

SIRÉNE

OOONO



Afsluttende hovedopgave • 4. semester
Eksamensrapport • antal anslag 45.000
Anne Lomborg Cederstrøm
Cph Business Lyngby

INDHOLD

| | |
|-----|----------------------|
| .01 | Introduktion |
| .02 | Problemformulering |
| .03 | Problemstillinger |
| .04 | Projektplanlægning |
| .05 | Indsamling af empiri |
| .06 | Teori og analyse |

INDHOLD

| | |
|-----|--------------------------|
| .07 | Brug af gestaltlove |
| .08 | Gamification |
| .09 | Kommunikationsstrategier |
| .10 | Valg af målgruppe |
| .11 | Delkonklusion |
| .12 | Design af ikoner |

INDHOLD

| | |
|-----|--------------------|
| .13 | Styleguide |
| .14 | Style tile |
| .15 | Prototypeværktøj |
| .16 | Link til prototype |
| .17 | Development |
| .18 | Brugertest |

INDHOLD

| | |
|-----|-------------------------|
| .19 | Spørgeskemaundersøgelse |
| .20 | Interview |
| .21 | Perspektivering |
| .22 | Konklusion |
| .23 | Referencer |
| .24 | Bilag |

FORORD

Denne rapport er skrevet som led i den afsluttende eksamen som Multimediedesigner, 4. semester på Cph Business Lyngby. Eksamensopgaven skal danne rammer om læringsmålene og munde ud i løsninger samt et digitalt produkt.

Jeg vil på baggrund af dette dykke ned i, hvordan vi kan skabe en øget interesse for brugen af den valgte virksomheds app, bibeholde brugerens engagement i det digitale fællesskab og skabe en større tryghed ved produkterne. Derudover ligger der også et underlæggende ønske om vækst i virksomhedens økonomi.

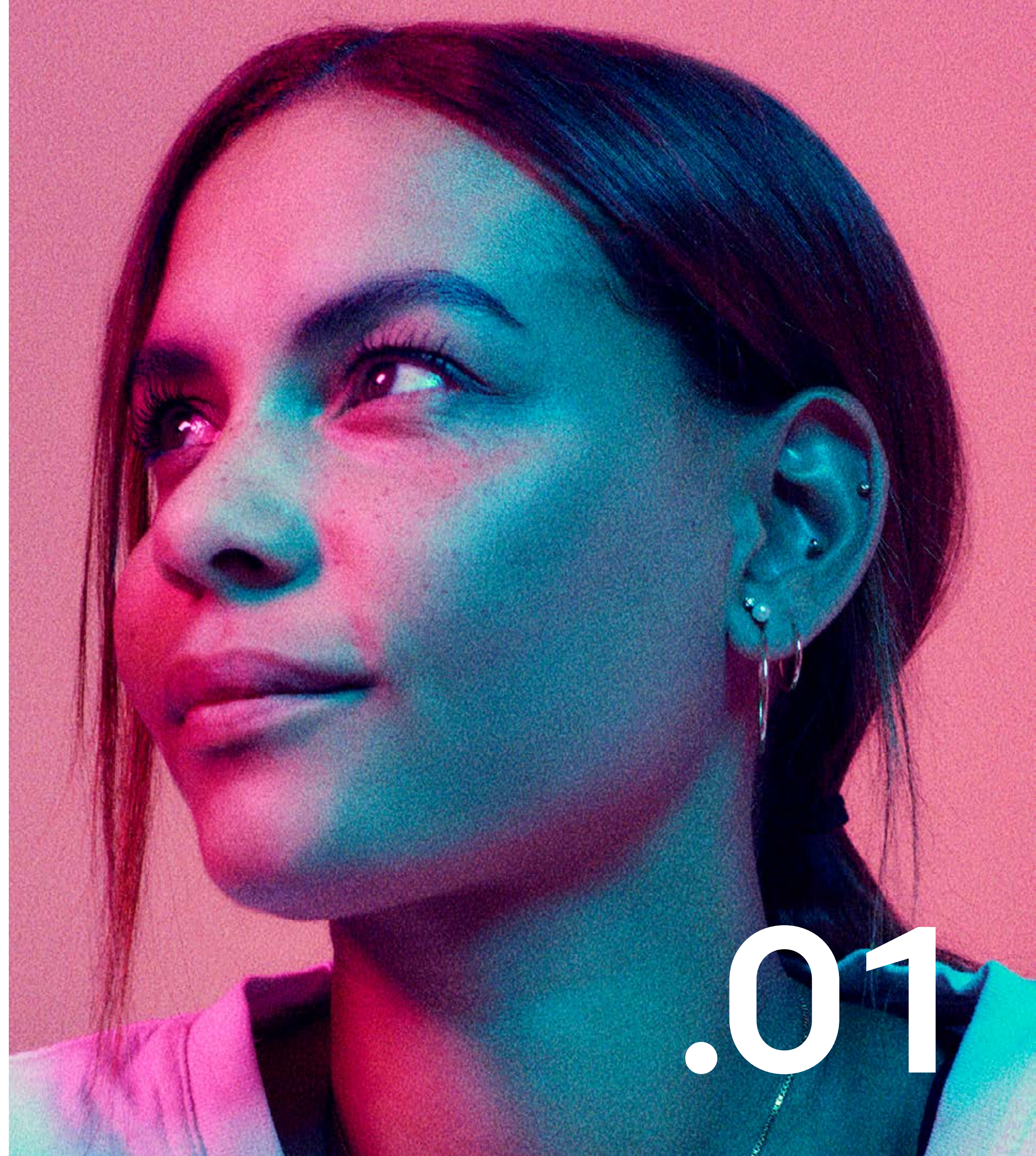
De fagområder, som jeg med min Multimediedesigner-tilgang ser som væsentlige at benytte for at opnå de ønskede resultater er bl.a: empiriske undersøgelser, interviews, spørgeskemaer, udvikling af visuel kommunikation og grafisk design, projektstyring, brugertest af prototype, gamification fra mit valgfag, samt konkrete eksempler på udvikling med viden fra linjefaget Frontend.

God læselyst!

INTRODUKTION

Til mit afsluttende projekt har jeg valgt at arbejde videre i forlængelse af mine tre måneders praktik i Sirène. Initiativet og budskabet er at gøre verden mere tryk at færdes i - ved hjælp af digitale brugergrænseflader. Det har jeg et stort ønske om at bidrage til videreudviklingen af.

.01



Iværksættervirksomheden Sirène

Sirène er en iværksættervirksomhed i vækst, og er stiftet af de fire kvinder: Camilla, Sonne, Caroline og Kristine. Virksomheden er delvist ejet af tech-giganten OOONO A/S og deres CEO, Christian Walther. OOONO (og Sirène) har kontor i Valby, hvor et antal nøje udvalgte eksperter og håndplukkede udviklere, markedsføringseksperter designere og ledere er ansat til at opretholde den store succes med deres digitale og fysiske produkter.

[Se et par billeder af Sirènes app og device i bilaget her.](#)

Missionen om tryghed

Sirène har en mission om at gøre nattelivet mere trygt at færdes i - og de ønsker at nedbringe antallet af voldtægter, vold og konflikter. Sirène er opdelt i to produkter: et community med en app, samt et fysisk device til at tilkalde hjælp fra appens brugere ved overfald. Sirènes initiativ har allerede haft stor succes og det har ført til, at konceptet allerede før lancering har vundet flere priser samt fondsmidler - og bl.a. været i TV2 News, Go' Aften Live, P1, P2, P3, Berlingske Tidende og flere. Der kan læses mere uddybende om Sirènes på deres hjemmeside wearesirene.dk.

Missionen om at skabe tryghed i nattelivet er et initiativ der er brug for og det er primært båret af brugerne selv. Jeg ønsker ved brugen af mine kompetencer at videreudvikle appens univers for at gøre det sjovere, mere intuitivt, lærerigt og trygt at løbe ud og hjælpe en person i nød.

Min baggrund

Min baggrund har afsæt i den mediegrafiske verden, hvor jeg gennem flere år har udviklet hjemmesider til mindre virksomheder og privatkunder. Jeg har i den forbindelse ofte sparret med en erfaren grafiker, og har i min rolle som souschef i IT Univers de seneste år været med til at udvikle e-læring til de store statslige organisationer og styrelser i Danmark. På baggrund af min erhvervserfaring i bl.a. IT Univers, er jeg vant til at benytte mig af en pædagogisk tilgang til at formidle viden og læring - i samspil med evnen til at benytte grafiske og visuelle kommunikationsmidler til alle aldre.

Mit take på projektet

På baggrund af mine tre måneders praktik og mit store repertoire af opgaver jeg har fået tildelt i Sirène har jeg bemærket at der specielt er ét sted, hvor vi kan skabe større vækst og brugervenlighed: nemlig i appen. Jeg har gennem mit detaljerede arbejde med brugertests bemærket, at flere personer i målgruppen mener, at det generelt er svært at holde brugere engagerede i apps, med mindre de får en belønning for det - dette ses eksempelvis ofte i løbe- og træningsapps hvor man belønnes for sin træning. Jeg vil derfor gerne udvikle en brugerflade i Sirènes app, hvor man kan connecte med andre runnere, optjene point og blive Super Runner ved at opnå en Super Runner-badge. Som belønning for brugernes engagement, hjælp og læring skal der være rabatter. Optjening af point og badges i appen kunne bl.a. bestå af: quizzes, læring og deling af succeshistorier. Lige nu er det kun devicet alene der udgør væksten i økonomien, men det tror jeg på kan udvides.

.01

PROBLEM FORMULERING

"Hvordan kan vi ud fra en multimediemæssig tilgang øge brugernes engagement i appen, samt skabe en større tryghed ved konceptet?"

.02



Baggrund for problemformuleringen

I Danmark har vi på mange måder et trygt og velfungerende samfund. Nattelivet er dog især et sted, hvor mange kan føle sig utrygge - og da vi som mennesker har et grundlæggende psykologisk behov for tryghed for at sikre god trivsel og livskvalitet, er det en vigtig problematik at få afdækket. Det dykker vi længere ned i undervejs i opgaven.

Sirène har udviklet en overfaldsalarm samt en app der er baseret på et community af personlige og frivillige runners i hele landet, som skal være med til at afhjælpe voldtægter, vold og utryghed. Konceptet er støttet op af et fysisk device, som skal muliggøre det at udløse en alarm, i problematiske situationer. Signalet i deviceet sender en advarsel ud til frivillige og/eller personlige runners i området via appen, hvorfra de hver især kan vælge at acceptere eller afvise at komme til undsætning.

Som praktikant i Sirène har jeg været dybt involveret i en bred palette af opgaver, herunder udvikling af ikoner, 3D-skitser, componenter, prototype app-skærme, darkmode, brugertest, nyhedsbreve, datahåndtering og mere. Ud fra min viden om virksomheden har jeg fundet et område, som jeg synes der skal fokuseres lidt ekstra på: nemlig appen.

Når det gælder trygheden i det offentlige rum, så er der beviseligt nogle huller i vores samfund som kan og **skal** løses - dette kan vi f.eks. se et tydeligt billede af, blot i brugen af teknologi og digitale medier, og det kan eksemplificeres ved fremgangen af incitamentet som Hjerteløber-konceptet. Nærmere viden omkring dette koncept følger senere.

Missionen og markedet

Da markedet er grundlæggende digitalt, og konceptet kun fungerer i kraft af digitale brugergrænseflader, kræver det derfor også en høj ekspertise i udvikling af det digitale design og funktionalitet, for at kunne sikre appens fremtidige udvikling.

Mange finder tryghed i deres telefoner når de går hjem fra byen om natten - og mange er en del af sociale fællesskaber. Derfor er det vigtigt at vi udnytter vores store viden om teknologi til at styrke trygheden i konceptet gennem brug af appen.

Af den grund er min tanke at tilføje en ekstra dimension til universet - et mere udfordrende og psykologisk tilfredsstillende, interaktivt univers, som udfordrer brugeren til at blive bedre vha. quizzer, test af viden, et overblik over sine runner-missioner og indsamling af point. Det kan beviseligt være svært at holde brugere engageret i at benytte en app, så vi har behov for tiltag.

Mange apps der downloades tages ikke i brug, folk mister interessen eller glemmer hvordan den bruges, og derfor skal vi aktivere brugere mere, og få skabt en større forståelse og forsikring om trygheden.

PROBLEM STILLINGER

- .01 Hvordan kan vi ved brug af grafiske virkemidler og visuel kommunikation holde målgruppen engageret i appen?
- .02 På hvilken måde kan vi sørge for at brugerne af appen kan finde ud af konceptet, og belønne dem for det?
- .03 Hvilke tekniske tiltag kan implementeres for at sikre mere dataindsamling fra de aktive brugere i appen?

.03

PROJEKT PLANLÆGNING

En god projektplanlægning er afgørende for et projekts udfald i sidste ende. Det er vigtigt at sætte deadlines, overholde tidsfrister og kunne krydse af undervejs. Til dette projekt har jeg gjort brug af mine tre foretrukne værktøjer til at organisere min tid.



.05

Projektplanlægningsværktøjer

Projektplanlægning er ikke noget man laver, blot for at have det med i en opgave. Derfor er det vigtigt at man overvejer projektets omfang og type, for at benytte de rette værktøjer. Der er mange forskellige værktøjer og modeller at arbejde ud fra når det gælder projektplanlægning. Jeg har valgt at benytte på tre værktøjer hvoraf to er online. Klik i overskrifterne på siden her for at se de relevante bilag for hver projektplanlægning. Disse tre værktøjer er brugt i tandem undervejs og styrker projektets endelige resultater.

Samspil mellem forskellige projektværktøjer - hvorfor?

For mig er det rart at opdele projektets gang på flere måder og med flere forskellige vinkler. Jeg kan godt lide at dele projektet op i en tragt, for at have overblik over alle deadlines, og have et andet værktøj til de mere specifikke opgaver.

En god projektplanlægning sørger for, at har overblik og kan holde sig opdateret undervejs i projektets gang (f.eks. som tjekliste), så man husker at få tildelt alle opgaverne den nødvendige opmærksomhed, for at projektet skal lykkes.

[GANTT](#)

Et GANTT-kort bruger jeg til at skabe et overblik over alle opgavers uger gennem projektet. Ved brug af et GANTT-kort får jeg det fulde overblik over det samlede projekt og hvor meget tid der er afsat til hver del af opgaven - ofte ved at fordele opgaver ud over ugerne på en visuel og simpel måde. Jeg har forelagt Lektor Frederik Tang mit GANTT-kort, for at opnå det bedste resultat.

[Trello](#)

Er et fremragende online-værktøj som bruges til at organisere mindre opgaver, og er især god til gruppearbejde og overblik over fuldførte opgaver. I dette projektværktøj har jeg lavet en struktureret opdeling af projektets kategorier, så jeg har styr på hvilke emner og undersøgelser, der hører til hvilke dele af opgaven.

[Asana](#)

Er også et godt online-værktøj, og er især god til at give et ugentligt overblik, samt mulighed for at krydse af undervejs, løbende under projektugerne. Jeg bladrer mellem ugerne som en kalender, for at holde styr på hvad jeg har lavet hvornår.

INDSAMLING AF EMPIRI

Til projektet har jeg søgt viden flere forskellige steder, heriblandt fysiske bøger, nettet, samtaler, benyttelse af lignende koncepter og apps, samt interviews med brugere af dem. For at få mest muligt ud af min research har jeg også dykket lidt ned i den underlæggende psykologi bag brugeres adfærd i apps, og fundet en model at afprøve mine teorier på.

.06



Indsamling af empiri

Det er vigtigt at indhente viden om projektet og afprøve forskellige metoder, når man udvikler til en større målgruppe. Derfor er det også vigtigt at foretage brugertest i selve målgruppen, og måske finde et tilsvarende projekt at kigge ind i, og teste nogle af deres brugeres adfærd også. Det er vigtigt at finde belæg for ens research, og en grundig research er vigtig undervejs. Det kan bl.a. være at studere andre apps, søge adfærdsmæssig viden på nettet, i bøger eller afprøve modeller og stille sig selv nogle nye spørgsmål undervejs, som kan være vigtige for projektets udvikling. For at samle bedst muligt ind af empiri er det altså en god idé at kigge i flere forskellige retninger og undersøge forskellige teorier.

Brugertest og spørgeskemaer, design og teori

Til min opgave har jeg valgt at trække tråde til Hjerteløber-konceptet, som Trygfonden står bag. Hjerteløber er et tilsvarende koncept der også bygger på fællesskab og tryghed, hvor man via deres app løber ud til hjertestartere i tilfælde af hjertestop. Konceptet har mødt stor succes, og derfor vil jeg gerne bruge vinklen fra Hjerteløber-konceptet til at bakke op om mine valg i prototypen, og med tanke på videreudvikling. Jeg vil gerne lave et spørgeskema til en håndfuld Hjerteløbere for at finde ud af, om der ud fra den fungerende Hjerteløber-app kunne optimeres på appen.

Jeg vil også benytte min viden fra mit tidligere arbejde i Sirènes app til at udvikle en styleguide til projektet her, samt ikoner til prototypen.

Fronted og Backend

Jeg har også valgt at inddrage lidt viden fra mit valgfag Frontend, herunder også lidt Backend [vha. et database eksempel]. Ved at opsætte et teknisk eksempel på min tanker om prototype, pointsystemer og dataindsamling af hver enkelt bruger gør det konceptet nemmere at forstå for også de udviklere, der eventuelt skulle bygge videre på projektet. Jeg vil gerne gøre det muligt at få en forståelse af pointsystemet og hvordan brugernes point gennem en live database opdateres.

Samspil mellem kompetencer

Jeg har et ønske om at mine resultater i fællesskab skal kunne besvare mine problemstillinger, samt kunne overleveres til videre udvikling af konceptet. For at det skal være en realitet, er jeg nødt til at bruge både mine grafiske kompetencer, forståelse for udvikling, empiri, modeller, teori og analyse, indsamling af viden fra brugerne selv, samt en god projektplanlægning og dét at være kritisk overfor mine egne valg,

TEORI OG ANALYSE

Det er en god idé at afprøve forskellige teorier og modeller, når man laver et større projekt med flere vinkler, og især når det involverer en større målgruppe.



.09

AIDA-modellen

AIDA-modellen består af fire dele - Opmærksomhed, interesse, lyst, handling - **A**[ttention] - **I**[nterest] - **D**[esire] - **A**[ction]. Den bruges ofte som led i markedsføring og for at se brugerens adfærd. Denne teoretiske model er et godt eksempel på hvordan gestaltlovene bakker op hjernens underlæggende psykologiske belønningssystem, som jeg går i dybden med lidt senere i dette kapitel. Jeg har valgt denne model for at understøtte den viden der har været nødvendig for at lave projektet. Disse teoretiske metoder og modeller har været et afgørende led i at kunne sammenkoble brugernes adfærd og handlemønstre.

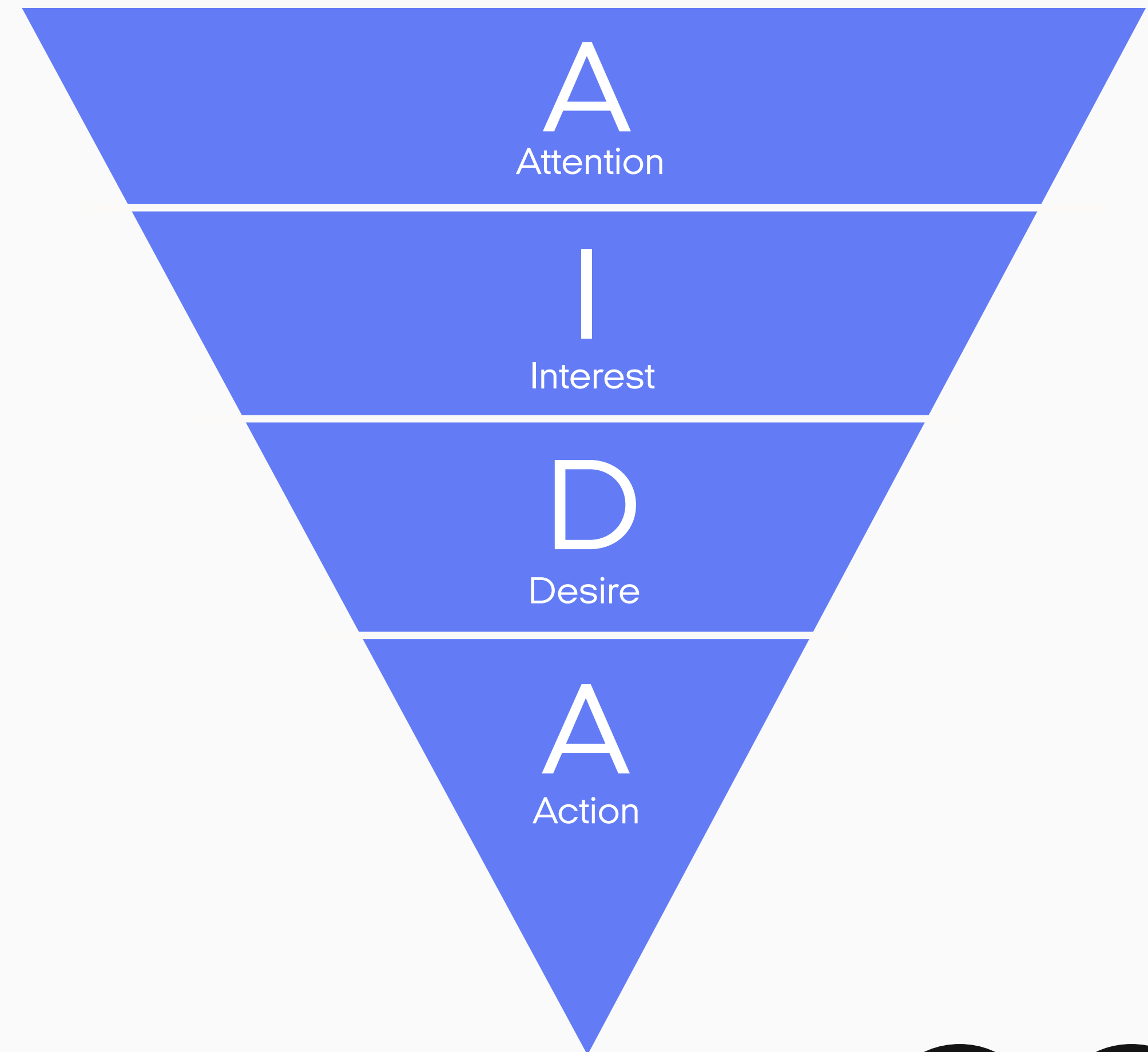
Opmærksomhed: Ved først og fremmest at fange brugernes opmærksomhed og blikfang.

Interesse: Når der er skabt opmærksomhed hos brugerne [f.eks. ved hjælp af visuelle virkemidler] er det vigtigt at brugerne vedholder interessen for universet og produktet.

Lyst: Når interessen er vakt, skal der gerne skabes et ønske hos brugeren om at engagere sig i produktet og blive ved at gøre det.

Handling: Dybest set handler det om at få brugeren til selv at handle på initiativet, og det er derfor brugerens handling der er vigtigst. Herunder gælder både brugen af appen og køb af produktet.

AIDA-model / Adobe Illustrator



BRUG AF GESTALTLOVE

Gestaltlove er et værktøj inde for design og opbygning af visuelle produkter der skal være i balance. Jeg har særligt tænkt over to love til udviklingen af prototypen af appen. Lovene er vigtige i den grafiske del, da brugeroplevelsen optimeres gevaldigt hvis der er sammenhæng, og visuelt behagelige valg er truffet for brugerne.



.10

De forskellige love og brug i projektet

Gestaltlove bruges primært til overvejelser om designs og componenter. Det er en vigtig ting at overveje hvordan tingene tager sig ud for øjet, og om der kan benyttes nogle teorier til at stille brugerne tilfredse rent visuelt. Gestaltlove er altså både et psykologisk trick, men også en helt

Der findes en række gestaltlove man kan læne sig op af i forhold til design af brugergrænseflader, herunder loven om prægnans, loven om ensartethed, nærhed, regelmæssighed og forbundethed. Til mit projekts prototype vil jeg især overveje to forskellige gestaltlove.

