

### 03.01.01e - Databehandling

#### Deskresearch

Ved deskresearch, finder vi viden og indsigter fra allerede eksisterende materiale bl.a. på internettet. Metoden er god i den tidlige proces, da den kan give et overblik over de eventuelle underemner man vil have med i sit endelige produkt. Man skal til gengæld også være varig over hvilke kilder man bruger, da de måske kan gøre det endelige produkt svagt, fordi den information hvorpå man byggede produktet måske var forældet eller forkert.

#### LEGOS effekt på børnenes læring

Jeg fandt ikke mange undersøgelser om emnet, kun artikler.

Ifølge artiklen 'LEGO stimulerer børns hjerner på 24 forskellige måder' fra 2015 inde på Politikken, så hjælper legetøjet med at forbedre børns fingermotorik blandt mange andre ting. Det sagde en udtalelse af en lektor i psykologi og ekspert i hjernens udvikling, Ann E. Knudsen. Hun forklarer yderligere, at det at bygge noget med klodserne er en stærk øvelse for hjernebjælken, som binder de to hjernehalvdele sammen.

Denne fingermotorik er også ret fordelagtig i mange andre sammenhænge som bl.a. håndskrift og håndværk. Som 'Far, mor og børns' artikel 'Hvilken effekt har LEGO på børns udvikling?' kommer ind på, aktiverer alle farverne og formene på de forskellige klodser den højre hjernehalvdel – den kreative – da kun fantasien kan sætte grænser for hvad man kan lave ud af klodserne. LEGO aktiverer dog også den venstre hjernehalvdel – den analytiske – da man skal tage fysiske konventioner i forbehold, når man bygger men klodserne. Leg med LEGO giver også en rumlig bevidsthed, når blandt andet bilen skal igennem garagen, som er for lille, derfor må man lave garagen større.

#### User behavior:

- Barnet bruger undersøger de forskellige farvede klodser og gør sig nogle til- og fravalg ift. former og farver, bruger sine hænder og fingre til at placere klodserne helt rigtigt.
- Forælderen køber legetøjet og hjælper barnet med at forstå legetøjet.

#### User needs:

- Barnet har behov for at bruge sin energi på noget eller udtrykke en idé.
- Forælderen vil gerne se sit barn have succes og åbenbaringer.

#### User motivation:

- Barnet vil gerne lege, fx bygge en skole.
- Forældre vil gerne have deres børn lærer så meget som muligt, også når de leger.

#### Observationsmetoden

Ved brug af observationsmetoden, opnår vi viden og indsigt ved at observere brugerens adfærd. Denne metode er mere hands-on end deskresearch, men mere passiv end interviewresearch. Det er den på den måde, at vi går udenfor arbejdsrummet og konfronterer virkeligheden, men vi interagerer ikke med den, vi observerer den kun.

#### Hvad observerede jeg?

Jeg tog med bus på vej hjem efter studiet, og løbende gjorde jeg mig nogle observationer om de mennesker omkring mig.

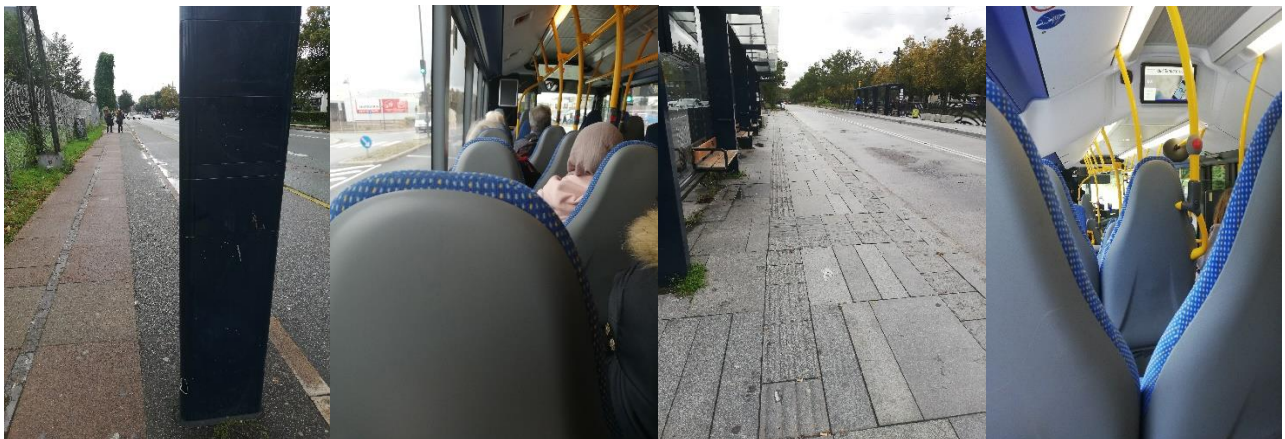
Jeg lagde bl.a. mærke til, at mange undgår helst sæder, hvor der allerede sidder nogen, hvilket måske er grundet, at man er blandt fremmede mennesker og derfor sætter man sig ikke ved siden af dem, hvis man kan undgå det. Nogle sætter tasker op på sædet for at signalere 'sæt dig ikke her' eller så er det bare tilfældigt.

