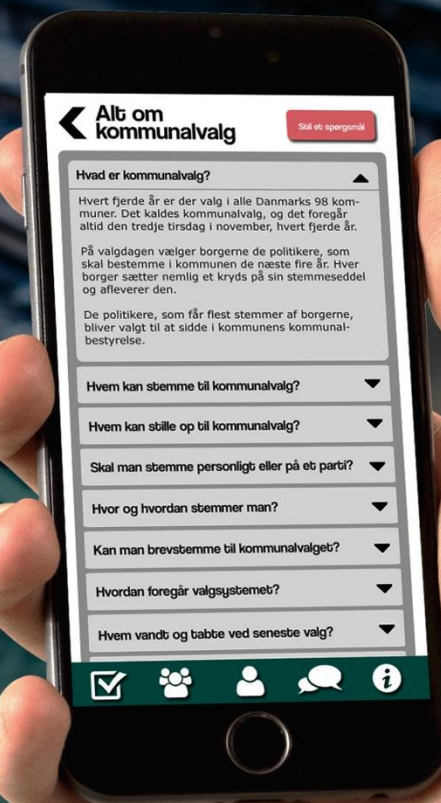


Alt om KV21

- Lige ved hånden



Indholdsfortegnelse

Abstract	3
Indledning	4
Problemformulering	5
Afgrænsning	5
Målgruppe	6
Persona	6
Personaprofil	6
Metoder	7
Human Computer Interaction	7
Design-based research	7
Desk research.....	8
MUST-Metoden.....	8
Kildetyper	9
Kvalitativ metode.....	10
Interviews	10
Think-Aloud-test	10
Workshop	11
Kvantitativ metode.....	13
Spørgeskemaundersøgelse.....	13
Etik	13
Teori	13
Jean Piaget konstruktivistiske læringssyn	13
Seymour Paperts læringsteori.....	14
Læringsstile	15
Dialogic Space.....	16
Affordance.....	18
Fase 1 - Domænekendskab	19
Redegørelse	19
Tiltag målrettet unge.....	19
Digitalt demokrati	21
Online valgdeltagelse.....	22
Valg-applikationer	22
Empiri	23
Email-interviews.....	23
Spørgeskemaundersøgelse om unges valgdeltagelse	25

Interviews	26
Spørgeskemaundersøgelse om relevans og indhold	27
Fase 2 - Løsningsforslag	27
Opsummering af indledende undersøgelser.....	27
Low fidelity prototype.....	28
Designlab.....	29
Appens indhold	29
UI Flow-diagram	29
Brugertest	29
Forbedringstiltag.....	30
Fase 3: Iterative forløb	33
Analyse.....	34
Workshop.....	34
Gruppedialog	34
Forbedringstiltag.....	35
Redesign.....	37
Gestaltlove	37
Fase 4: Refleksion	42
Diskussion	42
Konklusion	44
Perspektivering	45
Referencer	46
Bilag	48
Bilag 1 - Spørgeskemaundersøgelse om valgdeltagelse.....	48
Bilag 2 - Email-interviews	49
Bilag 3 - Interview	52
Bilag 4 - Spørgeskemaundersøgelse om indhold	54
Bilag 5 - Think Aloud-test	55
Bilag 6 - Workshopdialog	60

Abstract

The focus of this thesis is to gain an understanding of how the percentage of young local voters in Danish municipalities can be increased by facilitating an online learning platform that will place local elections in an educational context.

This thesis presents a learning platform which first and foremost is meant as a tool for younger voters to learn about local politics in a meaningful and relatable way.

In the latest years the election turnout has shown that citizens under 30 years old are the most detached age group in terms of local voting. The lack of participation from the young part of the population affects the everyday life and welfare of the local community. More than a few initiatives have been made by local authorities to turn this tendency around, most of them focusing on physical visibility on the street with poster campaigns and workshop programs targeting the younger voters. The focus is however primarily an encouragement to vote rather than giving the young people basic informative knowledge of what local politics is all about. Studies have shown that this is where the real challenge lies.

This thesis is developed with the research approach Design-Based Research, which dictates that a great amount of user engagement is required to ensure useful empiricism for a successful concept development.

By using both quantitative and qualitative research methods such as interviews, surveys and workshops early on, a large amount of empirical data was discovered which set the foundation of the concept and made it possible to continue forming the design framework.

To maintain only the most relevant content and features, the learning platform was tested multiple times through various prototypes on both single participants and in group environments. By letting the participants express their immediate thoughts and ideas without interfering, the design changes remained relevant for the target group, and could therefore be added to the design of the concept.

This thesis presents a learning concept with the purpose of breaking the downward spiral, that the lack of involvement within the younger segment of voters has caused. By complementing the existing election campaigns with a digital and mobile learning platform, the hope is to provide informative and understandable information about local politics in general, so the younger voters will engage more in the democracy by casting their vote for elections in the future.

Even though the learning platform presented in this paper is a tool made for educational purposes to inspire younger citizens to vote locally, it is also a digital approach for the municipalities to evolve into even stronger democratic societies in the long term.

Indledning

At gå til valg er afgørende for et repræsentativt demokrati og et velfungerende samfund. Derfor er det nødvendigt at fokusere på at få så stor en andel af befolkningen som muligt til at stemme, når der afholdes valg. Foruden folketingsvalg, afholdes der hvert fjerde år valg til kommunalbestyrelser i Danmark. Her skal danskerne vælge de borgmestre og byrådsmedlemmer til deres kommune, som skal administrere det kommunale system i den næste periode. I Danmark kan man stemme i den kommune man har bopæl i fra man er fyldt 18 år og enten er dansk statsborger eller statsborger i et andet EU-land, Norge eller Island eller har boet i Danmark i de seneste tre år (Nielsen, 2005). I modsætning til folketingspolitikere er kommunalpolitikere så at sige tættere på borgerne, hvilket giver et større fokus på kandidater frem for partier ved kommunalvalg. Ligesom ved andre demokratiske valg, er det stemmetallet der afgør hvem der bliver valgt ind i kommunalbestyrelserne. Ved kommunalvalget i november 2017, var der 4.554.614 danskere der stemte, hvilket svarer til 70,8 procent af den stemmeberettigede befolkning (Hansen, 2017). Ved valget i 2013 var stemmeprocenten helt oppe på 71,9 (Bhatti, Dahlggaard, Hansen og Hansen, 2013). Den høje valgdeltagelse dette år kan skyldes, at der formentligt blev formidlet flere kampagner til ellers passive segmenter såsom indvandrere, udsatte grupper og ikke mindst unge – og at kampagnerne virkede.

