

Andreas Thrane Andersen  
Gustav Egebjerg-Møller  
Kristoffer Wienmann Biehl Christiansen

## Projektbeskrivelse Online Kasino

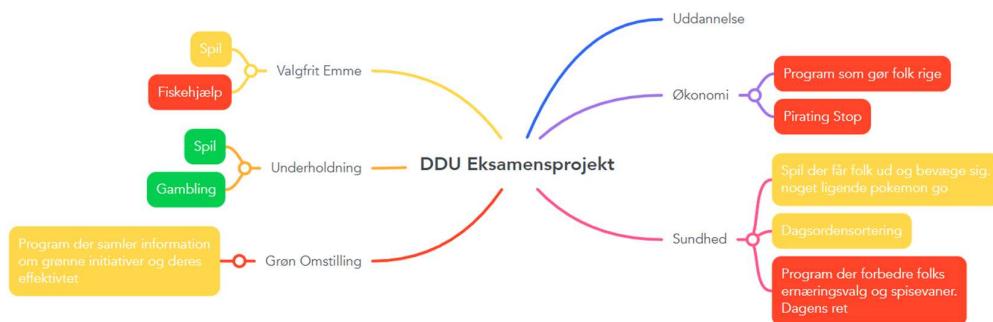
## Indholdsfortegnelse

## Projektbeskrivelse

### Problemidentifikation

### Idegenerering

For at identificere et problem til brug i vores projekt lavede vi en brainstorm, som vi hovedsageligt baserede på de emner, som projektoplægget havde som eksempler. Her skrev vi alle de mulige produkter vi kunne komme på ned, så vi havde et udgangspunkt for arbejdet. Projektoplæggets emner blev brugt da vi ville sørge for ideerne var dannet på et fornuftigt grundlag. Her satte vi de forskellige ideer op i et skema og brugte lyskurve metoden til at sorte ideen for at finde de ideer som vi følte var bedst.



### Problemsortering

Her valgt vi spil og en gambling side som de to ideer der var grønne. Disse ideer var dem vi så det største potentiale i at arbejde videre med da disse emner er bygget på at være underholdende og derfor automatisk ville have noget værdi for mulig bruger. Udover dette så vi også en god mulighed for at kombinerer vores produkt med en af de andre emner, da et underholdnings produkt godt være relevant for en af de andre emner samtidigt med at være underholdende.

Ud fra dette koncept om at kombinerer et underholdning og et af de andre emner fik vi ideen at lave et produkt som kombinerer gambling og velgørenhed ved at bruge deres overskud på velgørenhed. Dette ville nemlig resulterer i at vores produkt nemt ville kunne stå ud på et proppet markedet og nemt fremstå som et bedre alternativ til resten af branchen da vores produkt støtter noget godt.

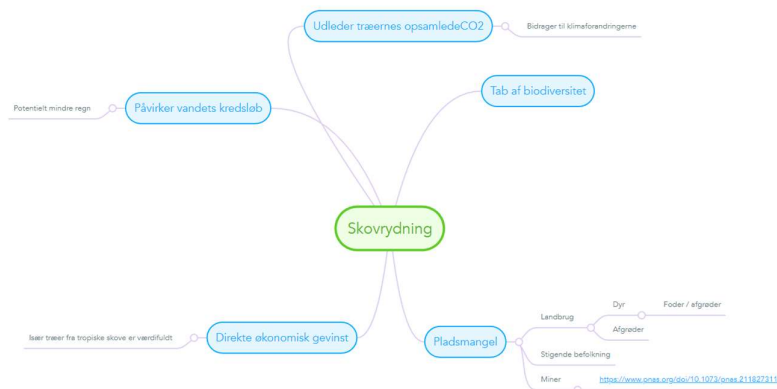
Da vi skulle vælge en velgørenhed som vi kunne hvorvidt kunne være en passende velgørenhed at støtte valgte vi først at grøn omstilling ville være bedst arbejde med. Dette er fordi det er en af de bredste problemstillinger blandt de givne emner, samt at være det problem som nemmest kan løses ved at kaste penge efter det.

