

Altid mere!



Der skal være noget at komme efter i en god app. Hvorfor vil brugerne gerne åbne den igen og igen?

Hvis I vil holde brugerne tilfredse, må der aldrig være "tomt".

1

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

Trick 1: Alle laver indholdet

Mange apps og sider virker, fordi creators eller andre firmaer hele tiden lægger noget op: Fx kommentarer, videoer, stories, nye skins, ting til salg.

Nogen gange kan de tjene penge fx på salg, donationer eller hvis andre ser reklamer på deres indhold.

Ses fx på:

Tiktok, Roblox, Capcut, Twitch,
eBay, Temu, DBA, Reddit, Wolt

Trick 2: FOMO

Brugerne checker appen tit, af frygt for at misse noget vigtigt.

Når der altid er mere risikerer brugerne at gå glip af beskeder, nyheder, updates, events, særlige gaver, næste sæson, eller dét de andre snakker om.

Ses fx på:

Beskeder, Snapchat, McDonald's, eBay, Temu, Netflix, Dress to Impress

2

Klip ud eller find selv på måder
at styre brugerne.



AI går i aktion,
hvis du er væk

AI sender påmindelser om,
hvad der foregår på appen,
hvis brugeren ikke checker i et
stykke tid.



Specifikt til dig



Nye notifikationer

Ny sæson!
Kommer snart

Events

Vis næste

Næste forslag

Fang opmærksomhed



Gode designere kan få bestemte ting til at springe frem fx med lyd eller lige midt i skærmen.

Hvis vi vil starte nye handlinger, skal vi **trænge igennem** brugernes opmærksomhed.

1

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

Trick 1: Synlighed

Lyse farver, tykkere bogstaver og former ses bedre. Bevægelse, pile og spotlight mens alt andet bliver mørkere kan guide øjet.

Hvad brugerne først, når de åbner appen? Hvad fanger øjet bagefter? Hvad vil designeren helst have brugeren til at se eller trykke på?

Fx Amazons orange knapper, videoer med bevægelse,

Trick 2: Notifikationer

Lyde, vibrationer og røde ikoner fanger os, og minder brugeren om at gøre noget bestemt, eller at åbne en app.

Nogle notifikationer ses på skærmen, andre kommer fra telefonen som lyde mens den ikke bruges.

Fx beskeder, vækkeur, email, bannere når telefonen er låst

2

Klip ud eller find selv på måder
at styre brugerne.



Al går i aktion når ...
... brugeren plejer at reagere,
have tid eller er det rigtige
sted.



Først og øverst

Anbring dét brugerne skal se
først når de logger ind, eller
øverst på skærmen.



Noget bevæger sig!

Klik her

Tryk her!



Push-notifikation

Automatisering



Apps "hjælper" brugeren hele tiden. Det føles nemmere, når man ikke skal vælge eller huske for meget.

Næsten uden, at brugeren behøver at tænke.

1

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

Trick 1: Ingen pauser

Næste afsnit i serien begynder af sig selv. Spil søger straks efter nye modstandere.

Træningsapps sender brugeren videre til næste øvelse, så man ikke bliver afbrudt. Godt til fastholdelse. Mindsker chancen for at brugeren lukker appen.

Fx, Netflix, Youtube. SnapChat, Tiktok, Fortnite, Apple Music

Trick 2: AI kender brugerens smag

Appen holder øje, og viser automatisk noget der mindrer om dét, du plejer at søge efter, klikke på, følge, købe eller stoppe op ved (nej, AI lytter ikke til din mikrofon hele tiden - men det føles tit sådan, fordi den er så god til at hente data overalt).

Fx Google Chrome, Safari, Amazon, YouTube, Tiktok

2

Klip ud eller find selv på måder
at styre brugerne.



Prøv lykken

AI finder straks noget nyt, når brugeren swiper eller klikker. Det føles som om vi bestemmer lidt. Ligesom en spilleautomat.



email:

password:

Husker din konto

Husk lige ...

Der kommer
et godt råd



Autostart



Fjernstyring

Besværligt med vilje



Hvis vi vil have mennesker til at gøre noget, skal det være nemt.

OK, køb nu eller like-knapper er tit store og nemme at ramme, mens nej tak eller afmeld er sværere at finde.

1

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

Trick 1: Valgt på forhånd

"Frie" valg er sat på "ja" fra starten. Folk checker sjældent deres indstillinger.

- ☒ AppCorp må dele mine fotos
- ☒ AppCorp må se, hvor jeg er
- ☐ Fremmede kan ikke skrive til mig
- ☒ Jeg betaler 169,- om måneden efter min gratis prøve

Fx Amazon, Elgiganten, YouTube, Instagram, Tiktok, iPhone, iPad, Android

Trick 2: Sludge

Appen gør bestemte ting besværligt. Stopklodser som advarsler, svært sprog og mange klik, sættes ind, før brugerne fx kan komme til at se prisen eller logge ud.

Sludge og friktion kan få brugeren til at droppe dét, de var igang med og gøre noget andet.

Fx Facebook, Vinted, Reshopper, Amazon

2

Klip ud eller find selv på måder
at styre brugerne.



Begrænset adgang



Ventetid



Gemt væk

Sæt det kedelige nederst,
gem valgmuligheder i en lang
menu, vis kun prisen til sidst.



Advarsel

"Vil du virkelig slette din
konto?"



Men først skal du
lige...

Fx accepter cookies, indtast
email, se en reklame

Sociale kræfter



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

1

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

Trick 1: Bedømmelser

Likes, 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 kigger med. I 2 andre indkøbskurve.

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

2

Klip ud eller find selv på måder
at styre brugerne.



Venner og følgere



Hot lige nu!



Brugers bedømmelser
Like, del, anbefal



AI-forslag efterligner
andre

Fx venner, andre på samme
alder, "digitale tvillinger" der tit
klikker på de samme ting



AI'er holder det
grimme væk

Gamification



Streaks, points, lykkeshjul, belønninger, små spil, udfordringer, badges og konkurrencer giver noget ekstra at lave, får en app til at føles sjov, og kan få bestemte valg til at virke ekstra spændende.

1

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

Trick 1: Udfordringer

Mange apps sætter mål op, fx dagens udfordring, levels, sværhedsgrader, optælling af hvor mange opgaver man har lavet, eller konkurrencer med andre.

Hjernen kan godt lide, at se en effekt, når vi gør noget. Det skaber tilfredsstillelse – men lokker også brugerne til at gøre det samme igen.

Fx Snapchat, 100 pushups, Minecraft, Duolingo, Hotels.com

Trick 2: Gaver og bonusser

Særlige belønninger, rabatter, skattekister, skins, overraskelser.

Fås fx ved at gøre noget på bestemte tidspunkter eller samle points. Kræver at man køber noget, åbner tit for at prøve lykken, eller bruger appen loyalt for at spare sammen.

Fx Duolingo, Temu, Snapchat, Fortnite, McDonald's, Julekalendre, Hotels.com, få nr. 10 gratis!

2

Klip ud eller find selv på måder
at styre brugerne.



Samlinger



Vis fremskridt

Fx "Skærmtid er faldet med
21% siden sidste uge"



Saftig feedback

Fx "flot!" og festlige lyde, når
brugeren gør noget godt



Streaks



00:09:43

Tidspres