



Er det os, der styrer?

OS! Lektion 3

Hvem styrer os i butikken?

I Normal og Netto styrer ruterne os forbi en masse **ekstra synlige** hylder, så det bliver nemt at købe ting, vi ikke har planlagt.

Når man får en pakke, venter den i en butik! Firmaets AI holder øje med hvor alle pakker er, og bliver ved med at sende beskeder, indtil du henter din.



Hvorfor findes mælken bagerst i supermarkedet?
...og hvorfor skal vi altid stå i kø ved en masse slik?





I skal starte et lille app-firma.

I får brug for penge.

Heldigvis vil investorer fra det store firma AlgoCorp gerne mødes med jer, så i kan pitche jeres ide.

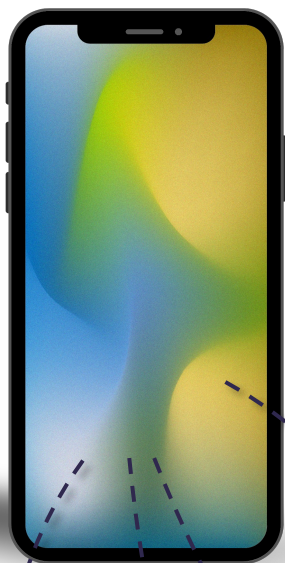
3 minutter pr. gruppe til sidst

I får travlt!





Hver for sig i gruppen:
Check jeres egne apps



Sid i gruppen. Tag et ark hver.

Læs de to designtricks – kan du genkende dem fra nogen apps, spil eller websider du bruger?

Kan I komme i tanke om nogen apps, der bruger mange tricks fra jeres ark?

Virker det?



Check også eksemplerne





I gruppen:

Find på jeres million-idé!

Tegn og skriv jeres app



Hvad hjælper I
brugerne med?

Hvorfor vil målgruppen
gerne bruge jeres app?

Hvad gør man i appen?

Vælg en målgruppe

FORÆLDRE

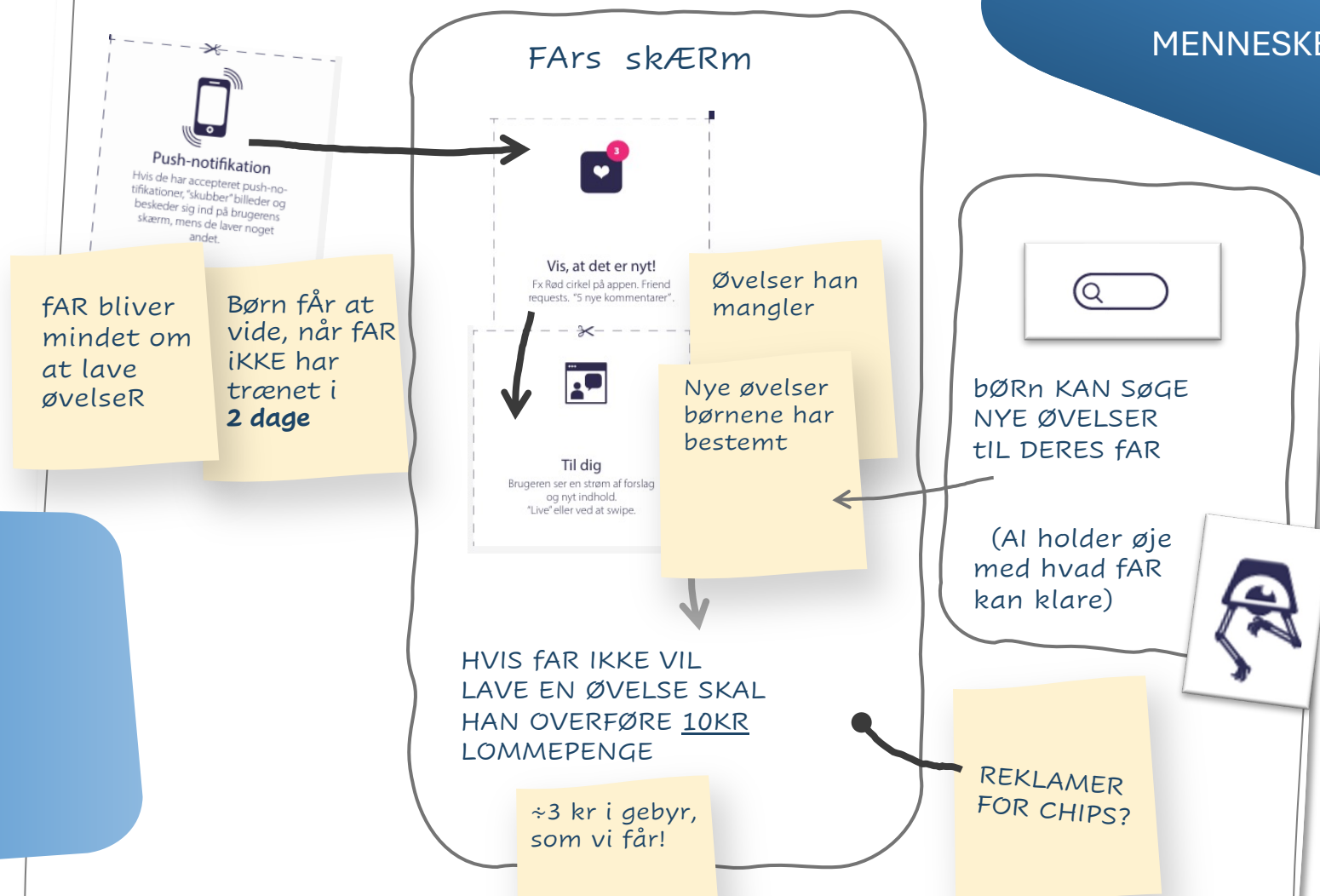
PENSIONISTER

NYE I DANMARK UDEN ARBEJDE

SKOLEELEVER

MENNESKER MED HANDICAP

"SLANK DIN FAR"