Andreas Thrane Andersen  
Gustav Egebjerg-Møller  
Kristoffer Wienmann Biehl Christiansen

Vi ville dog specificere problemet yderligere og valgte at vi ville undersøge Deforestation / Reforestation i vores problemanalyse. Dette specifikke problem så ud til at have et stort potentiale da den kendte youtuber MrBeast allerede har nogle år siden kørt en succesfuld kampagne hvor han kunne på en meget marketingsvenlig måde kunne oversætte en dollar til et træ plantet. Hvilket betyder at modtageren tydeligt ved hvad deres penge er gået til og hvor mange træer de har plantet. Udover dette så skaber reforestation også en føles hos modtageren at de gør noget aktivt for miljøet.

Deforestation / reforestation

## Problemanalyse

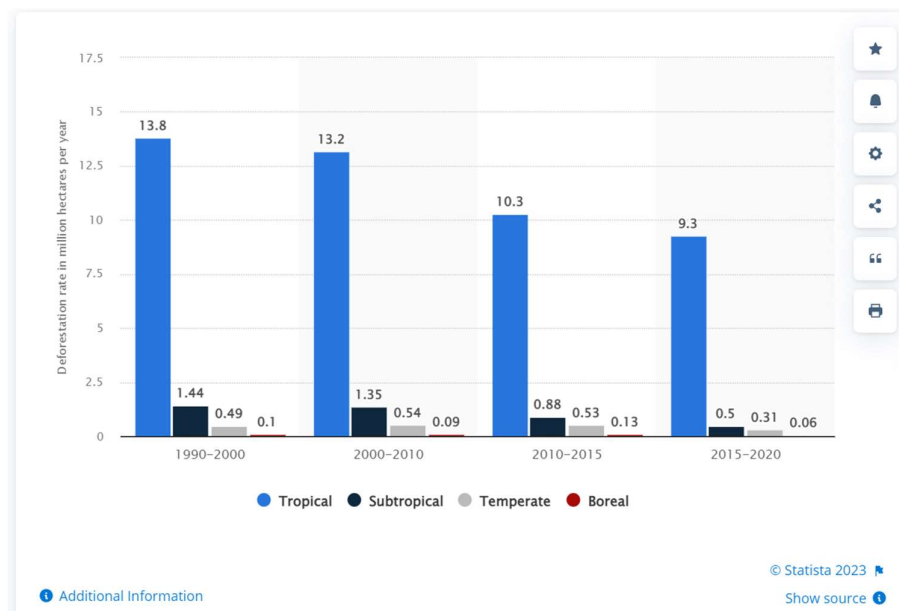


### Nøgleproblem: Illegal og/eller overdreven skovrydning

#### Hvorfor er problemet aktuelt?

På trods af det at den globale skovrydning har været nedadgående gennem de sidste par årtier, er skovrydningen stadig meget stor. Faktisk siger det mere om hvor stor skovrydningen har været tidligere, end om hvor "lille" den er nu.

Andreas Thrane Andersen  
Gustav Egebjerg-Møller  
Kristoffer Wienmann Biehl Christiansen



<https://www.statista.com/statistics/1292859/global-rate-of-deforestation-by-climatic-domain/>

