

Datingapps med nye muligheder

1. RESUME

Dette paper er fase to i projektet „Min elskede/ven“ (Engelby, Carden & Revsbæk, 2023). I dette paper dokumenterer vi, hvordan studerende på multimedie-design på Zealand har arbejdet med at udvikle prototyper til nye typer datingapps. Vi dokumenterer vores tilgang til formidling og udvælgelse af begreber fra litteraturgennemgangens fase 1, herunder de kodede begreber. Forud for projektets start blev de studerende præsenteret for principperne i inclusive & accessible design, DEI samt bias-begreber. Vi fulgte løbende de studerendes proces med prototypeudviklingen, bla. gennem en række interviews og kvalitative spørgeskemaundersøgelser. *Konklusionen på projektet er, at de studerende overordnet set fik skabt prototyper, som ud fra en UX-designmæssig*

og kulturteoretisk, progressiv vinkel er nye bud på datingapps. Prototyperne præsenterer bla. nyskabelser i den måde brugere kan interagere med hinanden på, hvordan brugere kan skabe relationer på legende, kreative måder og hvordan brugeren kan føle sig inkluderet med sin identitet (seksualitet og køn). De studerende udviste god forståelse for, hvordan den følelsesmæssige kobling kan integreres i datingapps UX-design. Dertil kommer at der i de fleste tilfælde er anvendt designs som tager højde for farveblindhed og ordblindhed. Vi kan konkludere, at nogle, ikke alle, konceptforslag og prototyper kom i mål med at åbne for reelt alternative relationsdannelser. Nogle løsningsforslag fremhævede den venneorienterede funktion på en måde som efterlod en opfattelse af datingdelen som en sekundær, frivillig eller mindre synlig funktion.

NØGLEORD: Online dating | Dating apps | UX | Match-making | Brugerrejse | UX-design |
Mentale modeller | Inklusion | Kognitiv bias | Inclusive design | Accessible design | DEI

20. 6. 2024 Zealand

David Engelby (lektor),
projektleder [i]

Hanne Carden (lektor)

Kim Revsbæk (lektor)

Gennemset og godkendt
af Martin Senderovitz,
docent og Ph.d., Zealand
Layout: David Engelby

Zealand Sjællands
Erhvervsakademi

INDHOLDSFORTEGNELSE

1. RESUME (FORSIDEN)	1	5. UX-DESIGN I UDVIKLINGEN AF APP-PROTOTYPE	8
2. INDLEDNING	3	Indledende samtale før udelevering af eksamensprojektet	8
3. METODE	3	Emnemæssigt indhold i temanøglerne for UX-indhold	9
Forskningsprojektets anden fase	3		
Undervisning forud for prototypedesign	4	6. KONKLUSION OG KRITISK VURDERING	10
Metode til dataindsamling	5		
Evaluerings af de studerendes deltagelse	5	LITTERATUR- OG KILDELISTE	12
Efter dette paper: Formidling af projektet via et temasite på zealand.dk	5		
4. MÅLGRUPPE RESEARCH OG INKLUSION I UDVIKLINGEN AF APP-PROTOTYPE	6		
Indledende samtale før eksamensprojektet	6		
Emnemæssigt indhold i temanøglerne	7		

2. INDLEDNING

Dette paper er fase to i projektet „Min elskede/ven“ (2023–2024). Første del blev udgivet som litteraturgennemgang i oktober 2023 fra Zealand, Sjællands Erhvervsakademi (Engelby, Carden & Revsbæk, 2023). Forsknings- og undersøgelsesspørgsmålet var følgende:

Kan en „venskab-online-før-date“ option optimere det kvalitative brugerengagement og inklusion på online datingportaler?

Kort fortalt dokumenterer vi følgende i litteraturgennemgangen:

1. Et udvalg af aktuel og historisk forskning inden for online dating dokumenteres, herunder udbredelsen af datingapps og hvordan kendte dating apps anskues gennem toneangivende, nyere forskningsdiskurser. Der er især fokuseret på forskning i online dating med de tilknyttede udfordringer som heteronormativitet, puritansk hegemoni, brugerens autonomi og i hvordan venskabet som social drivkraft kan være en bro til autentisk oplevelse af onlinedating.
2. En undersøgelse af UX-design som begreb og udviklingsmetode med fokus på, hvordan UX-designeren kan opnå en indgående indsigt i brugernes følelser og behov. Denne del forholder sig ligeledes til UX og kognitive bias, UX og mentale modeller samt UX-designerens kortlægning og formidling af brugerhistorier, herunder brugerrejser og/eller brugerscenarier.

Vi kunne konkludere følgende i litteraturgennemgangen: „Der kan som hypotese argumenteres for behovet for designforslag til nye typer af datingapps, som ikke sætter rammer for partnerforhold som udviklerne pt. gør det – at der er mulighed for og positiv fornyelse i at gentænke datingapps.“ (Engelby, Carden & Revsbæk 2023: 16).

Arbejdet med en digital datingapp prototype udført af 3. semester studerende på multimediedesignuddannelsen på Zealand (Slagelse afd.) er baseret på den viden, vi har formidlet til dem fra vores forskning samt den viden om datingapps de studerende selv har fundet og implementeret i deres ideudvikling og praktiske design.