I forbindelse med kommunalvalget i november 2017 gennemførte det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd, i samarbejde med Danmarks Statistik, en spørgeskemaundersøgelse blandt 970 borgere i Danmark (Hjelmar og Mizrahi-Werner, 2017). Formålet med undersøgelsen var, at give et statusbillede på det lokale demokratis tilstand set fra borgernes perspektiv. Her blev det undersøgt, om borgernes tilgang til lokaldemokratiet er demokratisk eller serviceorienteret, om borgerne har tillid til lokalpolitikere, om borgerne har interesse for og viden om lokalpolitik, og i hvor stort et omfang borgerne deltager i lokalpolitik. Resultatet af undersøgelsen viste, at 60 procent af borgerne mener, at et godt lokalt selvstyre er et spørgsmål om, hvorvidt kommunen sørger for

at etablere nødvendige services og faciliteter, hvor kun de resterende 40 procent fremhæver det demokratiske aspekt (Hjelmar, og Mizrahi-Werner, 2017). Undersøgelsen konkluderer, at fordi borgerne primært lægger vægt på service frem for demokrati i lokalstyret, går det ud over den aktive deltagelse i lokaldemokratiet. Kommunerne opfattes altså primært som værende serviceleverandører, frem for et demokratisk sted, hvor man som borger er forpligtet til at deltage. Ifølge rapporten har interessen for lokalpolitik overordnet set været svagt faldende fra år 2001 til år 2017 og kun 70 procent af borgerne som deltog i undersøgelsen ville helt sikkert stemme, hvis der var kommunalvalg i morgen. I 2009 lå dette tal på 87 procent. Dermed er der sket et fald på 17 procent på blot 8 år (Hjelmar og Mizrahi-Werner, 2017).

Ifølge undersøgelsen er det hele 73 procent af borgerne, der mener at kommunalpolitik er forholdsvis kompliceret og ikke helt nemt at forstå, og kun omkring halvdelen af borgerne er overhovedet interesserede i lokalpolitik. De borgere, som ikke interesserer sig for lokalpolitik er borgere med kort uddannelse, borgere med lille tilknytning til lokalsamfundet og yngre borgere mellem 18 og 29 år. Der er hele 20 procent forskel på valgdeltagelsen mellem de borgere der er henholdsvis lavest og højest uddannede (Hjelmar og Mizrahi-Werner, 2017). Det skyldes formentligt, at en uddannelse lettere giver adgang til og information om politik, hvilket øger interessen for at ville stemme - også til kommunalvalg. Valgdeltagelsen hos borgere med højere indkomst er ligeledes større end hos borgere med lav indkomst, og ifølge undersøgelsen, er de unge generelt mindre interesserede i lokalpolitik end andre aldersgrupper (Hjelmar og Mizrahi-Werner, 2017). Vælgergruppen er altså karakteriseret ved at have en mindre grundlæggende viden om lokalpolitik og en mindre deltagelse i lokaldemokratiet. Ifølge undersøgelsen bunder dette blandt andet i, at de unge ikke har en særlig stor tilknytning til lokalområdet og kommunen, grundet hyppigere flytning. Der var dog en betydelig stigning på hele 4 procent i valgdeltagelsen hos de 18-årige førstegangsvælgere ved kommunalvalget i 2017 i forhold til i 2013, hvilket er den højeste valgdeltagelse, der nogensinde er målt for denne gruppe. Hos størstedelen af de unge, de 22-29-årige, lå tallet dog alligevel kun på sølle 54,9 procent (Hansen, 2017).

Magnus Von Dreiager er byrådsmedlem i Lyngby-Taarbæk Kommune og udtaler i et interview, at den lave stemmeprocent blandt unge til kommunalvalg en trist udvikling;

“Generelt skaber hele dette problem et stort demokratisk underskud, fordi befolkningens holdninger ikke bliver afspejlet reelt. Det er vigtigt, at alle samfundsgrupper får givet deres mening til kende, og sådan er det desværre ikke til kommunalvalg. (Bilag 2). Ifølge ham, bunder tendensen i ét grundlæggende problem: At der ikke findes et sted hvor unge kan få information om kommunalpolitik; “Det er alt for svært at sælge til de unge, og kommunalpolitik er ikke særlig sexet. Jeg tilhører en meget lille kategori, der har læst lokalavisen i folkeskolen og frem, fordi jeg havde en interesse for det, men læserne af en lokalavis i dag er primært ældre. Der er intet sted målrettet unge, hvor de kan få information om lokalpolitik.” (Bilag 2).

Spørger man formanden for Teknik- og Miljøudvalget i Lyngby-Taarbæk Kommune, Sigurd Agersnap, er der nogle grundlæggende årsager til, at unge er forholdsvis dårlige til at stemme til kommunalvalg. Den ene årsag er, at der generelt mangler ideologi og kant i kommunalpolitik. Brede aftaler og konsensuspolitik præger kommunalpolitikken, og det gør det sværere at kende forskel på partierne og hvad de hver især står for. En anden årsag er, at de unge ikke er direkte berørt af mange af de kommunale services, fordi kommunerne bruger mange penge på eksempelvis børne- og ældreområdet, og ikke har mange tilbud eller ydelser rettet mod unge (Bilag 2).

Sigurd Agersnap mener også, at vi i Danmark har en tendens til at undervurdere betydningen af valg til Regionsrådet, Europaparlamentet og Kommunalbestyrelsen, og han er ikke i tvivl om, at konsekvensen af de unges manglende valgdeltagelse ved netop kommunalvalg kommer til at gå ud over de unge selv; *“Hvis ikke unge stemmer til kommunalvalgene, så er det også systematisk de unge, som der spares på. Sådan er den politiske logik desværre. Når man sidder med sværere prioriteringer, så prioriterer man ikke den gruppe af borgere, som alligevel ikke engagerer sig og stemmer” (Bilag 2).*

Med den manglende valgdeltagelse mister de unge muligheden for at få indflydelse på vigtige kommunale beslutninger, hvilket på sigt vil resultere i et skævt repræsenteret lokalsamfund.

