

Analyse af en app

- et digitalt artefakt



Digital myndiggørelse

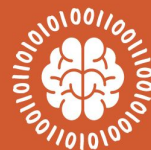
i teknologiforståelse



Digital
myndiggørelse



Digital design og
designprocesser



Computonel
tankegang

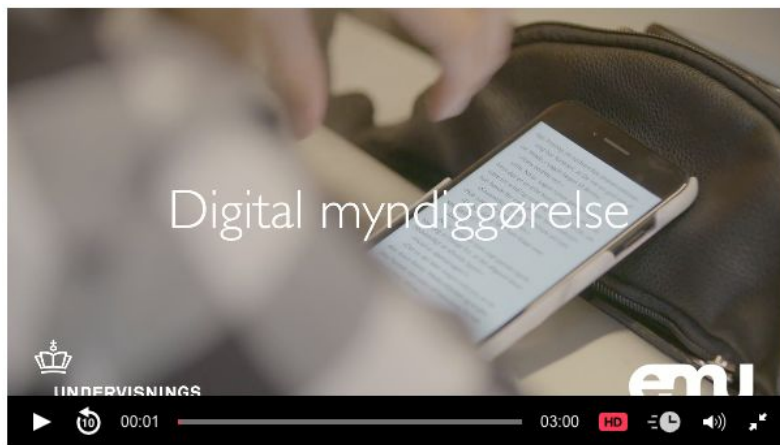


Teknologisk
handleevne

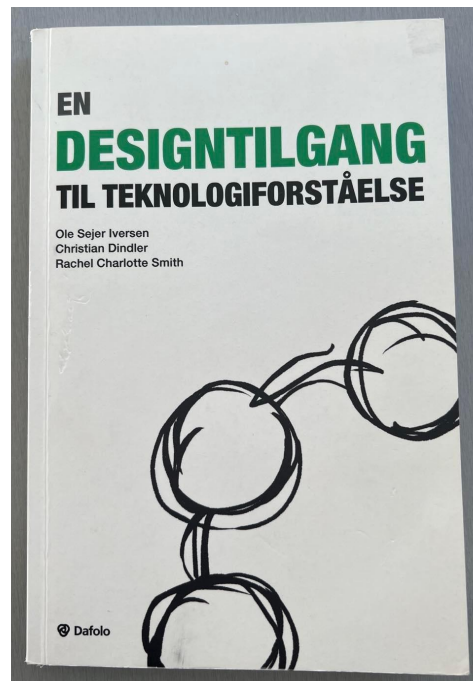
Beskrive
Vurdere
Handle med dømmekraft

Mål med at analysere en app

Analyse af digitale artefakter er en væsentlig kompetence i forhold til at forstå teknologiers konstruktion, formål, brug, værdi og konsekvens. Analysen i sig selv giver ikke klare svar, men kan være et metodisk udgangspunkt for at undersøge, reflektere, forstå og vurdere digitale artefakter og hvad de gør ved os. Ift. teknologiforståelse er det kompetenceområdet "Digital myndiggørelse", der er i spil