Loven om nærhed

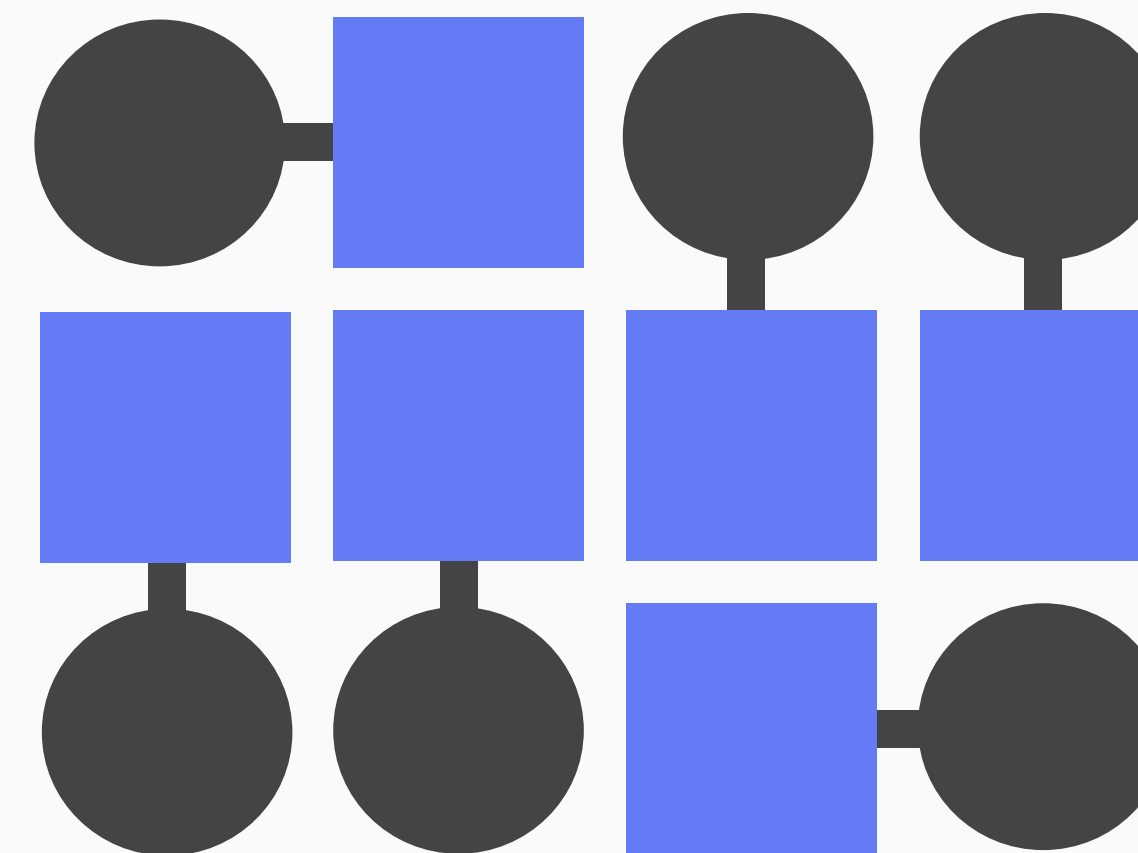
Loven om nærhed er et princip hvor forskellige dele vil blive opfattet som en helhed eller sammenhæng. Nærhed er grundlæggende for vores hjernes måde at opfatte ting på, sætte i orden og forstå lighed mellem farve, form og andre faktorer. Se her øverst til højre et eksempel på loven om nærhed.

Loven om forbundethed

I loven om forbundethed bruges et visuelt utryk eller design til at føre øjet via en linje eller sti ved brug af sammenhængende farver. Det handler om at få brugeren til at forstå forbindelsen mellem objekter som ikke har samme egenskaber. Se et eksempel nederst til højre.



Eksempel på Loven om nærhed / Adobe Illustrator



Eksempel på Loven om forbundethed / Adobe Illustrator

GAMIFICATION/ BEHAVIORISME

Gamification er et begreb jeg lærte på mit valgfag Gamification & Entrepreneurship. Det har vist sig at være brugbart i forbindelse med at tyde brugeres adfærd - så en slags forlængelse af teori-delen i opgaven. I forlængelse af Gamification indgår også behaviorisme - eller adfærdspsykologi. At se nærmere på brugernes adfærdsmønstre er væsentligt, når man skal opbygge et univers der fungerer for alle. Derfor er det godt at vide lidt om folks adfærd i apps.



.09

Gamification - hvad er det?

Jeg lærte omkring gamification i valgfag Gamification & Entrepreneurship, og det er relevant at benytte til min opgave. Gamification er kort sagt en taktik hvor man belønner brugere for deres færd.

Løbe-apps belønner f.eks. folk for at have trænet (med bagdes, stjerner, point). Jeg har en idé om belønninger bidrager til fastholdelse/vedholdelse i brugen af apps, og på den måde også styrker forståelsen og trygheden ved et koncept. Der kan læses endnu mere dybdegående om gamification og adfærdspsykologi i referencerne.

Adfærdspsykologi/behaviorisme

Behaviorisme - eller adfærdspsykologi - er en psykologisk retning der tager afsæt i studier af direkte observerbar adfærd. Meget handler om tryghed og umiddelbarhed når vi færdes i app og på nettet.

Den psykologiske vinkel i app-udvikling og brugervenlighed er væsentligt at kigge ind i. Hvordan bliver disse belønninger modtaget i brugerens hjernen, og hvordan kan den være med til at skabe en øget interesse for at åbne og bruge appen?

Brug af adfærdspsykologi i projektet

Jeg har til hensigt at undersøge nogle forskellige brugeres adfærd, for selv at teste om der er hold i adfærdspsykologiens mønstre, som jeg har læst lidt om undervejs. Jeg vil gerne se om jeg kan finde belæg for mine idéer om brugerens færden, og måske kan jeg på den måde ved brug af underlæggende psykologi forudse potentielle successer og bevæge mig uden om fiaskoer. Ved at designe et brugervenligt interface, vil jeg forhåbentlig opnå tilfredshed hos brugerne, som det jo i sidste ende afhænger af.

Vores færden i apps

Jeg har, ud fra mine foreløbige brugertests af Sirènes app, taget afsæt i at lave denne udvidelse af det online fællesskab og læringen. Baggrunden for dette er, at feedbacken viste mig, at der fra brugernes synspunkt var belæg for at udvide appen med et belønningssystem.

KOM MUNIKATIONS STRATEGIER

Det er vigtigt at overveje kommunikationen i apps - både den visuelle kommunikation og den verbale kommunikation. Samspillet mellem det grafiske og verbale der kommunikeres bør harmonere, og det er vigtigt at det er både simpelt og positivt.



Visuel kommunikation

Den visuelle kommunikation spiller en kæmpe rolle i apps - ligeså vel på andre brugergrænseflader. Samspillet mellem designet og simple instrukser skal afhjælpe misforståelser og forvirring omkring opgaver, menupunkter og meget andet. Det er vigtigt at der bygges et stabilt visuelt univers, som brugerne føler sig trygge ved at benytte.

Ud fra omfattende og dybdegående tidligere brugertests og spørgsmål specifikt rettet mod den visuelle kommunikation i appen, herunder bl.a. ikoner, har det været klart at brugerne har behov for at blive taget i hånden når det gælder apps. Det skal være simpelt og lige til.

Positiv kommunikation

Jeg har lagt vægt på at min kommunikation skal være positiv - både den visuelle og den verbale. Det er vigtigt for mig at brugerne føler, at de får positiv feedback på deres engagement i appen, når de er på mission for andre, løser opgaver og optjener point.

Hjernens underlæggende psykologiske belønningssystem

Når man arbejder med adfærdspsykologi og belønningssystemer i hjernen, er det vigtigt at man giver folk den tilfredsstillende søgning. Hvordan den visuelle kommunikation spiller ind er en væsentlig brik i opgaven at aktivere målgruppen. Der skal gerne lægges op til at man kan fortsætte med at udvide universet og optjene point via. opgaveløsning.

VALG AF MÅLGRUPPE

Det er vigtigt at have målgruppen for øje når man udvikler apps. Det er vigtigt at overveje om forskellige personer i målgruppen opfatter ting forskelligt, og at man tager design- og kommunikationsmæssige valg der tilgodeser alle. Det kan også være en god idé at snakke med personer i forskellige aldre i sin målgruppe.

.08



Sirènes målgruppe

Sirènes målgruppe er bred, og strækker sig i alderen mellem 15-45 år.

I min tid hos Sirène har jeg testet en bred vifte af brugere i alle aldersgrupper, og kender derfor til deres præferencer og adfærd. I mine findings af de mange brugertest fandt jeg hurtigt ud af, at brugerne følte hvordan det var et langt og sejt træk at få oprettet sig som bruger og sige ja til en masse betingelser, dog sad de tilbage uden den store tilfredsstillelse og en del spørgsmål, så snart de var inde i appen. Det er interessant at arbejde med målgruppen, fordi den er så bred, og der skal laves løsninger hvor alle kan være med.

Valg af målgruppe

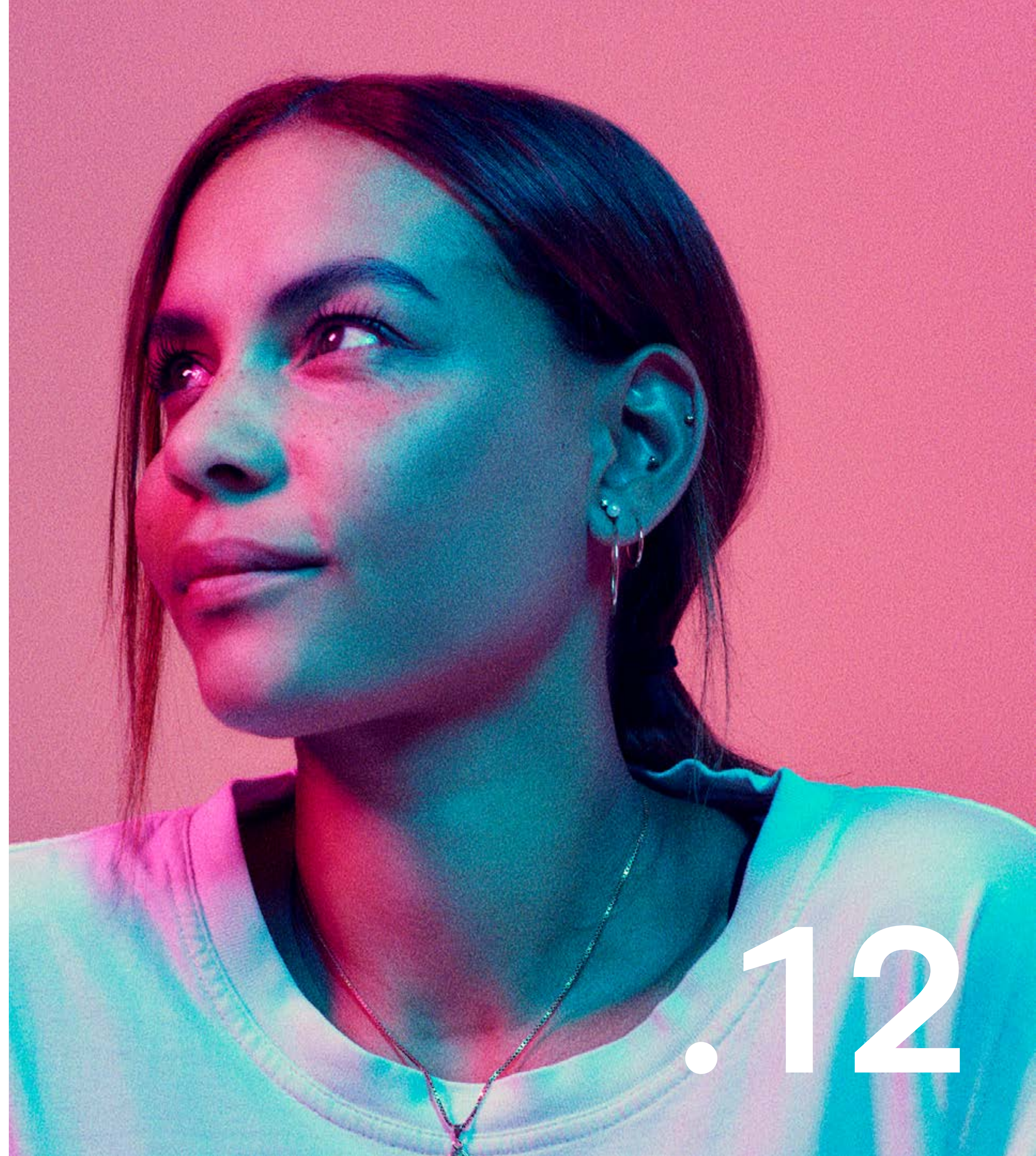
Som udgangspunkt den samme som Sirenes målgruppe. Det giver god mening ikke at indsnævre målgruppen, da alle brugere af appen skal kunne forstå indholdet, så derfor har jeg valgt at udvælge tre personer i forskellige aldre og analysere bedst muligt på hvordan det fungerer for dem hver især. Deres forskellige feedback er spændende i forhold til den videre udvikling af prototypen. Jeg har forsøgt med design og kommunikation at ramme således, så alle i målgruppen føler sig tryk og fortrolig med det jeg har udviklet. Mit mål er at udviklingen af dette projekt ikke skal begrænse sig til én gruppe af mennesker.

Test af målgruppens adfærd og forståelse

For at teste målgruppens adfærd i mit nye tiltag, har jeg foretaget lidt brugertest undervejs, mens jeg har udviklet prototypen. Mest af alt har jeg forsøgt at udvikle prototypen undervejs under hele projektet, så jeg kunne bruge feedbacken i selve udviklingen. Jeg har en idé om at teste bredere og med flere personer i målgruppen, når der er et mere konkret eksempel klar. I kapitlet Brugertest går jeg mere i dybden med de nye findings.

DEL KONKLUSION

Før jeg begynder på selve designet og udviklingen af de digitale brugergrænseflader, samler jeg lige op på hvad jeg hidtil har fundet ud af. Det er vigtigt at overveje om de tiltag jeg har taget indtil videre hjælper med at kunne besvare mine problemstillinger og problemformulering.



Analyse af indsamlet empiri

Indtil videre har jeg undersøgt lidt om både Hjerteløbere, psykologien bag menneskers færden i apps og gjort mig overvejelser om designet og sammenhænden mellem alle dele.

Først når projektet er ved vejs ende kan jeg konkludere hvorvidt det har givet mening at bruge gestaltlove, adfærdspsykologi og visuel kommunikation til at kickstarte mit projekt. Jeg har en forhåbning om, at det vil give mening at sætte de Hjerteløber-konceptet op mod Sirène, men kun ved brug af feedback fra selve brugerne af begge koncepter kan jeg drage konklusioner og arbejde videre.

De næste skridt i projektet

Nu hvor jeg har arbejdet på at analysere og valgt mine metoder, kommer vi til det vigtige - nemlig at forsøge at skabe et univers der er brugervenligt. Nu kan der udvikles nogle produkter, så spørgsmålene kan besvares.

.01

Hvordan kan vi ved brug af grafiske virkemidler og visuel kommunikation holde målgruppen engageret i appen?

.02

På hvilken måde kan vi sørge for at brugere af appen kan finde ud af konceptet, og belønne dem for brugen?

.03

Hvilke tekniske tiltag kan implementeres for at sikre mere dataindsamling fra de aktive brugere i appen?

.12

DESIGN AF IKONER

Det vigtigt at gøre sig nogle tanker omkring designet, samt inddrage kommunikationsstrategier og den indsamlet viden, når man udvikler de grafiske produkter.



Ikoner - tankerne bag designet

Det er vigtigt at alle i målgruppen har nemt ved at forstå ikonerne, og at de tilfredsstillter brugeren rent psykologisk. Derfor har jeg valgt at ikonerne skal være positivt stemte, både med farve og budskaber. Det har været vigtigt at skitsere både badges, stjerner og bannere op i hånden, så de forskellige design kunne overvejes. De første skitser som ikonerne er baseret på [kan ses i bilagene her samt Illustratør arbejde](#).

Quizzer - på sigt

Dét at man får stillet nogle situationer med noget visuelt indhold, gør ofte at man husker bedre. I en panik situation er det vigtigt at man har fået simple instrukser der er nemme at huske og overføre til en virkelig hændelse. Derfor er der arbejde i at skabe nogle visuelle og kommunikativt stærke quizzer, som alle forstår. Der skal ikke være mulighed for at miste point, badges eller blive stemplet som en dårlig løber. Men kun at man kan optjene point, få positiv feedback og få tryghed ved sin autoritet som Runner.

Værktøjer til udvikling

Til at udvikle mine badges og stjerner har jeg gjort brug af mit favorit-Adobe-værktøj, nemlig Illustrator. I Illustrator har jeg arbejdet mere konkret og i dybden med detaljerne i de forskellige designs af hver skitse, og så har jeg løbene kunnet vurdere fordele og ulemper. De færdige badges og stjerner har jeg eksporteret og integreret som PNG-filer i prototypeværktøjet Figma..



Runner badge [begynder/standard]



Super Runner badge



Stjerner til pointsamling

.14

STYLEGUIDE

Det er vigtigt at der holdes en råd tråd gennem et multimediefagligt projekt, og derfor er det næsten altid en god idé at sammensætte en styleguide og eventuelt en styletile til sidst, som man kan kigge på undervejs i projektet, og sørge for at tingene har sammenhæng. Styleguides bruges også ofte som led ifremtidig udvikling, design og forståelse af et projekt.



SIRÈNE

Hvid (Primær)

HEX: #FFFFFF
RGB: 244 545 678
CMYK: 0 3 6 7

Sort (Primær)

HEX: #1E1E1E
RGB: 30 30 30
CMYK: 75 65 60 80

Gul

HEX: #FECA1C
RGB: 254 202 28
CMYK: 0 22 90 0

Sand

HEX: #FBFAF8
RGB: 251 250 248
CMYK: 2 2 3 0

Blå

HEX: #637CF6
RGB: 99 124 246
CMYK: 70 54 0 0

Grå

HEX: #E6E8ED
RGB: 230 232 237
CMYK: 12 7 5 0

Lys blå

HEX: #EBF0F6
RGB: 235 240 246
CMYK: 10 4 2 0

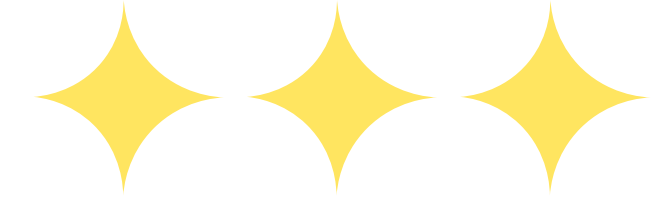
Italian Plate No2 Expanded
Italian Plate No2 Expanded

Øverste typografi [regulær] bruges bl.a. til brødtekster som denne, i enten 19 pkt. eller 25 pkt. med en standard linjeafstanden på 30 pkt.

Nederste typografi [**bold**] bruges til overskrifter med størrelsen 112 pkt. [ofte blokbogstaver] og standard linjeafstand på 96 pkt.

.15

SIRÈNE
SIRÈNE
SIRÈNE

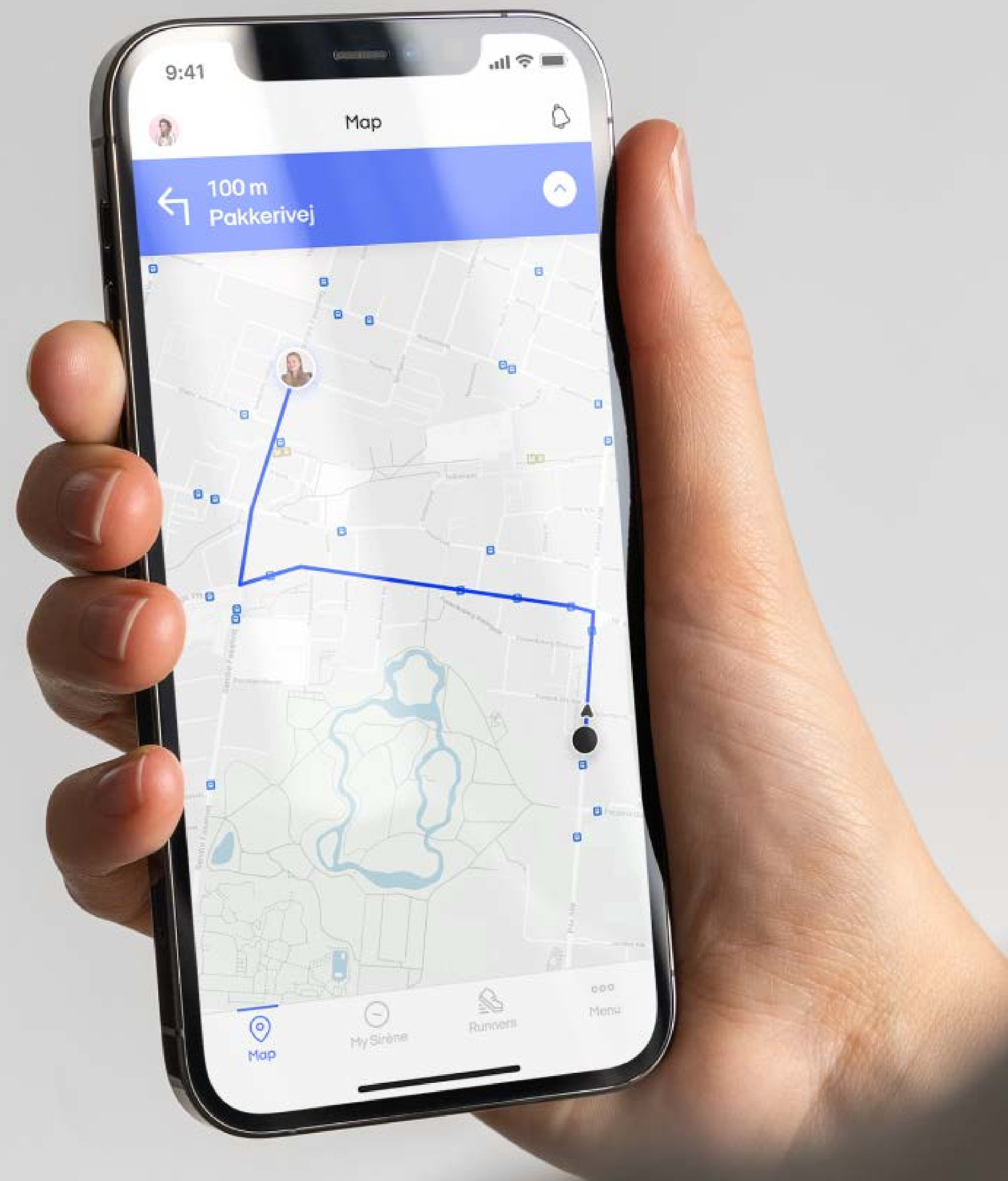


**STYLE TILE FOR
GRAFISK UNIVERS**

.15

PROTOTYPE VÆRKTØJ

Valget af prototypeværktøj til et grafisk projekt er vigtigt. Det skal være nemt at bruge, ændre i og forstå for både udviklere og designere. Figma er en online platform, og derfor er det både nemt at arbejde i flere personer [real time] og også at hente de andres opdateringer i projektet.