Dette speciale har til formål at undersøge de læringsmæssige udfordringer, som ifølge statistikken er en realitet hos langt de fleste unge vælgere i de danske kommuner, i forbindelse med kommunalvalg. Hovedsigtet er derfor at udarbejde og afprøve en prototype på et digitalt baseret læringsdesign, som imødekommer disse udfordringer, gennem en letforståelig formidling af politik, og kommunalpolitik i særdeleshed.

Problemformulering

Hvordan kan man igennem et digitalt læringsdesign give de unge en bedre forståelse for kommunalpolitik, så de opfordres til at tage stilling og derved blive en del af et demokratisk samfund?

På baggrund af denne problemformulering er der behov for at belyse og afklare følgende underspørgsmål:

Hvordan kan begrebet ”Dialogic Space” bruges til at optimere et læringsdesign gennem brugen af workshops, således at de unge bliver inddraget i kommunalpolitik i dag?

Afgrænsning

I dette projekt er ønsket at behandle måden hvorpå kommunalvalg kommunikeres ud til det yngre vælgersegment i Danmark, til trods for, at statistikker viser, at der også hos andre vælgergruppe, såsom indvandrere, forekommer lav stemmedeltagelse (Hansen, 2017). Denne afgrænsning er fastlagt da de unge vælgere mellem 19 og 29 år udgør den største procentandel af befolkningens passive vælgergrupper (Hansen, 2017), og det er derfor her, at der først og fremmest bør gribes ind. Det skyldes ikke mindst, at den store andel af unge unægteligt kommer til at have stor demokratisk indflydelse i mange år.

Prototypen er udviklet til smartphones, og ikke iPad og computere, da smartphonen er de unges foretrukne medie at søge information igennem (Dst.dk, 2017).

Der arbejdes med udviklingen af it-understøttet kommunikation mellem mennesker og maskine. Denne kommunikation sker grundlæggende på to niveauer: Præsentationsniveauet og kodningsniveauet (Dohn og Hansen, 2016). Præsentationsniveauet dækker over det indhold og den grænseflade, som brugeren visuelt oplever og interagerer med. Kodningsniveauet omhandler den mere tekniske digitale repræsentation af indhold og grænsefladeelementer, som software kan aflæse (Dohn og Hansen, 2016). Dette projekt fokuserer på præsentationsniveauet, hvor brugergrænsefladen udvikles og præsenteres for brugeren. Her træffes beslutninger vedrørende æstetik og brugervenlighed, og altså ikke overvejelser vedrørende implementeringen i praksis. Det skyldes at kommunalpolitik vedrører så mange politiske partier, kandidater og ideologier at det ville kræve mere tid til at tage højde for, hvordan læringsdesignet inkorporeres i praksis. Der fokuseres i stedet på et læringsmæssigt udbytte hos målgruppen.

Målgruppe

Et designkoncept forudsætter en modtager, og skal kunne gribe ind i målgruppens viden, holdninger og adfærd, med det formål, at påvirke brugeren i en bestemt retning. Ved at benytte smartphones som medie, er et designkoncept tilgængelig for alle, så længe de er i besiddelse af en smartphone, og især aktuell for dem der i forvejen bruger mobiltelefonen til at søge på internettet. Læringsdesignet der præsenteres i denne opgave henvender sig til danske unge i aldersgruppen 19-29 år. Denne målgruppe er som nævnt karakteriseret ved generelt at have en mindre interesse, mindre viden og mindre deltagelse i lokalsamfundet i forhold til øvrige vælgergrupper (Hjelmar og Mizrahi-Werner, 2017). For at sikre en demokratisk opbakning er det derfor nødvendigt at forbedre den specifikke målgruppes forståelse for, og viden om, kommunalpolitik. Og netop målgruppen er vigtig at kende. Derfor er der i dette tilfælde udarbejdet en persona.

Persona

Personaer bruges til at kortlægge et designs ideelle bruger, og til at fastlægge brugerens behov, udfordringer, samt hvad der er afgørende for,

at de vil benytte sig af et konkret produkt. Personaer er fiktive mennesker med navne, job, familier, venner, kæledyr, hobbyer, ejendele osv. De har en bestemt alder, køn, etnicitet, uddannelsesbaggrund, personlige livshistorier, mål og opgaver. De er ikke skuespillere eller aktører i et manuskript, men derimod mennesker (Grudin, og Pruitt, 2002).

Designere har længe foretrukket at bruge scenarier frem for personaer til at organisere, retfærdiggøre og kommunikere ideer. Scenarier deler karaktertræk med persona og ved første øjekast kan de være mere overbevisende, men de involverer ofte ikke brugerne selv. Det er en misforståelse, da det jo netop er brugeren, som der designes til. Scenarier afbilder ganske vist de arbejdsformer, som man håber at støtte med et givent design, men deres svaghed er, at de ikke er engagerende (Grudin og Pruitt, 2002). At udarbejde en persona i forbindelse med et designprodukt er en metode til at styrke engagement og virkelighed, og er et kraftfuldt designværktøj i praksis, som gør det muligt at designe, udvikle og teste et designprodukt mere effektivt.

Ifølge statistikken fra kommunalvalget i 2017 var det mændene, som var dårligst til at stemme med en valgdeltagelse, der lå 3,6% lavere end kvindernes (Hansen, 2017). For at supplere denne statistik med kvalitative detaljer, er der udarbejdet interviews med repræsentanter for målgruppen, som kan ses i bilag 3. Det er disse faktorer, der danner rammer om projektets persona, Thomas.

I forbindelse med kommunalvalg kan arbejdet med en persona gøre det mere overskueligt at producere indhold, formulere budskaber og vælge kanaler, der er relevant for borgerne, herunder de indsatser, der har til formål at øge deltagelsen ved et kommunalvalg.

