

# Flow 3

## Byg en app

### Projektbeskrivelse (fra moodle CPH-business)

I flow 3 skal I designe en prototype til en mobil app. I vælger selv den type enhed/smartphone eller tablet I udvikler til, såvel som operativsystem. I skal bruge Adobe XD til at demonstrere skærmene i appen og brugerens flow.

I skal vælge en virksomhed eller organisation og forestille jer at de ønsker at gå på markedet med et produkt eller en service, hvor samspillet med ét eller flere af **FNs verdensmål** er et væsentligt element i produktets kvalitet for kunden. I skal naturligvis vælge en virksomhed og et produkt, hvor det giver mening at skabe en app og hvor ét eller flere af FNs verdensmål passer ind i konceptet.

### Den oprindelige løsning, både produkt og skriftlig dokumentation

**Virksomhed/institution:** Miljø- og fødevareministeriet.

**Vores indvirkning:** Udefra kommende freelancere, der producerer en app i samarbejde med ministeriet til miljø- og fødevareministeriet.

**Ide:** Miljø- og fødevareministeriet lancerer en informations/inspirations app, om hvordan man kan gøre små ting i hverdagen, der gør os mere miljøvenlige. Appen skal indeholde relevant information om miljø, forurening og FN's Verdensmål, samt en to-do liste til brugeren, som vejleder brugeren til at gøre nogle af de små ting i hverdagen, som har indvirkning. Man kan optjene point ved at gøre tingene i to-do listen, og for de point kan man donere penge til en velgørehed.

Pengene kan indtjenes via brug af app og reklamer.

**Relevante FN verdensmål:** Nr. 7 bæredygtig energi, nr. 12 ansvarligt forbrug og produktion, nr. 13 klimaindsats, nr. 14 livet i havet og nr. 15 Livet på land.

### **Kvaliteter/værdier**

- Viden om miljø, vand, forbrug, genbrug, forurening osv.
- Viden om hvad vi borgere kan gøre for at blive mere miljøvenlige

## Funktioner

- To do liste- Man kan krydse af: Pant, affaldssortering, strømbesparelse, osv.
- Nyheder i form af artikler om miljø og klima.

## Belønningen

- Visuel illustration af et scoringssystem, som er procentvis. Cirkeldiagram illustreret med et ur
- Opnå point, som kan bruges til at donere penge til et godt formål/velgørenhed.

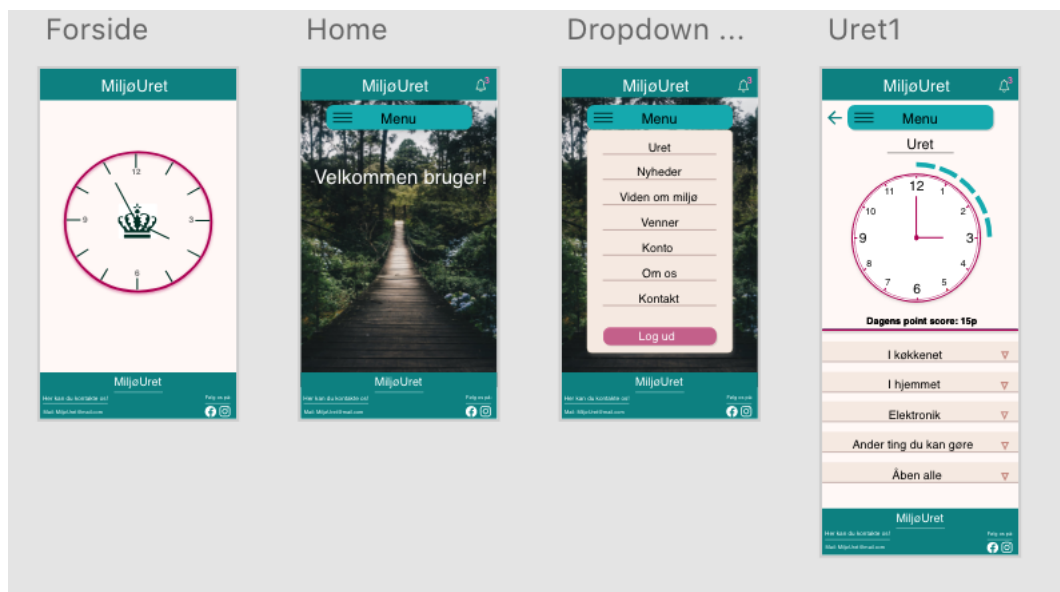
Penge indtjenes ved reklamer og normal brug af app.  
Der er tale om små tal f.eks. 50øre eller et par kroner.