Dem som var opslugte af telefonen, lagde jeg mærke til, at de også sad med en meget lukket kropsholdning (arme over kors osv.) Samtidig, lagde jeg også mærke til, at folk så trætte ud og måske endda småirriteret, og måske for ikke at forholde sig til hverdagsbussen, lukker de sig inde og slår tid ihjel vha. mobilen.

Der var alt mellem mænd, kvinder, gamle, unge, elever, arbejdende. De agerede oftest ens, men ældre sad typisk ikke med telefonen fremme.

Der kom også en bus jeg skulle med, men droppede at stå på, da den var proppet til randen med mennesker, dog begav nogle sig stadig på at stå på den og man kunne tydeligt se, at de inde i bussen ikke var glade for det.

Overordnet så jeg mennesker, der gerne ville til deres destination hurtigst muligt med så få mennesker omkring dem som muligt, og den metode de brugte for at lukke fremmede og virkeligheden (at sidde i bus) ude var, at kigge på telefonen eller fysisk at undgå dem.



#### **User behaviors:**

- Rejsende sidder ofte opslugt af deres mobil eller andet, prøver at undgå at fremmede mennesker sidder sig ved siden af dem.

#### **User needs:**

- Rejsende vil gerne frem til deres destination hurtigst muligt og helst med så få mennesker som muligt.

#### **User motivations:**

- De vil gerne slå tiden ihjel og lukke sig selv inde og væk fra virkeligheden omkring dem, som de måske synes er kedelig.

## Interviewresearch

Ved denne metode, opnår man viden og indsigter vha. at interviewe en bruger direkte. Der er tre interview former: styrede, ikke-styrede og etnografiske interviews. De har alle det tilfælles at der er en spørgeramme, og indenfor denne er der åbne og lukkede spørgsmål, hvor det er normalt at starte ud med de lukkede og gradvist stille mere åbne spørgsmål. Ved denne metode, kan man også få dybere indsigt i brugeroplevelsen, for man kan bede om uddybning af personen man interviewer.

## Sociale medier og hvad de giver i hverdagen

Jeg valgte at interviewe min kæreste, det gjorde jeg i vores stue, hvor jeg både optog video og lyd. Jeg stillede mine spørgsmål, når han var færdig med at svare på det foregående spørgsmål.

De vigtigste indsigter:

- Der er et tryghedsselement i en telefon også i en app som facebook.  
*"I hvert fald facebook, det blevet til en tryk ting at have. [...] facebook er rigtig rar at have, fordi først og fremmest, kan man få adgang til messenger. I hvert fald med messenger kan man holde trit med vennerne, trit med en kæreste, og familie og whatnot."*
- Det er vanedannende og vi tænker slet ikke over at vi bruger apps som bl.a. facebook.  
*"Efter at have været på facebook længe, så er det blevet til sådan en metodisk, slavisk rutine at man går ind og tjekker facebook uden sådan at være helt til stede."*
- Især facebook bruger vi til at skabe et image omkring os selv og til at vedligeholde det image.  
*"Og det er også derfor at folk bruger mere facebook, tror jeg, det er det der med at det er en god måde at designe sig selv på."*

## Survey

Survey research er en metode, hvor man får sin viden og indsigter igennem et spørgeskema som man har lagt ud til et hvis antal mennesker som kan svare anonymt på spørgsmålene. Personen der svarer på spørgsmålene er som nævnt anonyme, og derfor kan man få lettere adgang til de mere ærlige og mest præcise svar, da personerne føler sig mere trygge over at være anonyme. Til gengæld mister man også chancen for at spørge om uddybning, da personerne er anonyme og derfor ikke til at kontakte.

