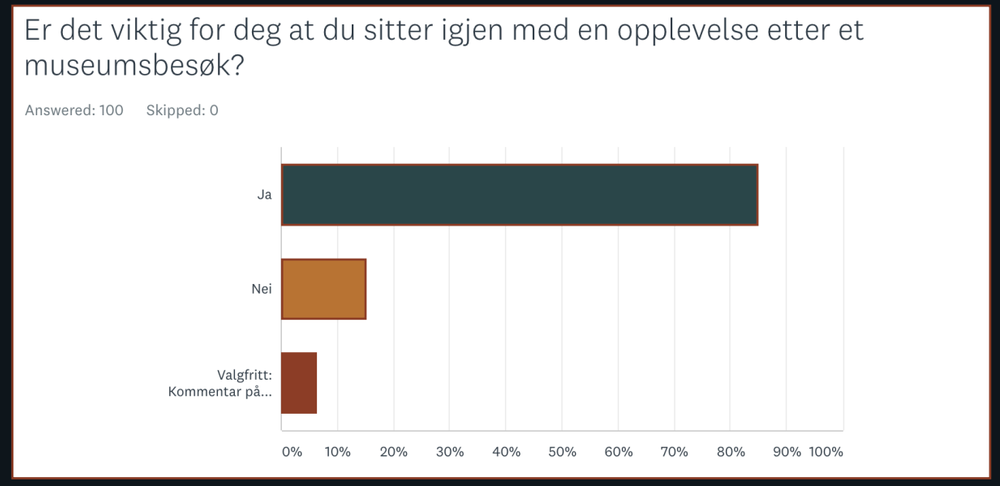
Har du hørt om Yggdrasil?

50% av respondantene i spørreundersøkelsen om Yggdrasil hadde hørt navnet før, mens de resterene hadde ikke ført om det. Det viser at navnet Yggdrasil er relativ kjent for blant deltakerne i spørreundersøkelsen, men det er positivt om flere i fremtiden kjenner til hva Yggdradil er og består av.



Hva kan du om Yggdrasil?

Spørreundersøkelsen viser at det kun er 34% av respondantene som kunne noe om Yggdrasil. Mange vet at det handler om norrøn mytolog, men mer enn det er det ingen som uttyder noe om. At 66% av respondantene ikke vet noe om Yggdrasil er et mål Yggdrasil opplevelse kan jobbe mot.
Noen av svar svarene til respondantene som visste hva Yggdrasil er, var:
- Mattebok?
- Noe med norrøn mytologi.
- At det stammer fra norrøn mytologi, og mye mer.
- En konferanse?Yggdrasilkonferansen?
- Det enorme treet fra norrøn mytologi som holder verden oppe, gjør det ikke? også var den en naturfagbok på barneskolen.



Er det viktig for deg at du sitter igjen med en opplevelse etter et museumsbesøk?

Spørreundersøkelsen viser til at det å sitte igjen med en opplevelse etter et museumsbesøk er viktig for mange. Her er noen av kommntarene fra respondantene.

- Viktig å sitte igjen med inntrykk. Hvis ikke er poenget med besøket litt borte.
- En opplevelse av å ha lært noe.
- Ja, men opplevelser er subjektiv.

S

- Nytt og spennende konsept
- Lære i rom
- Konkurerer med "vikingene"
- Sterke sanseinntrykk

W

- Ikke kjent nok blant befolkningen
- Interessen for tema

O

- Belyse et tema som er for lite omtalt
- Spennende form for læring
- Bruke digitale verktøy for å skape en opplevelse

T

- Store aktører med lignende konsepter
- Opplevelsesorienterte tjenester

Essense

Yggdrasil Opplevelse er et nytt og spennende tilbud innen opplevelsesorinterte tjenester, som tar for seg det lite omtalte temaet Yggdrasil og den norrøne mytologien. Det er på høy tid at dette spennende temaet blir omtalet. Yggdrasil Opplevelse som aktør som tilbyr opplevelsesorienterte tjenester har gode muligheter for å nå langt i dette markedet med tanke på det det nye og spennende konseptet.

Primærmålgruppen

Kvinner og menn
19 år - 35 år
Hvem er kunden?
Opplevelsessøkende kjærstepar, single voksne og foreldre.

Hvorfor besøker de Yggdrasil Opplevelse?
Våre kunder ser på en opplevelse som noe verdifullt og er opptatte av å skape minner de kan nyte i nå-tid ta med seg videre inn i fremtiden.

