

MeetMe - GK1



Link til Github: <https://github.com/Luke2610/GK1>

Lucas Peter Veis - S144264
HA.it 5. Semester
Innovation og ny teknologi
Gruppe 6

Ordoptælling	
Statistik:	
Sider	5
Ord	1.795
Tegn (uden mellemrum)	9.119
Tegn (med mellemrum)	10.900
Afsnit	15
Linjer	129
<input checked="" type="checkbox"/> Medtag tekstfelter, fodnoter og slutnoter	
Luk	

Indledning

MeetMe er en social event platform, hvis hovedmål er at bringe mennesker sammen til forskellige begivenheder. Fra padel til biografter, skal MeetMe være stedet hvor man har mulighed for at danne nye relationer gennem spændende begivenheder planlagt af brugerne selv. MeetMe's brugere skal have mulighed for at kunne oprette events og deltage i andre brugeres events på tværs af aldre, lokationer og hobbyer. Der vil i denne rapport fremgå hvordan idéen bag MeetMe opstod. Vi har bl.a. benyttet SPRINT og det vil fremgå hvordan de 5 trin er blevet brugt. Derudover er der blevet inddraget feedback fra brugere i form af pitches og spørgeskemaer. Efterfølgende vil der blive lagt vægt på trin 4 i SPRINT, prototypen, og hvordan denne er designet. Til sidst vil der være et afsnit om læring gennem Innovation og ny teknologi.

Hvordan opstod MeetMe?

Den generelle idé med MeetMe er at oprette en platform, hvor brugeren har mulighed for at oprette events, som andre brugere kan tilmelde sig. Brugere skal have mulighed for at oprette hvilke som helst event, så flest hobbyer kan være repræsenterede på platformen. Dette skal både inkludere sportsgrene, men også flere "dagligdags" aktiviteter, som biografer, fester og restaurantbesøg. Ved oprettelsen af begivenheder skal brugerne have mulighed for at opstille nogle betingelser, hvis de har specifikke ønsker til hvem der kan deltage i deres begivenhed. Når andre brugere så vælger at deltage i deres MeetMe begivenhed, skal tilmeldte brugere have mulighed for at chatte med hinanden, hvis der f.eks. er nogle specifikke ting der skal aftales ift. begivenheden. Et konkret eksempel på dette kunne være den fiktive bruger Mark. Mark ønsker at spille badminton på en dato, hvor ingen af hans venner har mulighed for at deltage. Badminton er svært at spille alene, og derfor har Mark brug for en at spille med. Mark har derfor, gennem MeetMe mulighed for at oprette en badminton-begivenhed på denne dato. Hvis han har nogle specifikke ønsker eller betingelser til modstanderen, kan han skrive det i beskrivelsen. Herefter har andre brugere, som også ønsker at spille badminton på denne dato, mulighed for at deltage i Marks begivenhed.

SPRINT

Gennem forløbet hvor MeetMe blev startet blev der benyttet SPRINT metoden. SPRINT metoden består af 5 trin: Map, Sketch, Decide, Prototype og Test (Snackable Idea, 2017).

I første trin, Map, stillede vi os selv tre simple spørgsmål: Hvilket problem prøver vi at løse? Hvilken værdi skaber vi for vores brugere? Og hvad er vores hovedantagelser, som vi skal have afprøvet? Hovedproblemet vi prøver at løse med MeetMe er, at det er svært at arrangere begivenheder med mennesker man ikke kender i forvejen. Dette prøver vi at afhjælpe vha. MeetMe, som skal gøre det nemt at oprette begivenheder, og endnu nemmere at tilmelde sig. Dette kan skabe værdi for brugerne på forskellige måder. Det kan hjælpe brugere med at dyrke mere sport, da det bliver nemmere at planlægge. Det kan også hjælpe brugere med at socialisere og skabe nye relationer, som før kunne være svært. Alt dette bygger dog på en antagelse at der er mennesker som ønsker at benytte en ny applikation, hvor de kan oprette og tilmelde sig til begivenheder med ukendte mennesker. I bilag 1 ses en flowchart over hvordan brugere skal have mulighed for at bevæge sig igennem og integrere med applikationen.

