




# 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)

	<b>Materialitet:</b>	Hvilke knapper, farver, placering på skærm, stiltype, menuer eller kode kan man se? Hvordan er de sat sammen til en helhed på skærmen?
	<b>Interaktion:</b> Input	Hvad ser du? Hvad kan du? Bruges der kamera, tastatur eller en sensor?
	<b>Interaktion:</b> Output	Bruges der lyde, vibration eller skærm som tilbagemelding til dig?
	<b>Systemmodel:</b>	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 dataen - Hvorfor er det nødvendigt at app'en har adgang til de data? Har app'en data fra andre folk, omverdenen eller andre systemer?


## Formålsanalyse (undersøger ideen og formålet med app'en)

	<b>Formål:</b>	Hvilket tidspunkt/situation er app'en tiltænkt at blive brugt? Hvilken brugergruppe er tiltænkt at bruge appen? Hvad forventer app'en, at man teknisk kan i forvejen?
	<b>Funktion:</b>	Hvilke funktioner indeholder app'en - Hvad kan vi med appen? Skal tingene gøres i en bestemt rækkefølge?
	<b>Betoning:</b>	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 (forstå hvordan/hvorfor app'en giver handlinger, oplevelser og aktiviteter)

  	<b>Adfærd:</b>	Hvilke vaner skaber app'en - hvordan anvender brugeren app'en?
	<b>Oplevelse:</b>	Hvordan føles det at bruge app'en - Hvilke følelsesmæssige/sansemæssige opleves? Hvilke tillægsord kan vi sætte på app'en og designet?
	<b>Kontekst:</b>	I hvilke aktiviteter indgår app'en? Hvordan påvirker app'en situationer/aktiviteter? Skaber app'en nye situationer/aktiviteter?

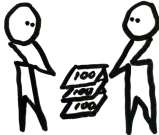
**Værdianalyse** (analyserer de værdier og interesser, der ligger bag en app og de krav, der er til denne app. Hvad er intentionen med app'en?)

	<b>Værdier:</b>	Hvilket verdenssyn/grundholdning afspejler app'en - er der kendetegn i app'en på, hvad der er godt, rigtigt eller forkert?
	<b>Interesse:</b>	Hvilke interesser tilgodeses med app'en - og hvilke tilgodeses ikke? Hvem har interesse i, at app'en bruges?
	<b>Krav:</b>	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)

	<b>Betydning for individet:</b>	Hvad betyder app'en for dig? Hvordan påvirker app'en dig? Hvad er din holdning til app'en?
	<b>Betydning for fællesskabet:</b>	Hvad betyder app'en for et fællesskab? Hvordan påvirker app'en fællesskaber? Hvilken betydning har app'en for forskellige brugergrupper?
	<b>Betydning for samfundet:</b>	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?)

	<b>Praktisk:</b>	Hvad fortæller producenten om produktets funktioner og brugbarhed?
	<b>Etisk:</b>	Hvad fortæller producenten om, hvordan produktet hjælper med at gøre "rigtige og gode" ting?
	<b>Følelsesmæssig:</b>	Hvad fortæller producenten om de følelser, vi kan opleve ved at bruge produktet?