Personaprofil

Thomas er 22 år gammel og bor i en 1-værelses lejelejlighed i Ishøj. Thomas har ingen børn, ingen kæreste og bor desuden alene i sin lejlighed uden nogen bofæller.

Thomas er netop flyttet hjemmefra fra sine forældres villa i Roskilde, og har derfor ikke et særligt stort kendskab til det nye område han bor i. Thomas er ikke i kontakt med kommunen overhovedet, da han ikke modtager sociale ydelser, udover boligsikring, som foregår elektronisk. Til dagligt læser han til folkeskolelærer på Københavns

Professionshøjskole og arbejder 15 timer om ugen i Bilka i Ishøj Bycenter. Fritiden bruger han på vennerne, computerspil og til at søge information online på sin smartphone, hvor han også ofte benytter sig af Facebook og YouTube. Thomas hverken ser eller læser nyheder til dagligt, men er de let tilgængelige, kan han godt finde på at læse gratisaviser, når han alligevel sidder i toget eller bussen på vej til og fra arbejde eller når han skal besøge familien.

Thomas stemte ved forrige kommunalvalg, da han på daværende tidspunkt stadig boede hjemme. Her blev han opfordret til det af sine forældre, og syntes samtidig, at det hele var nyt og spændende. Thomas valgte dog ikke at stemme til det seneste kommunalvalg, fordi han ikke føler, at han kender sin nye kommune, eller egentlig har behov for at komme til det. Han ser nemlig sig selv flytte tilbage til sin hjemby, Roskilde, når han i fremtiden skal have hus og børn.

Metoder

Human Computer Interaction

HCI, Human Computer Interaction er en forskningsmetode, som undersøger interaktionen mellem menneske og computer. Arbejdet, der udgør HCI's historiske fundament blev i 1970'erne præsenteret som software-psykologi. Målet var, at fastslå anvendeligheden af en adfærdsmæssig tilgang til forståelsen af software-design, programmering samt brugen af interaktive systemer. Målet var også, at motivere og guide systemudviklere til at tage højde for det menneskelige aspekt i forbindelse med softwareudvikling (M. Carroll, J., 1997).

I 1980'erne oplevede man flere problemer i forbindelse med systembrug, hvilket satte øget fokus på at inddrage brugerne i udviklingsprocessen frem for kun at observere dem. Herfra udsprang udviklingsmetoden User-Centered Design, som gjorde det muligt at sikre, at det interaktive produkt mødte brugerens reelle behov. Det kan blandt gøres gennem brugertest, hvor man afprøver om brugeren kan finde ud af at bruge designet korrekt, finde informationer og løse de opgaver, som produktet er konstrueret til (Kuutti, K., 1995).

Design-based research

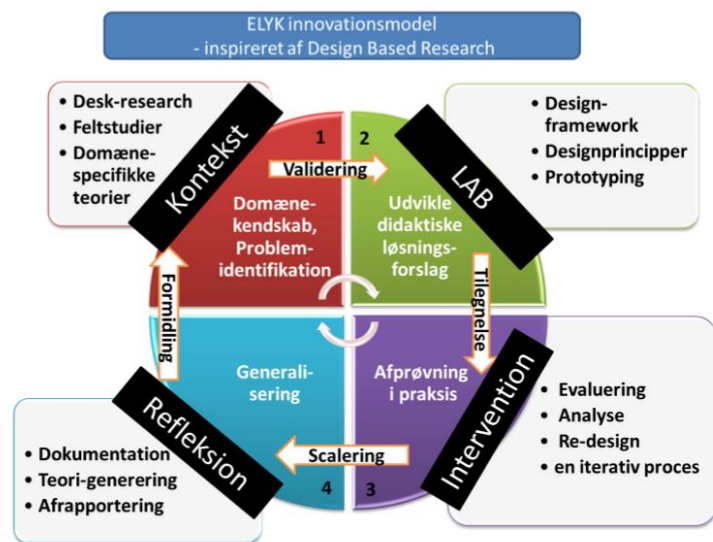
Design-based Research, også kaldet DBR, er en pragmatisk, designbaseret forskningstilgang, der arbejder ud fra den forestilling om, at ny viden genereres gennem processer, som samtidig udvikler, afprøver og forbedrer et design. Ét af de typer af design, som DBR-projekter arbejder med, er blandt andet didaktisk design, hvor designprocessen karakteriserer den formgivningsproces, det er at udvikle, afprøve og forbedre et læringsmiljø (Christensen, Gynther & Petersen, 2012).

DBR-projekter arbejder ud fra det faktum, at konteksten har en betydning for læringen. Det betyder, at forskning ikke kan foregå i et isoleret rum, men skal studeres i den kontekst, de finder sted. Der anvendes etnografiske metoder til at indsamle og dokumentere anvendelsen af et givent design i praksis med henblik på analyse og forbedring, så man kan udvikle og afprøve nye designs.

For at forstå og forbedre konkrete løsningsforslag, er det dog altafgørende at de deltagere, som er en del af udviklingsprocessen bliver lyttet til, og de skal derfor inddrages i hele den iterative proces fra problemidentifikation, formulering af løsningsforslag til afprøvning og forbedring af de foreslåede løsninger (Christensen, Gynther & Petersen, 2012). Design-based Research har i dette projekt skabt de bedste forudsætninger for en tilfredsstillende prototype på baggrund af den empiri, som er indsamlet gennem workshops, interviews og spørgeskemaundersøgelser.

I dette projekt er formålet, at udvikle principper for et online læringsdesign, hvor viden om kommunalpolitik kan tilgås gennem en digital platform med den hensigt, at skabe værdi for yngre vælgere og samtidig bidrage til øget valgdeltagelsen hos dem.

Udarbejdelsen af læringsdesignet er bygget op omkring Thomas Reeves' fasemodel Elyk-innovationsmodellen (Christensen, Gynther & Petersen, 2012). Modellen består af fire overordnede faser; identifikation af innovationspotentiale, løsningsforslag, iterative forløb og refleksion (Figur 1).