I næste trin, Sketch, handler det om at tegne/modellere nogle mulige designs til ens applikation. Vores design tager meget inspiration fra andre platformapplikationer. En platform applikation er en applikation hvor ens brugere både er 'købere og sælgere' (Eisenmann et al., 2006). Brugerne skaber værdi for hinanden. På MeetMe skaber brugerne værdi for hinanden ved at oprette begivenheder, og deltage i hinandens. Vi tager især inspiration fra madleveringsapplikationen Wolt. Selvom Wolt opererer på et helt andet marked end MeetMe, så er måden hvorpå applikationen fungerer meget ens, og derfor tager vi meget inspiration derfra. Appen skal dog ikke være 1:1, og derfor har vi også taget valg, der bedre passer vores ide. Vores designs kan ses i bilag 2. Disse design har været gennem nogle iterationer, og derfor er trin 3, Decide, også dermed færdiggjort. Trin 3 handler om at vælge mellem forskellige designs, og arbejde sig mod at lave en reel prototype. Vi synes at det her var relevant at inddrage mulige brugere af vores applikation fremfor at vente til at en reel prototype var færdigudviklet.

Brugerinddragelse

For at kunne lave en brugerundersøgelse er det relevant at vide, hvem ens brugere er. Vi startede derfor med at pitche MeetMe overfor andre grupper ad flere omgange. Første omgang var en relativ løs præsentation, hvor vi fremlagde vores ide om en event applikation der skulle bringe mennesker der ikke kender hinanden sammen. Den generelle feedback var meget positiv omkring sådan en applikation. Der var dog enkelte der absolut ikke kunne se idéen i sådan en applikation, så vi måtte derfor arbejde videre med idéen, så den var mere konkret. Vores anden

pitch var en rigtig fremlæggelse, hvor vi fremlagde vores SPRINT forløb. Diskussion faldt især på vores målgruppe, hvor mange forskellige synspunkter blev lagt frem, både fra de andre grupper, men også os selv. Efter denne diskussion var der bred enighed i at der aldersmæssigt ikke er en konkret gruppe vi skal ramme, men for at kunne konkretisere produktet, må vi starte med at ramme brugere i alderen 20-30+ år. Dette fik os til at udarbejde et spørgeskema, som vi sendte ud til denne målgruppe. Spørgeskemaet ses i bilag 3.

Det var vigtigt at få bekræftet vores antagelse fra Trin 1 i SPRINT forløbet: Brugere ønsker at oprette og deltage i events med ukendte mennesker. Spørgsmål 1 i spørgeskemaet gik derfor ud på at fortælle ideen med applikationen, og spørge respondenterne om de kunne se en fordel og benytte sådan en applikation. Et klart flertal af adspurgte svarede ja til dette. Det er vigtigt at huske på at selvom en majoritet af respondenterne siger ja til at benytte sådan en applikation, kan man aldrig vide sig sikker på om de faktisk vil benytte den når den kommer på markedet. Af de respondenter der svarede nej, svarede de fleste at de ikke føler det er nødvendigt med denne app, da de allerede har en stor nok omgangskreds til at være social med. Efterfølgende præsenterede vi respondenterne for vores sketches af applikationen fra Trin 2 i SPRINT. I spørgsmål 3 spurgte vi dem om de følte at applikationen så overskuelig ud, og om de havde andre kommentarer til applikationen. Næsten alle svar var positive, med mange kommentarer om overskueligt og intuitivt design, som ligner mange andre apps i dag. Da vores sketches også ligger op ad allerede eksisterende løsninger på andre markeder, så er dette meget logiske svar. Det vigtigste for os i første prototype er dermed at få funktionaliteten på plads, og gøre dette intuitivt, så vi efterfølgende kan ændre i applikationens layout. Vores næste mål var derfor at lave en prototype af MeetMe.

