

## Gå på opdagelse og undersøg en app

Før I selv designer jeres app skal I undersøge andre apps, som måske er lavet til det samme eller lignende formål.

I kan indledende undersøge app'en med brug af "Hook-modellen" hvor I ser på hvordan en app bruger triggere og belønning til at få brugeren til at handle på bestemte måder. Find modellen her: på side 115-117

<https://digitaluddannelse.org/wp-content/uploads/2019/03/DUDE- -LIKE-INDHOLD-2019-DIGITAL-VERSION.-enkelt sider.pdf>

I næste trin af analysen er der 4 områder - og et 5., der handler om at redesigne appen eller designe en helt ny

I arbejdet med analysen skal du undersøge appen med forskellige undersøgelsesmetoder, hvor du både skal beskrive, observere og diskutere.

De 4 områder er:

### **Teknologianalyse –**

hvor I undersøger selve teknologien; hvordan fungerer den, hvordan er den designet. Hvad kan man som bruger gøre med appen og hvad kan den gøre.

Eksempel; CO2food er en app, hvor man kan scanne sine indkøbsboner og se hvilken CO2 belastning det giver: Hvilke inputmuligheder er der i appen? Hvilke output kan man få fra appen?

Systemmodellen: hvordan er den bygget op? hvilke data anvender appen og hvordan beregner den resultaterne? Hvad er synligt for brugeren?

Kan man vide hvad appen ellers bruger data til?

### **Formålsanalyse –**

Hvor I undersøger hvad der er hensigten med teknologien. Hvad har de personer eller virksomheder, der har udviklet tænkt at den kan bruges til? Hvilke behov og ønsker tilfredsstillen den hos brugeren, og hvilke muligheder er der for den virksomhed der udbyder appen.

Hvad er formålet med appen? For den enkelte kan det være at undersøge sit CO2 aftryk, men hvad med udviklerne? Hvordan er forretningsmodellen? Hvad skal de tjene penge på? For mange teknologier er forretningsmodellen enten at sælge abonnementer, annoncer eller at videresælge brugeres data. Er det muligt at se hvordan denne apps forretningsmodel er?

### **Brugsstudier**

Her skal I undersøge hvordan appen bruges. Det bedste er at gå ud og finde nogle "rigtige brugere" og se hvordan de bruger teknologien. Det kan I enten gøre ved at observere hvad de gør, eller ved at stille spørgsmål til dem om hvordan de bruger teknologien. Det kan I enten gøre som interview eller spørgeskema.

Eksempel; prøv selv at bruge appen CO2food, bed om at få jeres forældres kasseboner og se om I kan blive klogere på jeres forbrug. En anden mulighed er at bede jeres forældre bruge appen og så observere deres brug og interviewe dem om hvordan de bruger appen.

### **Konsekvensvurdering**

Her undersøger I hvilke konsekvenser brugen af appen har. Hvordan man vil undersøge dette afhænger af hvilke formål der er med brugen, som I har set på i formålsanalysen, men også i brugsstudierne.

Eksempel: Hvis en masse mennesker bruger appen CO2food, hvilke konsekvenser vil det så have? Vil det nedsætte deres CO2 aftryk, eller vil det måske få dem til at fokusere for meget på fødevarer og glemme at der også er andre kilder til CO2 udledninger?

### **Redesign/design**

Når I har analyseret den teknologi I arbejder med kan I gå i gang med at designe jeres egen/redesigne den foreliggende.



Du bestemmer selv, hvor du starter og ender i analyseskemaet nedenfor. Du udvælger også selv de spørgsmål og opgaver, som er mest relevante i forhold til den app, du undersøger. Undersøg appen sammen med en eller to klassekammerater, så I kan drøfte det undervejs. Saml dine/jeres vigtigste opdagelser i et diasshow, hvor I også indsætter skærbilleder til at vise jeres pointer.

<h2 style="text-align: center;">Teknologianalyse</h2> <p>Beskrivelse af appen og hvordan, den er konstrueret</p>	<h2 style="text-align: center;">Formålsanalyse</h2> <p>Hvad er formålet med appen – er der en intention om at du skal bruge den på en bestemt måde og med et bestemt formål?</p>
<p><b>Det output vi modtager:</b> Hvilke/hvor mange menneskelige sanser henvender appen sig til.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Lav en liste, hvor I undersøger:</u></li> <li>- Hvad kan man SE – farver, ikoner og andre modaliteter.</li> <li>- Hvad signalerer farver og ikoner signalerer til dig?</li> <li>- Hvad kan man HØRE – fx lydeffekter?</li> <li>- Hvad kan man MÆRKE (fx vibration)</li> </ul> <p><b>Det input appen modtager</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hvordan modtager appen input fx indtastning, bevægelse, gps mm</li> <li>• Kan de input til appen registreres og bruges af andre?</li> <li>• Er der en information i appen om den videregiver information til producenten eller andre?</li> </ul> <p><b>Systemmodel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Undersøg – hvis det er muligt:</u></li> <li>- Hvordan behandler appen de data, den får af brugeren?</li> <li>- Bruger appen data fra andre mennesker eller omverdenen?</li> </ul>	<p><b>Funktion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lav en liste over de interface-ikoner, der er på appen.</li> <li>• Skriv, ud for hver enkelt ikon, hvad man kan på appen (Er alle funktioner synlige? Er der funktioner, der er mindre synlige?)</li> <li>• Hvilke funktioner er lettest at bruge og hvilke er sværest</li> </ul> <p><b>Modtager</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hvem tror I, det er meningen skal bruge appen?</li> <li>• Kan appen påvirke andre end dem, der er brugere af appen</li> </ul> <p><b>Afsender</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Undersøg, hvem der står bag appen og hvorfor de har lavet den</li> <li>• Hvordan forestiller I jer afsenderen, når I kigger på de valg, der er foretaget angående farver, skrifttyper, layout mv.</li> </ul> <p><b>Appelformer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Appelerer appen til modtagerens fornuft (logos) - fx gennem et stramt interface</li> <li>• Appelerer appen til modtagerens følelser (pathos) igennem farver og ikoner</li> <li>• Appellerer appen til at vinde modtagerens tillid (ethos) fordi, vi i forvejen kender afsenderen eller fordi, appen fremstår professionel?</li> </ul> <p><b>Opsamling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskuter, hvorfor I mener, at appen er lavet</li> <li>• Overvej, hvad dem der har lavet appen kan få ud af det.</li> <li>• Overvej også, hvad dem, der bruger appen kan få ud af det.</li> </ul>
<p><b>Konsekvensanalyse</b> Hvilke konsekvenser kan app'en have for os og for andre?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hvad kunne I forestille jer at bruge appen til i fremtiden?</li> <li>- Hvad vil det betyde, hvis alle i jeres by hver dag brugte appen?</li> <li>- Forestiller I jer, at udviklingen af apps som denne, vil ændre noget i samfundet og den måde, vi er sammen på?</li> <li>- Vil det være godt med flere og bedre apps som denne?</li> </ul>	<p><b>Brugsanalyse</b> Hvilke handlinger foretager brugere af appen og hvordan oplever de brugen af appen?</p> <p>Dette kan I undersøge enten ved at lave observationer af nogen der bruger appen, eller ved at lave interviews med brugere En elev kan være bruger mens en anden observerer og interviewer</p>