3. METODE

Forskningsprojektets anden fase

Jævnfør den proces vi redegør for i vores litteraturgennemgang, er vi med dette paper i fase 2 (fig. 1).

Der var ikke nævneværdige udfordringer med selve litteraturgennemgangen i første fase, hvad angår arbejdet med at finde god, repræsentativ viden inden for feltet. Vi havde dog oprindeligt gerne set vi kunne have haft en form for sparring med forskningsinstitutioner samt med erhvervslivet i den del af fase to, der skulle involvere de studerendes design af prototyper. Planen var at de studerende skulle have feedback fra udviklere inden for kodning omkring ideer, og vi lektorer skulle have en

Fig. 1

Fase 1 (litteraturgennemgang)

UNDERSØGELSE AF BEGREBER ►

Uafhængige variabler
Hypotese testes via viden
Eksisterende viden/Huller i viden
Miljø (teknologi, udbydere og forbrugere, del 1)
UX (del 2)
Bias udfordret i artikler om forskningsdiskurser

Begreber i forskningen via litteraturgennemgang

KONSTRUKTION AF BEGREBER ►

Mønstre i findings danner validerede konstruktioner af begreber (kodning)
Litteraturgennemgang skrives
Hypotese klar

Fase 2 (testprojekt og working paper)

BEGREBER ANVENDES ►

Afhængige variabler/begreber til dannelse af undersøgelse og bidrag til UX-test og app-udvikling
Samarbejde med eksterne partnere
Studerende inddrages i udvikling af prototype (UX og design) baseret på formidlet viden (af os)
Formidling til virksomheder af resultater samt anvendelse af UX-findings til undervisning

dialog omkring vores litteraturgennemgang med en forsker, mest for at kunne sparre og få direkte feedback forud for prototypefasen.

De planer faldt desværre til jorden – og ingen skal bebrejdes: både forskere og erhvervsliv har travlt, og man kan sagtens sige ja til noget for dernæst at blive tvungent til at slippe det. Disse personer får ingen betaling for at samarbejde med os, og vi respekterer fuldt ud deres arbejdsliv og prioriteringer. Det slog os dog ikke ud, ej heller var det afgørende for den næste fases succes. Det fik os derimod til at tænke på, hvordan vi i anden fase kunne formidle vores forskning og de studerendes kreative ideer. Det kommer vi nærmere ind på i sidste afsnit af denne metodedel.

Undervisning forud for prototypedesign

Vi ville fra starten sørge for at de studerende 1) havde de *bedst mulige vilkår for at kunne inddrage relevant viden* og 2) at de *fik formidlet denne viden så det kunne gøres brugbart for dem på deres uddannelsesniveau*.

Det blev i praksis gjort på følgende måde:

Rammer: Projektet var tidsmæssigt placeret efter afsluttet valgfagsperiode på 3. semester. Det blev formuleret som et eksamensprojekt med en særlig toning ift. at tilgodese de studerendes allerede opnåede færdigheder i hhv. valgfagene *Avanceret design* og *Indhold* og *Avanceret digital udvikling*, jf. studieordning for Multimediedesigner af 2022.

Transparens: Vi var klar over, at de faglige krav måske ville være en smule over niveau, og som en hjælp til de studerende, informerede vi tidligt om emnet for eksamensprojektet, hvor normal praksis er at holde emnet hemmeligt indtil udleveringsdagen. På denne måde kunne de med fordel sætte sig ind i teorier og metoder, og arbejde med praktiske øvelser i undervisningen før selve projektperioden startede.

Læsevejledning til teori og UX-designaktiviteter:

Vi udarbejdede en læsevejledning til vores litteraturgennemgang og implementerede den som pensum på 3. semester. De studerende skulle forholde

sig aktivt til litteraturgennemgangens pointer i undervisningsforløbet.

Litteraturgennemgangens præsentation af relevante UX-designanalyser, metoder og modeller viste sig at være for kompleks og omfattende ift. eksamensprojektets tidsramme, og derfor besluttede vi at ændre kravene til en mere overskuelig metode. Metoden er uddybet i afsnittet *Metode til dataindsamling*. Desuden udleverede vi et antal praksisnære og temarelaterede opgaver i undervisningsforløbet.

Viden om udbredelsen af datingapps samt de diskursive, kritiske vinkler i andres forskning på området var ligeledes på et teoretisk komplekst højt niveau, men blev formidlet via læsevejledningen. Her var der især anvendt forskning om datingapps og moderne datingkultur som det er beskrevet af Marie Bergström i hendes bog fra 2022, *Privatization of Intimacy*.

Didaktisk stilladsering i undervisningen samt hovedtemaer:

Vi sørgede for at der didaktisk set var mulighed for at de studerende op til projektet kunne arbejde med cases og opgaver, som mindede om de udfordringer, de ville få til eksamen. Der til indgik dialog om etik og bias i sådan en opgave som denne. Vi ville ikke have siddende på os, at det kunne være for ubehageligt og for intim en opgave for nogen, så vi startede hele undervisningsdelen med en indføring i en professionel tilgang til at arbejde med dating, bla. via de aktuelle erhvervsbegreber DEI – Diversity, Equity & Inclusion. Det blev også gjort klart over for de studerende, at de på deres side kunne mene mangt og meget om for eksempel identitetspolitik, men at de i en professionel tilgang skulle lade deres eventuelle egne kritiske holdninger til det ikke-normative ligge hjemme på hylden. Man kan også sige det således: Det er jo også vores ansvar som undervisere at lære vores studerende om et arbejdsmarked i progressiv forandring, hvilket bla. ESG-regnskaber og fornævnte DEI-tilgange afspejler. Det afspejler sig i hele vores erhvervssamfund, herunder i Dansk Industris nylygte diversitetsløfte.