Prototypeværktøjet Figma

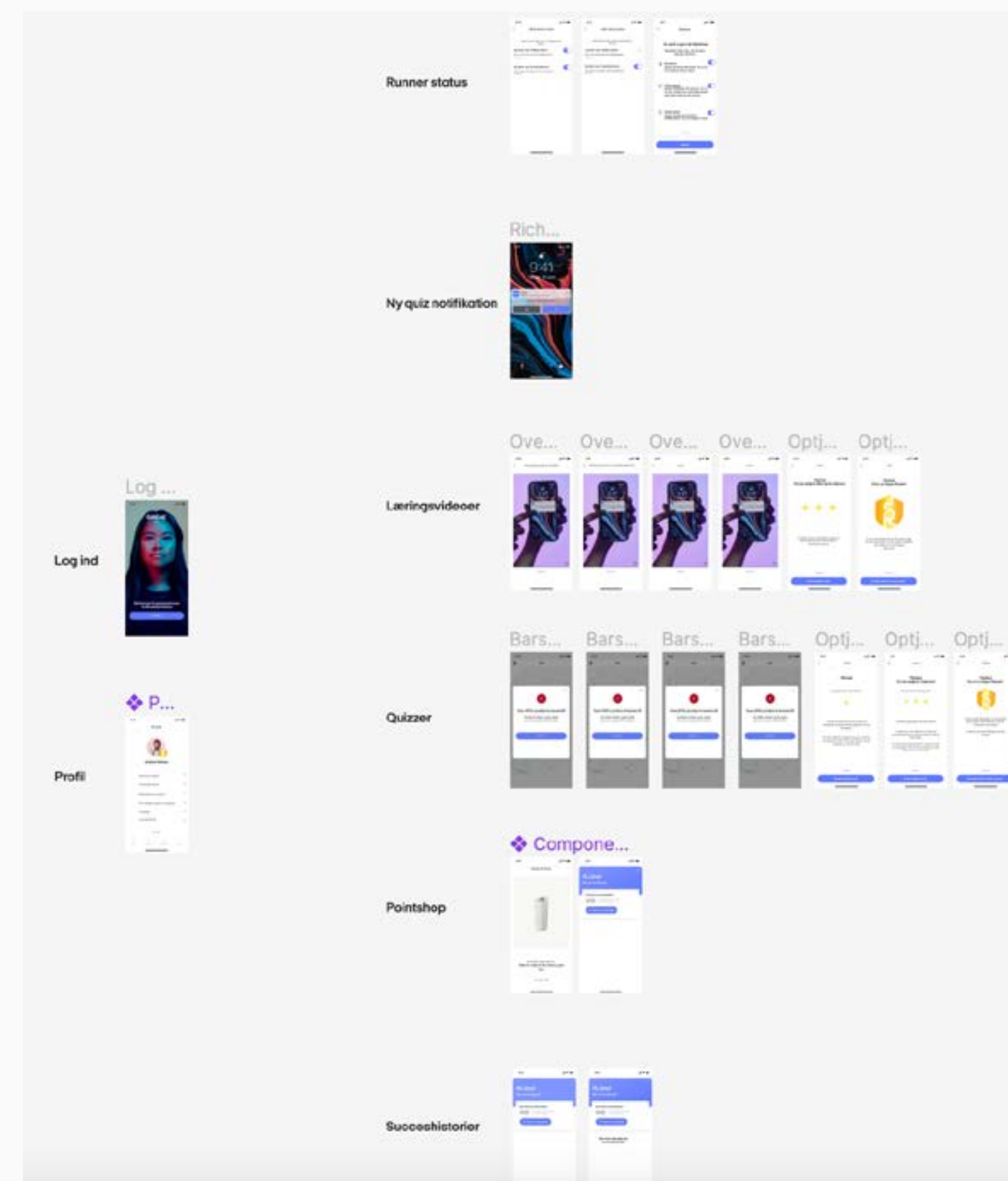
Jeg har valgt at arbejde i Figma til min prototype som en forlængelse af Sirènes app, som allerede er opbygget i Figma.

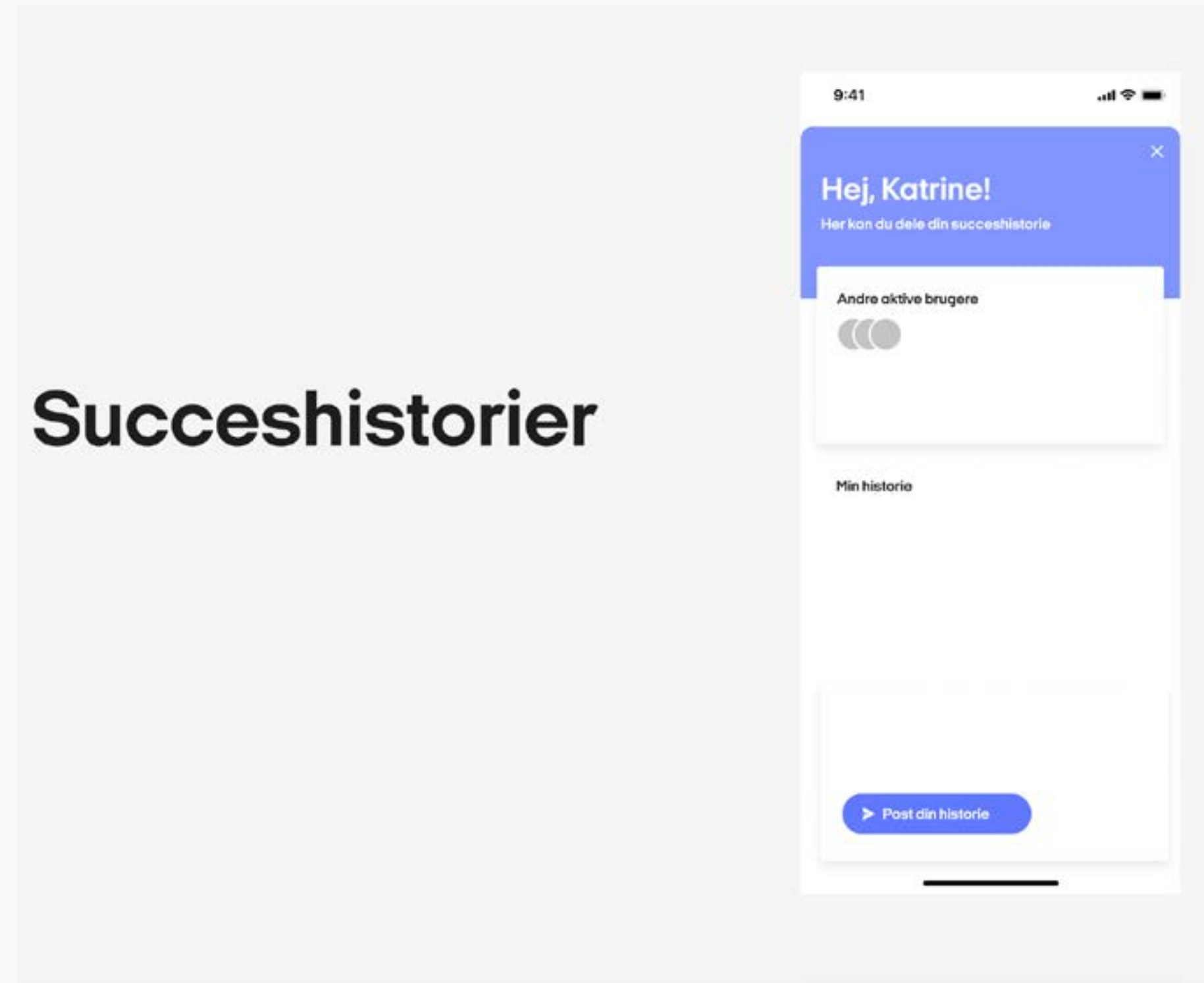
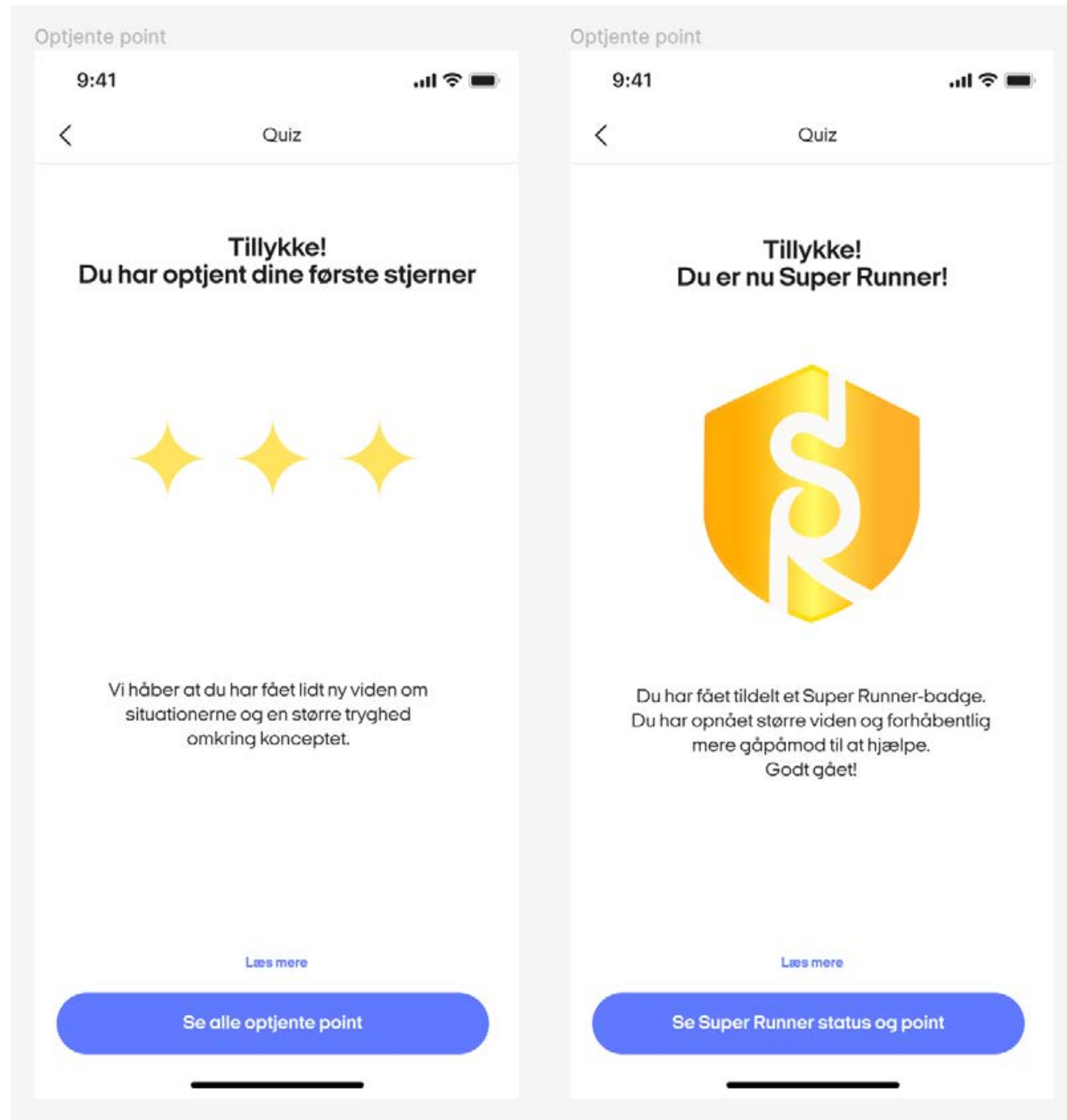
Figma er dét prototypeværktøjet vi har brugt de sidste tre måneder og udviklet grafikken i (udover Illustrator) og det giver god mening at fortsætte i Figma til dette projekt, da componenterne fra tidligere skal indgå. Prototypen er bygget i iOS format.

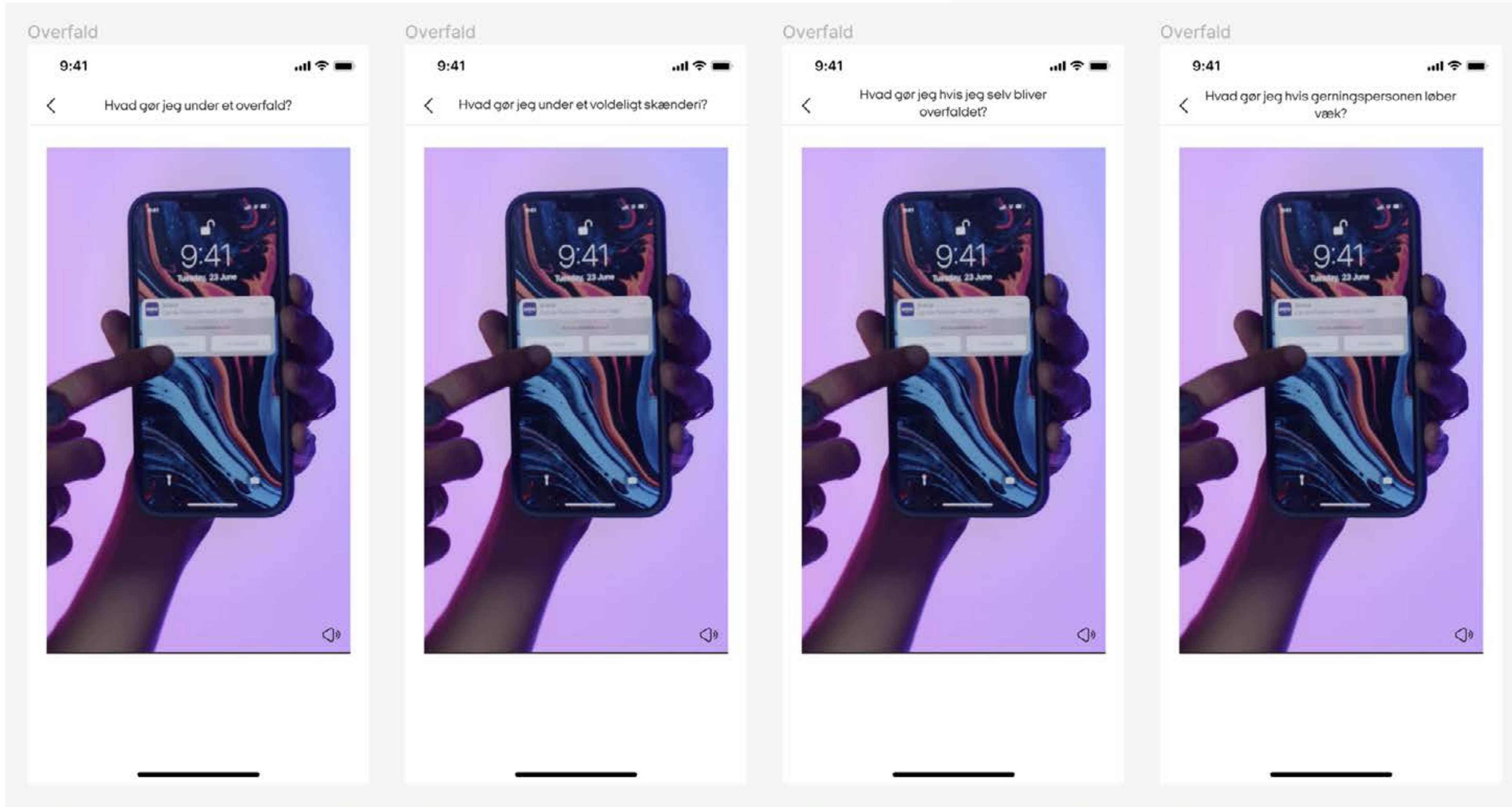
De forskellige styresystemer for apps

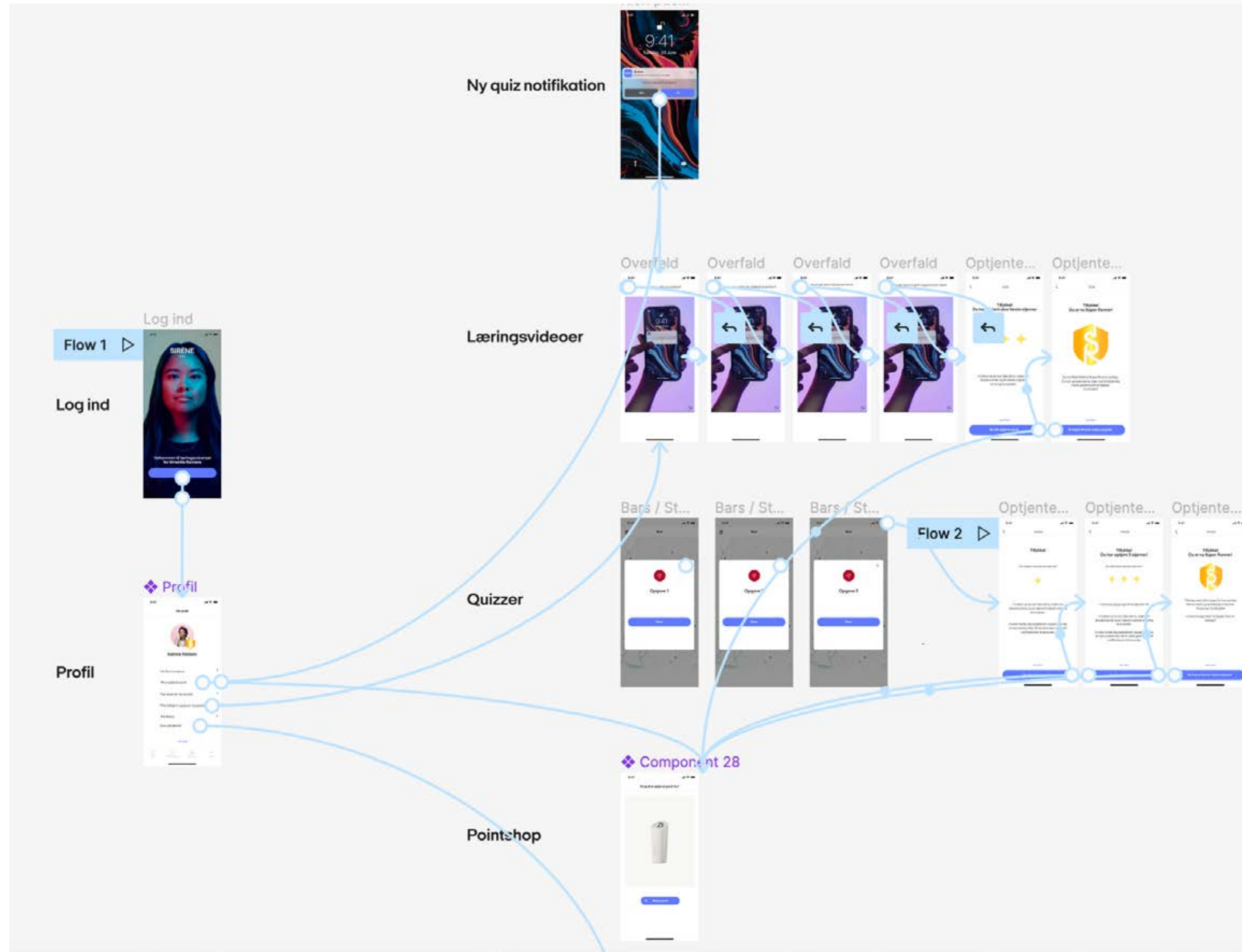
Denne prototype er bygget til at fungere på iOS, ligesom der også er bygget eksempler i React Native (iOS app layout), som vil kunne ses senere i rapporten. I Morten Rolds bog Interfacedesign nævnes der, det er vigtigt at have de forskellige styresystemer for øje, især når man udvikler, så man sørger for at der internt tales det samme sprog og haves det samme grid for systemerne.

Se eventuelt et [Sitemap over prototypen i bilag her](#), før du åbner prototype-linket på næste side.



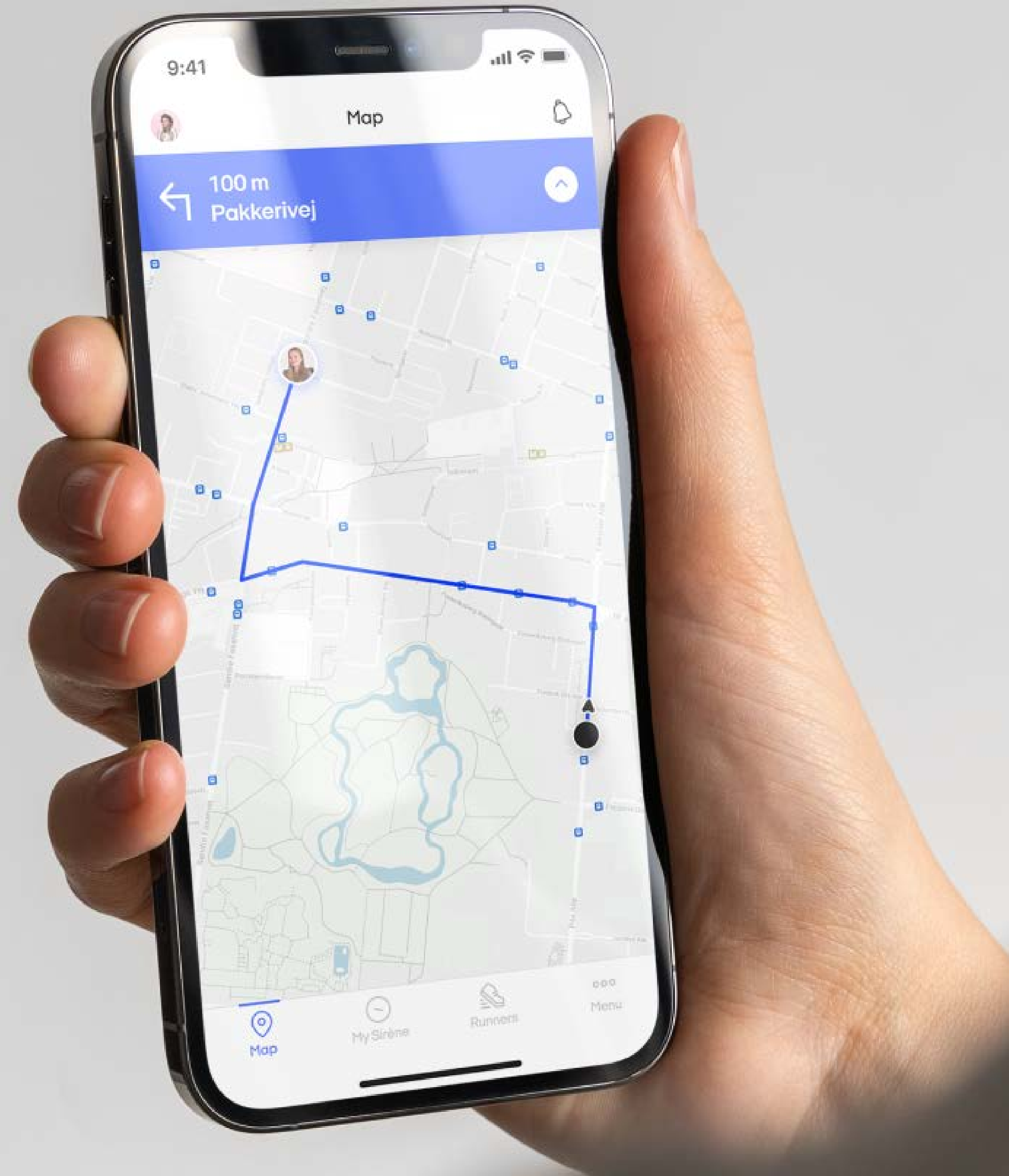






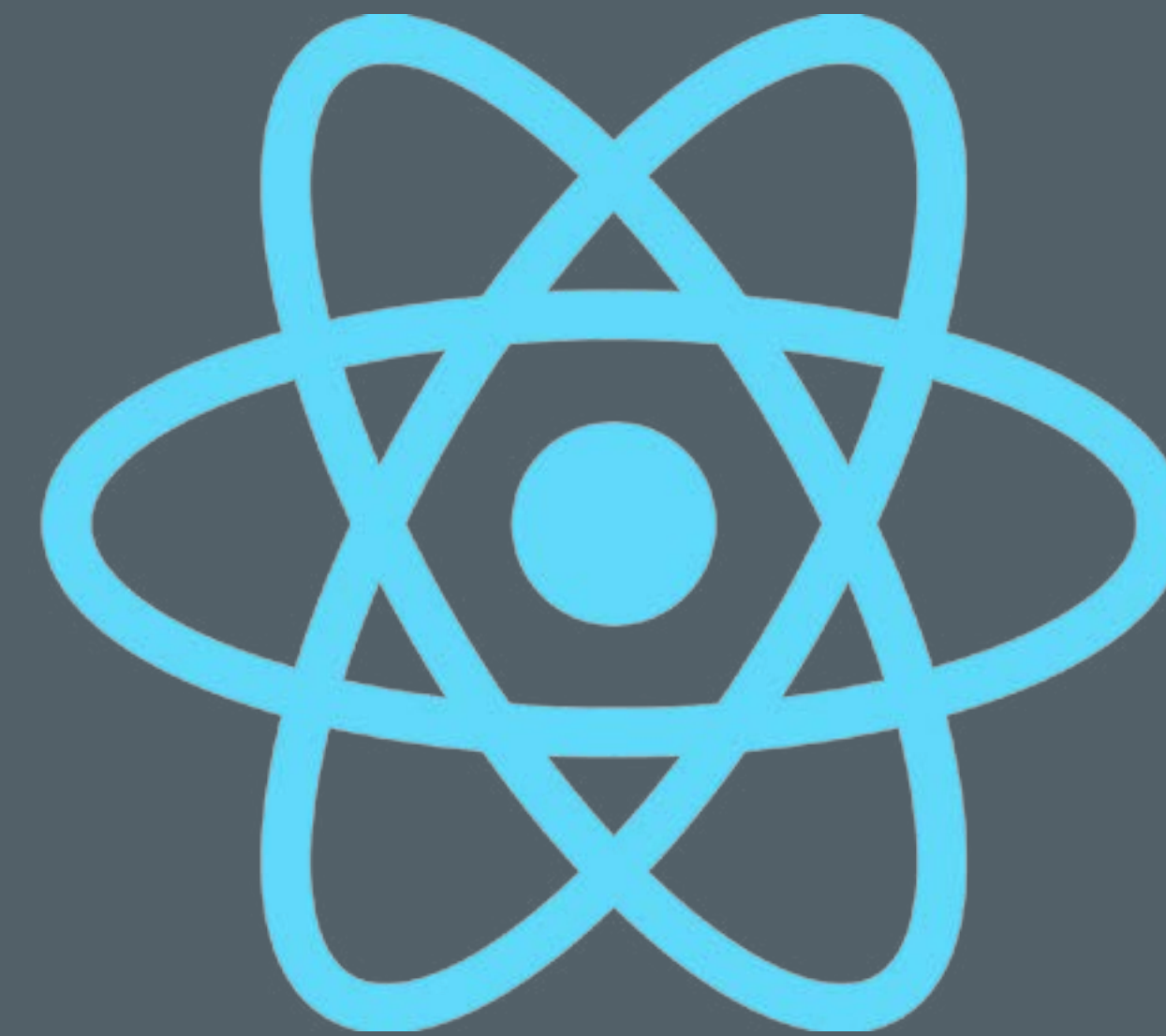
LINK TIL PROTOTYPE

[Klik her for at åbne prototypen i Figma](#)



DEVELOPMENT

På mit linjefag Frontend har jeg fået lidt kendskab til udvikling og hvordan projekter rent teknisk er sammensat. Udover Frontend har jeg også stiftet lidt bekendtskab med Backend. For at bygge mit pointsystem med specifikke bruger-id'er op, har jeg benyttet en kombination af værktøjerne React Native, Expo, Firebase og Postman.