Sekundærmålgruppen

Kvinner og menn
15år - 50år+
Hvem er kunden?
Studenter, eldre ektepar, famile og venner. Som setter pris på å oppleve noe sammen i ny og ne.

Hvorfor besøker de Yggdrasil Opplevelse?
Venner og bekjentes erfaringer og anbefalinger. Fylle fri-dager med en minnerik opplevelser.

Illustrasjon 4: illustrasjon en gjeng med mennesker

Lokasjon

Bankplassen 4, Oslo

Yggdrasil Opplevelse finner du sentralt i Oslo by. Vi ligger plassert lett tilgjenglig, med gåavstand fra både buss, trikk, t-bane og tog.

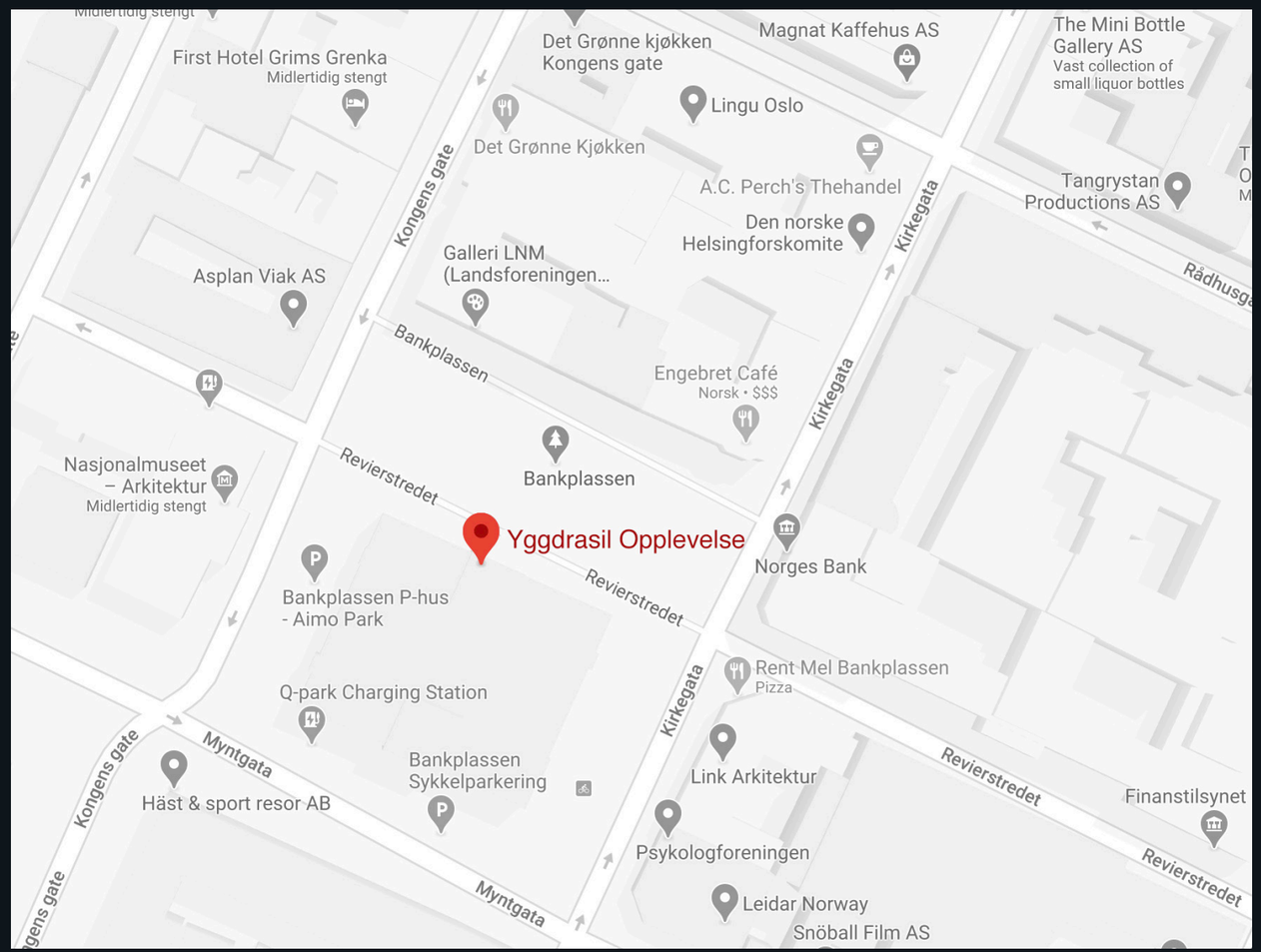
- 10 minutters gange fra Oslo Sentralstasjon.