Det blev hurtigt klart for os, at især to begreber under DEI-paraplyen ville blive væsentlige: *inclusive* og *accessible design*. Vores oprindelige formidlings-

fokus var på *venskabet* som en feature og et bindeled for udviklingen af relationer på datingapps. Det er stadig relevant, men inclusive og accessible design er som emneområder klart oplagte praktiske, faglige tilgange for de emner, de studerende skulle arbejde med (fig. 2). Det er også understreget af, at der i øjeblikket i design-, UX- og kommunikationsbranchen er stort fokus på inclusive og accessible design. Det var således også et centralt tema på den internationale UX- og designkonference DESIGN MATTERS, som David Engelby og Hanne Carden deltog i (København, september 2023). Det førte til, at vi fik en af oplægsholderne på denne conference, Rasmus Sanko fra kommunikationsbureauet *Charlie Tango* til at komme og holde oplæg for vores studerende inden de startede på deres eksamensopgave. Rasmus fortalte om nogle af de projekter bureauet har løst for hhv. private virksomheder og staten. Han havde desuden en god dialog med de studerende om begreberne inclusive og accessible design i arbejdet med brugervenligt design og i positionering af services og produkter.

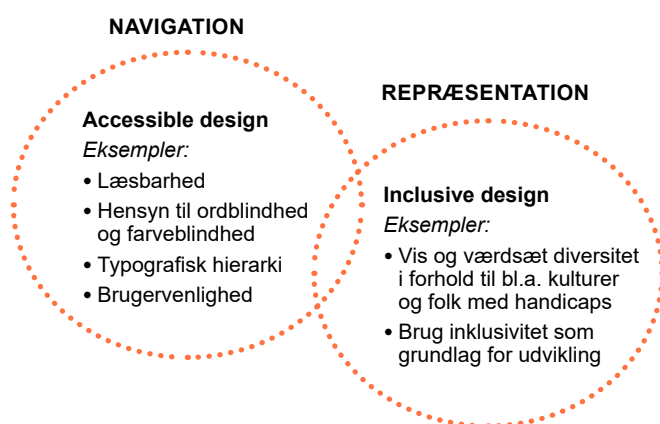


Fig 2. Accessible og inclusive design med eksempler

Metode til dataindsamling

Kodede begreber og temanøgler: transparens i dataindsamling

Vores interviews dannede, som tidligere nævnt, basis for dataindsamlingen, der var dog den udfordring, at vores forskningsfelt omfattede en række mindre, til tider næsten identiske begreber. Derfor opdelte vi dem i overordnede temanøgler og præsenterede dem i et kodetræ. Inspirationen til at bruge metoden med et kodetræ er hentet i en artikel af lektor Lisa Prætorius (Link 1). Begrebernes sammenlignelighed og specifikke beskrivelse har vi sy-

stematisk opstillet i vores litteraturgennemgang (Engelby, Carden & Revsbæk, 2023: 30ff.).

Indsamling af data via interviews

Med kodetræet og de formidlede temanøgler som begrebsmæssig stamme gennemførte vi to strukturerede interview-sessioner i begyndelsen af eksamensprojektet og to i slutningen. Alle grupper skulle svare på en række enslydende spørgsmål i løbet af de to sessioner, så der var et sammenligningsgrundlag imellem session et og to. Hanne opstillede interviewet for kodetræets bane 1: UX-tilgang og David opstillede interviewet for bane 2: målgruppetilgang.

Dertil kom en løbende dialog og observation under vejledning i projektperioden. Analyseresultater baseret på interviews og evaluering af de studerendes produkter gennemgås i afsnit 4 og 5 i herværende paper.

Evaluering af de studerendes deltagelse

Vi inddrog de studerende tidligt i processen og gjorde det klart for dem, hvad der var forventet af dem. Det betød også, at vi gentagne gange understregede, at de ikke skulle stå på mål for vores forskning. Det var vores ansvar at tilrettelægge undervisning, formidling af begreber samt dataindsamling, så det for deres part kun bidrog til at styrke deres viden og kunnen i relation til deres eksamensprojekt. Det vil vi nu sige, at vi gjorde så godt vi kunne, ydmygt sagt, og de studerende lod os ofte vide at, det var et svært, men spændende projekt. Der var generelt et godt samarbejde mellem os og de studerende gennem hele forløbet.

Efter dette paper: Formidling af projektet via et temasite på zealand.dk

Jævnfør vores forpligtigelse til at anvende og formidle vores forskning som erhvervsakademi, vil vi sideløbende med dette paper publicere følgende:

- Projektets bærende temaer, relevante vinkler og hovedpointer formidles via et site under zealand.dk. Det vil være til gavn for ikke alene de personer, der måtte have en specifik interesse i udvikling af dating apps (udviklere og investorer), men også for undervisere, erhvervsinteressenter og studerende inden for vores branche, som skal arbejde med progressiv DEI-baseret prototyping.