Valg af udviklingsværktøjer - React Native og Firebase

Jeg har igennem min praktikperiode været med på flere udviklingsmøder hos Sirène, og har med mit linjefag samlet lidt ny viden.

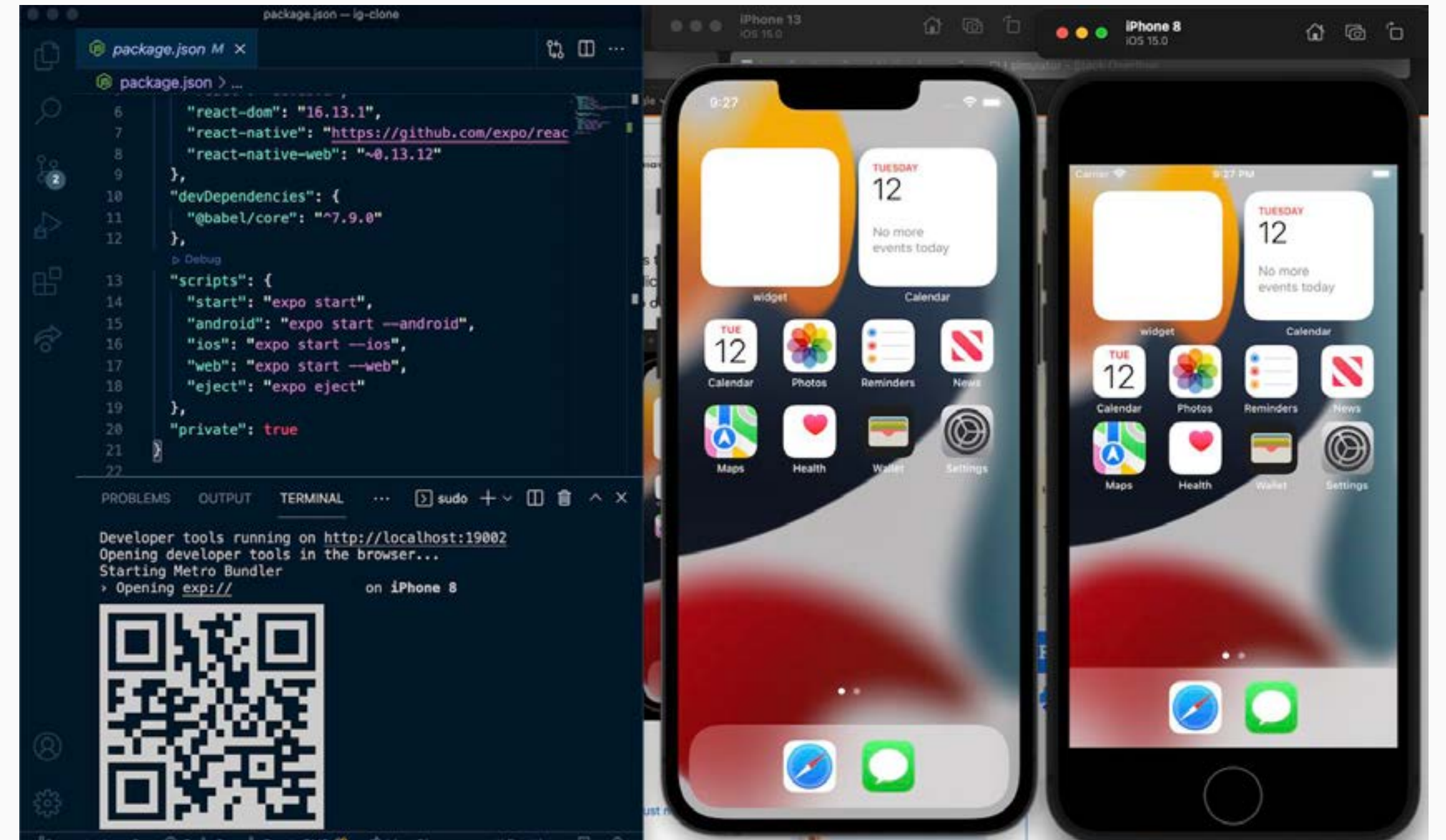
Jeg er ikke superteknisk anlagt, men jeg synes det er vigtigt at kunne vise og bygge op for et hold af udviklere, hvad tanken bag prototypen og optjening af point hos brugerne skal forstås. Derfor har jeg kastet mig ud i at lære lidt React Native, og kommet op med et eksempel på en appskærm tilknyttet en real time database [Firebase] med brugere og points.

Pointsystem og dataindsamling

Jeg interesserer mig for forståelse af helheden i den tekniske viden om et digitalt produkt, og derfor har jeg udarbejdet et lille eksempel hvor en real-time database [Firebase] er tilknyttet mit React Native projekt. På den måde har jeg mulighed for at oprette en oversigt over brugerne og deres optjente point.

iOS styresystem og Expo Simulator

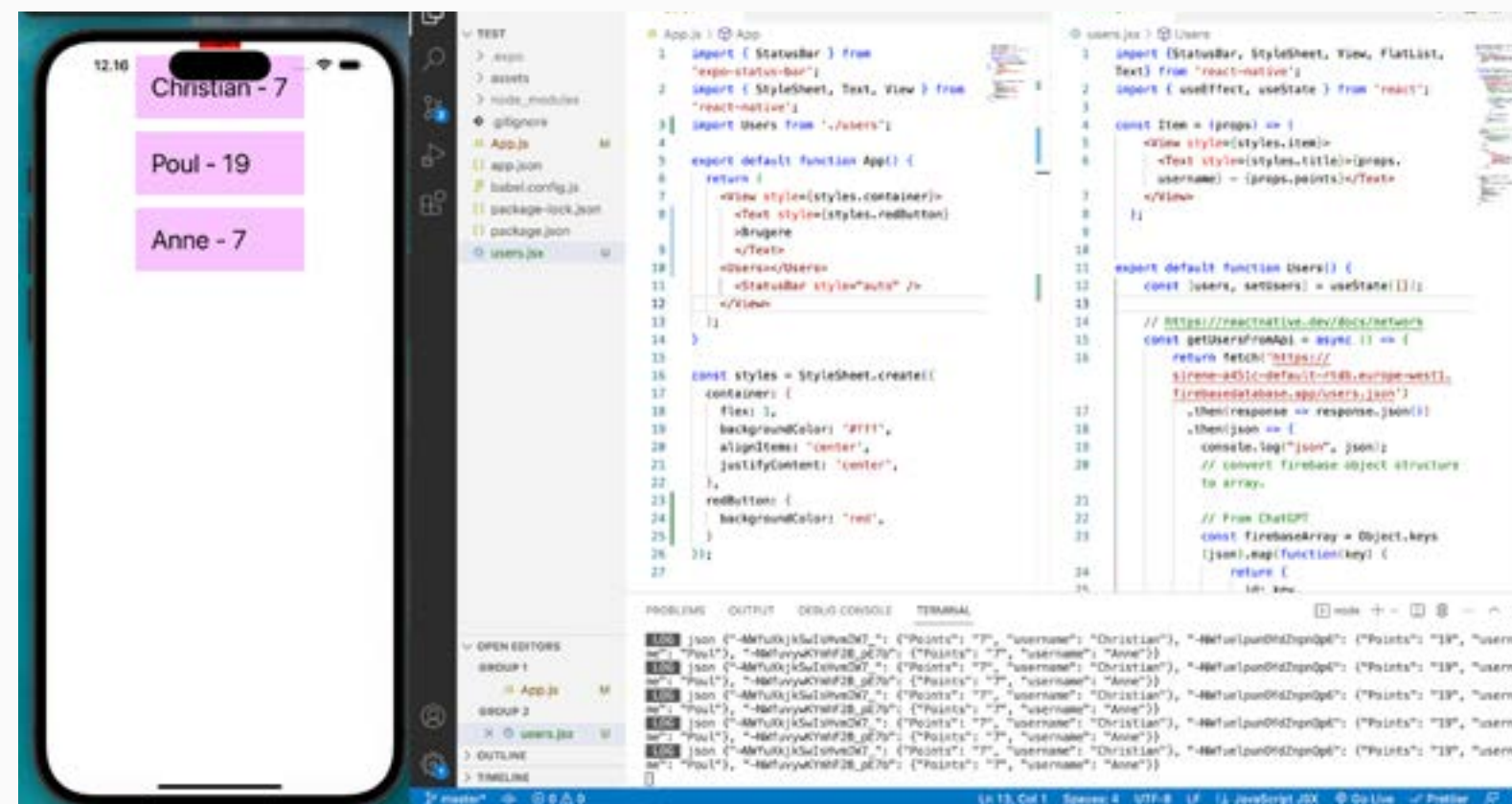
Prototypen tager udgangspunkt i iOS styresystemet, og derfor bruger jeg [Expo Simulator-værktøjet](#) til at udvikle med.



[Expo Simulator](#) // billede lånt fra Google

Eksempel med React Native

Nederst til højre kan ses et eksempel på React Native kode, der i kombination med linket til min database viser brugernes navne og antal point de har optjent. For bedre at forstå hvordan det er sat op, kan eksemplet med React Native ses [på min GitHub her](#).



[React Native, Firebase og Expo // se bilag her](#)

Eksempel med Firebase

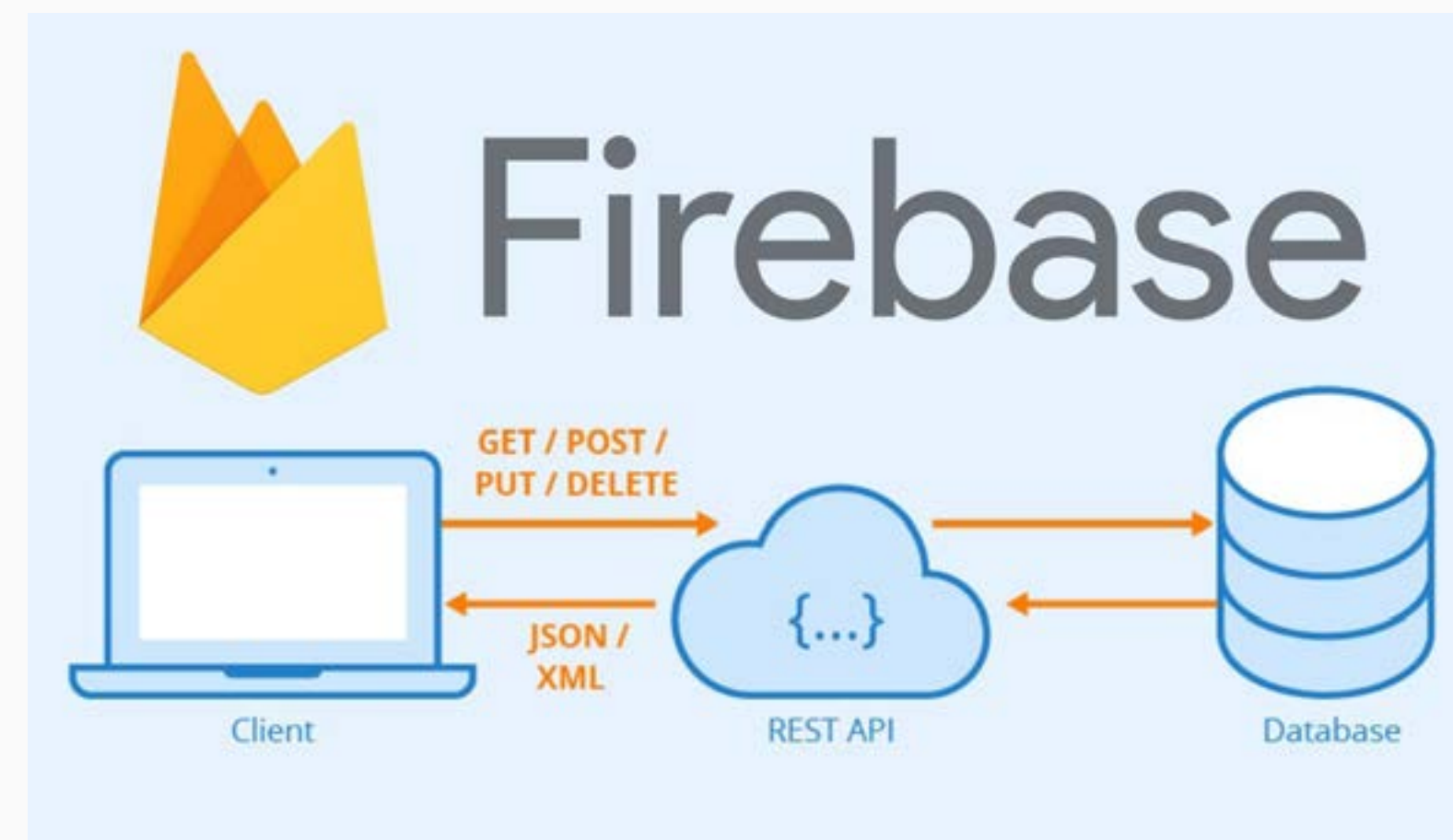
Firebase er et online databaseværktøj der egner sig godt til indsamling af data. Alle oprettede brugere får et specifikt bruger-id, og under deres respektive id liveopdateres de optjente point.

Se mit eksempel i Realtime Firebase [ved at klikke her](#).

Firebase + Postman

For at få min Firebase op at køre med nogle points der kan opdateres ved hver bruger, har jeg oprettet nogle PUT-requests i Postman. Når mine requests ændres og jeg sender kaldet videre til Firebase, registreres en ændring i en brugers point. De forskellige requests [GET, POST, PUT og DELETE] bruges til at sende, poste, hente og slette en handling fra et bruger-id.

[Se eksempler fra Postman i bilag her](#).



[Firebase overordnet struktur // se kilde her](#)

Opsummering af den tekniske del

For at kunne simullere min app har jeg været nødt til at kaste mig ud i nogle værktøjer jeg aldrig har arbejdet med før. Derfor håber jeg også at få tid til at justere i layoutet og opdatere lidt på mit React Native-eksempel inden den fysiske eksamen. Det vigtigste for mig til selve projektet var at finde ud af, om det var muligt for mig med en app-løsning at lave et pointsystem med brugere og deres forskellige id. Det vigtigste for mig er, at det fungerer i praksis og kan videregives til et hold udviklere, der kan forstå idéen bag det enkle system.

I Sirène og OOONO arbejder udviklerne med React Native, og derfor har jeg set det som en udfordring at kombinere min opgave med dette værktøj. I Kombination med min tidligere erfaring med bl.a. Firebase, Postman og React har det været overskueligt at gennemskue sproget og opbygningen. Jeg ville gerne kaste mig ud i noget, som var i forlængelse af min viden fra studiet.

Løsningsforslaget

Det var over længere tid en overvejelse for mig om jeg ville forsøge at bygge pointsystemet op i et simpelt format (f.eks. HTML og CSS), om jeg ville fortætte med mine projekter fra React eller begive mig ud i React Native.

Det var været udfordrende, men ikke så svært overkommeligt som først antaget at arbejde med React Native. Mange af funktionerne og komponenter som f.eks. Node.js kendte jeg i forvejen fra tidligere projekter.

Jeg har fået rigtig god vejledning af min underviser i hvordan jeg bedst muligt kastede mig ud i mit første React Native-projekt, og jeg er rigtig glad for at jeg valgte at gøre det - selvfølgelig lægger der meget læring og engagement forude, hvis min app skal simuleres med React Native via. Expo - men nu har jeg også mulighed for at udfordre mig selv i den kommende tid. Jeg vil på sigt gerne videreudvikle på mit forsimplede pointsystem, og style det så det harmonerer med min prototype.

BRUGERTEST

Det vigtigste i et brugerbaseret projekt er at finde ud af om brugerne kan forstå det man har udviklet. Derfor har jeg snakket med 3 forskellige aldersgrupper i målgruppen og forevist den igangværende prototype. Flere svarede ja til, at et belønningssystem kunne motivere dem fremadrettet, men at det kræver mere grundlæggende udvikling.



Valg af testpersoner

Jeg har udvalgt tre testpersoner i Sirènes målgruppe, som jeg før har lavet dybdegående brugertests med. Jeg vil gerne teste hvorvidt de ville få noget ud af de tiltag jeg har tænkt. Ville de benytte appen hyppigere? ville de føle sig mere rustet og klar en runner mission? ville de føle et stærkere digitalt, tryk fælleskab?

Udvalgte spørgsmål til målgruppen

- Du var blandt personerne, som ved tidligere brugertest nævnte at det kunne være rart med en belønningsform via appen, eller en form for tiltag, som får brugerne til at benytte appen mere. Hvad synes du om løsningsforslaget du er blevet forelagt?
- Kan du navigere som ønsket i prototypen, og giver universet mening?
- Tænker du at der er belæg for at uddele point og præmier til aktive brugere? hvorfor/hvorfor ikke?

Opsummering af feedback / anonym

- **Godt**
Der skal udvikles mere på det og testes fremadrettet. Tanken er god. Der skal udvikles flere eksempler, men ellers er det godt.
- **Ja/Nej - Delvist**
Universet giver mening, men lige nu kun fordi man er blevet det fortalt. Der skal rigtige læringsvideoer ind og nogle gennemarbejdede quizzes. Ellers er det nemt at navigere og ligner Sirènes app og univers, samme stil.
- **Ja/Nej - Delvist**
Så længe folk er i appen for egentlig at hjælpe andre er det det vigtigste. Det er godt at der er mulighed for at lære noget nyt og løbene tage nye quizzes og videoer. Det giver en god fornemmelse at man får et badge/stjerner, men det skal uddybes hvordan de opnås mere grundigt.

SPØRGESKEMA UNDERSØGELSE

Hjerteløbere er mennesker i alle aldre der frivilligt via deres app hjælper andre, hvis der opstår en akut situation med hjertestop. Hjerteløberne får via deres app at vide hvor den tætteste hjertestarter i området er placeret, og samtidig instrueres de digitalt i at yde førstehjælp og ringe efter en ambulance.



Hjerteløber-konceptet

Initiativet minder om Sirènes, og derfor er det oplagt at se på hvordan Hjerteløber-appen har fået succes, og hvad dens brugere selv siger. Hjerteløber er altså et nogenlunde tilsvarende incitament med et online fællesskab der bygger på tryghed og at løbe for hinanden ved hjertestop. Noget af det væsentlige i dette koncept er deres videoguides online, hvor de guider brugerne i hjertelungeredning, og derfor har jeg snakket med TrygFonden der står bag Hjerteløber-konceptet, og dertil også en håndfuld Hjerteløbere.

Hvem er Hjerteløberne?

Hjerteløbere er alle mulige mennesker over hele landet, der har en smartphone og adgang til apps. Det er altså både yngre, ældre, iOS-brugere og Android-brugere mm. Vil gerne hjælpe... noget med at JEG TROR de selv får noget ud af det [find psykologi senere] en af de hjerteløbere jeg har spurgt er førstehjælpsinstruktør. Hjerteløberne har jeg kontaktet med et kort spørgeskema via deres interne Facebook-gruppe.

Hvad håber jeg kan forbedres i fremtiden?

Ofte når jeg besøger apps, ledes jeg ud af appen igen for at åbne en hjemmeside med instruktioner. Det kan der være mange grunde til (bl.a. SEO) men jeg har en forhåbning om at udnytte app-skærme til deres fulde, og derfor inddrage de relevante videoer, viden, artikler, links osv. i selve appen, og med mulighed for at åbne i en browser som et sekundært valg. I Hjerteløber-appen har man valgt at linke væk fra appen, når læringsvideoer i f.eks. Hjertelungeredning skal ses. Derfor har jeg stillet nogle spørgsmål til 4 Hjerteløbere, for at få svar på om noget kan forbedres for dem som brugere.

Udvalgte spørgsmål til Hjerteløbere

- Har du som Hjerteløber haft behov for at søge hjælp via. videoerne på appen, der fører videre over på TrygFondens hjemmeside?
- Ville du være tilbøjelig til at udforske appen mere og oftere; hvis der lå videoer tilgængelig derinde af f.eks. korrekt hjertelungeredning?
- Forestil dig et tilsvarende projekt der handler om tryghed og fællesskab via en app. Det er vigtigt at man får tydelige og nemme instruktioner til at udføre hjælp til andre. Ville du føle dig mere tryk hvis du blev verificeret i at kunne yde den rette hjælp?
- Ville det motivere dig til at åbne appen oftere end du gør, samt blive ved at lære, hvis du blev belønnet i appen med point/badges for din indsats? Som f.eks. i træningsapps [i dette tilfælde kunne det f.eks være via. besvarelse af quizzer, hjælpevideoer, test af viden ved animationsfilm og deling af succeshistorier.]

Opsummering af feedback / anonymt

- **Ja/nej delvist**
Fere har ikke haft behov efter tilmelding i appen [én erførstehjælpsinstruktør], andre havde behov før de tilmeldte sig som løbere, og fandt på daværende tidspunkt relevant materiale inde på TrygFondens hjemmeside.
- **Ja**
Nogle svarer at det ville de nok, hvis der kom materiale derinde, når man finder ud af noget nyt [eksempelvis under corona: der kunne det have været godt, hvis de retningslinjer der blev lavet ifm. hjertelunge-redning, mund-til-mund mm. var i appen. Man ville også kunne påvirke folk til at overholde retningslinjer.
- **Ja**
Jo mere forberedt man kan være jo bedre. Jo større chance er der også for at hjælpen ydes korrekt.
- **Ja/nej - delvist**
Én svarer at det er gerningen der bør være motivation nok i sig selv, og at det ikke bør komme an på point og anerkendelse, mens andre [de lidt yngre] mener at det ville hjælpe med at holde dem engageret i én af de mange apps på skærmen.