## Hvad fandt vi ud af?

De fleste boede i Kbh S, og det kan måske forklare hvorfor det også var de fleste der cyklede til KEA. De fleste var ikke tilfredse med kantinen. Facebook og messenger er de mest brugte apps og de fleste bruger deres computer til skole og ikke rigtig andet, hvilket også hænger godt sammen med at de fleste havde en gennemsnitlig skærm-tid fra de sidste syv dage på omkring 3-4 timer.

## Indsigter fra desk research

## Emne: LEGOS effekt på børns udvikling

LEGO hjælper børne fin- og fingermotorik og deres hjerneudvikling.

Indsigt 6

Forældre går op i hvad deres børn leger med.

Indsigt 7

Der er ikke mange undersøgelser eller tests på LEGOS effekt på børns udvikling. De er svære at finde i hvertfald.

Indsigt 8

På tværs af websites og artikler på nettet, er der en stor enighed om at LEGO er sundt legetøj for børn og deres udvikling.

Indsigt 9

LEGO som leg aktiverer både den højre og venstre hjernehalvdel: den kreative og den analytiske.

Indsigt 10

## Indsigter fra observation

Folk er mærkelige i offentlig transport.

Der er mange uskrevne regler ift. dansk offentlig transport, og man lægger ikke normalt ikke mærke til at man selv følger dem.

Der er stor irrationel frygt for at nogen snakker til én.

Ældre følger ikke normerne på samme måde som de unge og voksne.

Folk er fuldstændig opslugt af deres telefon - måske er det en forsvarsmekanisme?

## Emne: Busrejsen

Folk vil gerne hen til deres destination hurtigst muligt, selv hvis de skal stå op og ned ad hinanden i en bus der er proppet til randen.

Når man venter på bussen, er man typisk mere observerende, både på ens omgivelser og de folk der er omkring én.

Folk står hellere end at sidde sammen med en fremmed.

Folk sætter sig enten på det yderste sæde eller sætter deres ejendele på sædet ved siden af dem for at undgå fremmede.

Indsigt 10

## Indsigter fra interview

Det er svært at improvisere i et interview.

Det var ikke noget problem at interviewe en som jeg kendte, synes jeg holdt mig meget objektiv og lyttede som hvis jeg ikke kendte dem.

Der er rød tråd mellem busrejsen og interviewet: vedkommende sagde også, at de typisk sad med den i bussen for at undgå fremmede.

Der er et tryghedselement i en telefon også i en app som facebook.

Man danner et image på social media såsom facebook, og den er vigtig at vedligeholde for mange.

## Emne: Sociale media og hvad de giver i hverdagen

Jeg stillede meget af de samme spørgsmål. 10 minutter var for meget tid.

Man tænker ikke normalt over, at man sidder og kigger på sin telefon eller hvorfor man gør det.

Især facebook bruger vi til at skabe et image omkring os selv og til at vedligeholde det image.

Indsigt 9

Indsigt 10

## Indsigter fra survey

De fleste bor i KBH S

Under de 5 mest brugte apps går messenger og facebook meget igen

39% cykler til KEA

Mange bruger sin computer frem for sin telefon ved skolearbejde og streamingtjenester som Netflix

Størstedelen er tæt på slet ikke tilfreds med kantinen på KEA

Det var svært at svare på spørgsmålet med skala, da det kan tage tid at finde ud af hvor man helt præcis ligger

65% bruger chrome

Indsigt 9

De fleste har en gennemsnitlig skærm-tid fra de sidste 7 dage på 3-4 timer

Indsigt 10