Den markedsføringsmæssige fordel for Zealand er naturligvis også tænkt ind her.

- En række dialogbaserede podcasts med relevante deltagere inden for branchefeltet og DEI/inclusive design samt interessenter i den progressive dating-app diskussion:
 - Vi har interviewet to Zealand dimittender fra Digital Konzeptudvikling, som i januar 2024 forsvarede deres bachelorprojekt i udvikling af en datingapp, hvilket gav anledning til et samarbejde, hvor David medvirkede i et ekspertinterview arrangeret af gruppen.
 - Én af vores egne MMD studerende som var med i prototypeprocessen deltager i et interview om udviklingen af nye typer dating apps og den proces, de deltog i.
 - Rasmus Sanko deltog som tidligere nævnt i introduktionen af temaet til de studerende, herudover deltager han i vores afsluttende interview, hvor han vil dele ud af sine erfaringer og holdninger til inclusive og accessible design.
 - Formanden for ungdomskredsen af Dansk Handicap Forbund, Ann-Katrine Kviesgaard deltager i tre interviews opdelt i temaer om bl.a. accessible design online og i bybilledet samt om dating aspekter hvis man har funktionsnedsættelser.

4. MÅLGRUPPE RESEARCH OG INKLUSION I UDVIKLINGEN AF APP-PROTOTYPE

I afsnit 4 og 5 vil vi gøre rede for i hvilken udstrækning temanøglerne blev implementeret i de studerendes prototyper. Metode: vi vil gennemgå svarene fra interviews og spørgeskemaer samt analysere gruppernes prototyper. Viden via temanøglerne og håndværksmæssig kunnen var forudsætningen for, at de studerende kunne eksperimentere og prøve nye idéer af i arbejdet med at udvikle en prototype

Vi vil anvende interviewdelene om de studerendes tanker og hensigter på lige fod med det produkt, de endte med at skabe. Det gør vi for at produktet ikke skal vurderes som et teknisk set professionelt færdigt produkt, isoleret fra overvejelser

om målgrupper og UX-design. Og omvendt vil det heller ikke gavne kun at tage hensigterne udtrykt i tidlige interviews for gode varer.

Indledende samtale før eksamensprojektet

Da de studerende var opdelt i grupper og var godt inde i processen med de emner, de skulle arbejde med inden eksamensprojektet startede, indledte jeg (David) undersøgelsen med en åben dialog om deres umiddelbare tanker og ideer. Jeg inddrog aktivt det, de havde fået undervisning i omkring DEI, bias og inclusive og accessible design. På den måde kunne de reflektere over opgaven uden at skulle være bundne til den problemformulering, de endnu ikke havde lavet. Det kom til at pege på en del ideer og holdninger.

Jeg vejledte dem ikke decideret væk fra nogen ideer, men var i denne fase kritisk over for deres bias og opmærksom på om de kom for langt væk fra opgaven. Her er en række udtalelser samt mine kommentarer:

„Vi forholder os kritisk til betaling i datingapps, for det er falsk at tage penge for følelser.“

KOMMENTAR: Det er et absolut validt synspunkt. Men husk at det ikke er gratis at drive en datingapp som en forretning. Tænk eventuelt i hvordan I kan køre en freemium model som mange datingapps allerede gør det?

„Vi synes at datingapps, der er relateret til hook-ups, er useriøse!“

KOMMENTAR: Jeg respekterer jeres holdning, men husk også på, at I nu ved at det er et narrativ, der er forankret i en monogam, romantisk kultur på godt og ondt. Man finder det også i bl.a. Tinders markedsføring om at finde 'the one.' I skal ikke lave om på jer selv eller jeres egne personlige præferencer, men der er ingen objektiv grund til at tage afstand fra hookups eller polyamori som en legitim, seriøs mulighed for en relationstype i en datingapp, side-stillet med andre relationer. Men naturligvis kan det give en vibe I ikke ønsker for netop jeres app. Bare vær opmærksom på jeres egen bias.

„Vi vil arbejde med personlig quiz-tilgang styret af medlemmerne selv, måske en visuel legende tilgang?“

og

„Vi er fascineret af app'en Smitten, der inddrager spil og leg som en vej til at etablere relationer“

KOMMENTAR: Spændende ny tilgang, der kan bryde isen, så gå videre med de ideer!

„Vi tænker i at udvikle et i app'en iboende kærlighedssprog til ny form for sikker dialog.“

og

„Vi mener der skal være faser, før man får lov at se ansigtsfoto, og det kan også luge ud i trolde.“

KOMMENTAR: Spændende, det vil klart åbne for nye typer af datingapp-tilgange!

„Vi er meget fascineret af venskabstilgangen, vil undersøge det nærmere.“

og

„Vi er fascineret af nogle apps, hvor ens venner kommer ind over og skal validere en person.“

KOMMENTAR: Det er gode input, og medmindre nogen apps decideret har eneret på en ny måde at gøre tingene på, kan I sagtens, på en etisk forsvarlig måde, lade jer inspirere af apps, der allerede er på markedet. Vær her opmærksom på at der findes 'rene' venne-apps og at der også skal være plads til dating i jeres apps.