SPØRGSMÅL TIL TRYGFONDEN

For at få lidt mere konkret viden om Hjerteløber-appens indhold, idéer og tankerne bag, har jeg kontaktet Christina Lopes der er digital chef i TrygFonden, igennem Grethe, der er projektchef. Jeg ville gerne vide, hvad deres tanker omkring brugervenligheden er, og om noget kunne gøres bedre.



.07

Digital Chef Christina Lopes

Christina Lopes er Digital Chef i TrygFonden, og for at finde svar på hvordan de engagerer deres brugere har jeg stillet hende et par spørgsmål. TrygFonden har på deres hjemmeside hjælpevideoer til bl.a. Førstehjælp, hvilket for brugerne har vist sig at være af betydning. Videoer og visuel kommunikation er noget de fleste forstår og husker rigtig godt, når de havner i en krisesituation, modsat noget de har læst på en planche. Så undervejs har jeg haft en masse tanker omkring deres koncept, bl.a:

- Hvorfor de har valgt at have videoer?
- Er folk trygge og kan forstå hvad de skal?
- Hvad er tankerne om brugervenligheden?
- Har de på noget tidspunkt i produktionen/udviklingen af konceptet overvejet at belønne folk for deres indsats?

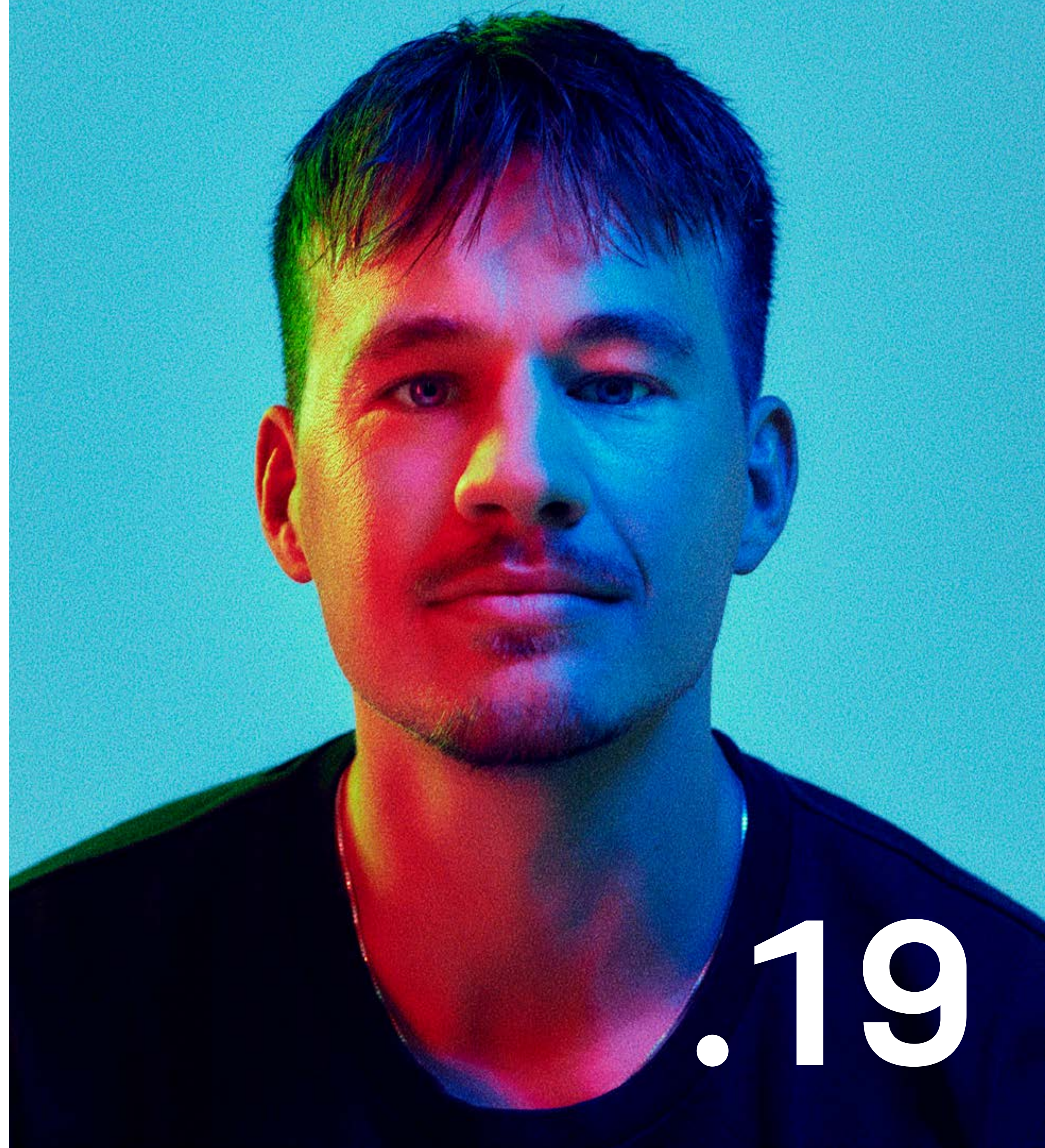
Spørgsmål omkring Hjerteløber-appen

- Hvad reagerer folk særligt positivt på ved jeres app ?
- Kan noget forbedres? kunne Hjerteløberne belønnes for deres gode arbejde og intentioner?
- Har I oplevet at det fastholder folk i appen at I benytter læring gennem visuel kommunikation - f.eks. jeres videoer?

Jeg håber at kunne fremlægge svarene fra Christina Lopes til eksamen.

SIRÈNE

PERS PEKTIVERING



.19

Den bløde del

Grafik, design, adfærd i apps, brugervenlighed og brug af modeller. I og med at appen bygger jo på tryghed og brugernes egen indsats er det vigtigt, at man fortsat har fokuset på at udvikle og gøre appen mere brugervenlig. Det hele kræver fortsat en relevant arbejdsfaglig erfaring fra alle parter, dedikation, ambitioner, god kommunikation samt løbende brugertests af tiltag.

Den tekniske del

React, React Native, Firebase, andre mere komplicerede værktøjer har været en udfordring, men også et vigtigt værktøj i forståelsen af mit projekt. Det vil helt klart være brugbart at udvikle videre på indsamling af data fra de aktive brugere i appen, som opsamler point og engagerer sig i læringen. På den måde kan der fremadrettet blive ved at udvikle målrettet på et pointsystem der lever op til alle forventninger. Der bør nok i realiteten gøres brug af mere avancerede udviklingsværktøjer end jeg kender til, men jeg har en ambition om at udviklerne bag appen vil forstå mine idéer og udgangspunktet.

Videreudvikling af digitale brugergrænseflader

Min tanke er at videregive mine prototyper til udviklingsteamet hos Siréne, så de forhåbentlig kan få indblik i mine tanker og måske bruge det til deres egen videreudvikling. Der skal bygges mere på selve indsamlingen af data vha. en optimal database, samt prototypeudvikling og måske nogle flere/bedre belønningssystemer.

Fremtiden for Sirene, apps og brugere

Der er helt klart belæg for i fremtiden at videreudvikle på de online fællesskaber. Vi skal motiveres og udfordres, og det ønskede jeg at lave et eksempel på. Appen skal nemlig - fortsat - være til gavn for alle dens brugere, og yde både tryghed, brugervenlighed og vækst i økonomien.

KONKLUSION PÅ PROJEKTET



.20

Endelig konklusion og besvarelse af problemformulering

Jeg har undervejs mødt udfordringer, og alting har ikke gået planmæssigt hele tiden, men med min struktur og mine projektstyringsværktøjer har det lykket mig at få til endebragt et produkt jeg er glad for. Jeg startede med at stille mig selv spørgsmålet: "Hvordan kan vi ud fra en multimediemæssig tilgang øge brugernes engagement i appen, samt skabe en større tryghed ved konceptet?" For at besvare min problemformulering har jeg været vidt omkring i både teorier, interviews, spørgeskemaer og brugertests.

Vi kan altså ved hjælp af en kombination af alle elementerne fra opgaven øje brugernes engagement i appen og samtidig opå at skabe større tryghed ved selve konceptet, blandt andet ved brug af psykologiske virkemidler og Gamification. Med gode gode kommunikationsstrategier, værktøjer og teknisk viden kan vi sammensætte en prototype over universet, og samtidig hjælpe Sirène med at holde styr på data over deres Runners. sAlle deelementer spille sammen: grafisk, kommunikativt, psykologisk og teknisk.

Blot et eksamensprojekt?

At samarbejde og komme med forslag til Sirènes videre udvikling har været det mest interessante entrepreneur-eventyr jeg har været med på i mit liv, og det har været svært at begrænse mig i forhold til mine ønsker til mit videre arbejde. Personligt er jeg meget begejstret for disse livsændrende koncepter, og har flere gange i løbet af uddannelsen skrevet eksaminer om bl.a. trafikssikkerhed og udvikling af digitale brugergrænseflader for blinde og svagtseende.

I dette projekt har været det været muligt for mig at formidle en bred palette af viden fra studiet, og inddrage viden fra alle semestre. Jeg har gjort brug af min viden fra mit valgfag Gamification & Entrepreneurship samt linjefag Frontend, som jeg forventer at fremvise lidt tekniske eksempler med til den fysiske eksamen.

Ved at kunne vinkle projektet på så mange forskellige måder, både med gamification, udvikling-, samt grafisk synsvinkel, har studiet bidraget til at jeg har kunnet sammenholde hele mit projekt til sidst.

REFERENCER

SIRÈNE

- .01 [Link til Sirènes nuværende prototype udviklet af hhv. Sirène, grafiker, udviklerteam og jeg](#)
- .02 www.wearesirene.dk
- .03 [Sirènes LinkedIn profil](#)
- .04 [Sirènes Facebookside](#)
- .05 Løbene samarbejde med Sirènes udviklerteam

REFERENCER HJERTELØBER

- .01 www.appstore.com/hjerteløber
- .02 www.hjertefonden.dk
- .03 www.hjerteløber.dk
- .04 www.tryghedsgruppen.dk
- .05 www.facebook.com/tryghedsgruppen
- .06 www.facebook.com/hjertestarter
- .07 [Hjerteløber Lokalgruppe \[Facebook\]](#)

REFERENCER TRYGFONDEN

- .01 [Grethe Thomas, Projektchef i Trygfonden](#)
- .02 [Christina Lopes, Digital Chef i Trygfonden](#)
- .03 [www.facebook.com/tryghedsgruppen](#)
- .04 [www.trygfonden.dk](#)

REFERENCER

TEORI

- .01 [AIDA modellen](#)
- .02 [Multimediedesigneren/AIDA](#)
- .03 [Re-ad.dk - AIDA modellen](#)
- .04 [Studieportalen - AIDA modellen](#)
- .05 [Analysesiden - AIDA](#)
- .06 [PK Medier - AIDA modellen](#)
- .07 [Dagens.dk - Empiri](#)
- .08 [Opgavekorrektur.dk - Teori](#)
- .09 Frederik Tang's slides fra undervisning 2 semester.

REFERENCER

GANTT

<https://lederindsigt.dk/content/gantt-diagram/>

<https://diner.dk/ordbog/gantt-diagram/>

https://www.canva.com/da_dk/grafier/gantt-diagrammer/

<https://techacute.com/gantt-chart/>

REFERENCER

GESTALTLOVE

<https://multimediedesigneren.dk/gestaltlovene/>

<https://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene>

REFERENCER GAMIFICATION

<https://www.valamis.com/hub/gamification>

<https://marketingplatform.com/da/ressourcer/gamification-en-introduktion/>

<https://elearningspecialist.com/blog/posts/2019/april/gamification/>

[App Download Statistics & Usage Statistics \[2023\]](#)

REFERENCER

BEHAVIORISME

.01 Fysiske fagbøger i psykologi

Psychology, 2. europæiske udgave, Daniel Shacter m.f.
Kapitel 1, "B. F. Skinner and the development of behaviourism"
Side 22-24

Psykologiens veje, 3. udgave, Ole Schultz Larsen
Kapitel 9, "Fra behaviorisme til social-kognitiv læringsteori"
Side 137-145

.02 Links til research om adfærdspsykologi

[Wikipedia - Behaviorisme](#)

[Artikel - Hamari et al, 2004 PDF](#)

[Artikel - Belønning og læring](#)

[Forlaget Columbus - psykologibog side 235](#)

[Studienet.dk - Neuropsykologi og begreber](#)

[Artikel - Belønningssystemet i hjernen](#)

[Artikel - Belønningssystem - hvordan fungerer det?](#)

REFERENCER

DESIGN

- .01 **Interfacedesign** af Morten Rold
Kapitel 1: Målstyret design [s. 21-27]
- .02 **Interfacedesign** af Morten Rold
Kapitel 2: Brugere [s. 29-39]
- .03 **Interfacedesign** af Morten Rold
Kapitel 7: Skitsering [s. 71-78]
- .04 **Interfacedesign** af Morten Rold
Kapitel 12 & 13: Sidestruktur, Grid, Wireframes [s. 119-141]

REFERENCER

DESIGN

- .05 **Interfacedesign** af Morten Rold
Kapitel 19: Output: Style tiles [s. 197]
- .06 **Interfacedesign** af Morten Rold
Kapitel 20: Tankeløs handling [s.205-214]
- .07 **Interfacedesign** af Morten Rold
Kapitel 22: Simplificering [side 231-238]
- .07 **Interfacedesign** af Morten Rold
Kapitel 25: Output: Digital prototype [s. 257-266]

REFERENCER

FARVETEORI

.05 [Multimediedesigneren.dk - Farveteori og farvehjul](#)

.06 [Digitypes.dk - Farvecirkel og farveteori](#)

.07 [Farvernes ABC - Komplementærfarver](#)

[Levendestreg.dk - Sammensæt farver](#)

REFERENCER DEVELOPMENT

.01 www.reactnative.com

.02 www.firebase.com

.03 www.postman.com

.04 [ChatGBT](#)

.01 www.github.com

.02 node.js

.03 [React Native Set Up PDF](#)

REFERENCER DEVELOPMENT

[Artikel - Digitale platformes indamling af data](#)

[Artikel - digitale tjenester indsamler data](#)

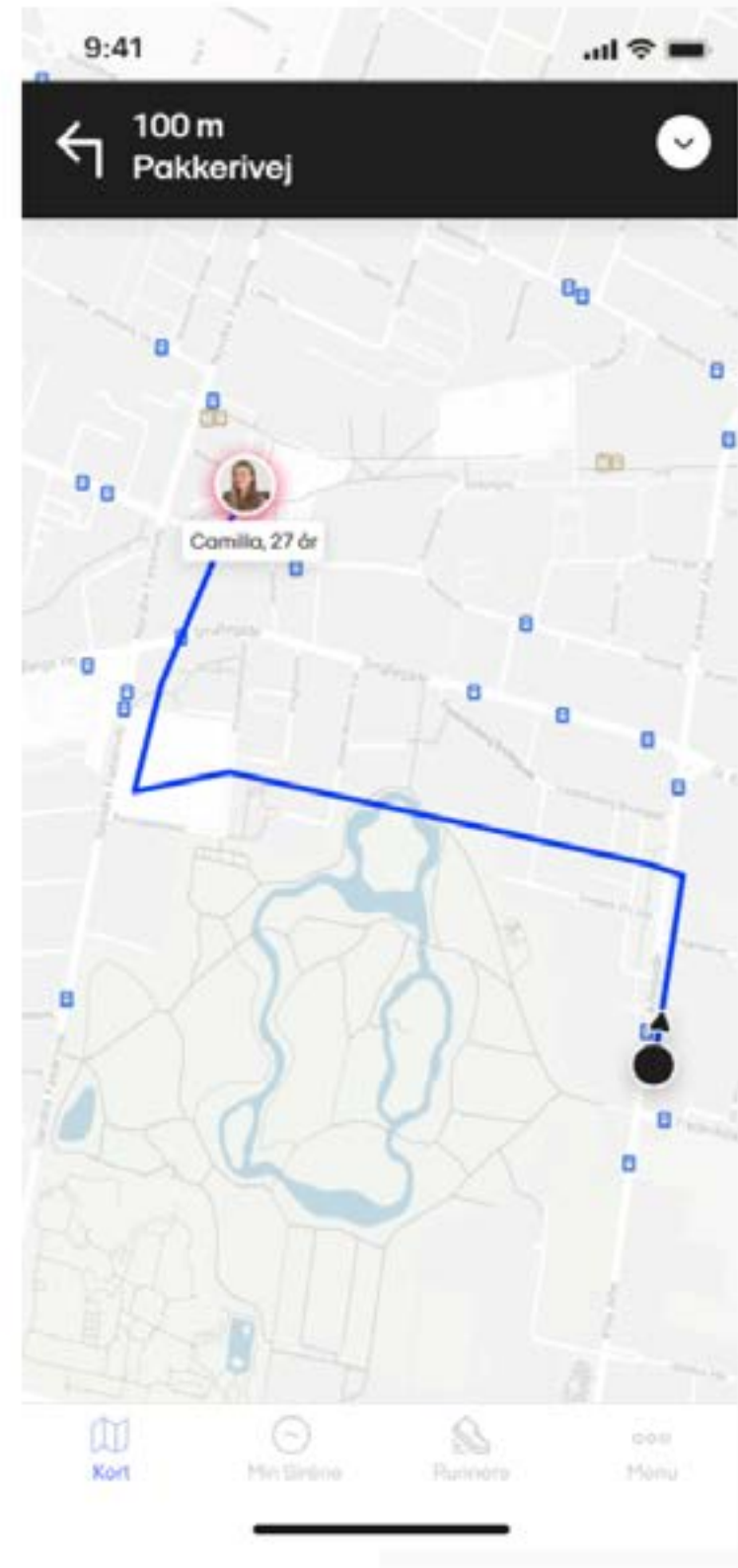
[Artikel - sådan bliver din data brugt](#)

[Folketinget.dk - data og bilag](#)

[Datatilsynet.dk - apps til smartphones og tables](#)

[Google.com - app og detaljer/Think safe](#)

[Forbrugerrådet Tænk - elektronik og digitale tjenester](#)



[Tilbage til aktuel side](#)

.00

| MON 10 | TUE 11 | WED 12 | THU 13 | FRI 14 |
|------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------------------|
| + Add task | Brainstorming | Brainstorming | Brainstorming | Brainstorming |
| | Problemformulering | Problemformulering | Problemformulering | Problemformulering færdiggøres |
| | + Add task | + Add task | + Add task | + Add task |

[Næste side](#)**.00**

| MON 17 | TUE 18 | WED 19 | THU 20 | FRI 21 |
|--------------------------------|---------------------|--|----------------------------------|---|
| Problemformulering godkendelse | Projektplanlægning | Koordinering af de kommende ugers arbejde med Sirène | Opstilling af rapport i InDesign | Lav en mappestruktur med mapper til alle afsnit |
| Overvej GANTT-kort | Læg en plan i Asana | Læg en plan i Trello | Indholdsfortegnelse | Kritiske overvejelser om tilgang til opgaven (hele dagen) |
| + Add task | + Add task | + Add task | Rapportskrivning | Opsamling med Christian (1) |
| | | | + Add task | + Add task |

| MON 24 | TUE 25 | WED 26 | THU 27 | FRI 28 |
|-------------------------------|---|--|--|-----------------------------|
| Rapport | Rapport hos Sirène | Rapport | Rapport hos Sirène | Opsamling |
| Skriv forord til projektet | Snak med Mads om værktøj i udviklingen af Sirènes app | Indsaml billeder, filer og links til rapporten i mapper | Hjerteløber forberedelse | Back up af alle filer |
| Opdatér indholdsfortegnelse | Overvej idéer til design og prototype | Overvej implementering af udvikling inden fysisk eksamen | Implementer projektplanlægning i rapport | Ordtælling |
| Opret kapitler til alle emner | Send rapportudkast til Christian | Indsamling af empiri og materiale | Indsamling af kilder og oprettelse af kildeliste | Opsamling med Christian (2) |
| + Add task | + Add task | + Add task | + Add task | + Add task |

[Næste side](#)**.00**

| MON 1 | TUE 2 | WED 3 | THU 4 | FRI 5 |
|----------------------------------|-----------------|-----------------|---|-----------------------------|
| Teori & analyse | Fri (sommerhus) | Fri (sommerhus) | Teori & analyse | Opsamling |
| Rapportskrivning | + Add task | + Add task | Rapportskrivning | Rapportskrivning |
| Undersøg valid data | | | Færdiggør besvarelse af problemstilling og problemformulering | Back up af alle filer |
| Find teoretiske modeller og brug | | | Aflever GANTT-kort til gennemgang hos Frederik (lektor) | Opsamling med Christian (3) |
| Arbejde på GANTT-kort | | | Færdiggør besvarelse af spørgsmål (overordnet) | Ordtælling |
| Arbejde på AIDA model | | | + Add task | + Add task |

[Næste side](#)

.00

| MON 8 | TUE 9 | WED 10 | THU 11 | FRI 12 |
|-----------------------------------|--|--|---------------------------------|----------------------------------|
| Design | Design | Prototype | Prototype | Opsamling |
| Rapportskrivning | Rapportskrivning | Rapportskrivning | Rapportskrivning | Back up af alle filer |
| Skitser til stjerner og badge | Gennemgå grafisk univers med Anna Falcon | Hent Figma-filer ned til egen skabelon | Læg en plan for Figma-arbejde | Læg en plan for Figma-arbejde |
| Opret mappestruktur for denne uge | Opdatér bilag | Skitser i hånden - ikoner og badge | Sitemap til prototype i rapport | Opsamling med Christian kl.9 (4) |
| + Add task | Ordtælling | + Add task | Begynd ikoner i Illustrator | Ordtælling |
| | + Add task | | + Add task | + Add task |

[Næste side](#)

.00

| MON 15 | TUE 16 | WED 17 | THU 18 | FRI 19 |
|---------------------|---|------------------------------------|---------------------------------|-----------------------------|
| Gamification | Gamification | Gamification | Kontakt TrygFonden | Opsamling |
| Rapportskrivning | Rapportskrivning | Rapportskrivning | Rapportskrivning | Back up af alle filer |
| Lån psykologi-bøger | Klargør 3 spørgsmål til Christina Lopes | Overvej adfærdspsykologi ift. AIDA | Scan og indsæt skitser | Opdatér referenceliste |
| + Add task | Ordtælling | Læs op på adfærdspsykologi | Find flere billeder til rapport | Opsamling med Christian (5) |
| | + Add task | + Add task | + Add task | Ordtælling |
| | | | | + Add task |

[Næste side](#)

.00

| MON 22 | TUE 23 | WED 24 | THU 25 | FRI 26 |
|---|---|---|--|---|
| Design | Design | Brugertest | Brugertest | Back up af alle filer |
| Skriv til Christina Lopez | Figma (se noter) | Figma (se noter) | Figma (se noter) | Figma (se noter) |
| Opdatér styleguide + styletile | Find Hjerteløbere til brugertest | Klargør 3 spørgsmål til Hjerteløber brugere | Opdatér alle bilag | Design |
| Færdiggør sitemap til prototype | Færdiggør ikoner i Illustrator | Klargør 3-5 spørgsmål til Figma brugertest | Overvej besvarelser af problemstillinger | Send prototype + spørgsmål til Nanna og Julie |
| Gennemlæsning af rapport og problemstillinger (vær kritisk) | Læs empiri til psykologi-delen | Send spørgsmål til brugertest ud + link til prototype | Tegn wireframe til pointsystem - hvordan skal det foregå? | Ordtælling |
| Overvej besvarelser af problemstillinger ift. grafiske valg | Gennemlæs alle noter fra zoom-orientering | Implementér færdige ikoner + link til prototype i rapport | Renskriv kildeliste for alle emner (HUSK Anna Falcon under design) | Opsamling med Christian (6) |

