

## Modul F - Grupparbete: Social gemenskap och lokala tjänster

**Tävlingstid: 2 timmar (1h förberedelser + 1h presentationer)**

I tävlingens sista modul arbetar de tävlande i smågrupper och planerar en ny digital tjänst, som stöder social gemenskap, lokala evenemang och hobbymöjligheter. Applikationen behöver inte direkt vara kopplad till tävlingens tidigare projekt, men den ska använda samma teknologier och principer.

Prototypen behöver inte vara en fungerande app – det viktigaste är ett tydligt koncept och en visuell presentation. Teamen kan använda trådmodeller, Figma, presentationsbilder och andra visuella verktyg. I planeringen är det bra att tänka på:

- Vem riktas appen till?
- Vilket problem löser den?
- Med vilka teknologier kunde den förverkligas?

### Arbetsskeden

#### 1. timmen – Idékläckning och förberedelser

- Teamen väljer applikationsidé och målgrupp.
- En visuell presentation skapas som kan innehålla trådmodeller, användargränssnittsvyer och huvudfunktioner.
- En kort *pitch*-presentation (max. 5 min/team) skapas, och den komprimerar idén och möjligheterna att förverkliga den.

#### 2. timmen – Presentationer och bedömning

- Varje team presenterar sin idé och sin prototyp för domarna och de andra deltagarna.
- I presentationen ska teamet:
  - Beskriva problemet och den lösning av den som de erbjuder.
  - Presentera användargränssnittet och de viktigaste funktionerna.
  - Förklara hur appen tekniskt kunde förverkligas.

### Bedömning

- Innovativitet – Är idén originell och nyttig?
- Användbarhet – Är användargränssnittet tydligt och bra planerat?
- Teknisk genomförbarhet – Kunde den på riktigt utvecklas?



I slutet av modulen ska teamet lämna in ett presentationsmaterial, som kan innehålla:

- Trådmodeller, användargränssnittsbilder eller annan visuell presentation.