„Vi har set på eksempler på speed-datingkonceptet, personlighedstest og det elitære kontra det inkluderende ved datingapps.“

og

„Vi har brugt en del tid på at tale om fordele og ulemper ved den åbne billed-swipe tilgang kontra 'love is blind' konceptet.“

og

„Vi fandt en del fordele ved Tinder, men kunne også se der var for mange ting, Tinder ville, som modarbejdede hinanden: der er mange måder at finde en partner ved at kunne gå til horoskop, madvaner, kulturvaner etc. Men så er der også den overfladiske swipen, der kan få brugeren til hastigt at glemme alle de bagvedliggende dele, man søger.“

KOMMENTAR: Gode tanker og refleksioner. Vær dog ikke kun kritiske over for swiping; det kan også være en positiv måde for brugeren at træffe en afgørelse og komme videre.

Emnemæssigt indhold i temanøglerne

Temanøglerne blev formidlet til de studerende via de temaer, vi også forskede i og formidlede via vores litteraturgennemgang (Engelby, Carden & Revsbæk, 2023). De temanøgler, jeg (David) var ansvarlig for at formidle, er beskrevet her:

1. Datingkultur

1.1 Den moderne datingkultur, især med datingapps som formidlere mellem mennesker samt viden om udbredelsen af datingapps samt brugere.

1.2 Typer af relationer folk søger, herunder hvordan datingapps er medvirkende til dels at 1) styrke en heteronormativ, romantisk datingkultur samt dels 2) at forandre datingkulturen (Bergström, 2022).

2. Kønsidentitet

2.1 Inklusion af kønsidentiteter i datingapps.

3. Seksualitet og venskab

3.1 Inklusion af seksuelle identiteter i datingapps.

3.2 Flirt og romantik via datingapps. Herunder venskabet og *friends-first* tilgangen.

Disse temanøgler blev skelettet for den tematisk kodning af mine (Davids) interviews. I det følgende vil jeg kort dokumentere hvordan disse temanøgler optrådte som refleksionsgrundlag samt blev anvendt som begreber af de studerende i deres projekter.

TEMANØGLE 1: DATINGKULTUR

1.1 Den moderne datingkultur

Researchfasen: De studerende anvendte delvis vores litteraturgennemgang med dets kilder til udbredelsen og popularitet af datingapps, dels fandt de selv egne avisartikler på nettet som de inddrog i deres arbejde. Enkelte grupper spurgte LGBT+ venner om holdninger til datingapps og dating samt lavede en spørgeskemaundersøgelse via Facebook og andre medier.

1.2 Typer af relationer

Det var stadig i researchfasen for de studerendes prototype, at de så på de forskellige typer af relationer. Herunder så nogle af grupperne på venskabet som en relation, der kunne stå side om side med et mere intimt forhold, som det bl.a. blev beskrevet i forskningen hos Byron et al. (2021), hvor venskaber også kan være friends with benefits (FWB) baseret. Det blev i realiteten til at nogen prototyper var tænkt således at de *kunne* have en åbning til at det kunne blive et mere flydende forhold, såfremt brugerne ville det. Men der var ingen udtrykte oplæg til mere end det, vi kalder platonisk venskab, i nogen af de brugerflader, der blev udviklet.

TEMANØGLE 2: KØNSIDENTITET

2.1 Inklusion af kønsidentiteter

De syv grupper af studerende arbejdede flere typer af muligheder for at en bruger kunne vælge sin identitet: Det kunne være fast med de mest typiske kategorier som bl.a. defineret på LGBT+ Danmarks website eller brugerne kunne helt selv definere hvilken identitet de havde. Eller helt undlade at skrive det. De grupper der valgte de faste kategorier, gjorde det ud fra ønsket om, at det var bedre i forhold til at brugerne kunne søge på specifikke identiteter. De grupper, der valgte den åbne tilgang for at brugeren kunne definere sig selv, gjorde det ud fra et princip om ikke begrænse brugerens autonomi. I alle disse eksempler indgik *pronouns* som en naturlig del af brugerens valg (som for eksempel han/ham, de/dem osv.).

TEMANØGLE 3: SEKSUALITET OG VENSKAB

3.1 Inklusion af seksualitet

Med fare for at gentage afsnit 2.1, så var prototyperne bygget op på helt samme måde: Nogle grupper valgte de faste kategorier, andre at brugere selv kunne definere sig selv og skrive det præcist som de ville. De var ud fra de samme begrundelser, som det er beskrevet i afsnit 2.1. En gruppe var også udtalt opmærksom på det asekuelle segment i deres design.