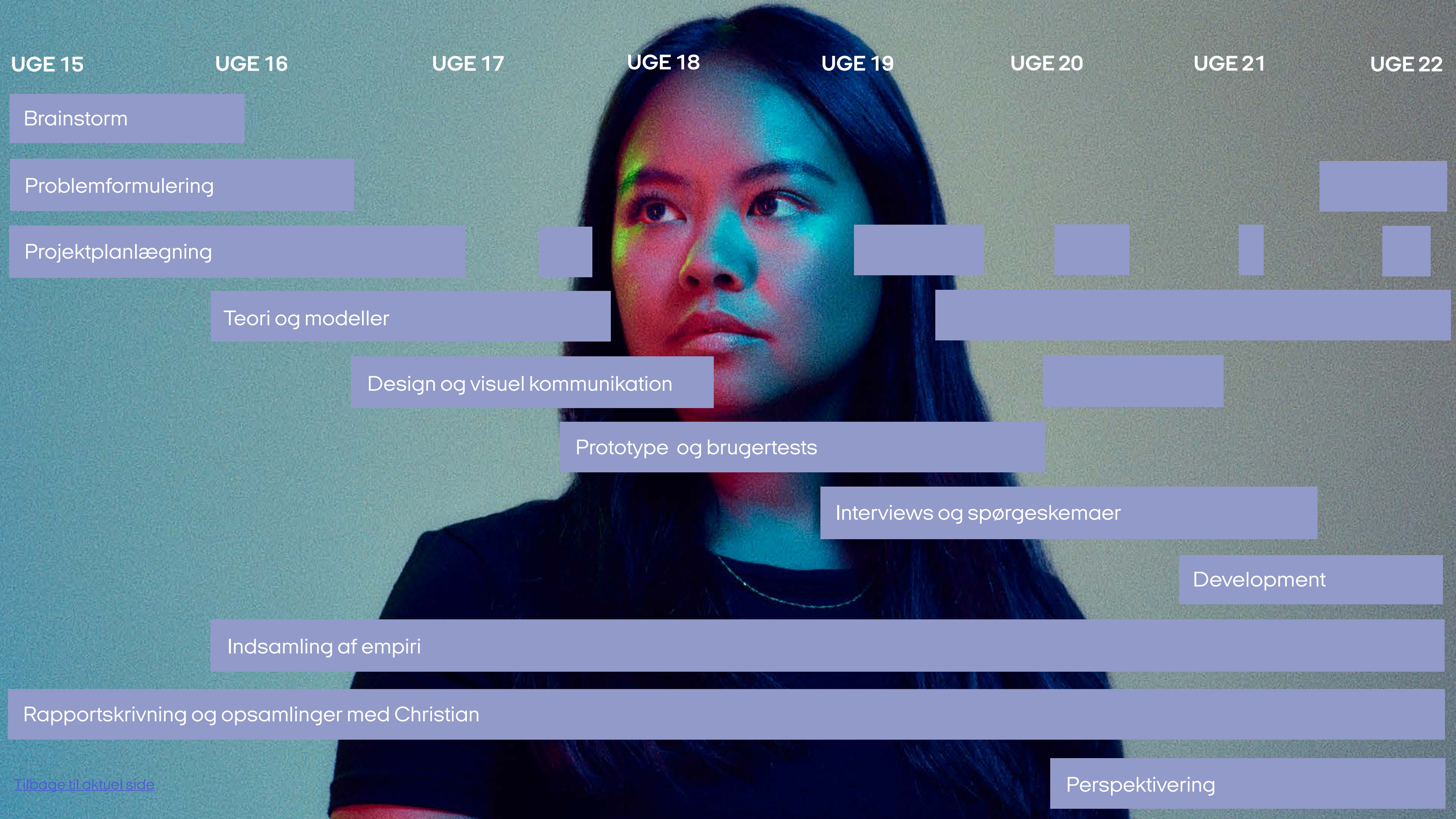
[Næste side](#)

.00

| MON 29 | TUE 30 | WED 31 | THU 1 | FRI 2 |
|---|---|--|--|-----------------------------|
| Brugertest | Brugertest | Design | Opsamling | Opsamling |
| Skriv feedback af prototype ind i rapport | Skriv feedback fra Hjerteløbere ind i rapport | Opdatér og indsæt seneste billeder af Trello, Asana og GANTT | Ordtælling | Opsamling med Christian (7) |
| Gennemlæs endelig konklusion og perspektivering | Gennemgå kobling mellem alle emner (fungerer det hele?) | Gennemgang af alle bilag, kildelister og interaktive links | Færdiggør rapport i InDesign og test interaktiv + MB | Aflevér eksamen kl. 12:00 |
| Ordtælling | + Add task | + Add task | + Add task | + Add task |
| + Add task | | | | |

[Tilbage til aktuel side](#)

.00



UGE 15 UGE 16 UGE 17 UGE 18 UGE 19 UGE 20 UGE 21 UGE 22

Brainstorm

Problemformulering

Projektplanlægning

Teori og modeller

Design og visuel kommunikation

Prototype og brugertests

Interviews og spørgeskemaer

Development

Indsamling af empiri

Rapportskrivning og opsamlinger med Christian

Perspektivering

Research/empiri

- Beskrivelse af teoretiske modeller og viden
- Find viden om indsamling af data gennem apps
- Beskrivelse af psykologisk viden
- AIDA model
- Gestaltlove
- Afsnit om behaviorisme
- Undersøg begrundelser for adfærdspsykologi i projektet
- + Add a card

Design og prototype

- Ikon skitser i hånden
- Sitemap over prototype
- Ikoner i Illustrator - Super Runner-bagde og stjerner
- Styleguide
- Styletile
- Prototype i Figma
- Eksempler på visuel kommunikation i rapport - brug Figma og ikoner
- Quiz til prototype i Figma
- + Add a card

Perspektivering og konklusion

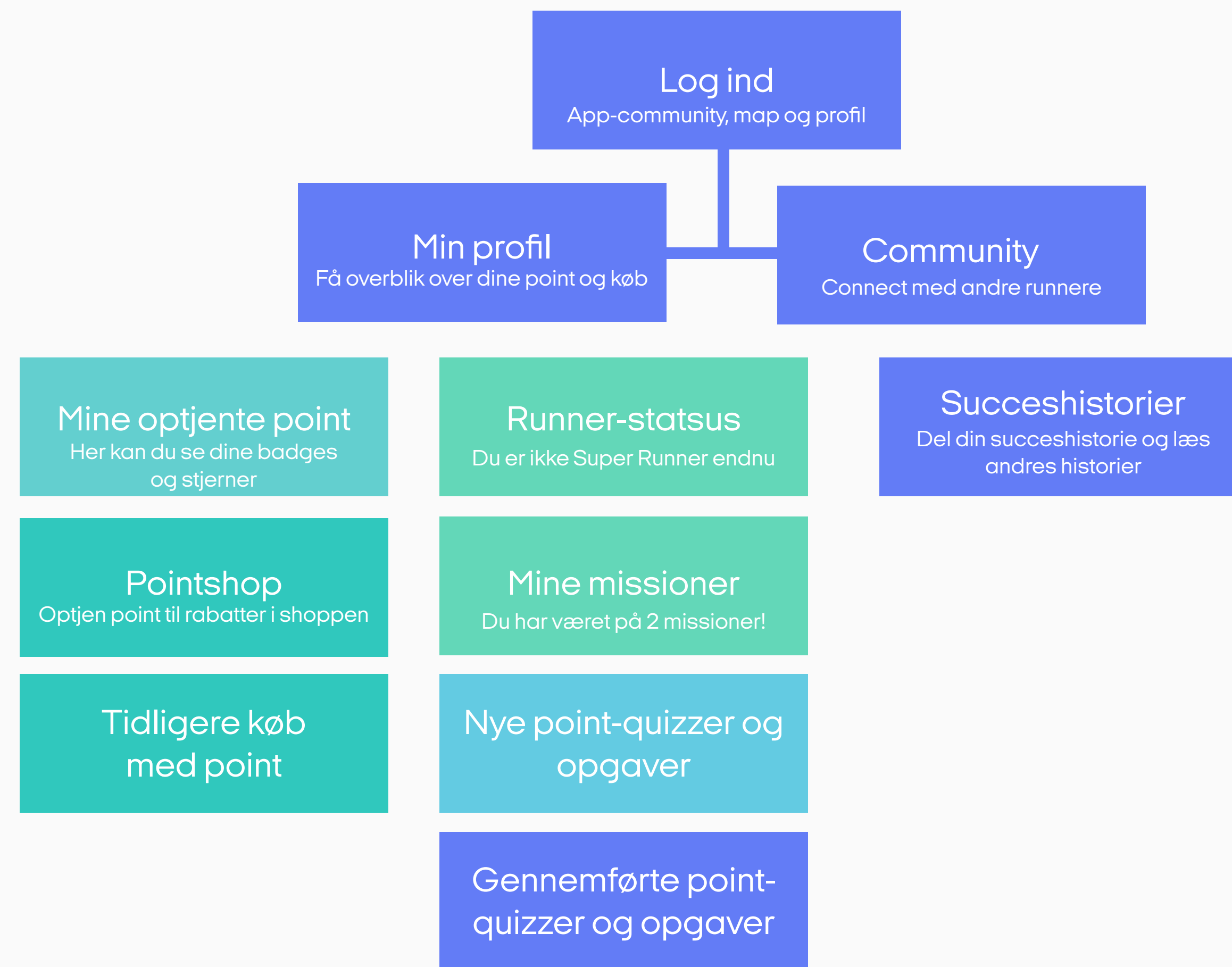
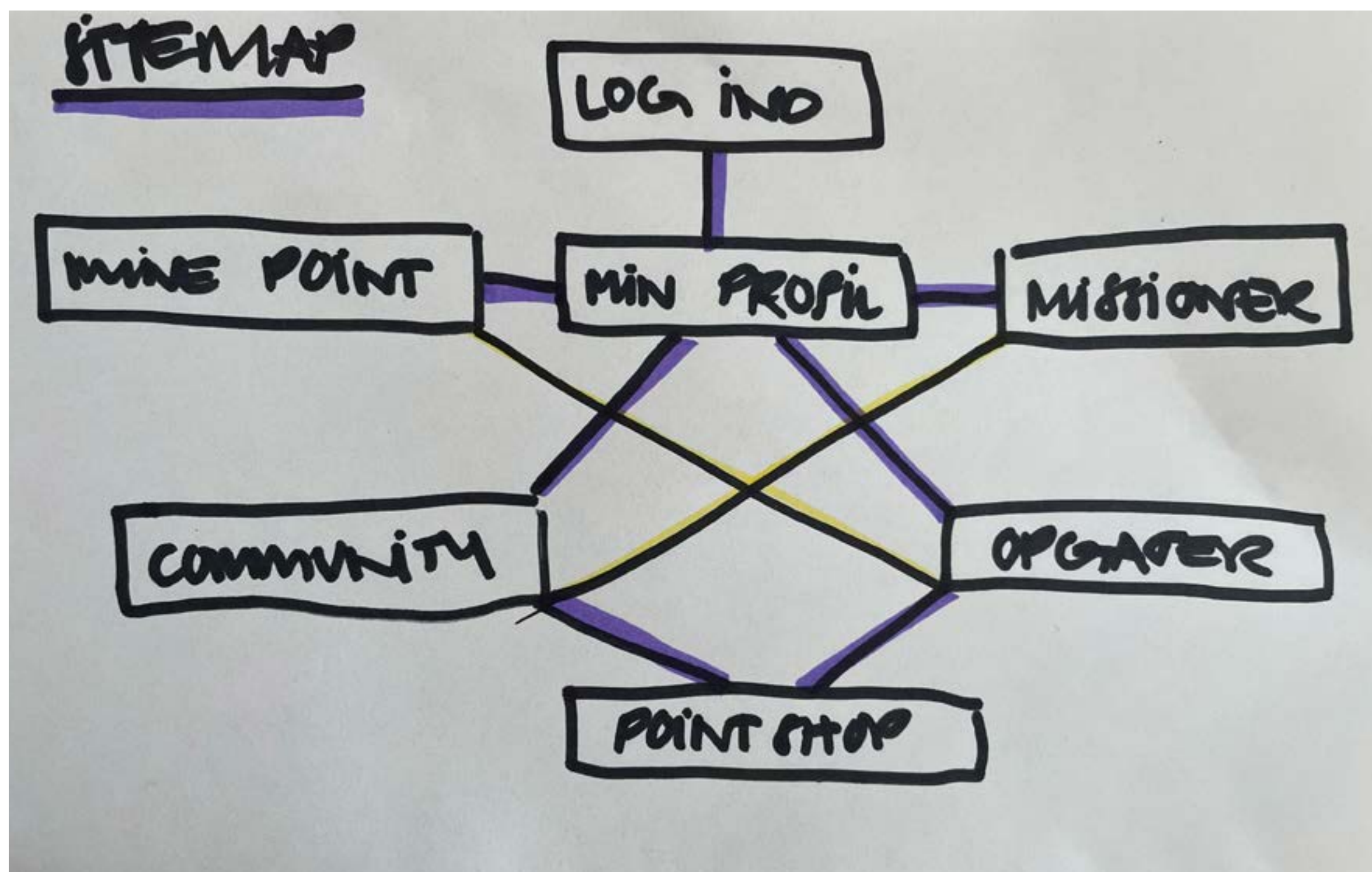
- Perspektivering (hvordan kan tiltaget bruges fremadrettet for Sirène og brugerne)
- Konklusionen ift. problemformulering, problemstilling og underspørgsmål
- Selve konklusionen på projektet (husk læringsmål)
- Delkonklusion
- + Add a card

Brugertest og målgruppe

- Beskrivelse af målgruppen
- Valg af testpersoner (3 pers)
- Spørgsmål til TrygFonden
- Spørgsmål til Sirène brugere
- Spørgsmål til Hjerteløbere
- + Add a card

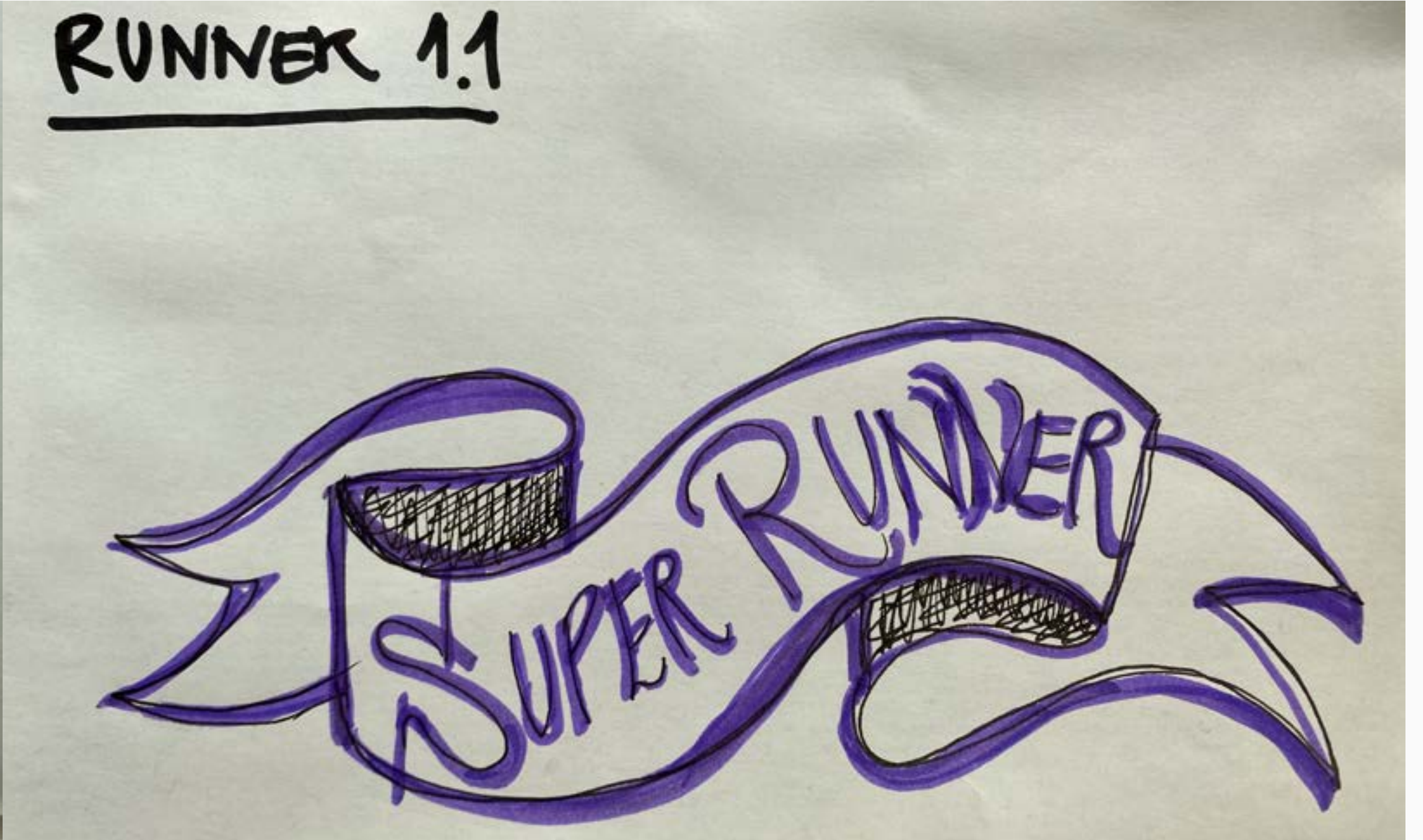
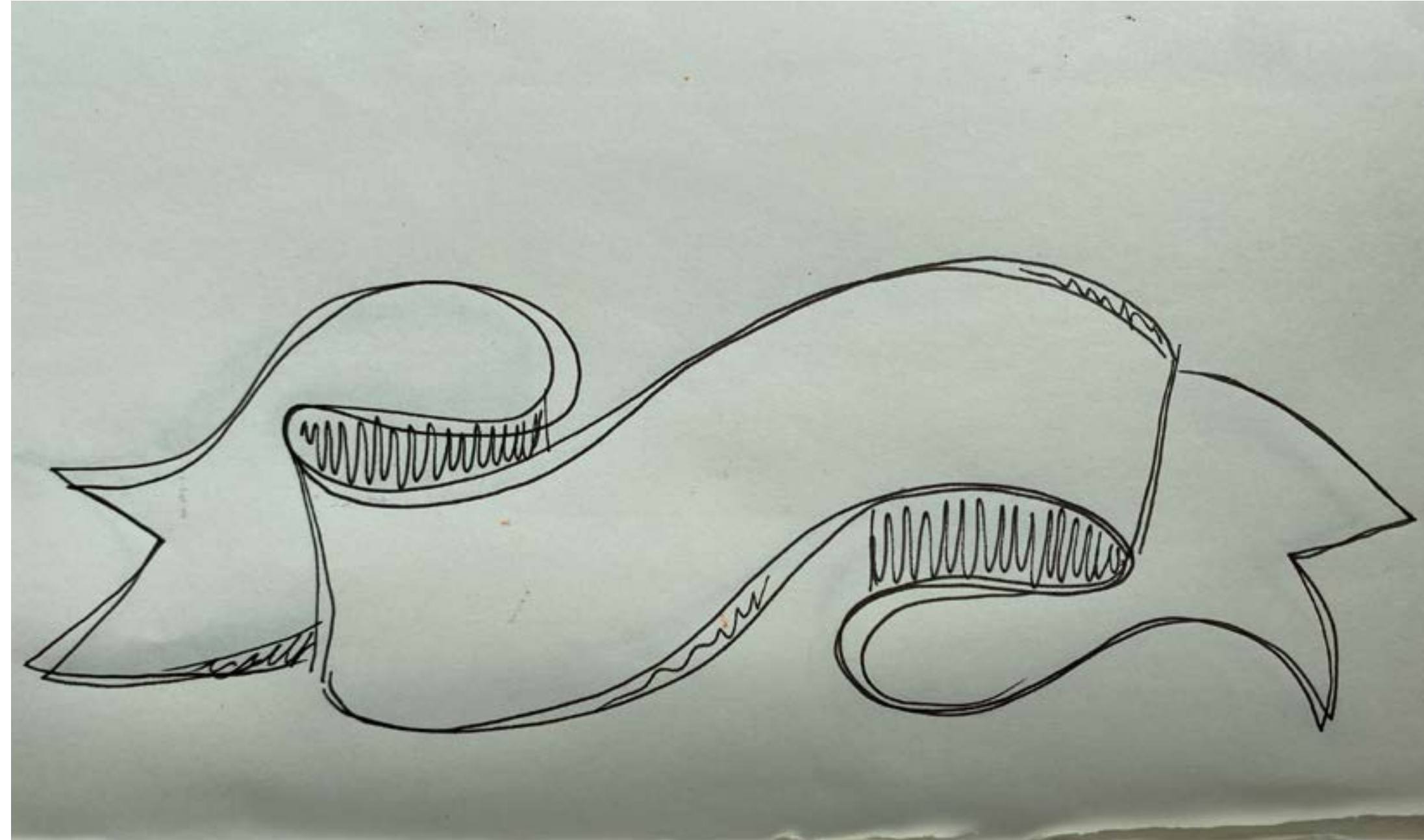
Development (præsentation)