Figur 1 - ELYK-modellen

Der findes tre typer af teorier som er relevante i et DBR-projekt (Christensen, Gynther & Petersen, 2012): Domænespecifikke teorier, design-framework og design-metodologier. Dette projekt bygger på teorien om design-framework, da projektet arbejder ud fra at udvikle en generaliseret designløsning i form af et læringskoncept. Teorien bygger på nogle designprincipper, som udspringer af de domænespecifikke teorier, der arbejdes med, og som bidrager til at løse en given problemstilling (Christensen, Gynther & Petersen, 2012).

Det overordnede designframework har fået navnet "Alt du skal vide om kommunalvalg", og tager udgangspunkt i designprincipper i forbindelse med løsningen af identificerede problemer i det danske demokratiske samfund. Fokus ligger på danske unges manglende engagement i forbindelse med kommunalvalg, og hvad dette har af konsekvenser for det repræsentative demokrati.

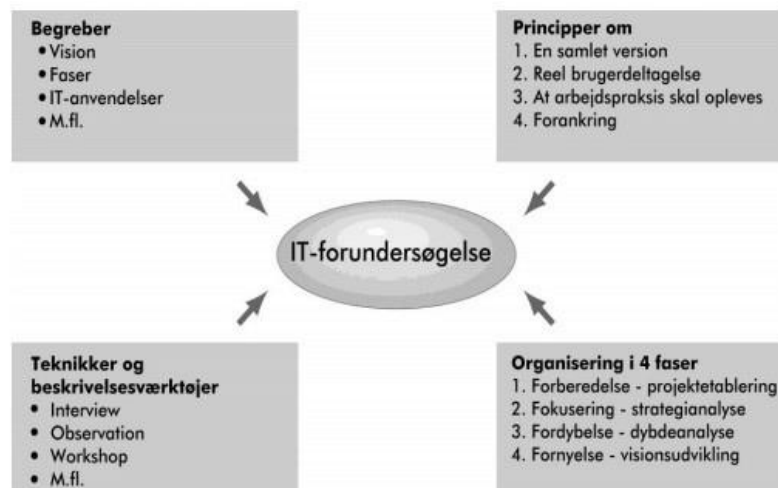
Desk research

Som en del af DBR-metodens første fase, er formålet med et desk research at indsamle eksisterende viden om undersøgelsesfeltet. Metoden er især nyttig når man i den indledende fase ønsker at undersøge, hvad der allerede findes af viden, erfaringer og resultater inden for emnet. I forbindelse med et desk research indsamles og analyseres eksisterende materiale i form af eksempelvis artikler, statistikker og afhandlinger, og den største fordel ved metoden er, at det er muligt at indsamle store mængder af information, idet data allerede foreligger.

MUST-Metoden

I forlængelse af DBR, er der i dette projekt gjort brug af MUST-metoden (*Metode til forUndersøgelse i Systemudvikling - og Teori herom*), fordi denne metode anbefaler workshoppens som teknik, når brugeren inddrages i forbindelse med systemudvikling. Teknikken er oplagt, når man arbejder med innovationsprocesser, der har vidensindsamling og vidensgenerering som primært fokus, og da størstedelen af projektet fokuserer på at udarbejde et læringsdesign i samarbejde med brugeren, har det været nyttigt med et overblik over overordnede principper og retningslinjer til den praktiske gennemførelse af en forundersøgelse.

Metoden foreslår, som nævnt, en høj grad af brugerdeltagelse og lægger vægt på forankring hos interessenter i forbindelse med behandlingen af både mellem- og slutprodukter. Her kan de forskellige berørte parter påpege fejl og mangler, som dernæst kan indgå i projektets videre arbejde (Bødker, Kensing, og Simonsen, 2008). MUST-metoden opdeles i fire faser; forberedelses-, fokuserings-, fordybelses- og fornyelsesfasen. Hver enkelt fase har til formål, at producere et kvalificeret beslutningsgrundlag for det videre designforløb.



Figur 2, MUST-metoden, Kilde: Bødker, Kensing, og Simonsen, 2008)

Første fase, forberedelsesfasen, forudsætter at der til at begynde med er “nogen”, der har opstillet et mål, har udtrykt et behov eller at der på anden måde er opstået en idé til nye it-systemer eller nye it-anvendelser. Når en sådan anledning er fundet, kan fokuseringsfasen begynde, hvori en række relevante problemstillinger fastslås. Med disse på plads, kan der tages hul på tredje fase, som er fordybelsesfasen. Her er formålet at understøtte en prioritering af, hvilke mål, problemer, og behov som der skal udvikles visioner for i sidste fase - fornyelsesfasen. Denne fase er afslutningen på forundersøgelsen, hvor der udvikles visioner om prototypen, som bygger på de idéer og detaljerede krav der blev kortlagt i de tidligere faser (Bødker, Kensing, og Simonsen, 2008).

Metoden består foruden faserne af fire principper; princippet om en samlet vision, om at arbejdspraksis skal opleves, om reel brugerdeltagelse og princippet om forankring. Formålet med principperne er, at udtrykke det perspektiv, som testgruppen bør tænke og handle ud fra, når der gennemføres en forundersøgelse (Bødker, Kensing, og Simonsen, 2008).

Princippet om en samlet vision omfatter forslag til it-systemer og arbejdsorganisering samt kortlægning af de kvalifikationer, som brugeren har behov for. Princippet om en samlet vision kan være en hjælp

til at sikre sig mod de ulemper, som it-projekter ofte medfører. Det kan blandt andet være, at de forventede forbedringer ikke realiseres, så man ikke formår at udnytte og udvikle erfaringer og kvalifikationer.

Princippet om brugerdeltagelse har fokus på gensidig læring mellem brugere og it-designere. It-designeren har brug for viden om de fokusområder, som er forundersøgelsens genstandsfelt og brugeren behøver viden om de teknologiske muligheder. Princippet om brugerdeltagelse sigter efter at opnå to effekter; For det første er brugerdeltagelse en forudsætning for, at visionerne, som forundersøgelsen leder frem til, afspejler brugerens egentlige situation og behov samt bygger på deres viden og kompetencer. For det andet øger brugerdeltagelse mulighederne for, at systemerne kan anvendes i overensstemmelse med hensigten. Tredje princip om at arbejdspraksis skal opleves er specielt henvendt til it-designere og realiseres primært gennem observation, hvor de oplever den arbejdspraksis, de er i gang med at forandre. Princippet bygger på den antagelse, at for at forstå et fænomen, må man opleve det på første hånd. Fjerde og sidste princip omhandler forankring, og går ud på, at informere om, skabe forståelse for, samt opbakning til, forundersøgelsens mål, visioner og planer (Bødker, Kensing, og Simonsen, 2008).