3.2 Flirt og romantik

Man kan naturligvis ikke designe flirt og romantik i en datingapp, men der kan være forskellige affordances som kan signalere til brugerne hvilken type kommunikation man kan benytte. Nogle grupper

designede deres apps med såkaldte ice breakers: konkurrencer og spørgsmål, man skulle stille hinanden for at lære hinanden at kende på en måde, uden man behøvede at være så seriøse og fiske efter en date (findes bl.a. også i datingappen Bumble). På den måde kom venskab/bekendtskab i fokus før og under flirten. En gruppe gik meget atypisk til værks med en ide om at brugeren slet ikke kunne lægge sit profilfoto op i starten. I stedet skulle brugeren lægge et moodboard op. Et moodboard er en række små og store billeder sat sammen så de signalerer en følelse af hvem man er. Det kan være billeder af rejser i den store verden, billeder af det, man nørder med og meget andet. På den måde bliver der skabt et signal om interessefællesskab, og det kan styrke et match. Senere ville man så kunne udveksle ansigtsbilleder ved interesse. Dels er dette en radikal anderledes måde at designe et datingforløb på og dels kan det have den gode effekt, at der ikke vil være mange trolde, der gider bruge energi på at dedikere sig selv til en app, hvor de ikke bare kan skrive til nogen med det samme.

Nogle designede også mulighed for speed-dating via video samt at man kunne deltage i dialog med en person, mens to af personens venner var med i chatten eller på en online video call. En variant af det, Tinder nu anvender, hvor man kan inddrage sine venner i at se på en profil, om der er et match.

5. UX-DESIGN I UDVIKLINGEN AF APP-PROTOTYPE

Indledende samtale før udlevering af eksamensprojektet

Emnet for dette projekt insisterer nærmest på at opnå en øget faglig indsigt i UX-design, herunder de analyser og metoder, som ligger til grund for at kunne undersøge og beskrive brugernes motivation og mål. I Litteraturgennemgangen (Engelby, Carden & Revsbæk, 2023) redegør jeg (Hanne) bl.a. for en række grundlæggende modeller, rammekonstruktioner og testmetoder, som vil være relevante at inddrage i arbejdsprocessen. Set i lyset af eksamensprojektets begrænsede omfang, har jeg udvalgt en realiserbar repræsentation og implementeret den i en kom-

primeret undervisningsplan forud for projektstart, repræsentationen fremgår af nedenstående emner. Det skal bemærkes, at flere studerende har valgt at inddrage yderligere modeller og metoder fra litteraturgennemgangen.

Emnemæssigt indhold i temanøglerne for UX-tilgang

1. Human-centered UX design

1.1 Designprocessen – aktivitetsfaser: vi inddrager litteraturgennemgangens forslag til designprocesmodellen: Goal-oriented design som et alternativ til en anden og meget anvendt procesmodel: Design Thinking. Førstnævnte kan beskrives som en mere brugerorienteret procesmodel, der opstiller flere undersøgelsesspørgsmål omkring brugernes behov (Cooper et al., 2014).

1.2 Designerens framework er konstruktioner, hvis formål er at sikre, at designeren udvikler produkter, der er målrettet brugerne – produkter folk vil knytte sig til.

1.2.1 PACT-analysen (People, Activity, Context, Technology) er en metode til at vurdere konceptets muligheder set ift. produktets fire bærende konstruktioner (Benyon, 2019).

1.2.2 Product Attachment Theory og Zimmerman's 6 step framework: formålet med analysen er at sikre, at brugeren oplever en tilfredsstillende emotionel tilknytning til produktet/service (Benyon, 2019).

1.3 Kortlægning af brugerens mål:

1.3.1 Mentale modeller. En UX-designers dilemma kan være kløften mellem designeres og brugeres mentale modeller (Cooper et al., 2014, Hartson & Pyla, 2019, Nielsen, 2010).

1.3.2 Kognitiv bias. Nøglen er at designe brugergrænsefladen og den samlede oplevelse så brugerens mål med at bruge produktet ikke afspores af UX-designerens egne bias (Rapacz og Kaida, 2022).

2. Brugerrejse

2.1 Kortlægning af brugerens mål:

2.1.1 Brugerscenarie baseres på faktiske brugerdata og reel indsigt, og undgår derved at blive 'spekulative historier' baseret på, hvordan udviklingsteamet forestiller sig

(eller håber) et produkt eller en tjeneste kan blive brugt (Hughes, u.å).

2.1.2 Scenario mapping er normalt centreret omkring en delopgave. Scenariet baseres på persona, er nøglen til produktet og omfatter 5 elementer: en skuespiller, en motivator, en hensigt, en handling og en løsning (Salazar, 2021).

2.1.3 Brugerhistorie (user story) giver UX-designerne et indblik i, hvad de bygger, hvorfor, og den værdi, det skaber for en række forskellige brugere. Det anbefales at bruge et enkelt og kortfattet sprog og undgå teknisk eller tvetydig terminologi (Hughes, u.å).

3. Datadrevet UX

3.1 Kortlægning af brugerens mål:

3.1.1 Generativ research, hvor formålet er at opnå en dybere forståelse af brugernes behov og ønsker. Generativ og evaluerende research inddrager forskellige research- og testmetoder (Johnson, 2023).

4. UX og AI

4.1 Kortlægning af brugerens mål:

4.1.1 I relation til UX-design kan AI: 1) indsamle og analysere data for at forbedre brugeropplevelsen og skabe personaliseret indhold. 2) analysere data for bedre at forstå brugere, hvilket kan hjælpe designere med at træffe bedre designbeslutninger (Johnson, 2023).

