



# Markedsanalyse: Vær en detektiv

- Tenk deg at du er en detektiv som skal finne ut om en ny ide for et spill eller en app er noe folk vil like. En markedsanalyse hjelper deg med å samle inn "spor" slik at du kan løse denne gåten!
- Når du gjør en markedsanalyse, bruker du to hovedtyper av "spor" eller data:
  - 1. Kvalitative data:** Dette er informasjon som forteller deg mer om hva folk føler og tenker. Det er som å intervju folk for å høre deres meninger og ideer. Du kan spørre dem direkte hva de liker ved et produkt, eller hva de ønsker seg mer av.
  - 2. Kvantitative data:** Dette handler om tall og målinger. For eksempel kan du telle hvor mange barn i klassen din som bruker en bestemt type app, eller hvor mange ganger i uka de bruker den. Dette gir deg tall som viser hvor populært noe er.
- Ved å bruke både kvalitative og kvantitative data kan du få en god forståelse av hva folk vil ha, og hvordan du kan gjøre ideen din enda bedre. Så, klar for å være en markedsanalyse-detektiv?

Vi bruker statistikk for å undersøke ulike saker. Fra hvor mye olje vi tror det er under havet, til hvor mange som kommer til å reise på ferie til utlandet neste år. En tabell, et diagram eller en graf er noen måter å presentere statistiske data på.



Statistisk sett!

[Les artikkelen](#)

# Scenarier du kan lage spørreundersøkelse for

## Scenario 1: Miljøvennlig skolemateriell

- **Produktidé:** Biologisk nedbrytbare og resirkulerte skolemateriell, inkludert notatbøker, pinner og mapper.
- **Spørsmål for undersøkelsen:**
  - Vil du være interessert i å kjøpe miljøvennlig skolemateriell?
  - Hvor mye er du villig til å betale ekstra for miljøvennlige produkter?
  - Hvilke typer skolemateriell bruker du mest?

## Scenario 2: Mobilapp for lekseplanlegging

- **Produktidé:** En app som hjelper elever med å organisere sine lekser og skoleprosjekter med påminnelser og planleggingsverktøy.
- **Spørsmål for undersøkelsen:**
  - Bruker du allerede en app for å organisere lekser? Hvilken?
  - Hva er de viktigste funksjonene du ser etter i en slik app?
  - Ville en funksjon for gruppearbeid være nyttig for deg?

## Scenario 3: Sunne snackautomater

- **Produktidé:** Automater som tilbyr sunne snacks alternativer på skolen, som frukt, nøtteblandinger og yoghurt.
- **Spørsmål for undersøkelsen:**
  - Hva slags snacks foretrekker du i løpet av skoledagen?
  - Hvor viktig er det for deg at snackene er sunne?
  - Hvor mye er du villig til å betale for en sunn snack?

## Scenario 4: Tilpasset sportsutstyr for ungdom

- **Produktidé:** Sportsutstyr designet spesielt for ungdom, med tilpasninger for størrelse og design etter ungdommens ønsker.
- **Spørsmål for undersøkelsen:**
  - Hvilken sport driver du med?
  - Hva slags problemer støter du på med nåværende sportsutstyr?
  - Vil du være interessert i tilpasset sportsutstyr?

## Scenario 5: Online læringsplattform med spill

- **Produktidé:** En læringsplattform som bruker spillbaserte teknikker for å lære matematikk og naturfag.
- **Spørsmål for undersøkelsen:**
  - Hvilke fag synes du er vanskelige og kunne trenge en mer engasjerende læringsmetode?
  - Spiller du videospill som hjelper deg med å lære?
  - Hvilke typer spill liker du?