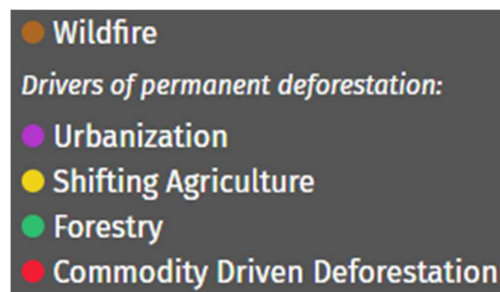
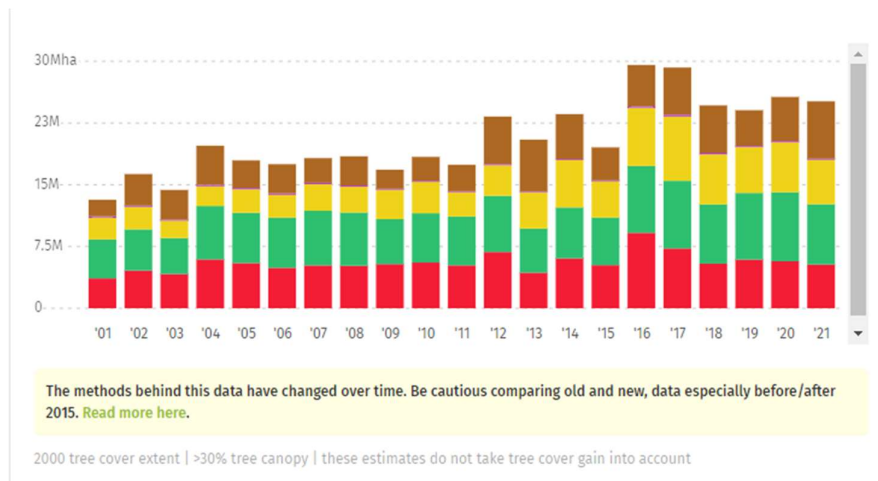
Denne graf beskriver i øvrigt skovrydningen i enheden "hektar skov ryddet pr. År". Det er misvisende at den falder, givet at skovrydningsraten, så at sige, ikke vil falde lige så meget, da den totale mængde skov falder som mængden af skov der ryddes stiger. Denne kilde påpeger, at skovrydningsraten endda har været stigende gennem nogenlunde samme periode.

<https://research.wri.org/gfr/forest-extent-indicators/forest-loss>

### Hvilke konsekvenser fremstiller problemet?

Kilden fra tidligere anslår at det jorden har set et tab på over 11% af det totale skovdækkede område siden år 2000. Dette skaber i selv formentlig en patoseffekt hos de fleste, men for yderligere at uddybe den statistiks konsekvenser er det især værd at kigge på co2 udledningerne forbundet med skovrydning. Træer opsamler co2 gennem sit liv, men det frigives når træet brændes eller fældes og behandles.

Kristoffer Wienmann Biehl Christiansen

[illegible]

Denne kilde fra global forest watch giver overblik over hvilke grunde, der har været grund for hvor stor en andel af den globale skovrydning. Her ses det tydeligt, at ildebrandes indflydelse er blevet markant større gennem tiden, hvilket i høj grad forbindes med global opvarmning. Det vil sige at skovrydning, der udleder co2, dermed forværrer fremtidig skovrydning yderligere.

Derudover er træer en væsentlig del af økosystemet. De ligger i bunden af fødekæden, så uforsigtig skovrydning skaber ubalance for alle de andre arter. Desuden holder træernes rødder på jorden, så sandsynligheden for erosion og jordskred stiger. Altså medbringer skovrydning det både potentielle direkte konsekvenser, og påvirker i hvert fald klimaet globalt. Alt dette afhænger af skalaen problemet udføres i, så derfor undersøges aktørerne, hvilket senere kan bruges til at finde målgruppen for produktet.

<https://research.wri.org/gfr/forest-extent-indicators/forest-loss>

**Hvem er mest skyldig i problemet?**

Andreas Thrane Andersen  
Gustav Egebjerg-Møller  
Kristoffer Wienmann Biehl Christiansen

Ifølge artiklen fra tonerbuzz er 90% af skovrydning forårsaget af pladsmangel i forbindelse med landbrug. Her specificeres det yderligere, at det er i forbindelse med de tropiske regioner, da det er der soyabønner og palmer gror. I høj grad ses det også i sammenhæng med aktørernes økonomi, idet de tropiske lande typisk er fattigere. Skovrydning er forbundet med en hurtig indtjening, og da konsekvenserne, som sidste afsnit belyste, hovedsageligt er forskudt ud i fremtiden, så ses skovene som en indtægtskilde. Lande såsom Brasilien og Indonesien ligger på grænsen til stadig at være U-lande, og er derfor mere afhængige af mere "primitive" eller direkte indkomstkilder.