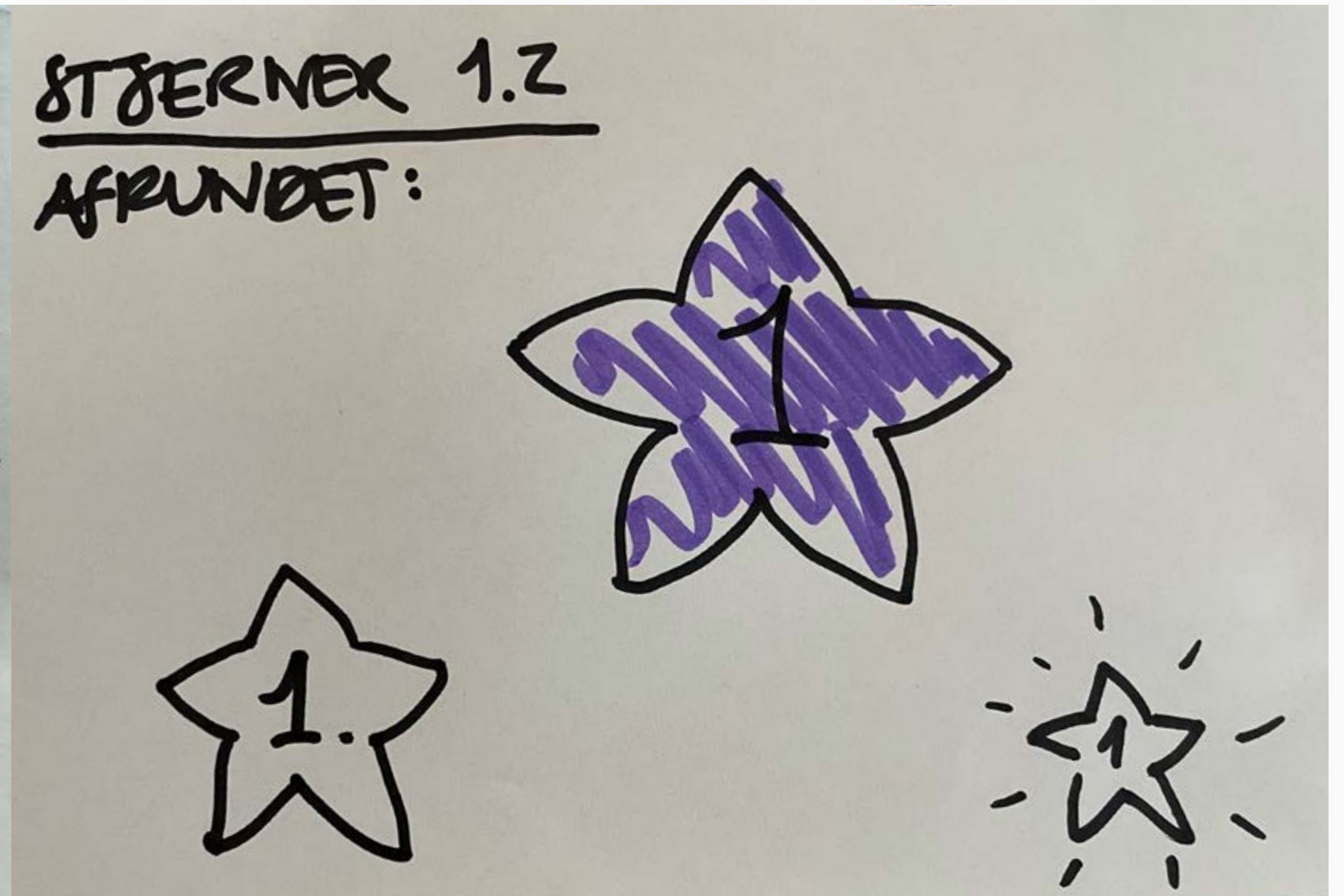
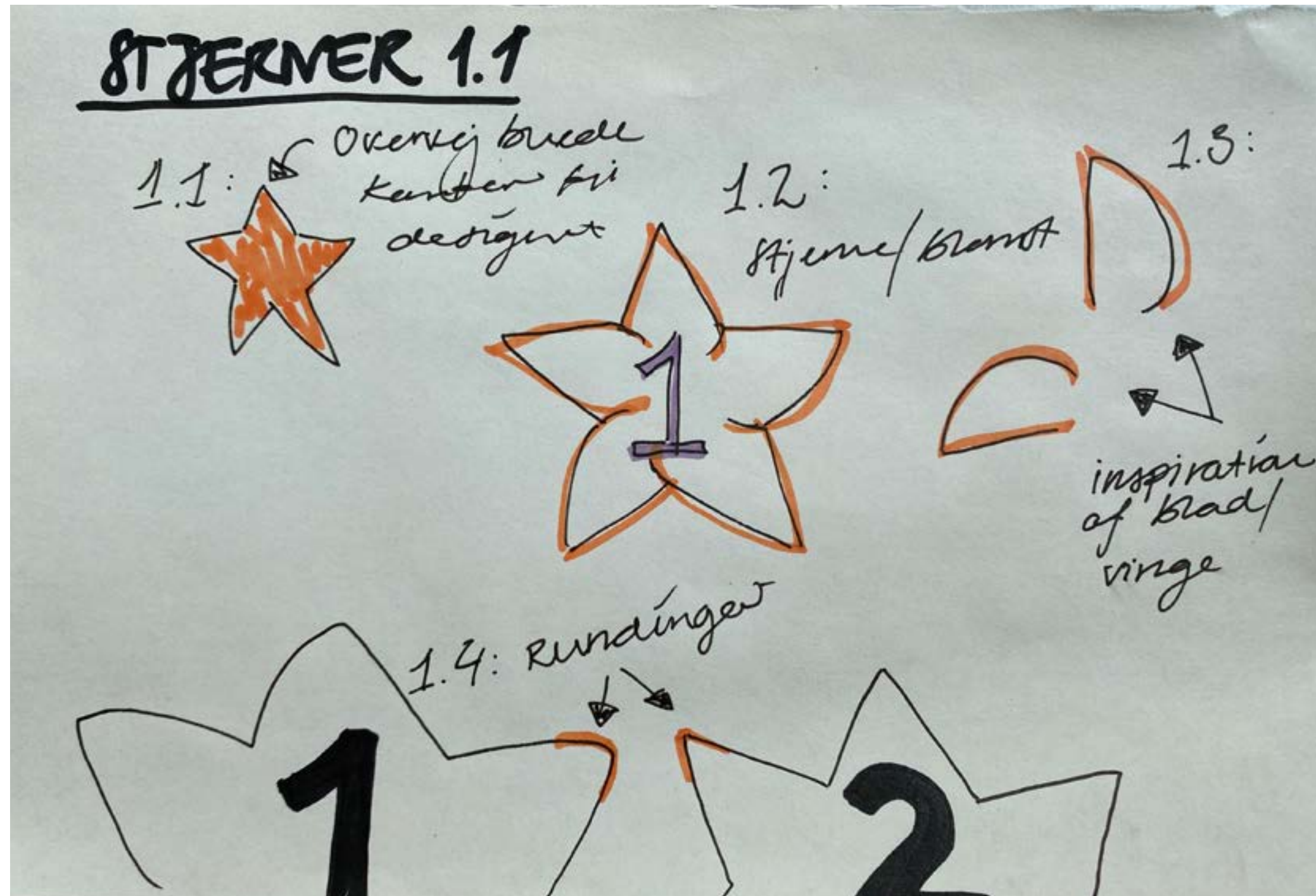
- Beskrivelse af pointsystem
- 2 små database eksempler med Firebase eller MySQL
- Nye rettelser ift. brugertest (efter aflevering)
- Evt. React og GitHub til præsentation
- + Add a card



[Tilbage til aktuel side](#)

.00

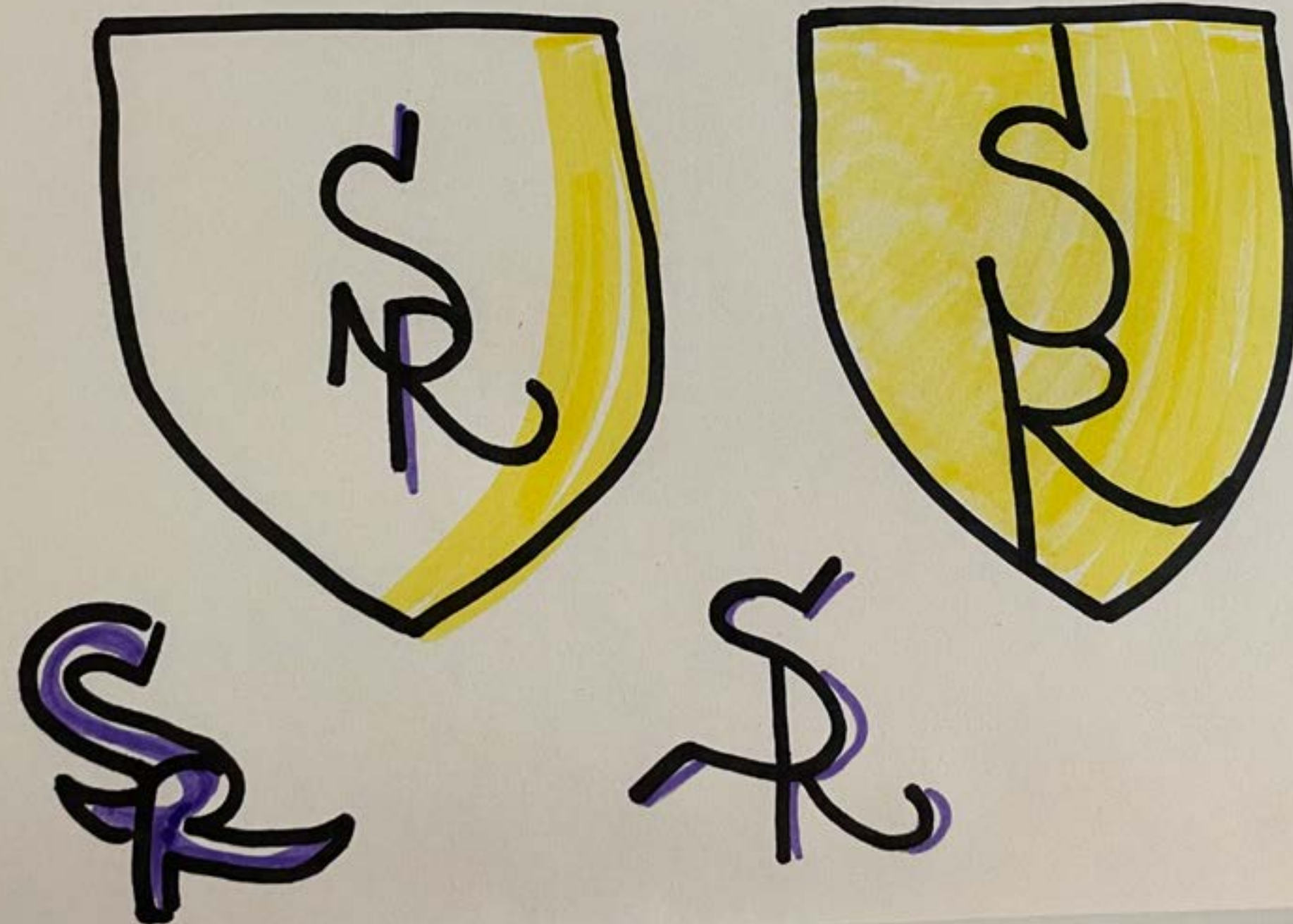




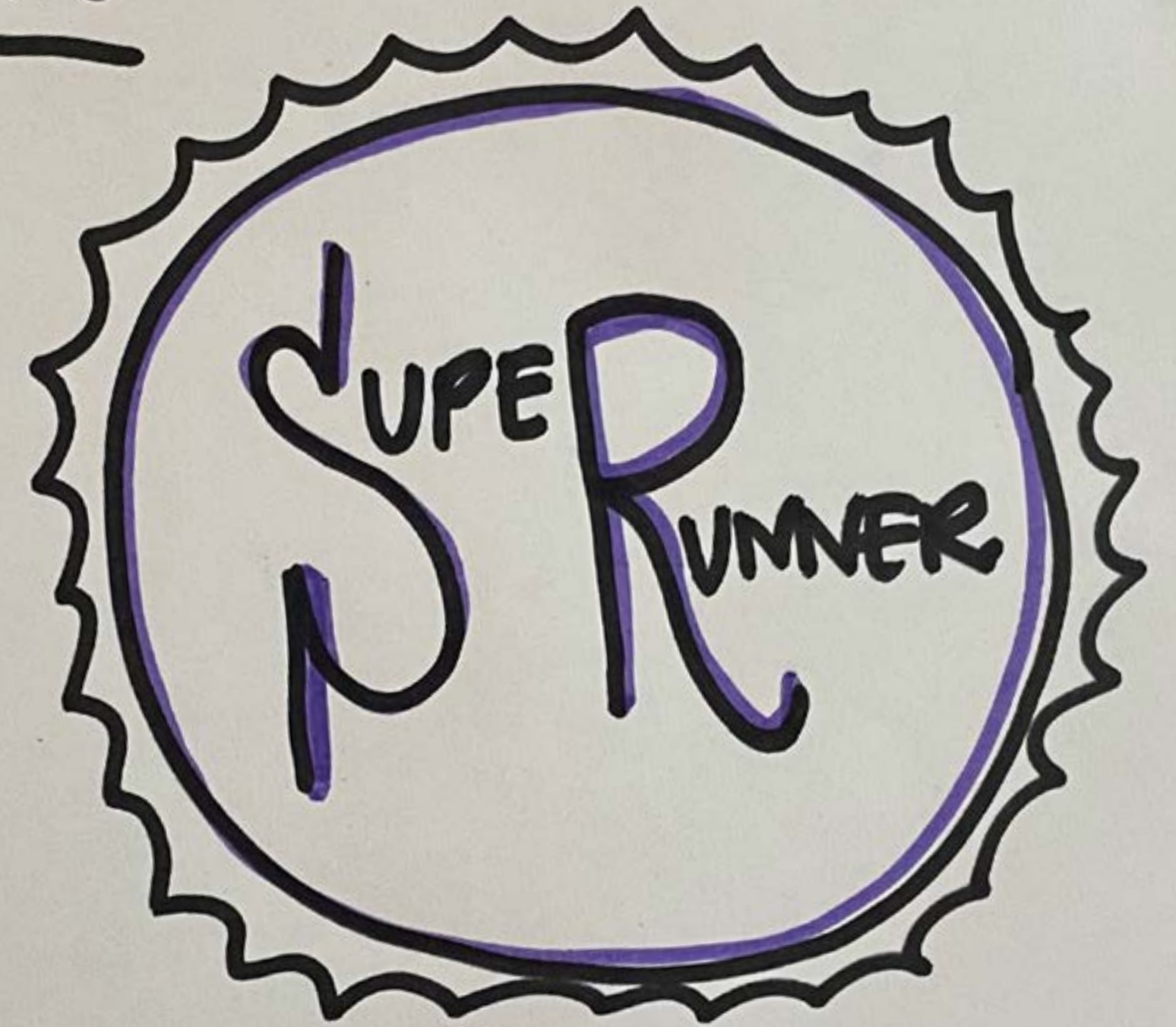
[Næste side](#)

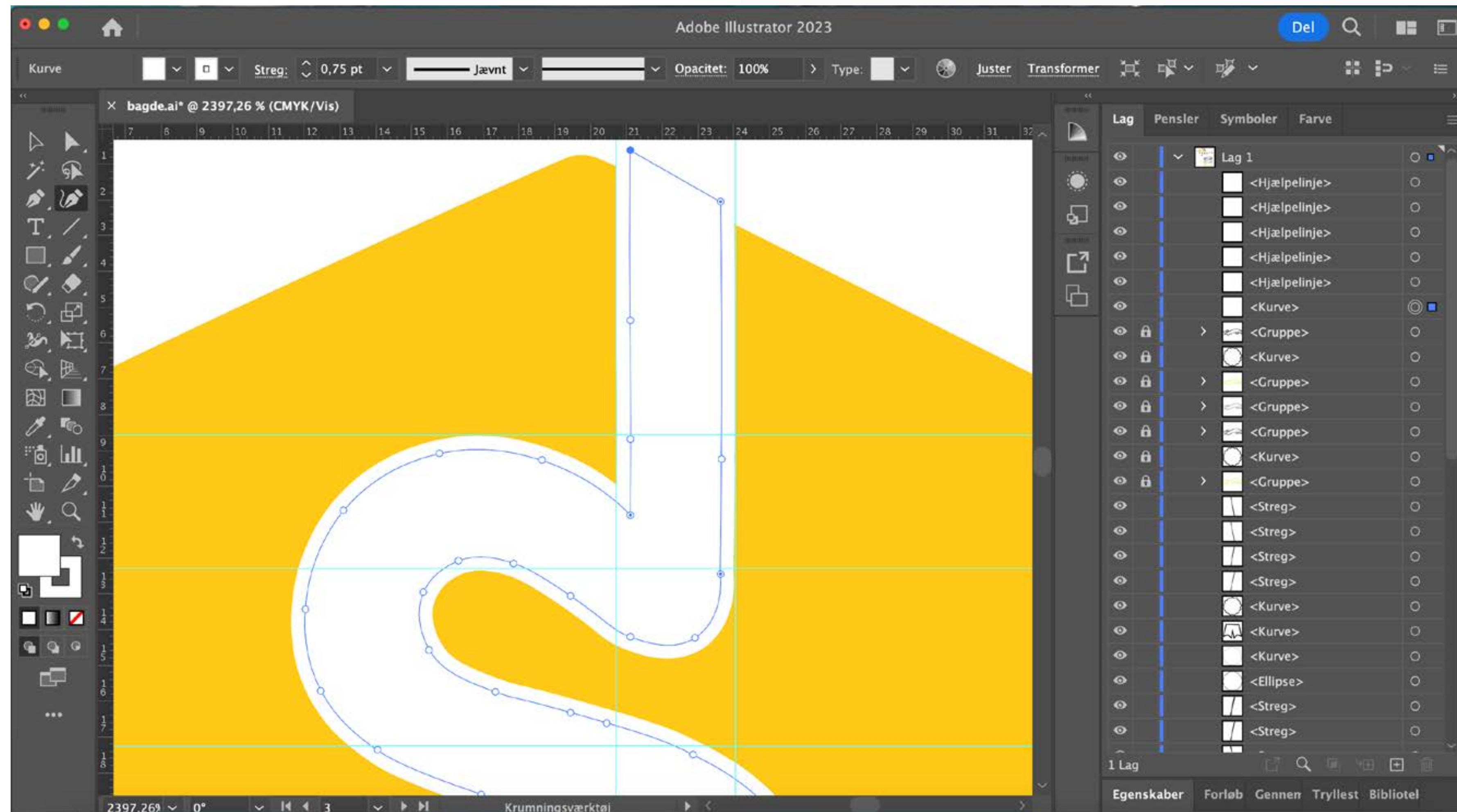
.00

BADGET 1.1:



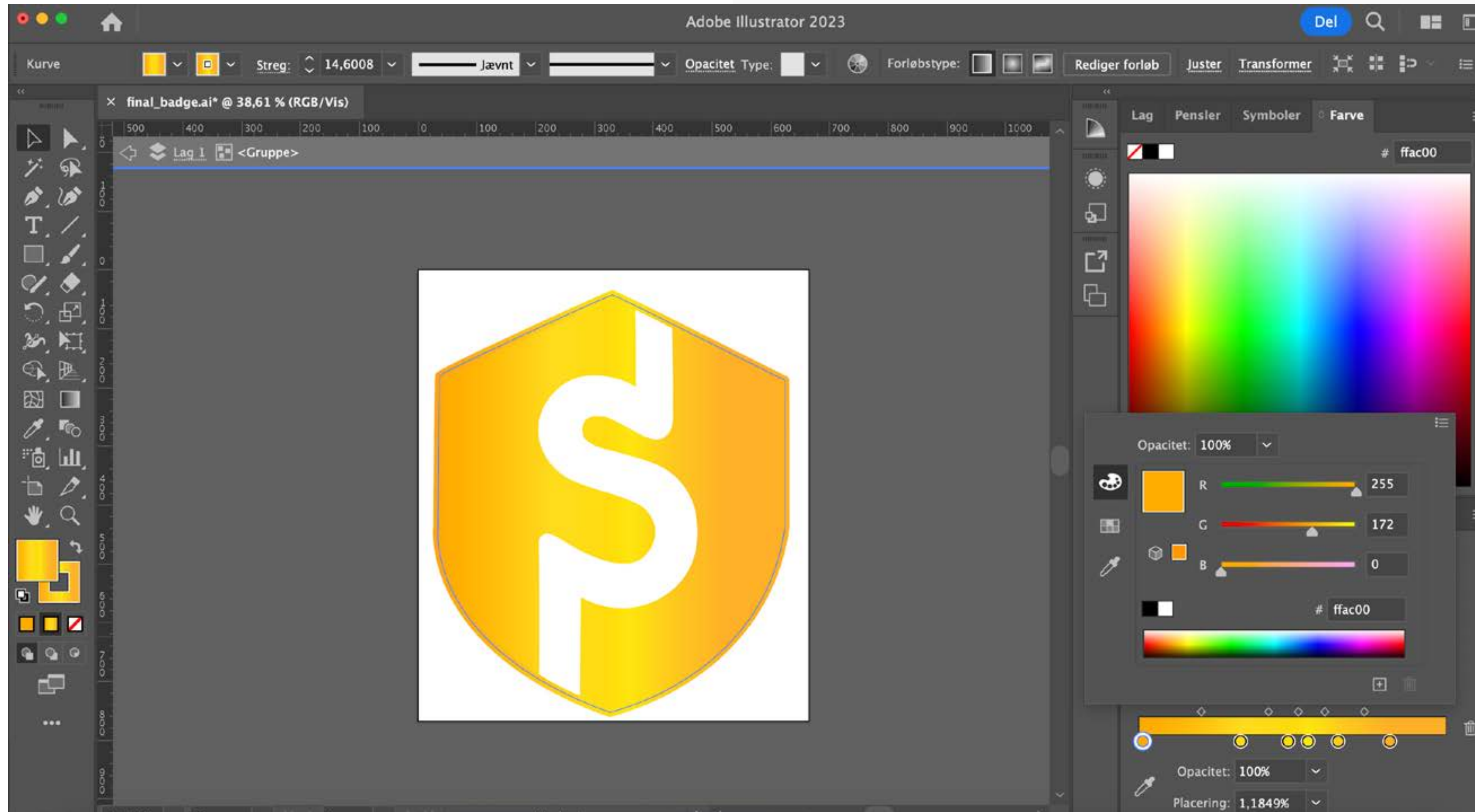
BADGE 1.3:





Adobe Illustrator // Pentool

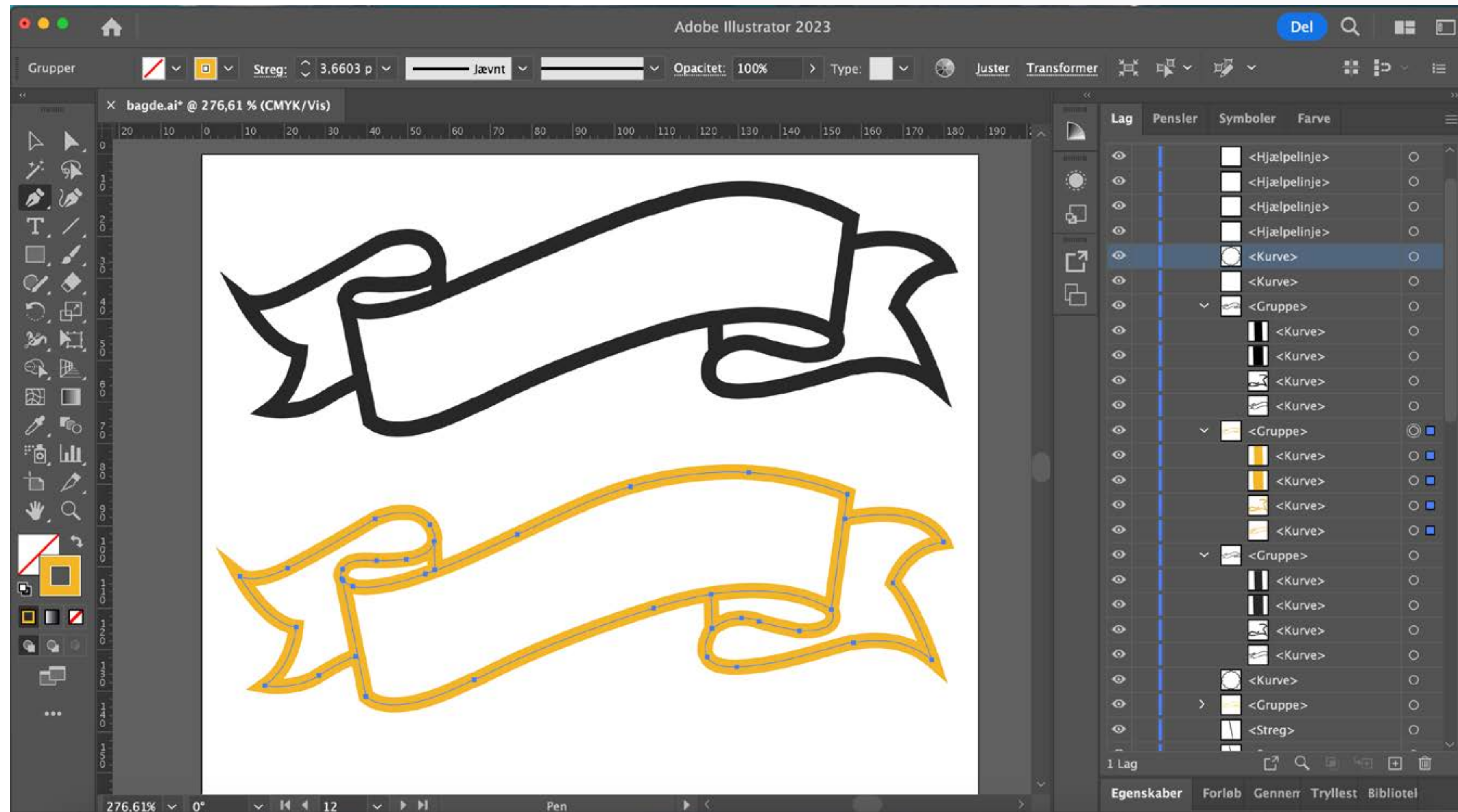
[Næste side](#)**.00**



Adobe Illustrator // Pentool

[Næste side](#)