Kildetyper

Der er i denne opgave foretaget interviews og email-interviews med både partskilder og erfaringskilder, for at indsamle dybdegående viden om kommunalpolitik. Partskilderne består af kommunale politikere fra Lyngby-Taarbæk kommune, som i interviewene udtrykker sig subjektivt på baggrund af de faktuelle målinger over unges engagement i lokalpolitik. Partskilden kendetegnes desuden ved, at have en personlig interesse i emnet (Schmidt, 2011). Der er også indsamlet data på baggrund af erfaringskilder, bestående af det unge vælgersegment, som har deltaget i projektets undersøgelser. Denne form for kilde er blevet berørt af beslutninger eller oplevelser inden for emnet og har i den forbindelse erfaret noget (Schmidt, 2011). Erfaringskildens udtalelser er ligesom partskilden subjektive, og beskriver vedkommendes egne synspunkter.

Kvalitativ metode

Interviews

For at få mere dybdegående data, kan man benytte sig af forskellige kvalitative metoder. Kvalitative metoder kendetegnes ved, at de har en udforskende tilgang, som tager udgangspunkt i kildens egne beskrivelser, og i modsætning til kvantitative metoder kan resultaterne ikke generaliseres (Schmidt, 2011). Et eksempel på en effektiv kvalitativ undersøgelse er personlige interviews. Her kan der indsamles guldgrube fra en adspurgt kilde, som undersøgeren umiddelbart ikke selv havde tænkt på, var relevante. Interviews er en god idé, når man ønsker at undersøge en række forhold, som ikke nødvendigvis kan iagttages eller måles, men det må forventes at metoden er tidskrævende at arrangere, ikke mindst i forbindelse med at finde relevante kilder, som ønsker at stille op til et interview (Schmidt, 2011). For at finde ud af hvilket indhold læringsdesignet hovedsageligt skulle indeholde, blev der foretaget to interviews med repræsentanter for målgruppen, som ikke interesserede sig for kommunalpolitik. Gennem interviewet kunne det kortlægges hvad der lå til grund for den manglende interesse, herunder hvorvidt det skyldes uvidenhed omkring kandidaterne, grundlæggende politiske ideologier eller vigtigheden i deres personlige valgdeltagelse. Interviews, der foregår ansigt til ansigt giver interviewerens mulighed for at fastslå repræsentantens umiddelbare holdning til et givent emne, samt at skabe en flydende dialog, som giver plads til uddybelse af svar, hvis interviewerens føler det er nødvendigt i situationen.

For at undersøge hvorvidt kommunalpolitikere generelt selv var enige i problemstillingen vedrørende unges manglende interesse for kommunalpolitik, blev der foretaget e-mail-interviews med repræsentanter fra Lyngby-Taarbæks kommunalbestyrelse. Interviewformen viste sig effektiv, da ønsket var at indsamle personlige holdninger på i forvejen fastsatte spørgsmål til repræsentativ brug i opgaven. Med e-mail-interviews sikres en relativ høj svarprocent, da den interviewede kilde kan besvare de fremsendte spørgsmål hvor som helst og når som helst det passer vedkommende. Det er omend vigtigt at være tidligt ude i projektforløbet med disse interviews, da svartiden kan være

lang hvis ikke vedkommende overholder den tidsfrist, som er fastlagt under den indledende korrespondance.

Think-Aloud-test

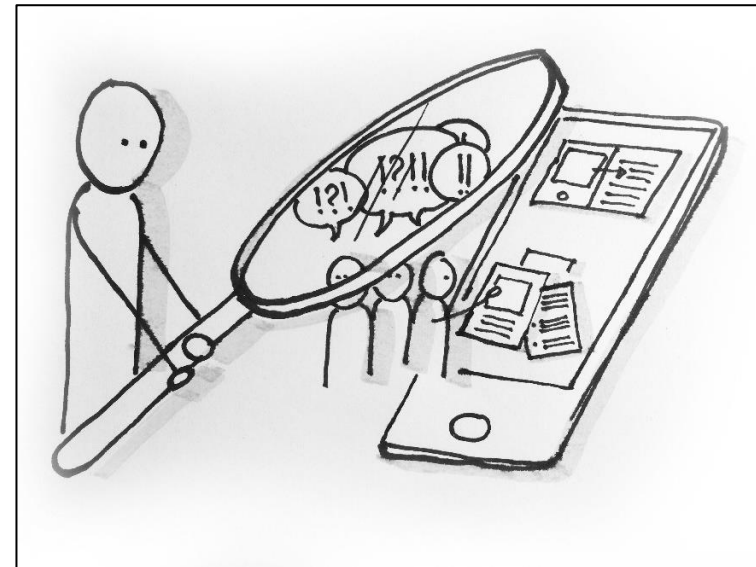
”Think-Aloud” eller ”Tænk-højt”-metoden er et værktøj, som benyttes af systemudviklere i forbindelse med udviklingen og afprøvningen af en prototype. Metoden udføres med hjælp fra en eller flere testpersoner, som får stillet nogle konkrete opgaver igennem interaktion med en prototype af eksempelvis en hjemmeside eller en applikation til en telefon. Med denne testmetode er det muligt at fastslå hvor i et givent design brugeren oplever udfordringer af forskellig art (Olmsted-Hawala, Murphy, Hawala og Ashenfelter, 2010). Pointen er, at vedkommende påpeger denne udfordring verbalt til observanten, som så kan bruge denne information til at fastslå system- eller designmæssige forbedringer til implementering i det videre forløb.