<https://www.tonerbuzz.com/blog/deforestation-facts-and-statistics/>

### **Hvordan kan problemet løses eller mindskes?**

Det er generelt meget besværligt, hvis ikke umuligt, at forhindre de tropiske lande i at rydde skov. Hvis vi bruger Brasilien som eksempel, kan vi se ud fra denne artikel fra USDA, at Brasilien står for halvdelen af verdens soyabønneproduktion. Det er forståeligt, hvorfor landet ikke er villigt til at skære ned i en af deres største industrier. Desuden vil det at stoppe skovrydning direkte i høj grad ramme arbejderne og landmændene, der nu vil mangle en indtægtskilde. Skovrydning har store konsekvenser, men de mærkbare konsekvenser bliver først mærkbare ude i fremtiden, hvilket lader dem fortsætte opførslen, hvilket selvfølgelig forværrer problemet.

<https://www.ers.usda.gov/amber-waves/2022/september/brazil-s-momentum-as-a-global-agricultural-supplier-faces-headwinds/>

Derfor er alternativet at prøve at "rydde op" efter dem, der rydder skoven. Altså ved at plante ny skov, der skal udveje konsekvenserne, og købe mere tid til at stoppe skovrydningen andre steder. Genplantning af skov har ligesom konsekvenserne for skovrydning en optakt, hvor der ikke rigtig sker noget mærkbart, men når først træerne er vokset ud, hjælper de med at holde på CO<sub>2</sub>'en i luften samt at stabilisere jorden og diverse økosystemer. Man kan sige at dette har samme ulempe som at forsøge at stoppe skovrydning direkte, men den er mindre indtrængende, og kommer umiddelbart ikke på tværs af underklassen.

Mindre brug af træprodukter

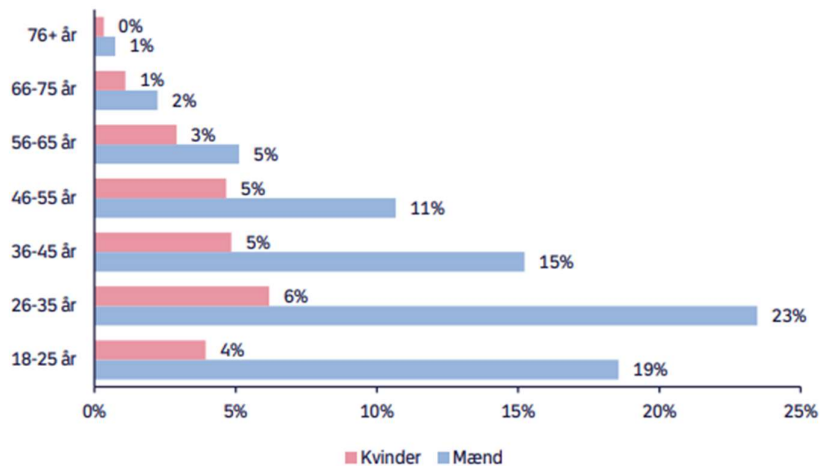
## **Produktprincip**

### **Målgruppe**

Når vi skal appellere til en målgruppe, er der to måder vi kan reklamere vores produkt. Kan vi starte med at fokusere på de to elementer hver for sig, gambling og velgørenhed.

Målgruppen for velgørenhed er typisk kvinder, da de er mere emotionelle og derfor mere tilbøjelig til at give deres penge væk til velgørenhed. Vores produkt er dog ikke det bedste at henvende til kvinder da mænd har større tendens til at gamble grundet deres mere impulsstyret natur. Dette kan også ses på grafen nedenunder.

Figur 9. Fordeling af onlinekasinokonti efter køn og alder, 2019<sup>2</sup>



En anden adskillelse i målgruppen for gambling og velgørenhed som denne graf viser er ved aldersfordelingen. Gambling er mest populært blandt den yngre målgruppe da deres hjerner ikke er færdig udviklet og er af den grund ikke lige så stor grad som ældre mennesker at vurderer risiko. Udover dette er unge mennesker og mere drevet af et lyst til at opleve ting end gamle mennesker, da de har oplevet mindre i deres liv, hvilket giver dem en større lyst til at prøve ting og opnå nye stimuli, som kan eksempelvis opleves ved gambling.

På den anden side er den aldersmæssige målgruppe velgørenhed ældre da de har større finansiell stabilitet siden de har befundet sig på arbejdsmarkedet længere end unge mennesker. Udover dette har de også oplevet flere oplevelser igennem deres liv, hvilket gør der er større chance for at de relaterer til de patoselementer som ofte præger velgørheds reklame.