I gruppen:

Fastholdelse, AI og forretning



Fastholdelsesmekanismer



Hvad holder Aften og med?
Huser der, hvad vækker på
Hvad vil her? Hvem vil her?
Ting, vi gør, som vi vil?
Hvad kan den se vores bånd?
Hvad holder Aften om at hælde
og fyldt med glæde og
at, vi vil at se?



Lu mi hwe cty klab pld gwappern chn lgn plabst

Udfyldes, og kan limes fast på jeres koncept.

Brug tricks og idéer fra arkene.

Altid mere!

Sociale kræfter

Øjne, smukke ansigter eller én, vi tror, vi kender,
fanger hjernen bedre end ord.

Psykologik tip

1 Her er 2 tricks designere bruger. Kan du genkende dem?

Trick 1: Bedømmelser

Liges, kommentarer og andre tal opmuntrer brugere til at sammenligne, dele mere eller redigere indhold, for at få gode reaktioner.

Gør appen levende ved at lade brugerne vise deres støtte og meninger.

Fx Instagram, TikTok, Snapchat, YouTube, Wolt, Vinted, Temu, Uber

Trick 2: Synlige normer

Brugere ser på hinanden. Det skaber nysgerrighed, trends og kunstige normer, når det ser ud til, at noget på appen er almindeligt eller populært.

Sofie spiller lige nu 5 andre kugler med 12 andre indkøbskve.

Fx "Sofie spiller lige nu," 892 views, "142 anmeldelser," "populært i Aarhus," "dine venner følger..." "andre køber også",
Snoemag

2 Klip ud eller find selv på måder
at gøre det nemmere.

Tjen penge

Venner og følger

Hot lige nu



Brugers bedømmelse

AI-forslag efterligner
andre

alder, "digitale tvillinger" der t
kikker på de samme ting.

Alt er holder det
grimme væk

højeste kvalitet, hurtig levering, billig og godt. Appen har en lade oven i ting, der kan blive vist, eller ikke vist.

meget.

Email fra AlgoCorp:

Kære Team

Der er tusind andre tilbud på app-store og Google play.

Hvis vi skal give penge til jeres idé, skal appen kunne udkonkurrere alle de andre apps (og helst ting som arbejde, familie, søvn...) i kampen om brugernes opmærksomhed.

Skriv jeres plan for fastholdelse, AI og forretning inden pitch-mødet.

Brugerne skal styres til mere, når de bruger appen

Få dem tilbage, hvis de logger af

Og den skal tjene penge!



Grupperne i plenum:
Pitch for investorerne!

Pitch jeres apps ved tavlen

- 2-3 min. pr. gruppe
- Hvad er idéen? Hvad gør appen?
- Hvordan designer i styringen af brugerne?
- Kan appen tjene penge?

Resten af klassen må spille investorerne, og hjælpe med at stille spørgsmål



Elevens bog til næste gang

- Er det altid os der styrer?!
- Meningen er, at **de voksne** også skal lære noget!
- Hvad **vil I gerne fortælle** til jeres forældre?

Lektion 3. Hvem styrer?

Hjemmeopgave

1. Gør sætningen færdig for de voksne:
Det vigtigste, de voksne skal vide, er at ...

2. Vælg mindst 3 sætninger, som du har lyst til at gøre færdig, og fortæl de voksne om det.

- ☐ Det mest spændende, vi snakkede om, var ...
- ☐ Jeg vidste allerede godt, at ...
- ☐ Jeg vidste ikke, at ...
- ☐ Jeg lagde mærke til, at min app ...
- ☐ Jeg synes, det er smart, at apps ...
- ☐ Jeg synes, det er lidt irriterende, når apps ...

Info til mor og far

Vores apps og telefoner er lavet på en måde, der får os til at blive ved med at bruge dem – og komme tilbage igen og igen. Det er ikke tilfældigt.

Bag skærmen arbejder algoritmer. De prøver at finde ud af, hvad vi kan lide, og giver os mere af det. Det kan være videoer, billeder, nyheder eller profiler. Nogle gange rammer de rigtig – andre gange viser de os ting, vi egentlig ikke bryder os om, men som alligevel fanger vores opmærksomhed.

Designet er også med til at holde os fast. Det handler både om, hvordan appen ser ud, hvad den lærer om os, og hvordan vi kan være i kontakt med andre.

Det kan være smart og sjovt – men det kan også betyde, at vi bruger mere tid og energi, end vi egentlig har lyst til.

Spørgsmål, I voksne kan stille

- ☐ Peg og spørg på billedet – hvad er det her?
- ☐ Var der noget, du blev overrasket over?
- ☐ Hvem tror du, bestemmer mest, hvad du ser i en app - dig eller appen?
- ☐ Tror du, apps ved, hvad du godt kan lide?
- ☐ Hvad kan man gøre, hvis man ser nogen blive mobbet eller holdt udenfor?
- ☐ Hvad ville man ønske, at andre gjorde, hvis man blev mobbet eller holdt udenfor?