Prototype

MeetMe er en mobilapplikation bygget i React Native. React Native er et Javascript framework som skriver og oversætter Javascript kode til native iOS og Android kode (O Reilly, 2022). I opbygningen af vores prototype var der nogle hovedpunkter der skulle opnås: Muligheden for at logge ind og ud, skrive og læse fra database, og have mulighed for at kunne bevæge sig gennem nogle forskellige views. React Native applikationer er opbygget af komponenter, som nemt kan genbruges på tværs af applikationer. Store dele af vores prototype består da også derfor af komponenter hentet fra undervisningen og andre git repositories (Egilak et al., 2022;

Frances, 2021/2022). Disse er dog blevet ændret og tilpasset vores prototype, idet vi har haft andre behov og æstetiske ønsker. Prototypen består af tre-fire funktionelle views. Login-skærm, Hjemme-skærm, Opret Event-skærm og Profil-skærm. Vi benytter Google's Firebase som database. På forsiden fremgår der link til Github, hvor koden og en demo af prototypen ligger.

Loginskærmen består af to funktioner der skal håndtere registrering af bruger og login. For at holde prototypen simpel foregår de to funktioner i samme <Textinput>, så vi kan nøjes med ét input til emailen og ét til passwordet. Når en bruger er blevet oprettet og efterfølgende logget korrekt ind, navigeres de videre til MainContainer, som består af en bottom tab navigator, hvor prototypens forskellige views er. Når man er logget ind, kommer man ind på Hjemmeskærmen. I prototypen har brugeren mulighed for at se alle events opstillet i en horisontal <Flatlist>. Dette skal i en senere prototype rykkes ind i Event-skærmen, som i denne prototype er tom. I en senere prototype skal hjemme-skærmen være individuel for hver bruger. Her skal vises foreslåede/sorterede events. Det kan være baseret på lokation, hobbyer eller dato. I den nuværende prototype er det ikke muligt at integrere med viste events. Dette skal i en senere prototype også implementeres, så man kan tilmelde sig events. Den næste skærm er Opret Event. Her er der mulighed for at oprette et event. Brugeren har mulighed for at vælge navn, type og lokation af deres events. Det skal senere være muligt at tilføje dato, billeder og beskrivelser af ens events. Til sidst er der Profil-skærmen. Her er det muligt at se email på den nuværende bruger og at kunne logge ud. I denne prototype består en bruger af email + password. Det skal i en senere prototype være muligt at have en fuld brugerprofil. Udover allerede nævnte funktioner som skal implementeres i senere prototyper, skal prototypen have en større ændring i design, så den bedre ligner de sketches vi har lavet i SPRINT. Prototypen er mest af alt et proof of concept, da den endnu ikke indeholder de nødvendige funktioner for at være fuldt funktionel. Trin 5 i SPRINT er derfor ikke udført, da det blev vurderet at prototypen ikke er i et stadie, hvor det giver mening at lave en brugerundersøgelse baseret på prototypen.

Refleksioner

Gennem de første uger med Innovation og ny teknologi har jeg lært mange nye ting. Jeg synes især at SPRINT metoden er spændende at arbejde med, da den hjælper med hurtigt at få en ide realiseret og fremlagt foran brugere. Desuden har det været svært, men alligevel lærerigt, at skulle pitche MeetMe overfor brugere og andre grupper, da det til tider kan være svært at

modtage kritik for noget man selv har udviklet. Det skaber dog samtidig samtaler og diskussion som man kun kommer klogere og mere erfaren ud af. React Native har været vanskeligt at arbejde med, da det er en del anderledes sammenlignet med tidligere kodesprog, som vi har benyttet. Når man dog først er kommet i gang, er det relativt simpelt og overskueligt at arbejde med, og det er smart at man kan kode til flere enheder på én gang. Jeg ser frem tid at arbejde videre med vores prototype, og i sidste ende sidde med et rigtigt produkt i hånden.

Litteraturliste

Eigilak, emldigi, & SebastianRosenquist. (2022). *CBS - Innovation & ny Teknologi 2022*.

<https://github.com/Innovationg-og-ny-teknologi-2021>

Eisenmann, T., Parker, G., & Alstyne, M. W. V. (2006). Strategies for Two-Sided Markets. *Harvard Business Review*, 84(10), 92–101.