I det følgende vil jeg præsentere et kort sammendrag af de syv projektgruppers svar (bane 1 – interview 1 og 2, temanøgle 1 – 4), herunder i hvilket omfang temanøglerne blev anvendt i de studerendes projektforslag. Interview 1 blev gennemført kort tid efter udlevering af eksamensprojektet, hvilket betød at hovedparten af grupperne endnu ikke havde besluttet, hvilke metoder og elementer de ville inddrage i UX-designprocessen og derfor måtte svare 'blank' til de fleste spørgsmål. Interview 2 blev gennemført på et tidspunkt, hvor stort set alle grupper havde gennemført designprocessen og dermed kunne levere mere fyldestgørende svar.

TEMANØGLE 1: UX BEGREB

- 1.1 Målorienteret (goal-oriented) og/eller Design Thinking designprocesmetode: en enkelt gruppe valgte at kombinere begge metoder, argument: „(...) *opnå dybere forståelse for brugernes behov.*“ De øvrige grupper foretrak at følge Design Thinking, metoden er 1. semester pensum og dermed en metode de har arbejdet med tidligere, og føler sig trygge ved at bruge.
- 1.2 PACT-analysen (People, Activity, Context, Technology): alle grupper kunne se en fordel ved at gennemføre analysen. En gruppe beskrev metoden som „(...) *en struktureret tilgang til at forstå, hvordan målgruppen interagerer med tjenesten.*“
- 1.3 Product Attachment Theory – 4 elementer (a) og/eller Zimmerman’s 6 step framework (b): begge rammekonstruktioner danner basis for, at UX-designeren kan kortlægge, hvordan brugere kan opnå en positiv tilknytning til produktet. To grupper arbejdede med teori (a), her samlede én gruppe de 4 elementer i denne beskrivelse: „(...) *opfylde funktionelle behov og opbygge og styrke følelsesmæssige bånd mellem brugere og produktet.*“ De øvrige grupper forholdt sig i store træk til samtlige 6 trin i framework (b), hvor forskelligheden i deres koncepter naturligvis afspejlede sig i rammebeskrivelserne.

TEMANØGLE 2: BRUGERREJSE

- 2.1 Indsigt i brugernes forskellige mentale modeller og dermed undgå kognitiv bias? Hovedparten af grupperne forholder sig teoretisk til begreberne, bla.: 1. „(...) *undgå antagelsen om at alle brugere søger det samme*“ og 2. „(...) *designeren skal være opmærksom på egen bias.*“ Eksempler på konkrete forslag: 1. „(...) *falsk konsensus: brugere vælger selv interesser og præferencer*“ og 2. „(...) *forankringsbias: pop-up notifikationer*“ opfordrer til at fortsætte med at skrive.
- 2.2 Hvilke brugerdata bidrager til at kunne beskrive/designe brugerscenarier/brugerhistorier/brugerrejse? Nogle grupper inddrager resultater fra interviews og surveys, andre baserer beskrivelserne på en/flere personaer afhængigt af, hvilke typer målgrupper de har defineret.

TEMANØGLE 3 OG 4:**DATADREVET UX OG AI**

Hovedparten har gennemført henholdsvis generativ (interviews og surveys) og evaluerende research (brugertests). En enkelt gruppe benyttede AI til at formulere en række hjælpespørgsmål og flere grupper producerede AI-generede illustrationer.

6. KONKLUSION OG KRITISK VURDERING

Vores venner-først fokus fik hurtigt en vigtig rolle i de studerendes projekter, til trods for, at det absolut ikke var den eneste pointe i vores litteraturgennemgang. Inklusion og tilgængelighed blev ligeledes et vigtigt element i idéudviklingsprocessen, og det fik den positive konsekvens, at accessible- og inclusive design tematisk set overhalede venner-først-tilgangen i flere af projekterne.

Vi kan pege på både problematiske og positive dele af projektet i vores vurdering:

Venner-først tilgangen fik den problematiske konsekvens at nogle af ideerne til datingapps – ikke alle – desværre helt udelod at fokusere eksplicit på dating og havde en tilgang, hvor man lod brugere beslutte om de ville mere end venskab. Det vil sige, at nogle tilgange kunne virke som udelukken- de venne-apps, hvor dating var sekundær og/eller mindre synlig som identitet for appen. Det er ikke en proces, vi hverken kunne eller skulle detailstyre, men undervejs i projektet talte vi gentagende gange om, hvordan de kunne tackle denne balance.