Inspirationskilder til analyse af apps



DESIGN

Design-
opgave

Feltstudier

Refleksion

Idé-
generering

Argumen-
tation

Fabrikation

FAB LAB
@SCHOOLdk

ANALYSE

Værdi

Brug

Konsekvens

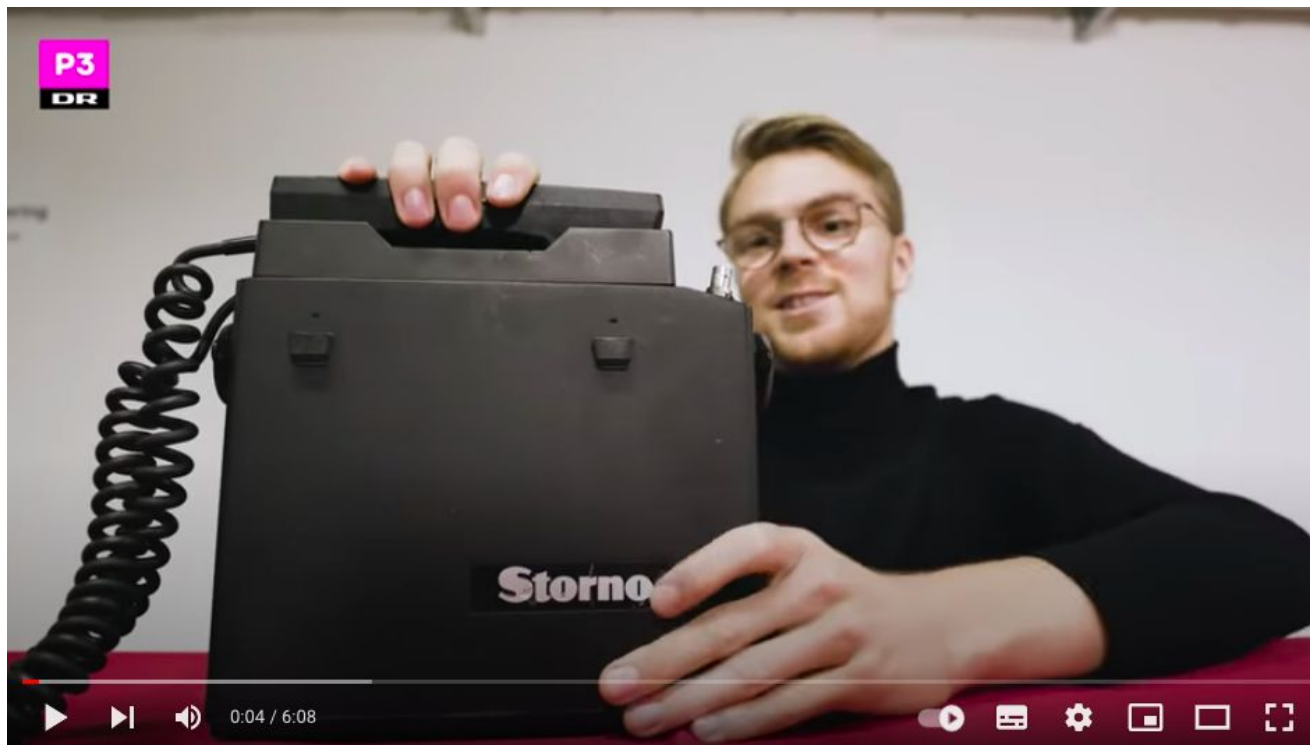
Formål

Argument

Teknologi

AARHUS UNIVERSITET

Telefonens historie



Hvad bruger vi mobilen til?

Smartphones

Din smartphone gemmer en stor del af dit liv - dine sociale kontakter, din bank, dit kørekort, dit NemId og meget andet. Smartphones har ændret intentionen med den oprindelige telefon, som havde den oprindelige funktion at ringe til og fra nogen. Du bruger din telefon på daglig basis med email, opringninger, tekstbeskeder, lytte til musik, dele videoer og billeder og meget andet.

Hele dit liv er på telefonen:

Identitetsstyring: Digital underskrift, NemId, CPR. NR.

Sociale tjenester: Twitter, facebook, Snapchat, Instagram....

Arbejdsjemed: mail, telefoni, informationer, nyheder, LinkedIn

Personfølsomme oplysninger: Kørekort, bankoplysninger, sygesikringsbevis...



TEKNOLOGI

Sådan ser din digitale pung ud i 2020

Hvornår kan du smide pungen i skuffen? Vi ser på, hvilke kort du kan have i den digitale pung i 2020 – og hvilke der er på vej.

Links til hurtig søgning af informationer

[Snapchats egen support side](#) og [Snapchats privatlivspolitik](#)

[Hvilke data gemmer Snapchat](#)

[Børns vilkår om Snapchat](#)

[SNAPS aktieværdi](#)