- Trikk 12 og 19 stopper ved Øvre Slottsgate.

- Buss 30 og 31 stopper ved kvadraturen.

- T-bane 5 stopper ved Stortinget.

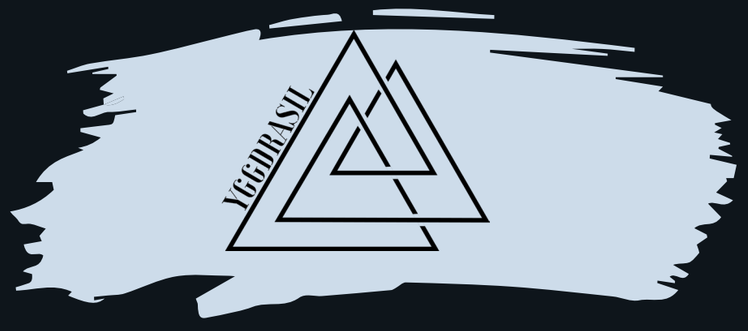
Yggdrasil Opplevelse er har et ønske om å være lett tilgjengelig for våre kunder og setter pris på det gode tilbudet av kollektivtransport som finnes i nærheten.
Det gjør det enkelt for både innlands og utenlandsturister å kommee trygt frem til en hyggelig opplevelse.



Illustrasjon 5: illustrasjon av kart med et bestemt sted, illustrasjon laget av kandidat

Visuell Profil

10 Logoprofil
11 Nettside
12 Salgsvarer
13 Skilting



Logoprofil

Valknut

Valknut symbolet er et symbol laget fra tre sammenknyttede trekanter som kan slås sammen på ulike måter. Det er nært forbundet med norrøn religion. Begrepet valknut er en neologisme, det vil si at det er en ordkonstruksjon som har oppstått med et bestemt formål, uten at det er etablert som et oppslaf i en ordbok eller utgjør en del av ordforrådet i et normalspråk.

Norrøne hedninger refererte ikke til symbolet ved å bruke navnet. Definisjonen av symbolet er «knuten av den drepte kriger»

I norrøn mytologi har nummeret ni en spesiell betydning, fordi norrøne myter inkluderte ideen om at det finnes ni verdener, som er forent av Yggdrasil treet. De ni spissene i symbolet representerer de ni verdener, og deres sammenknyttede natur.