Link til skriftlig rapport:

<https://documentcloud.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:7fcfb55f-98a7-42e6-95d4-f3babcd08b0>

Link til skitse i Adobe XD:

<https://xd.adobe.com/view/f5d082b5-3615-43fe-b3b9-c33126f02315-a083/>

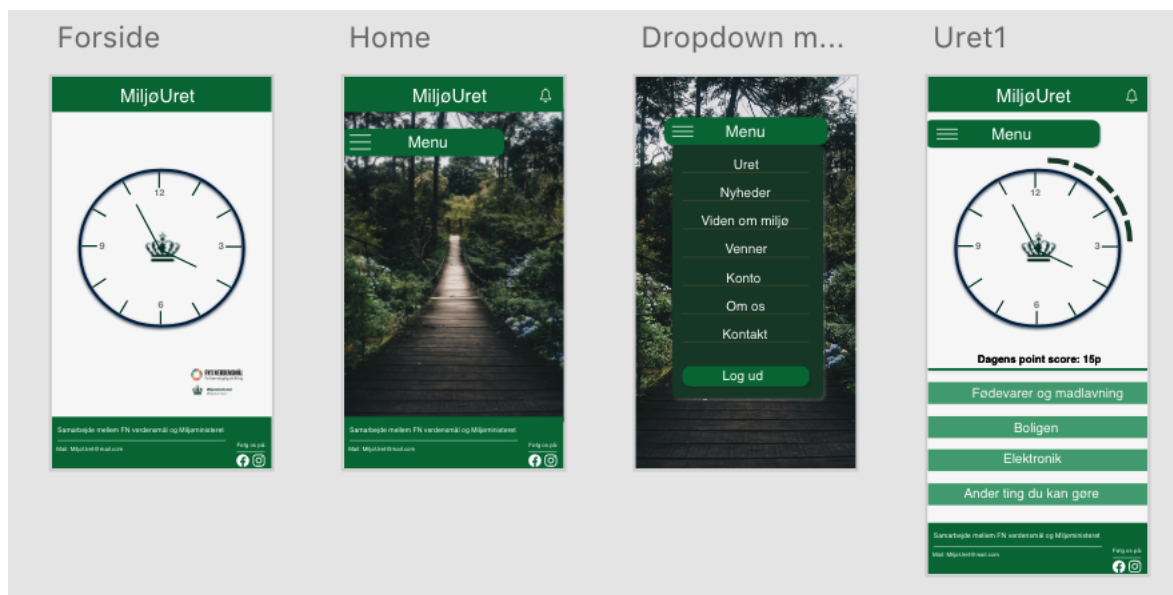


### **En forbedret løsning (remake) med forklaring og begrundelse af forbedringer**

#### **Overvejelser og begrundelse for ændringer:**

Som en del af vores feedback, fik vi at vide, at det var svært at se hvem afsenderen, af appen var. På baggrund af vores feedback, indsatte jeg både FN's og Miljøministeriets logoer på vores loadingpage, og skrev om samarbejdet i footeren, så det var klart for brugeren at se, hvem afsender er.

Derudover har jeg ændret lidt i farvetonerne, hvor jeg har været inde på miljøministeriets hjemmeside, og brugt pipetteværktøjet, så farverne på appen, var i harmoni med deres.



Link til remake Adobe xd:

<https://xd.adobe.com/view/e5f7f1b4-eb03-4966-b060-5feda2cc57b1-b0a4/>

#### **Refleksion over egen læring**

Jeg har i denne proces, især lært om forskellen mellem en app og en hjemmeside. Der er mange overvejelser man skal gøre sig, så det fremstår som en app, og ikke forveksles med en hjemmeside. Jeg har fået en bedre forståelse, for hvilke tanker man skal gøre sig, når man har et samarbejde imellem to virksomheder – og skal have begge deres budskaber og designs med i tankerne. Til slut har jeg fundet ud af, at det vigtig at have begge afsender med i designet, og gøre det klart for brugeren hvem der står bag appen.