En anden udfordring i relation til ovennævnte var risikoen for identity erasure i den bruger-politik, de studerende designede. For nok kan man sige, at der ligger en frihed i at sige, at brugere „selv må beslutte præcis, hvad de vil med vores app“, men for nogle af gruppernes vedkommende lå der i den handling en klar afstandtagen til hook-ups (den „ikke så pæne“ pardannelse, som var holdningen blandt nogle studerende) samt at identitet ikke var vigtig som afsæt til at komme i gang med at bruge appen. Det sidste statement er ofte et heteronormativt udgangspunkt, som ikke nødvendigvis sig-

nalærer inklusion, men snarere en indifferens over for det, man ikke selv er. Ikke af ond vilje eller på grund af fobi, men måske snarere en kulturelt indlejret refleks. *Identity erasure* kan i første omgang synes uskyldig, men har ofte store konsekvenser hvis det er fordi man ignorerer andres reelle identitet. Klassikeren er den, hvor for eksempel en biseksuel kvinde bliver opfattet som lesbisk, når hun dater kvinder, men bliver set på som hetero, når hun dater mænd. Hun er naturligvis ingen af delene, heller ikke „50% af hver.“

Én ting er at inddrage relevant og kritisk forskning, som i vores projekt også omfattede formidling af data om holdninger og adfærd (bl.a. via Bergström, 2022) – en anden ting er indsamling af UX-data fra brugere af datingapps. Begrænset adgang til relevante brugerdata var en udfordring for de studerende i hele projektet, og mange beslutninger omkring UX-design blev derfor baseret på antagelser og egne erfaringer. Ydermere har det været vanskeligt at opnå indgående kendskab til UX-design i de eksisterende datingapps, hvor kravet om at oprette login som trin 1, har forhindret de fleste studerende i at gennemføre den type UX-undersøgelser, som er en væsentlig forudsætning for at kunne træffe tilfredsstillende beslutninger. Vi stillede på intet tidspunkt krav om, at de skulle oprette ghost-brugere eller anvende eventuelle egne eksisterende profiler på datingapps i deres research.

En uventet opdagelse på den **positive side** viste sig at være ideerne omkring inddragelse af gamification, bl.a. som icebreakers, samt alternative måder at repræsentere sig selv på, f.eks. ved at invitere venner til at deltage i ens datingoplevelse. Kort sagt, sjove og kreative forslag til, hvordan vi kan møde hinanden på helt nye måder i en ny type datingapp. Det kan ses som en tilgang i tråd med det, vi i litteraturgennemgangen beskrev som *context collision* (Davis & Jurgenson, 2014): et uintenderet møde mellem menneskers livsverdener. Et positivt møde mellem mennesker, hvor relationer kan defineres åbent og tvangsfrit. Dette afspejles ligeledes i forslag til UX-design, som stræber mod det man kan beskrive som at skabe et positivt følelsesmæssigt bånd mellem det digitale produkt og brugeren (Shank, 2014).

Vi oplevede, trods de nævnte problematikker, generelt en lærerig udvikling, hvor projektets teoretiske og metodiske grundlag bidrog til at styrke de studerendes prototypedesign med det resultat, at deres løsningsforslag ikke kun var kopier af eksisterende datingapps og de udfordringer, disse har.

Vi kan hermed afkræfte vores oprindelige bekymring mht., at de studerende måske ville blive for 'pleasende' i deres tilgang, hvor motivet til dette kunne være det faktum, at det trods alt var et projekt, der mandede ud i en eksamensopgave. Målet for den studerende er jo næsten altid den gode karakter.

LITTERATUR- OG KILDELISTE

- Benyon, D. (2019): *Designing User Experience – A guide to HCI, UX and interaction design*. Pearson.
- Bergström, M. (2022): *The New Laws of Love. On-line Dating and the Privatization of Intimacy*. Polity Press (politybooks) & INED Éditions.
- Byron, P. et al. (2021): „Hooking up with friends: LGBTQ+ young people, dating apps, friendship and safety“ In: *Media, Culture & Society* 2021, Vol. 43(3) 497– 514. Researchgate.com
- Cooper, A. et al. (2014): *About Face – The Essentials of Interaction Design*. Wiley.
- Davis, J. & Jurgenson, N. (2014): „Context collapse: Theorizing context collusions and collisions.“ In *Information Communication and Society* 17(4) 1–10. Researchgate.com
- Engelby, D. / Carden, H. / Revsbæk, K. (2023): „Viden om datingapps. En litteraturgennemgang. Et forskningsprojekt om udviklingspotentialer for udvikling i og design af dating-apps.“ Udgivet online den 25.10.2023. Litteraturgennemgangen kan downloades via [dette link](#) på eaviden.dk
- Hartson, R. & Pyla, P. (2019): *The UX Book – Agile UX design for a quality user experience*. Elsevier Science.
- Hughes, N. (u.å): „Research Methods: Scenarios and User Stories“ på <https://nightingaledesignresearch.com/insights/research-methods-scenarios-and-user-stories/>
- Johnson, M. (2023): „Generative vs evaluative research“ på <https://usabilityhub.com/blog/generative-vs-evaluative-research>
- Nielsen, J. (2010): „Mental Models“ på <https://www.nngroup.com/articles/mental-models/>
- Rapacz, S. & Kaida, K. (2022): „Cognitive biases in UX design – what are they? 8 examples“ på <https://www.boldare.com/blog/cognitive-biases-in-ux-design/>
- Salazar, K. (2021): „Scenario Mapping: Design Ideation Using Personas“ på <https://www.nngroup.com/articles/scenario-mapping-personas/>
- Shank, Daniel B. (2014): „Technology and Emotions“ in *Handbook of the Sociology of Emotions: Volume II*. Springer. Researchgate.com
- LINK 1: Kodetræet via Lisa Prætorius, lektor ved UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskoles pædagoguddannelse: „Kodning og bearbejdning af kvalitative data.“ laeremiddel.dk [Link](#)