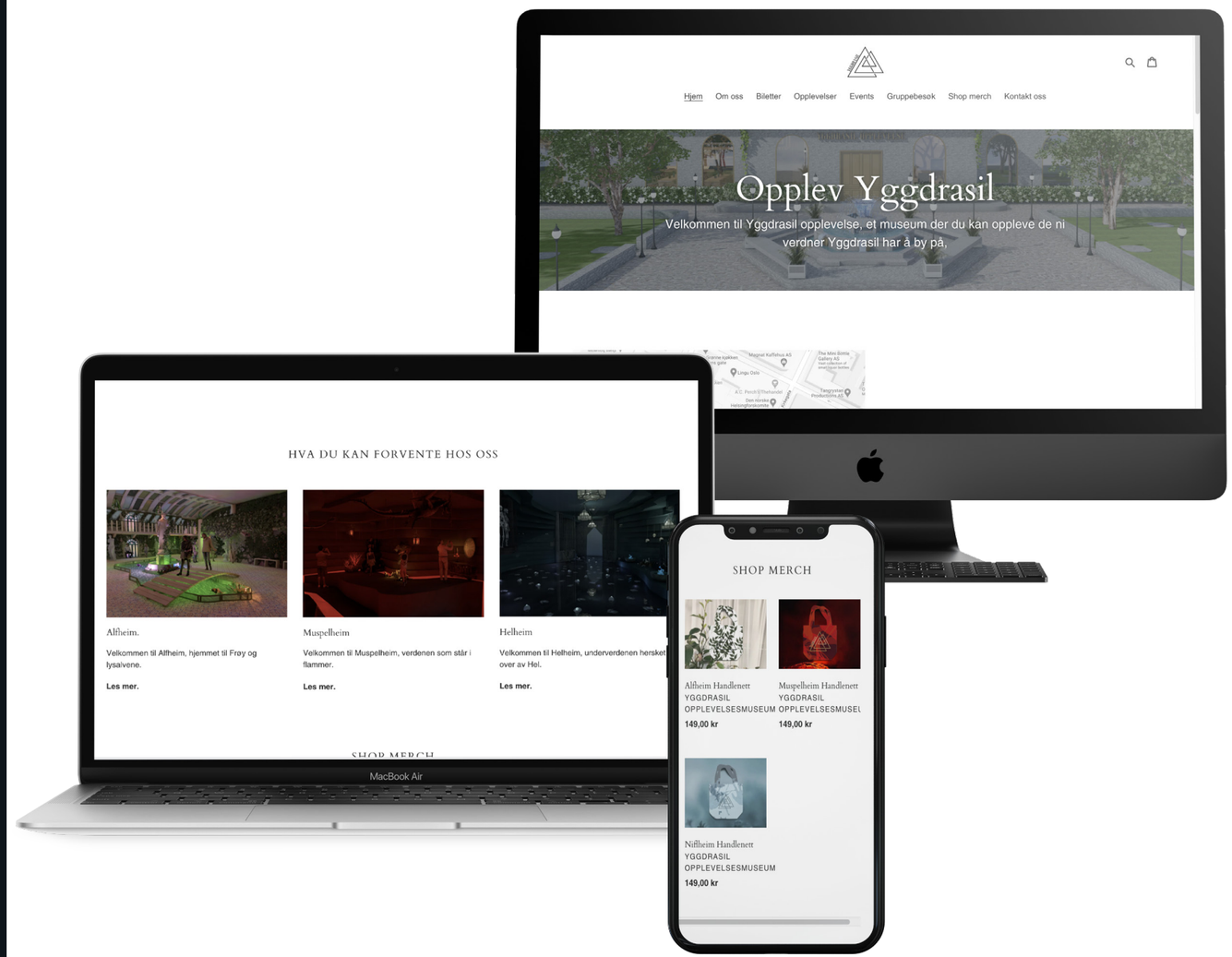
Font: Xants
Symbol: Valknut

Illustrasjon 6: illustrasjon Yggdrasil Opplevelse logo, illustrasjon laget av kandidat

Nettside

Yggdrasil Opplevelse ønsker å nå ut til sine kundene der de er. Yggdrasil Opplevelse har derfor laget en egen nettside som man kan bruke både på telefon, nettbrett og datamskin.

På nettsiden kan du se oppkommende events, forholdsbestille varer, bestille biletter og få en sniktitt på verdenene.



Illustrasjon 7: illustrasjon av mac, imac of iphone med nettside, illustrasjon laget av kandidat

Salgsvarer

Yggdrasil Opplevelse har mange typer varer til selges. De kan enten bestilles på nett og hentes på museet eller så kan du bruke en av våre salgsautomater når du er hos oss.

Salgsautomatene står lett tilgengelig når du kommer inn i resepsjonen. Er det ikke igjen en vare du ønsker i salgsautomaten, kan du kontakte med vårt personale.

Varene er inspirert av de forskjellige verdener og kommer derfor i 8 ulike temaer. Alfheim, Åsgard, Niflheim, Muspelheim, Svartalfheim, Helheim, Jotunheim og Vanaheim.
På denne siden er det illustrert noen av dem.

Vi har kopper, handlenett, T-skjorter, hettegensere og mye mer tilgjengelig.

Illustrasjon 8-17: illustrasjon av salgsvarer, illustrasjon laget av kandidat

Skilting

Skiltingen i museet er enkel. Skiltingen er skrevet med samme font som logoen, Xants.

Materialene skiltingen er bygget i avhenger av hvilke materialet skiltet er. I reiserommet er navnene på verdnene skiltet i gull, som illustert ved siden av.

I kafeen er skiltet laget asketree for å dra inn Yggdrasiltreet som et element. Det avhenger av hvilket materialet skiltet skal henge på.

Verdnenes navn uttales slik som det er skrevet på de fleste språk, derfor vil det ikke være noen andre former for skilting til verdnene, enn navnene.

Andre former for informasjonsteknologi vil være tilgjengelig for følgene språk.

Norsk, engelsk, tysk, spansk og kinesisk.
Disse språkene dekker en stor gruppe utenlandske turistgrupper.

Illustrasjon 18: illustrasjon av bokstaver i gull og trefarge, illustrasjon laget av kandidat