Vi fik dog dannet nogle kategorier af personer som kunne udgøre vores målgruppe. Den første af disse er gamblere. Denne gruppe nem er tiltrække da de allerede vil være interesseret i det job to be done som vores produkt udfører. Udover dette vil det også være nemt at opstille en logisk grund til at disse gamblere skal gamble på vores kasino i stedet for diverse alternative. Den anden gruppe er folk med rigtig mange penge. Disse folk er allerede typerne som vil bruge penge på gambling, da gambling er en af de mest effektive måder at bruge sine penge på hvis, man forsøger at opnå stimuli, hvilket også er grunden til at folk bliver afhængige. Dette er dog en af de mindste målgrupper da mængden af mennesker i denne gruppe er lille. Til trods for dette er målgruppen stadig relevant at appellere til, da de per definition er købestærke, og derfor er villig til at bruge en del penge på vores produkt.

Udover dette har vi også valgt at fokusere på ludomaner over folk som donerer til velgørenhed, da der er større chancer for de bliver vedhængende kunder imod sætning til den anden gruppe som kunne finde på at skifte til en anden velgørenhed efter nyhedsværdien som vores produkt bringer er faldet fra

## Produktkrav

Kravet til produktet er at det skal kunne hjælpe med deforestation og potentielt andre problemer med naturen. Det er produktets hovedmål at motivere folk til at bruge produkt som så kan ende op med at støtte naturen ved at skabe indtægt til at kunne støtte naturen.

Produktet skal være tilfredsstillende at bruge så kunder vil bruge produktet mere og dermed vil de kunder støtte naturen mere. Det skal også motivere kunder til at vende tilbage til produktet igen og igen så de ender op med at bruge produktet endnu mere.

Det er vigtigt at produktet ikke skal forurene naturen på en måde. Målet ved produktet er at det skal kunne gavne naturen, så produktet skal kunne hjælpe naturen mere end det kan potentielt forurene.

Derudover skal produktet også være nemt at bruge. Dette er vigtigt da kunder ikke burde bruge mere tid på at lære hvordan produktet fungerer end at bruge produktet

Produktet skal også være underholdende, da det kan hjælpe brugere med være vandt til at bruge produktet og dermed vil de så bruge produktet mere. Med andre ord skal det være vanedannende så kunder vil bruge det mere

## Løsningsforslag

Udefra disse mål og værdier blev der genereret nogle ideer udefra et ufiltreret brainstorm for at kunne få så mange ideer at arbejde med som muligt.

- Sports betting:  
En platform hvor man kan satse på resultater af visse sportsbegivenheder såsom en fodboldturnering og så kan man vinde penge tilbage. De penge der går tabt bliver brugt til at støtte naturen
- Online-Kasino:  
Et online kasino hvor man kan satse med penge for at vinde en pris. De penge der går tabt vil gå til at hjælpe med at plante nye træer
- Loot-boxes:  
Små virtuelle lykkedasker hvor man kan vinde en række af forskellige bæredygtige gevinster. Såsom vegansk mad, bæredygtige dekorationer til hjemmet eller ejerskab til træer.
- Hesteløb: Virtuelt hesteløb hvor man satse penge inden løbet starter.
- Lotto:  
Et lotto som der bliver afholdt hver måned hvor man kan vinde penge. De penge der bliver tjent på denne lotto vil både finansiere den næste lotto og hjælpe med at plante nye træer
- Skrabelod: Online skrabelod hvor man kan købe et skrabelod og vinde priser såsom bæredygtige varer eller dele af en skov som man er garanteret for ikke bliver fældet

## Valg af løsning



Andreas Thrane Andersen  
 Gustav Egebjerg-Møller  
 Kristoffer Wienmann Biehl Christiansen

Nu hvor vi havde nogle ideer til et produkt skulle vi afgrænse det til et enkelt produkt. Vi valgte at bruge et PV-Skema så vi kunne vægte vores ideer udefra de krav til et produkt som er blevet opstillet.