Think-Aloud-metoden er et effektivt værktøj når designeren skal have en fornemmelse for potentielle brugeres umiddelbare mening og opfattelse af et design, og derved kan fejl og andre uhensigtsmæssigheder imødekommes og elimineres. I testen indgår typisk en low fidelity-prototype, som kendetegnes ved, at der udelukkende er fokus på det basale indhold og den basale navigationsstruktur, som bør være tilstede for et fyldestgørende design (Benyon, 2010). En såkaldt lo-fi prototype er ofte printet på papir, hvilket både har fordele og ulemper. Et så skrøbeligt materiale går nemlig let i stykker hvis materialet skal testes af flere respondenter og skal igennem mange hænder. Materialet har dog sine økonomiske fordele, og er let at skille sig af med igen, når testen er overstået. I dette projekt testen deltog 2 uafhængige testpersoner inden for målgruppen. Her blev de præsenteret for prototypen individuelt i et aflukket rum, så deres subjektive holdninger kunne få frit løb, og ikke kunne farves af den anden testperson, hvis denne ikke var enig. Metoden har vist sig nyttig i forbindelse med at fastslå fejl og mangler i læringsdesignets basale indhold, så der kunne arbejdes videre med forbedringsmulighederne.

Workshop

Da denne opgave har fokus på et didaktisk læringsdesign, er der i forlængelse af de kvalitative undersøgelser gjort brug af brugerinvolvering i form af en workshop, i forbindelse med DBR-metodens tredje fase, der har fokus på afprøvning i praksis og evaluering. En workshop er en kvalitativ teknik, hvor brugere og it-designere arbejder sammen om at udforme et fælles produkt ud fra et forholdsvis fokuseret tema, enten inden for det analytiske eller designorienterede felt.



Hvor man i nogle tilfælde ønsker at generalisere og skabe overblik og forståelse for en helhed i en workshop-situation, kan en workshop også have til formål at gå i detaljer eller sætte fokus på noget konkret. Med udgangspunkt i en stort set udviklet forståelse af helheden i en bestemt designidé lægges der så et mere fokuseret snit (Bødker, Kensing og Simonsen, 2008).

Formålet er, at deltagerne i en workshop producerer viden i fællesskab, som danner grundlag for informationsstrukturen og indholdet i læringsdesignet. Denne undersøgelsesmetode karakteriseres ved at dens proces indeholder alle MUST-metodens fire faser, dog med særligt fokus på de to sidste - fordybelse- og fornyelsesfasen, og følger metodens første to principper om en samlet vision og om reel brugerinddragelse (Bødker, Kensing og Simonsen, 2008).

En workshop strækker sig typisk over par timer eller en halv dag, og forløber således, at en projektgruppe arbejder sammen om at samle og bearbejde informationer, omkring eksempelvis en prototype, som gruppen i fællesskab præsenteres for. Ud fra mock-ups og en debatterende dialog afprøver og evaluere gruppen i fællesskab læringsdesignet. En prototype er en simpel version af et tænkt it-produkt.

Selv om prototypen ikke må forveksles med et færdigt produkt, er fordelene med denne teknik, at man viser produktets konkrete og håndgribelige egenskaber frem til en udvalgt antal personer fra målgruppen. Der kan dernæst laves kvalitative vurderinger i forhold til prototypens tænkte anvendelsessituation, herunder funktionalitet, grænseflade og interaktionsformer. Der kræver god forberedelse førend en workshop er succesfuld, hvilket kan illustreres som en proces med følgende aktiviteter (Finansministeriet, 1999):

Planlægning → Forberedelse → Gennemførelse → Dokumentation → Verifikation

Planlægning

I planlægningsprocessen udvælges de deltagere, som skal bidrage med deres holdninger og meninger i deres interaktion med prototypen under workshopen. Deltagerne skal have den rette ekspertise, og være repræsentanter for den målgruppe, som workshoppens tema omhandler. Deltagerne skal desuden være åben overfor nye idéer, og for at udfordre eksisterende måder at gøre tingene på. De skal også være villige til at bidrage med idéer i åbne diskussioner, og have noget at vinde ved workshoppens resultat (Finansministeriet, 1999).

Forberedelse

I denne fase er det vigtigt at kortlægge workshoppens formål, mål og afgrænsninger. Gennem interviews kan man få mere indsigt i deltagernes personligheder, motivation, attituder og muligheder, og dermed kan skabe en bedre dagsorden og indfaldsvinkel til seminaret. Forberedelsen inkluderer at deltagere informeres om formålet med workshopen, og hvor vigtigt deres deltagelse er, så man får etableret en stemning, som inspirerer til samarbejde og entusiasme (Finansministeriet, 1999). Her besluttet også hvordan workshopen skal dokumenteres og der aftales et start- og sluttidspunkt. Det er vigtigt at man i denne fase ligeledes finder et godt workshoplokale, med en stimulerende atmosfære, så der sikres et godt arbejdsklima, med lidt at spise og drikke og så få forstyrrende elementer som muligt.

Præsentationshjælpemidler i form af billeder og mock-ups kan anvendes til at skærpe opmærksomheden hos testdeltagerne, og illustrere

budskaber, fokusere på vigtige detaljer og øge troværdigheden i det der gennemgås (Finansministeriet, 1999, s. 84). Det er vigtigt, at hjælpemidlerne er enkelte og forberedes på forhånd. I den forbindelse er en low-fidelity prototype derfor ofte at foretrække.

Gennemførelse

For at gennemførelsen af workshopen kan blive en succes, må planlægningen og forberedelsen være på plads. Når de er det, bydes deltagerne velkommen og der gives herefter praktiske oplysninger om gennemførelsen, roller og ansvar. Det er vigtigt at hver deltager får lov kort at introducere sig selv, for at skabe en hold-følelse og en vilje til at samarbejde - og så skal de føle sig som en del af projektet. Dernæst beskrives workshoppens formål for deltagerne, hvorfor netop de er udvalgt og hvad projektet grundlæggende går ud på. Der gøres eksplicit opmærksom på, at det er deltagerne der skal gøre arbejdet, og at workshopleder er der for at hjælpe med gennemførelsen.