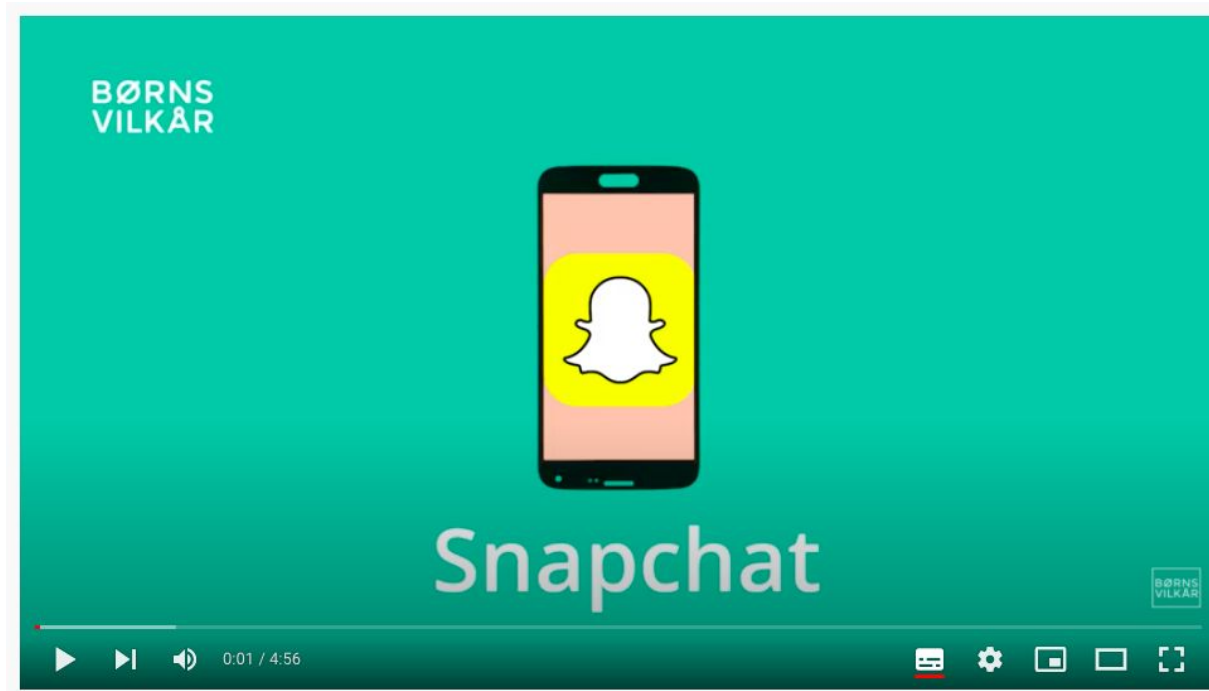
[Historien om grundlæggeren](#)

[Video om historien af snapchat](#)

Snapchat historisk



Hvad er snapchat?



Teknologianalyse



Teknologianalyse (beskriver appen i forhold til interaktion med brugeren, materialet (form, farve, placering på skærmen) og systemet bag appen)

Materialitet: Hvilke knapper, farver, placering på skærm, stiltpe, menuer eller kode kan man se? Hvordan er de sat sammen til en helhed på skærmen?

Interaktion: (Input) Hvad kan du? Bruges der kamera, tastatur, fotos, kontakter, lokalitet eller en sensor? (Output) Bruges der lyde, vibration eller skærm som tilbagemelding til dig?

Systemmodel: Hvilke data har appen adgang til? (Kig i "Indstillinger" og klik på app'en eller kig i indstillinger og anonymitet). Hvad sker der med den data, som appen har adgang til - hvem kunne have interesse i at købe dataen - Hvorfor er det nødvendigt at appen har adgang til de data? Har appen data fra andre folk, omverdenen eller andre systemer?



Formålsanalyse



Formålsanalyse (undersøger ideen og formålet med appen)

Formål: Hvilket tidspunkt/situation er appen tiltænkt at blive brugt? Hvilken brugergruppe er tiltænkt at bruge appen? Hvad forventer appen, at man teknisk kan i forvejen?

Funktion: Hvilke funktioner indeholder appen? Hvad kan man med appen? Skal tingene gøres i bestemt rækkefølge?

Betoning: Hvad er i forgrunden af appens design og hvad er i baggrunden? Hvad får designet os til at gøre? Er der funktioner, der er mindre eller mere tydelige end andre?



Brugsanalyse



Brugsanalyse (handler om at forstå hvordan/hvorfor appen giver handlinger, oplever og aktiviteter)

Adfærd: Hvilke vaner skaber appen? Hvordan anvender brugeren appen?

Oplevelse: Hvordan føles det at bruge appen - hvilke følelsesmæssige/sansemæssige oplevelser giver den?

Kontekst: I hvilke aktiviteter indgår appen? Hvordan påvirker appen situationer/aktiviteter? Skaber appen nye situationer/aktiviteter?



Værdianalyse



Værdianalyse (analyserer de værdier og interesser, der ligger bag appen og de krav, der er til appen. Altså intentionen bag appen)

Værdier: Hvilket verdenssyn/grundholdning afspejler appen - er der kendetegn i appen på, hvad der er godt, rigtigt eller forkert?

Interesse: Hvilke interesser tilgodeses med appen og hvilke tilgodeses ikke? Hvem har interesse i, at appen bruges?

Krav: Hvilke regler og love gælder/kan appen være underlagt? Hvem har stillet krav til appen?



Konsekvensanalyse



Konsekvensanalyse (ser på hvilke konsekvenser appen kan have for den enkelte, fællesskabet og for samfundet)

Betydning for individet: Hvad betyder appen for dig? Hvordan påvirker appen dig? Hvad er din holdning til appen?

Betydning for fællesskabet: Hvad betyder appen for et fællesskab? Hvordan påvirker appen fællesskaber? Hvilken betydning har appen for forskellige brugergrupper?