P/V	Modvirker skovrydning/ evne til at skabe indtægt	Nemt og behageligt at bruge	Forurener ikke	Tilpasning til målgruppen	Interesse Levetid
Sportsbetting	4	2	2	3	5
Online-kasino	4	4	4	5	4
Lootboxes	3	4	4	3	2
Hesteløb	4	3	4	2	4
Lotto	2	4	4	4	3
Skrabelod	2	4	4	3	2

For at kunne prioritere hvad de vigtigste krav for produktet er er der blevet lavet et vægtet PV-skema udefra det øverste PV-skema. På den måde vil de produktkrav der betyder mest vil blive vægtet mere.

Krav såsom om det hjælper naturen er blevet vægtet meget højt da det er en af produktets primære krav, samt med hvor nemt produktet er at benytte så brugeren kan bruge mindre tid på at finde ud af hvordan produktet fungerer og mere tid på at bruge det.

#### Vægtet PV-Skema

P/V	Modvirker skovrydning/ evne til at skabe indtægt	Nemt og behageligt at bruge	Forurener ikke	Tilpasning til målgruppen	Interesse Levetid	Samlet
Vægtning	5	4	3	3	2	15
Sportsbetting	4*5 = 20	2*4 =8	2*3=6	3*3=9	5*2=10	53
Online-kasino	4*5 = 20	4*4 =16	4*3=12	5*3=15	4*2=8	71
Lootboxes	3*5 = 15	4*4 = 16	4*3=12	3*3=9	2*2= 4	56
Hesteløb	4*5 = 20	3*4=12	4*3=12	2*3=6	4*2=8	58
Lotto	2*5 = 10	4*4 =16	4*3=12	4*3=12	3*2=6	56
Skrabelod	2*5 = 10	4*4 =16	4*3=12	3*3=9	2*2=4	51

Andreas Thrane Andersen  
Gustav Egebjerg-Møller  
Kristoffer Wienmann Biehl Christiansen

Dette viser at Online Kasino ender op med at være det produkt vi vil arbejde med da det opfylder produktkravene mest muligt

## Produktudformning

Opsummering af endelig målgruppe og produktbeskrivelse/krav:

Produktet er et onlinekasino, altså en gamblinghjemmeside, der tilstræber at ramme målgruppen bestående af yngre mænd.

Dets hovedformål er at skabe indtægt, da det har en direkte korrelation med hvordan vi bedst løser skovrydningskonflikten. Dernæst skal det have et letnavigerbart design, da det er et konkurrencedygtigt marked. Dets tilpasning til målgruppen findes hovedsageligt idet at målgruppen kan beskrives som værende impulsiv, altså skal produktet opfylde deres kortvarige nydelsesbehov.

- Appeler til unge mænd
  - Underholdning
- Mulighed for så stor indkomst som muligt
- Håndgribeligt design

## Projektstyring

I dette projekt har vi tænkt os arbejde iterativt da har flere fordele som gør det til en bedre arbejdsmodel end at arbejde med et lineært proces forløb. For det første bliver det nemmere at tackle komplekse problemer da det tillader os at bryde projektet ned i flere mindre dele. Hvilket mindsker chancen for at man overser noget som kan lede til et større problem senere. Udover dette giver denne arbejdsform en mere agil tilgang til projektledelse, da man kan reagere hurtigere på ting som skal ændres og undgå at skulle lave store ændringer. Den iterative tilgang kan også føre til en mere effektiv kommunikation og samarbejde, da for at den kan fungere skal holdet hele tiden tale sammen om feedback og forbedringsmuligheder. Alt dette kan ofte lede til et bedre slutprodukt.

Andreas Thrane Andersen  
Gustav Egebjerg-Møller  
Kristoffer Wienmann Biehl Christiansen

Kilder:

Målgruppeanalyse shit:

[https://www.spillemyndigheden.dk/uploads/2021-06/Spilmarkedet%20i%20tal%202020\\_1.pdf](https://www.spillemyndigheden.dk/uploads/2021-06/Spilmarkedet%20i%20tal%202020_1.pdf)

<https://www.dst.dk/da/Statistik/nyheder-analyser-publ/bagtal/2017/2017-02-03-velgoerenhed-flest-kvinder-stoetter-men-maend-giver-mest>

<https://www.fjordavisen.nu/hvor-mange-penge-tjener-danske-online-casinoer/58683>