

Spørgsmål

Karakteristika for:

- Mobilt internet
- Adfærd

Hvad er:

- Location based services
- Mobile spil

Synlige karakteristika

Net

Tale & data (sms, video mv)

Mobilitet

Multifunktionel enhed

kalender, ur (vække og stop),
lommeregner, lommelygte, spejl
(inkl. kamera)

Overførte karakteristika

Personlig

Smykke, cover, ringe-, callbacktoner

Status

Trådløs vs. mobil, pris og udseende

Sikkerhed

Tæt på trods lang fysisk afstand,
koordinering

Afledte karakteristika

Mobil vs. stationær

Offline vs. online

Mobil marked

Lokation (automatisk, netværk)

Impuls handling

Altid tilgængelig – nær realtid

Adfærd - hvad

Forbrug delt mellem mange funktioner (sms, spil, ur, telefoni, kalender)

Kommunikation såsom email og chat (fx. sms) er dominerende

Radio/musik og snake også brugt

Adfærd - hvor og hvornår

4 steder - hjemme, på arbejde/skole, fritid/sport og transport

4 tidsblokke - primære behov, fritid, arbejde/uddannelse og husholdning

Under transport - forholdsmæssig

I hjemmet - absolut

Forbrug stiger mod aften toppe kl. 21 og udslag ved frokost

Mobile spil

9 typer hvor 2 pt. er dominerende

- Non-download, online (sms spil)
- Download, handset (java spil)

Under 25 år, Næsten 50-50 mænd og kvinder

Over 20 minutter i gns.

Spil når man bevæger sig (bus etc),
ikke bevæge sig for at spille

Enheder til børn

Firefly



icare



MYMO



A1

Enheder som smykke

Nokia og Mattel



Diane von Furstenberg
og
Samsung



Anne Sui og Samsung



A2

Enheder til spil

Samsung SPH-G1000



LG SV360



A3

Bivirkninger

Fake calls

Falsk baggrundslyd

Rejection line

Analyse af stemmeføring

Happy slapping

Rygning vs mobiltelefon