Frances, M. (2022). *Mattfrances/FirebaseExpoAuthentication* [JavaScript].

<https://github.com/mattfrances/FirebaseExpoAuthentication> (Original work published 2021)

O Reilly. (2022). *1. What Is React Native? - Learning React Native [Book]*.

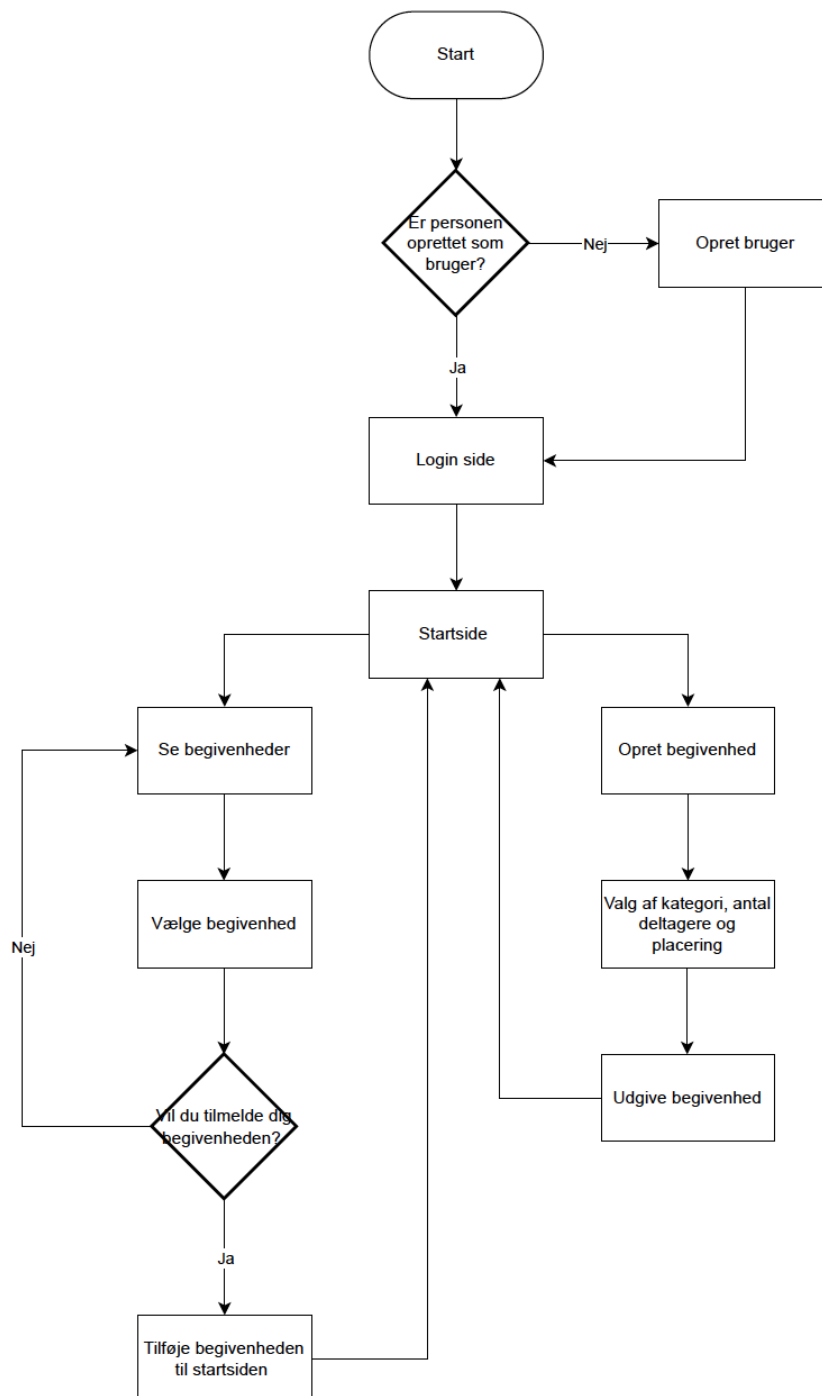
<https://www.oreilly.com/library/view/learning-react-native/9781491929049/ch01.html>

Snackable Idea. (2017, september 1). “*Sprint*” by Jake Knapp—*BOOK SUMMARY*.