Betydning for samfundet: Hvordan påvirker appen vores samfund? Hvilken betydning har appen for vores samfund? Hvad er holdningen til appen i vores samfund?



Argumentationsanalyse



Argumentationsanalyse (hvad siger producenten om appen og hvilke grunde er der for at købe/bruge appen?)

Praktiske argumenter: Hvad fortæller producenten om produktets funktioner og brugbarhed?

Etiske argumenter: Hvad fortæller producenten om, hvordan produktet hjælper med at gøre “rigtige” og “gode” ting?

Følelsesmæssige argumenter: Hvad fortæller producenten om de følelser, vi kan opleve ved at bruge produktet?



Plenum



Spørgsmål



Udfordringer



Dilemmaer



Perspektivering

Analysemodel til elevbrug

[LINK til PDF](#)

Model til analyse af apps



Teknologianalyse (beskriver appen i forhold til interaktion med brugeren, materialet (form, farve, placering på skærmen) og systemet bag app'en)		
	Materialitet:	Hvilke knapper, farver, placering på skærm, stiltype, menuer eller kode kan man se? Hvordan er de sat sammen til en helhed på skærmen?
	Interaktion: Input	Hvad ser du? Hvad kan du? Bruges der kamera, tastatur eller en sensor?
	Interaktion: Output	Bruges der lyd, vibration eller skærm som tilbagemelding til dig?
	Systemmodel:	Hvilke data har app'en adgang til? (Kik i 'Indstillinger' og klik på app'en eller kik i indstillinger og anonymitet). Hvad sker der med den data, som app'en har adgang til - hvem kunne have interesse i at købe datan - Hvorfor er det nødvendigt at app'en har adgang til de data? Har app'en data fra andre folk, omvendt eller andre systemer?
Formålsanalyse (undersøger ideen og formålet med app'en)		
	Formål:	Hvilket tidspunkt/situation er app'en tiltænkt at blive brugt? Hvilken brugergruppe er tiltænkt at bruge app'en? Hvad forventer app'en, at man teknisk kan forvejen?
	Funktion:	Hvilke funktioner indeholder app'en - Hvad kan vi med app'en? Skal tingene gøres i en bestemt rækkefølge?
	Betoning:	Hvad er i forgrunden af appens design og hvad er i baggrunden? Hvad får designet os til at gøre? er der funktioner der er mindre tydelige end andre?
Brugsanalyse (fortæller hvordan/hvorfor app'en gøres/handles, opleves og anvendes)		
	Adfærd:	Hvilke vaner skaber app'en - hvordan anvender brugeren app'en?
	Oplevelse:	Hvordan føles det at bruge app'en - Hvilke følelsesmæssige/sansesmæssige opleves? Hvilke tilfældigheder kan vi sætte på app'en og designet?
	Kontekst:	I hvilke aktiviteter indgår app'en? Hvordan påvirker app'en situationer/aktiviteter? Skaber app'en nye situationer/aktiviteter?

[LINK til forslag](#)

til analysen

Tak for i dag

Værdianalyse (analyserer de værdier og interesser, der ligger bag en app og de krav, der er til denne app. Hvad er intentionen med app'en?)		
	Værdier:	Hvilket verdenssyn/grundholdning afspejler app'en - er der kendetegn i app'en på, hvad der er godt, rigtigt eller forkert?
	Interesse:	Hvilke interesser tilgodeses med app'en - og hvilke tilgodeses ikke? Hvem har interesse i, at app'en bruges?
	Krav:	Hvilke regler og love gælder/kan app'en være underlagt? Hvem har stillet krav til app'en?
Konsekvensanalyse (ser på hvilke konsekvenser app'en kan have for den enkelte, fællesskabet og for samfundet)		
	Betydning for individet:	Hvad betyder app'en for dig? Hvordan påvirker app'en dig? Hvad er din holdning til app'en?
	Betydning for fællesskabet:	Hvad betyder app'en for et fællesskab? Hvordan påvirker app'en fællesskaber? Hvilken betydning har app'en for forskellige brugergrupper?
	Betydning for samfundet:	Hvordan påvirker app'en vores samfund - Hvilken betydning har app'en for vores samfund? Hvad er holdningen til app'en i vores samfund?
Argumentationsanalyse (hvad siger producenten om app'en og hvilke grunde er der for at købe/bruge app'en?)		
	Praktisk:	Hvad fortæller producenten om produktets funktioner og brugbarhed?
	Etisk:	Hvad fortæller producenten om, hvordan produktet hjælper med at gøre "rigtige og gode" ting?
	Følelsesmæssig:	Hvad fortæller producenten om de følelser, vi kan opleve ved at bruge produktet?