

# Handout: Lag en app med AI (Google AI Studio) – Forenklet smidig prosess

**Utviklingsmodell:** *Smidig utvikling – forenklet skoleversjon* Brukes mye i Norge. Fokus på raske forbedringer, testing og samarbeid med AI.

## 1) Oppgaven (4 timer)

Du og gruppen din skal:

1. Finne et **problem eller behov** hos elever eller en annen gruppe.
2. Lage en **app-idé** som kan hjelpe målgruppen.
3. Beskrive **målgruppen, problemet og hvordan appen løser det**.
4. Lage appen ved hjelp av **Google AI Studio → Build (vibe-coding)**.
5. **Teste** appen og **forbedre** den etter tilbakemeldinger.
6. Til slutt: **Demonstrere appen** for klassen og fortelle hva som fungerte og hva dere lærte.

**Leveranser:**

- Kort beskrivelse av problem og målgruppe (maks 5 linjer)
- Funksjonsliste / krav (Must–Should–Could)
- AI-prompter brukt i prosjektet
- Ferdig app i Google AI Studio (eller demo av den)
- Kort refleksjon etter testing: hva dere forbedret, og hvorfor

## 2) Forenklet smidig prosess (uten sprint)

Steg 1: Finn behovet

**Mål:** Forstå hvem dere lager for, og hva som er problemet.

Eksempler på målgrupper:

- Elever som vil organisere lekser eller trening
- Lærere som vil forenkle kommunikasjon
- Frivillige som vil koordinere aktiviteter

**AI-prompt:**

Du er en idéhjelper. Foreslå 5 app-idéer som kan hjelpe [målgruppe]. Forklar kort hvordan hver app løser et konkret problem.

Steg 2: Velg idé og definér mål

**Mål:** Velg én idé som dere rekker å bygge på 4 timer.

Lag en kort visjon:

For [målgruppe] som [problem], tilbyr [appnavn] en [løsning] som gir [verdi].

**AI-prompt:**

Du er produktleder. Hjelp oss å skrive en kort visjon og tre målbare suksessmål for denne app-ideen:  
[idébeskrivelse]

Steg 3: Kravspesifikasjon (enkelt)

**Mål:** Beskriv hvilke funksjoner appen *må, bør* og *kan* ha.

**Eksempel:**

- **Must:** Bruker kan logge inn og se dagens treningsøkt.
- **Should:** Bruker kan legge inn egne økter.
- **Could:** Appen foreslår økter automatisk.

**AI-prompt:**

Du er kravanalytiker. Lag en enkel kravliste (Must/Should/Could) for denne appen:  
[appidé]

Steg 4: Bygg appen i AI Studio

**Mål:** Bruk AI-assistert utvikling til å lage en fungerende app.

Bruk Google AI Studio → **Build** → skriv naturlig språk for å bygge funksjonene steg for steg.

**Tips:**

- Start med én kjernefunksjon (Must-krav)
- Test etter hvert lite steg – bruk "Run" ofte
- Lagre versjoner når noe fungerer

**AI-prompt (eksempel):**

Lag en enkel app der elever kan registrere dagens humør (glad, nøytral, stresset) og se en oppsummering av klasse-stemningen.

Steg 5: Test og forbedre

**Mål:** Få ekte tilbakemeldinger og forbedre appen.

**Test-plan (kort):**

1. Be 2–3 medelever prøve appen.

2. Still spørsmål som:

- Var appen enkel å bruke?
- Fikk du gjort det du skulle?
- Hva burde vært annerledes?

3. Skriv ned 2 forbedringsforslag.

4. Endre appen i AI Studio.

#### **AI-prompt (for forbedring):**

Basert på disse tilbakemeldingene, foreslå forbedringer i UI og funksjonalitet:  
[brukerkommentarer]

### Steg 6: Demo og refleksjon

**Mål:** Vis hva dere har laget og hva dere lærte.

#### **Demo (maks 2 min):**

- Forklar kort problemet dere løste
- Vis appen i bruk
- Fortell hva dere forbedret etter testing

**Refleksjon:** Skriv 5–10 linjer om:

- Hva fungerte bra?
- Hva lærte dere om å jobbe med AI?
- Hva ville dere gjort annerledes neste gang?

---

### 3) Eksempel: Appidé og gjennomføring

**Appnavn:** KantineKø Light

**Problem:** Elever opplever lang kø og usikkerhet om hva som er igjen i kantina.

**Visjon:** For elever som vil spare tid i kantina, tilbyr KantineKø Light en enkel menyvisning og køstatus som oppdateres automatisk.

#### **Krav (kort):**

- **Must:** Vise dagens meny og antall porsjoner igjen.
- **Should:** Oppdatere antall i sanntid.
- **Could:** Varsle når favorittrett er nesten tom.

**Test:** 3 elever prøver appen og foreslår at porsjoner skal vises med fargekode. **Forbedring:** Legg til grønn/gul/rød indikator i UI via AI Studio.

**Refleksjon:**

Vi lærte å bruke AI til å bygge funksjonene trinnvis og å teste små endringer fort. Neste gang vil vi teste tidligere med brukere.

---

#### 4) Hurtigsjekkliste for gruppa

- Målgruppe og problem definert
- Én tydelig appidé valgt
- Kravliste (Must/Should/Could) skrevet
- App laget og testet
- Forbedringer gjort etter tilbakemelding
- Demo og refleksjon fullført

**Tips:** Tenk smått, test ofte, forbedre raskt – det er hele poenget med smidig utvikling!