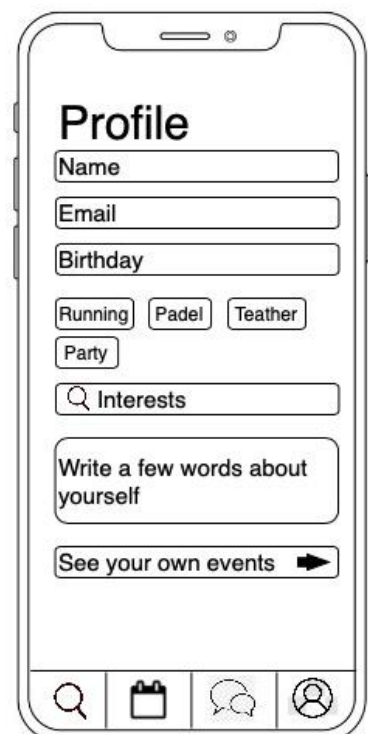
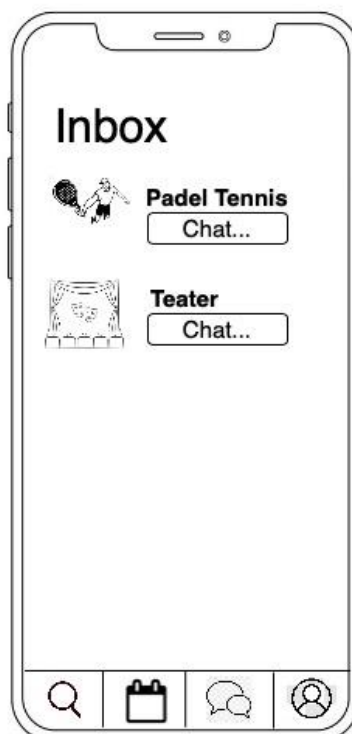
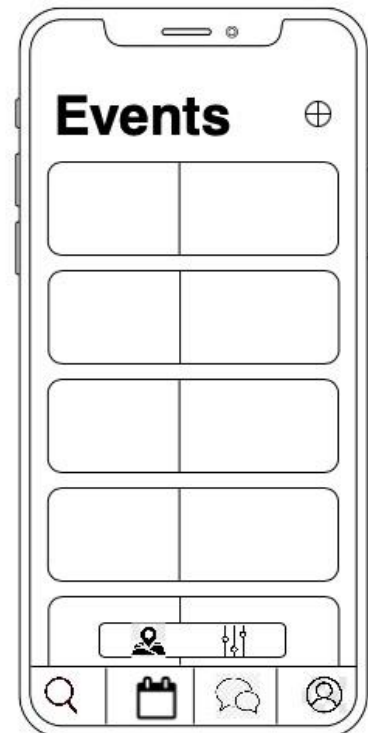
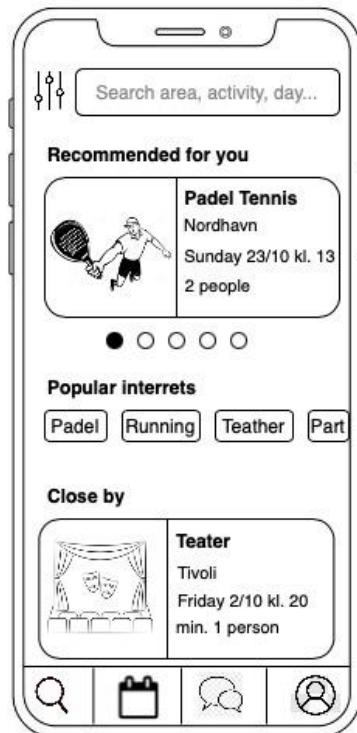
<https://www.youtube.com/watch?v=-ivb5R-44ww>

Bilag

Bilag 1: Map



Bilag 2: Sketch



[Bilag 3: Spørgskema svar](#)

Eksternt bilag. Ligger på Github og i Zipfilen som "Bilag 3.pdf".