

FNs bærekraftsmål

Utrydde fattigdom

Utrydde sult

God helse og livskvalitet

God utdanning

Likestilling mellom kjønnene

Rent vann og gode sanitærforhold

Ren energi til alle

Anstendig arbeid og økonomisk vekst

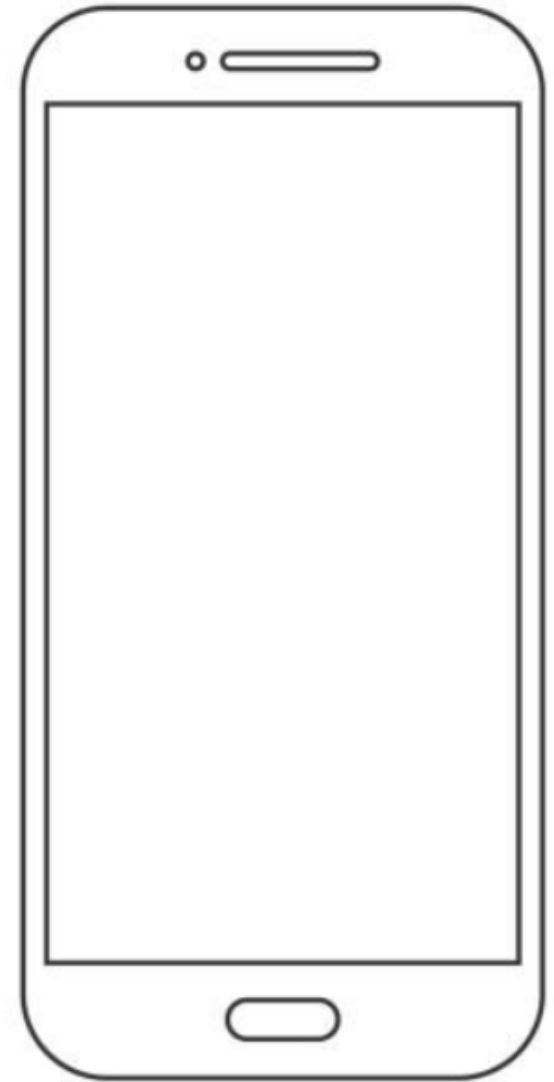
- Industri, innovasjon og infrastruktur
- Mindre ulikhet
- Bærekraftige byer og lokalsamfunn
- Ansvarlig forbruk og produksjon
- Stoppe klimaendringer
- Livet i havet
- Livet på land
- Fred, rettferdighet og velfungerende institusjoner

[Les mer om bærekraftmålene hos FN-sambandet](#)

Prosesen med å lage en app

- 1. Idémyldring** - identifisere et problem som kan løses med en app. Hvilke problemer ser man lokalt, nasjonalt eller globalt hvor en app kan være til hjelp? Ta gjerne utgangspunkt i hverdagssituasjoner eller målgruppe - kanskje det handler om å registrere sykkelstier, hjertestartere, om å lage en app hvor man kan bytte klær eller låne utstyr, finne noe som kan hjelpe eldre, skal det være kunnskapsdeling/leksehjelp eller kanskje et spill for å lære andre om globale utfordringer?
- 2. Bestemme seg for idé.** Her kan man tenke seg at det er en form for avstemming - å komme til enighet om en felles ide for gruppa gjennom å definere kriterier for hvordan man skal velge den beste ideen. Handler det om hva som er gjennomførbart, hvilken ide som adresserer et virkelig problem, om markedsmuligheter eller andre ting?
- 3. Lage skisse for app (prototype) og en forretningsplan** - disse to punktene vil gå litt om hverandre fordi man er avhengig av å finne en del informasjon før man definerer appen samtidig som man i forretningsplanen også skal beskrive produktet. Her kan man tegne skisser på papir. Lag kopier som ser ut som mobiltelefon som man kan tegne inn hvordan appen skal se ut og hvilke sider man må lage - med knapper, lenker, tekst og bilder som skal være med.
God brukerinteraksjon er ekstra viktig for at en app skal bli en suksess!
- 4. Presentere sin app-idé** (pitche idéen) for et publikum (for eksempel medelever og lærer). Dette er en tidlig test på om appen har et markedspotensial, og få tak i investorer dersom dette er et mål. Elevene må presentere idéen på kort tid, og få fram nøkkelpunktene for tilhørerne.
- 5. Programmere (produsere) app**, inkludert testing og forbedringer
- 6. "Kommersialisere" appen** - dersom dette for eksempel er del av et entreprenørskapsprosjekt eller elevene kan velge å dele den gratis, i god programmerer-ånd.

Mal for å
tegne sin
app



2 minutter pitch

Presenter problemet som skal løses. Overbevis folk om at dette problemet må løses nå. Beskriv hvordan problemet påvirker folk.

- Her må du «fange» folk, slik at de hører på pitchen.

Gi en klar beskrivelse av din løsning. Lag en setning som beskriver målgruppen.

- Forklar hva løsningen gjør og hvordan den brukes.

Vis hvordan din ide skiller seg fra andre produkter. Hva er det som gjør den annerledes? Hvorfor er din versjon bedre for brukerne?

Fortell kort hvordan du ser for deg framtiden. Hvordan har din ide endret noe for brukeren? Hva slags funksjonalitet kan man legge til?

Snakk høyt og tydelig. Snakk rolig, ta pauser. Legg trykk på nøkkelord og nøkkelfraser.

Planlegg, øv, skriv ned og ta tiden på presentasjonen.

Vær energisk. Vis entusiasme og pasjon – at du «brenner» for dette. Husk å puste. Forestill deg hvordan du har holdt en god pitch.

Kroppsspråk er viktig. Stå med rett rygg og senkede skuldre. Ha øyekontakt. Hold hendene i ro, men bruk dem for å understreke poenger.

Bruk visuelle elementer som plakat, presentasjon og relevante objekter.