# Scenarier du kan lage spørreundersøkelse for

<p><b>Scenario 6: Sykkelverksted på skolen</b></p>	<p><b>Scenario 7: Resirkuleringsspill</b></p>	<p><b>Scenario 8: Hageklubb for barn</b></p>	<p><b>Scenario 9: Mobilapp for pauseøvelser</b></p>	<p><b>Scenario 10: DIY (Gjør-det-selv) kunsthåndverkssett</b></p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Produktidé:</b> Et studentdrevet sykkelverksted på skolen som tilbyr rimelige reparasjoner og vedlikehold.</li><li>• <b>Spørsmål for undersøkelsen:</b></li><li>• Har du en sykkel som trenger reparasjon?</li><li>• Ville du brukt et sykkelverksted på skolen hvis det var rimelig?</li><li>• Hvilke reparasjoner trenger sykkelen din mest?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Produktidé:</b> Et interaktivt spill som lærer barn om resirkulering og bærekraft gjennom spillmekanismer.</li><li>• <b>Spørsmål for undersøkelsen:</b></li><li>• Spiller du spill som handler om miljøvern?</li><li>• Hvilke typer resirkuleringsspill ville du finne engasjerende?</li><li>• Tror du spill kan hjelpe deg å lære mer om bærekraft?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Produktidé:</b> En klubb der barn lærer å dyrke økologiske grønnsaker og blomster som de kan selge lokalt.</li><li>• <b>Spørsmål for undersøkelsen:</b></li><li>• Ville du være interessert i å delta i en hageklubb?</li><li>• Hvor mye tid per uke ville du være villig til å bruke på hagearbeid?</li><li>• Hvilke typer planter vil du helst lære å dyrke?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Produktidé:</b> En mobilapp utviklet av barn for barn, som tilbyr guidede pauseøvelser på skolen eller hjemme.</li><li>• <b>Spørsmål for undersøkelsen:</b></li><li>• Bruker du allerede noen apper for avslapning eller pauseøvelser?</li><li>• Hvilke typer øvelser ville du ønske appen inneholdt?</li><li>• Ville du bruke en app for pauseøvelser i skoletiden?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Produktidé:</b> Kunsthåndverkssett for barn og unge for å lage egne kunstprosjekter hjemme.</li><li>• <b>Spørsmål for undersøkelsen:</b></li><li>• Liker du å lage ting selv, som kunst og håndverk?</li><li>• Hvilke typer kunsthåndverk interesserer deg mest?</li><li>• Hvor mye ville du være villig til å betale for et godt DIY-kunsthåndverkssett?</li></ul>

# Eksempel: spørreundersøkelse: Mobilapp for lekseplanlegging

**Navn på prosjektet:** Leksehjelperen

**Målgruppe:** Elever i alderen 12-14 år

**Formål med undersøkelsen:** Finne ut hva elever i denne aldersgruppen trenger og ønsker fra en lekseplanleggingsapp.

## Instruksjoner for den som samler inn data:

- Samle inn skjemaer fra minst 20 medelever for å sikre et bredt datagrunnlag.
- Registrere svarene i en datafil eller et regneark for å lette analysearbeidet.
- Oppfordre deltakerne til å svare ærlig og gi så detaljerte svar som mulig for å forbedre produktet.

## Etter innsamling:

- Gjennomgå alle svarene for å identifisere mønstre og vanlige forespørsler.
- Bruk denne informasjonen til å justere design og funksjoner i appen basert på tilbakemeldingene.

## Skjema:

### 1. Informasjon om deltakeren:

1. Alder: \_\_\_\_\_
2. Kjønn: [ ] Kvinne [ ] Mann [ ] Annet (*sett kryss*)
3. Klassestrinn: \_\_\_\_\_

### 2. Nåværende leksevaner:

1. Bruker du en app for å organisere leksene dine?
  1. Ja
  2. Nei
2. Hvis ja, hvilken app?

### 3. Funksjoner i lekseplanleggingsapp:

1. Hvilke funksjoner er viktigst for deg i en lekseplanleggingsapp? (Sett kryss ved alle som gjelder)
  1. Påminnelser
  2. Tidsplanlegger
  3. Mulighet for å notere oppgaver
  4. Gruppeoppgavefunksjoner
  5. Spill og belønningssystemer
2. Hva vil gjøre en lekseapp mer tiltalende for deg?

### 4. Vilje til å prøve nye apper:

1. Vil du være interessert i å prøve en ny lekseplanleggingsapp?
  1. Ja
  2. Nei
2. Hvis ja, hva skulle til for at du skifter til en ny app?

### 5. Åpen kommentar:

1. Har du andre tanker eller ønsker for en lekseplanleggingsapp?

# Om eksempelskjemaet

- Legg merke til punktene som er merket med gult i eksempel på spørreskjema. Ser du hvordan de skiller seg fra de andre spørsmålene?
- De spørsmålene som er merket med gult har faste svaralternativer, mens de andre er fritekstsvar. Der kan den som fyller ut skjema skrive det de selv ønsker.
- Det er enklere å sortere de som har faste svaralternativer i et skjema.