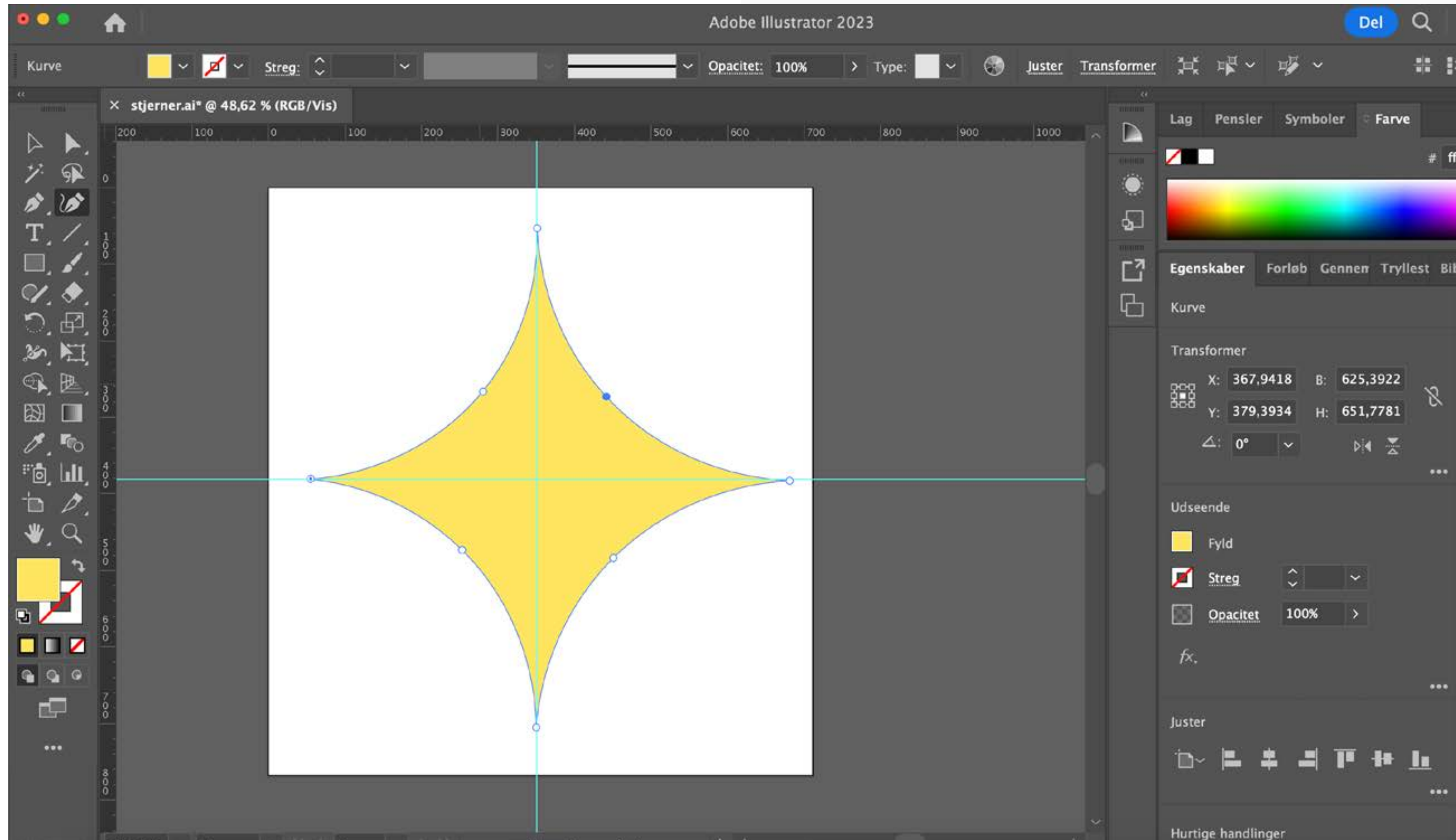
.00



Super Runner ikon / skitse til senere udvikling

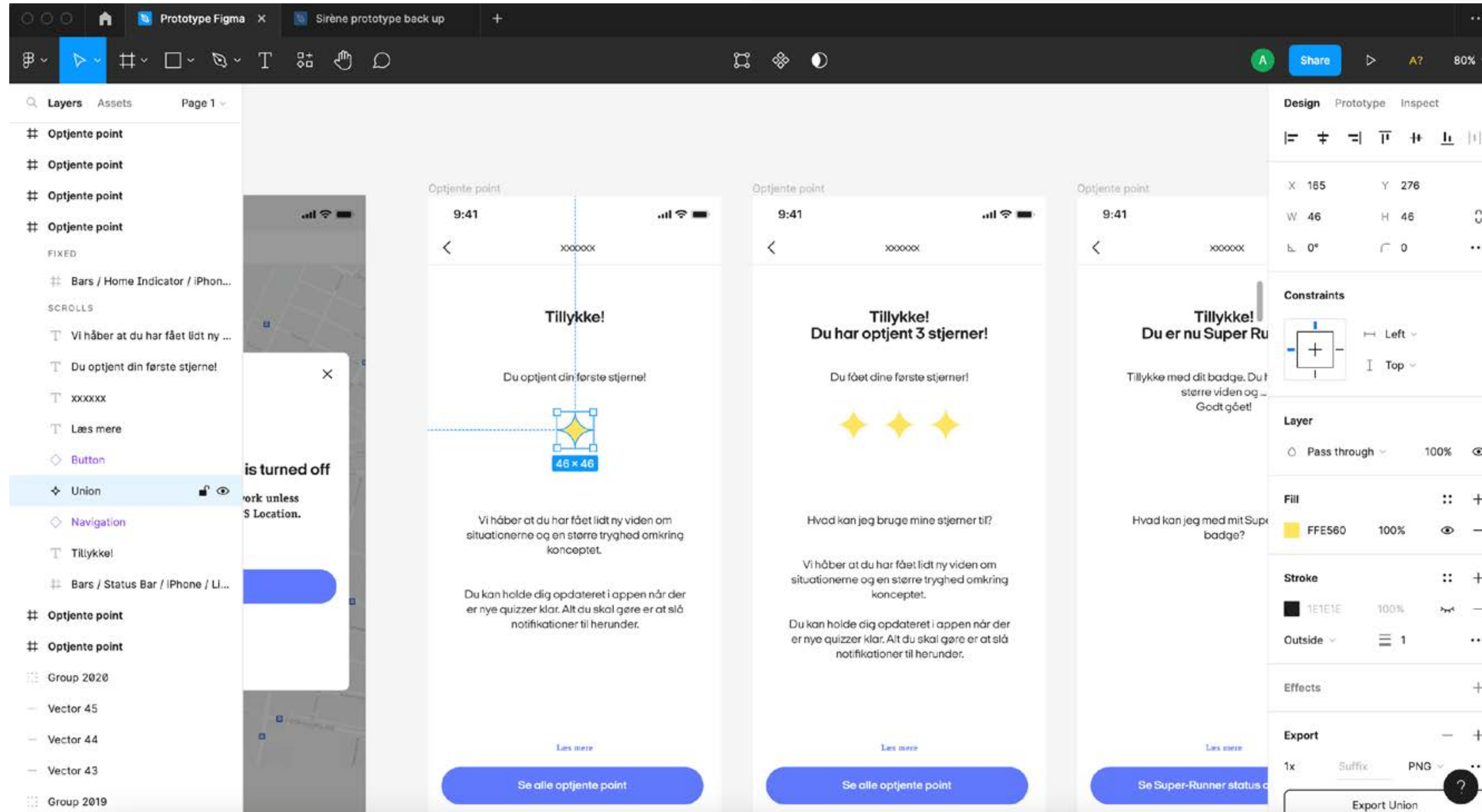
[Næste side](#)

.00



[Næste side](#)

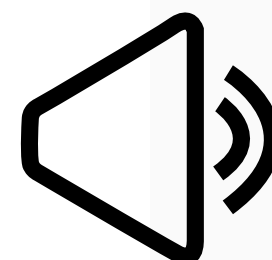
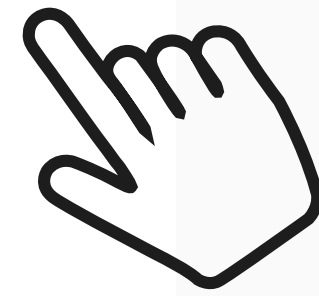
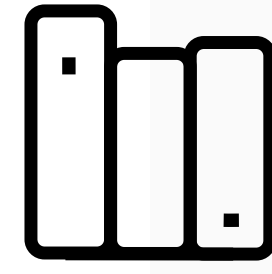
.00



Prototype i Figma / stjerner

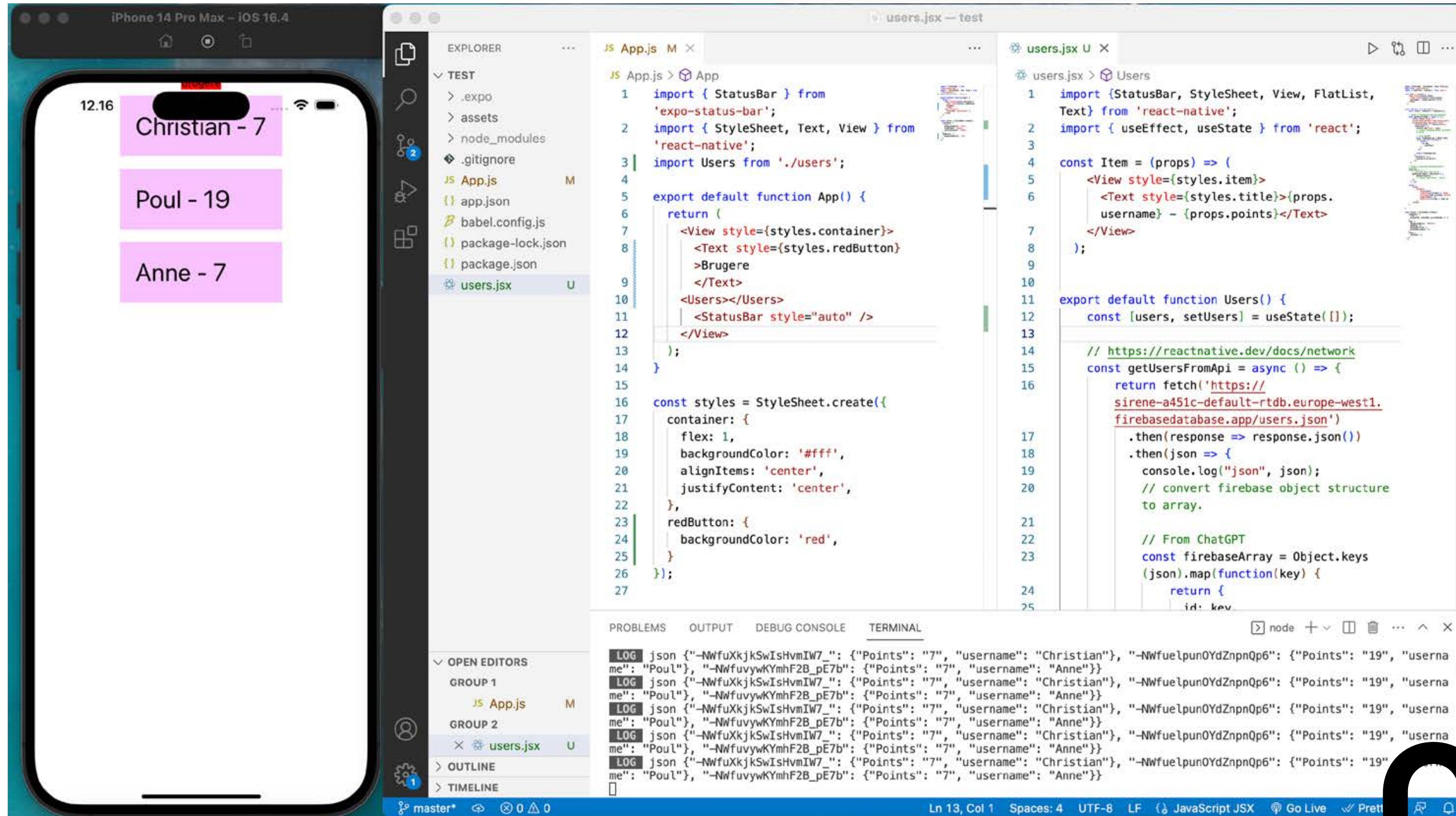
[Tilbage til aktuel side](#)

.00



[Tilbage til aktuel side](#)

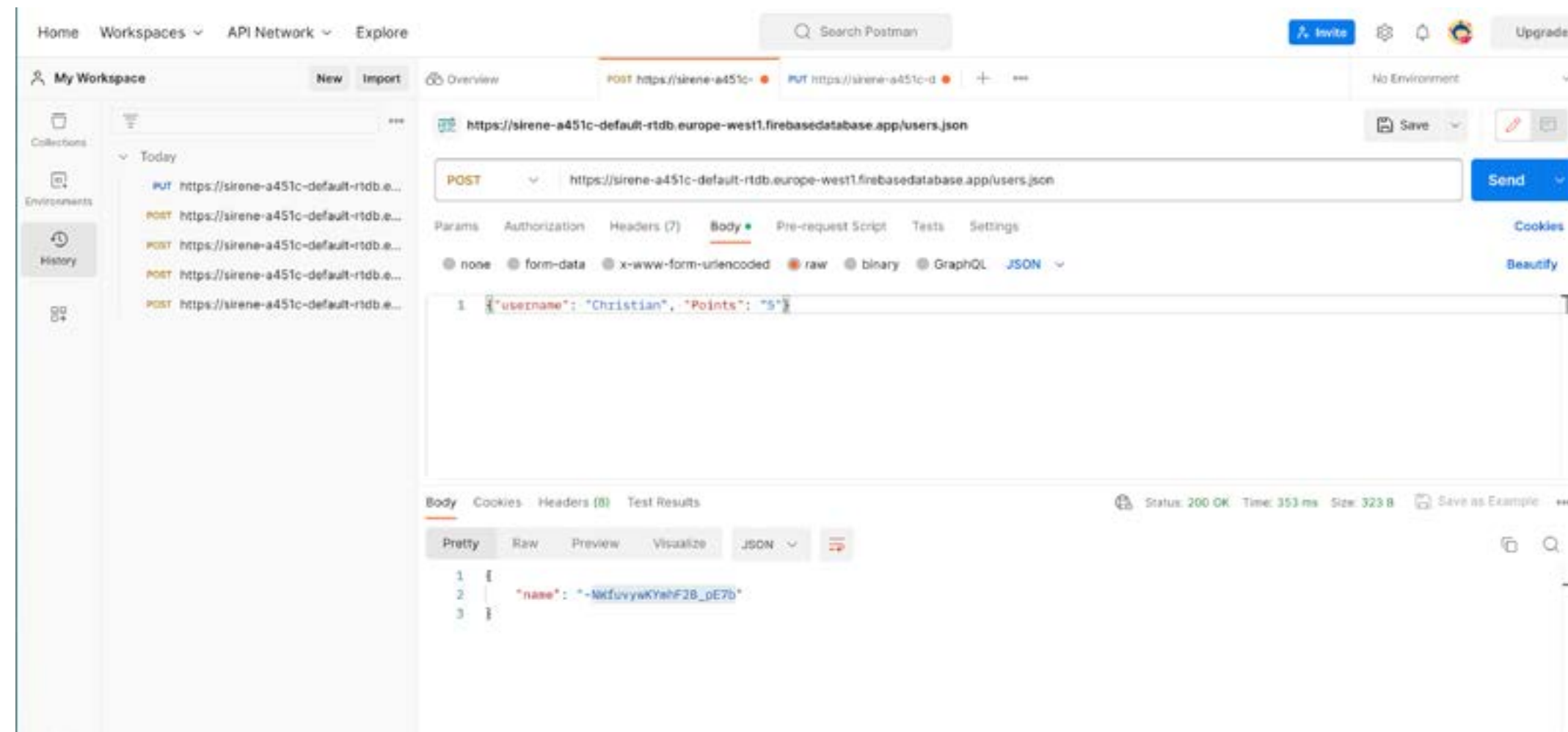
.00



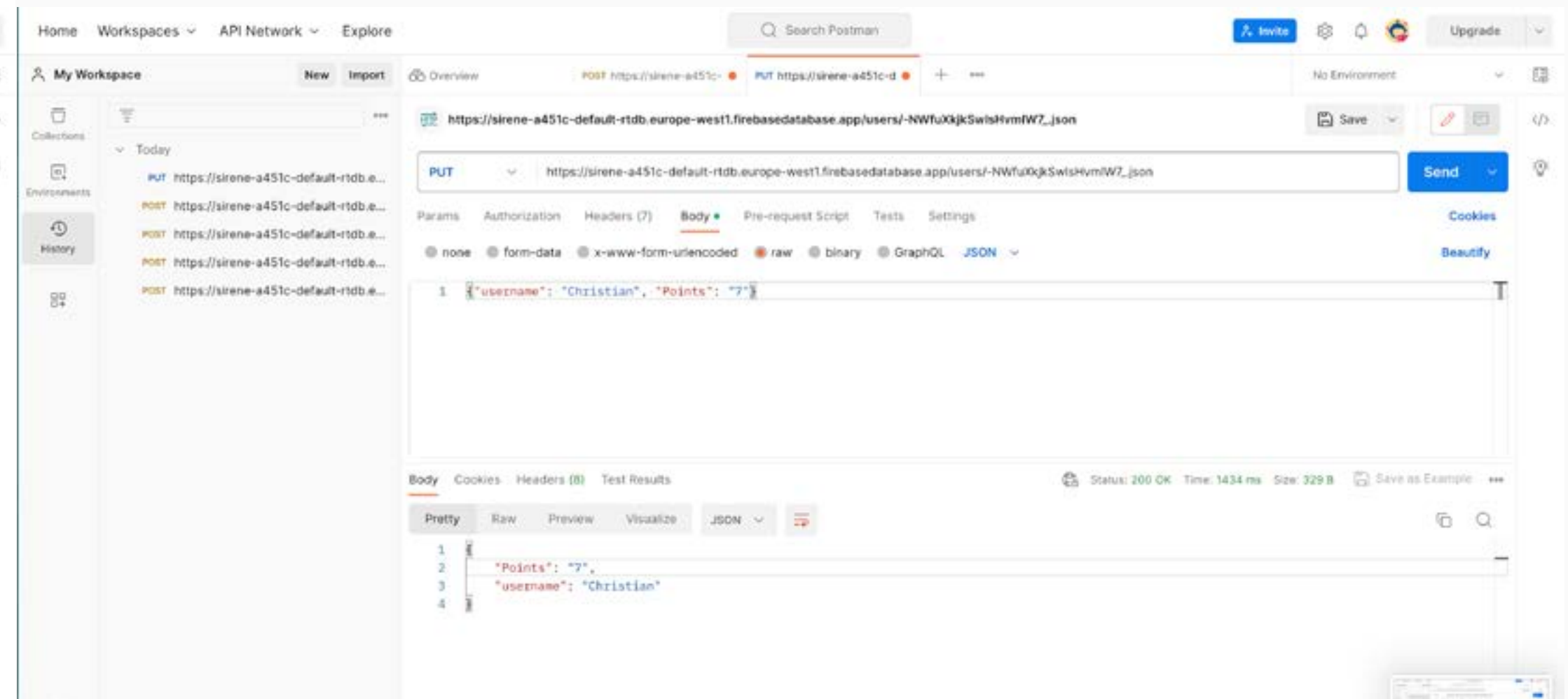
Tilbage til aktuel side

.00

Postman // POST-request

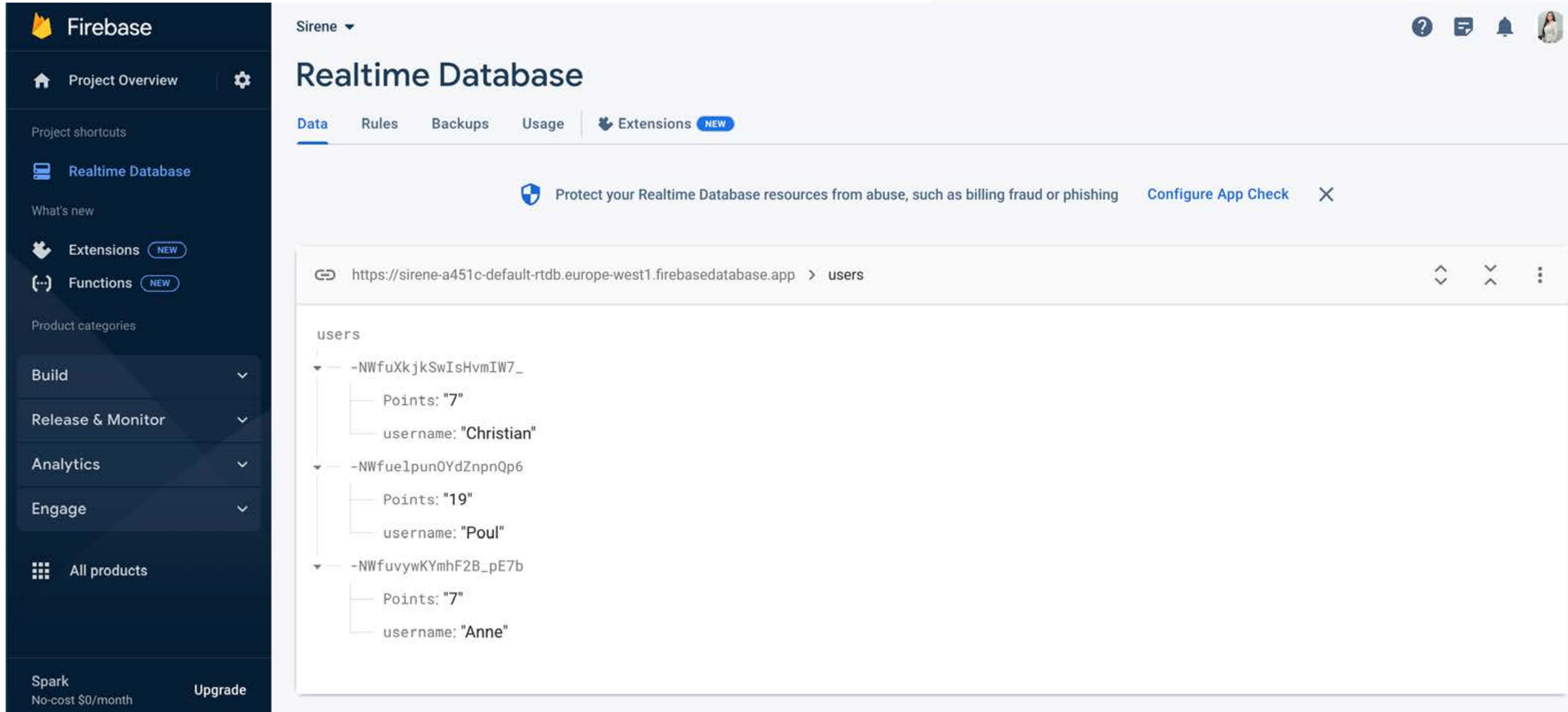


Postman // PUT-request



[Tilbage til aktuel side](#)

.00



The screenshot shows the Firebase Realtime Database console for a project named "Sirene". The left sidebar contains navigation options: Project Overview, Realtime Database, Extensions (NEW), and Functions (NEW). The main content area displays the "Realtime Database" page with tabs for Data, Rules, Backups, Usage, and Extensions (NEW). A notification banner at the top right reads "Protect your Realtime Database resources from abuse, such as billing fraud or phishing" with a "Configure App Check" link. The main view shows a tree structure of the database with the following data:

```
users
├── -NWfuXkjkSwIsHvmIW7_
│   ├── Points: "7"
│   └── username: "Christian"
├── -NWfue1pun0YdZnpnQp6
│   ├── Points: "19"
│   └── username: "Poul"
└── -NWfuvywKYmhF2B_pE7b
    ├── Points: "7"
    └── username: "Anne"
```

[Tilbage til aktuel side](#)

.00

Central line

OOONO



SIRÈNE

Designed to keep you safe.
Wherever. Whenever.

Photoshop collage for Sirène
.01 /Anne Lomborg

.00



Photoshop collage for Sirène
.02 /Anne Lomborg

.00

wearesirene.com

OOONO



SIRÈNE

Designed to keep you safe.
Wherever. Whenever.

Photoshop collage for Sirène
.03 /Anne Lomborg

OUTFRONT PRIME

.00