

Indhold

1. Introduktion

- Præambel til antologien *MoOZ – Mobile OplevelsesZoner*.
Opbygning, indhold, relationer. *Jens F. Jensen, Søren Graakjær Smed
& Claus Møller Østergaard* 7
- MoOZ – Mobile OplevelsesZoner. Introduktion til projektet.
Jens F. Jensen 21

2. Case-studier af MoOZ-delprojekter

- Noorhjem. Erfaringer og brugeroplevelser. *Claus Møller Østergaard* 53
- Før, under og efter besøget. Erfaringer og brugeroplevelser.
Claus Møller Østergaard 97
- Skallerup Klit Feriecenters SMS-service. *Jesper Christensen &
Søren Graakjær Smed* 131
- Det mobile undervisningsforløb. Erfaringer og brugeroplevelser.
Claus Møller Østergaard 157
- Stil dem venligst i kø... Velkommen til Fårup Sommerlands
ventetids-app. *Søren Graakjær Smed & Thomas Dyrmann Winkel* 187
- Nearby. Udviklingen af en lokationsbevidst mobilapplikation.
*Katrine Haugaard, Jesper Christensen, Claus Møller Østergaard &
Søren Graakjær Smed* 207

3. Oplevelsesøkonomisk effektvurdering	
Model til effektvurdering og evaluering af oplevelsesøkonomiske projekter - med udgangspunkt i MoOZ projektet. <i>Jens F. Jensen, Line Bjerregaard Jessen & Anna Porse Nielsen</i>	241
Oplevelsesøkonomisk effektvurdering og evaluering af MoOZ-projektet. <i>Jens F. Jensen & Søren Graakjær Smed</i>	269
4. Teori og kontekst	
Mobile medier og lokationsbaserede medier. En teoretisk forståelsesramme. <i>Jens F. Jensen</i>	345
Signalement af den mobile (for)bruger. <i>Jens F. Jensen</i>	405
ARGs – Alternate Reality Games. Indkredsninger af en ny genre. <i>Jens F. Jensen</i>	425
Kulturarv på spil. <i>Alternate Reality Games</i> som kultur- og kulturarvsformidling. <i>Jens F. Jensen</i>	473
5. Eksterne case-studier	
Medierede og forhandlede oplevelsesrum. <i>Connie Svabo</i>	501
Case-studie af Fredericia Battle 1849. Oplevelsesøkonomiens diskursive praksis. <i>Lars Konzack</i>	523