Når workshopen er i gang, har deltagerne lov til at stille spørgsmål om formålet og få afklaret udestående spørgsmål. Det er desuden vigtigt, at gruppens deltagere følger eventuelle fastlagte regler, så workshopen forløber godt. Workshoplederen er ikke en del af gruppen, og må først og fremmest være objektiv, så slutresultatet ikke farves af vedkommendes meninger og holdninger. Lederens job er derfor at vejlede og muliggøre arbejdet, og løse eventuelle konflikter, samt sikre at alle deltager konstruktivt. Når workshopen er slut, laves der en kort opsummering af forløbet hvor alle opgaver oplystes. Her afstemmes der med deltagernes forventninger og om resultatet er opnået på en tilfredsstillende måde.

Dokumentation

Efter workshopen er afsluttet indsamles noter, materialer og hjælpemidler. Dokumentation skal også indeholde de udestående spørgsmål, som ikke kunne afklares på workshopen. Er workshopen dokumenteret med hjælp fra elektroniske hjælpemidler som eksempelvis via en diktafon, gemmes disse også til verifikationsfasen.

Verifikation

I sidste fase verificeres den indsamlede dokumentation, gerne i samarbejde med deltagerne. Her kan områder, som måske har været uklare på workshoppen “falde på plads” ved at bede deltageren eller deltagerne om en uddybelse eller en forklaring.

Kvantitativ metode

Spørgeskemaundersøgelse

Arbejder man med kvantitative undersøgelser indsamles data, som kan måles, eksempelvis i forbindelse med spørgeskemaundersøgelser. Her kan man opnå en repræsentativ viden omkring en given målgruppe, og få et indblik i en stor gruppe menneskers holdning på én og samme tid (Schmidt, 2011). Metoden har været relevant i dette projekt, for at fastslå de unges holdning til kommunalpolitik og indsamle information vedrørende målgruppens personlige valgdeltagelse. Spørgeskemaet blev delt offentligt på Facebook. Dog kan det være svært at sikre at ikke-repræsentative medlemmer af facebookgruppen udelukkes fra spørgeskemaundersøgelsen, men det antages at folk uden interesse for det konkrete emne ikke har interesse i at bruge tid på at deltage i undersøgelsen. Ved at henvende sig til målgruppen gennem de sociale medier generelt, sikrer man en høj svarprocent, og dermed et repræsentativt, målbart resultat.

Etik

I arbejdet med indsamlingen af empiri, er det vigtigt at man tager højde for, at etikken er på plads. For overhovedet at skaffe sig data er det nødvendigt at kontakte respondenterne og få etableret en form for aftale om, hvordan processen skal foregå med hensyn til personlige forhold, anonymitet og dataindsamlingsprocessen. Det er vigtigt, at respondenterne oplever at deres deltagelse har betydning og at de inddrages på et relevant niveau svarende til situationen (Engsig, 2017).

Kvalitative data, som for eksempel fokusgruppelinterviews og workshops, stiller særlige krav til etik, da dataene går tæt på de mennesker, som et givent projekt handler om (Engsig, 2017). De kvalitative undersøgelser, som i sin udførsel ofte strækker sig over længere tid, kan medføre, at der deltagerne og observanten imellem etableres en tættere relation, som kan påvirke den indsamlede data således, at den ikke er tilstrækkelig videnskabelig eller etisk forsvarelig (Engsig, 2017). Det skal derfor aftales på forhånd, i hvilket omfang og på hvilke betingelser undersøgelsen skal foregå, samt hvordan respondenterne skal forholde sig til de opgaver, som de bliver stillet. Etikken i forbindelse med kvantitative data som eksempelvis spørgeskemaundersøgelser, er sikret fra start igennem anonymiseringen af respondenterne. Denne anonymisering medfører, at det ikke kan spores, hvem der har deltaget, og hvad disse respondenter har svaret.

Teori

Jean Piaget konstruktivistiske læringssyn

Ifølge den schweiziske udviklingspsykolog Jean Piaget (f. 1896) kan udvikling af viden beskrives ud fra idéen om en kognitiv tilpasningsproces i konstant udvikling. Denne viden skabes på baggrund af forskellige læringssituationer, der sammen udgør begrebet adaptation, som ifølge Piaget en grundlæggende drift i tænkningens udvikling. Adaptionbegrebet består af to processer: *assimilation* og *akkommodation* (Piaget, 1950). Assimilation bruges til at beskrive den måde, hvorpå individets tilpasser sig sine omgivelser, og forsøger at forstå noget nyt og ukendt ud fra tidligere erfaringer - såkaldte adfærdsmønstre. Hvis disse adfærdsmønstre ikke er tilstrækkelige påvirker omgivelserne omvendt individet, således at det er individet, der tilpasser sig. Dette kaldes akkommodation. Ifølge Piaget medfører denne proces en kognitiv udvikling hos individet, og ny viden dannes (Piaget, 1950).

Piagets teori baserer sig især på de forskellige niveauer i den kognitive udvikling, som ses hos børn. Her mener han, at undervisning altid sker indirekte i og med, at børn fortolker hvad de hører, ud fra egen erfaring

og viden. Viden består ikke af oplysninger, som skal leveres af den éne og anvendes af den anden, uden noget form for individuel fortolkning derimellem. Viden er ifølge Piaget opbygget gennem interaktion med (og forståelsen af) verden, mennesker og objekter (Piaget, 1950).

Piaget beskrev fire forskellige stadier, som er gældende for alle børn i forbindelse med opbygning af viden. Barnet går fra det ene stadie til det næste, i takt med at det bliver ældre. Det drejer sig om den *sensomotoriske* periode, den *præoperationelle* periode, den *konkret-operationelle* periode og den *formelt-operationelle* periode (Piaget, 1950).

I den sensomotoriske periode, som finder sted de første 18 måneder af barnets liv, foregår erkendelsen gennem sansning og motorik. Her udvikles den praktiske viden hos barnet, da det endnu ikke har indsamlet erfaringer som kan bearbejdes og udvikles til ny læring (Piaget, 1950). I den præoperationelle periode, begynder barnet at få et sprog samt konkrete tankehandlinger, og alt fra den tidligere fase må nu rekonstrueres. Den konkret-operationelle periode medfører at barnet begynder at tænke operationelt i sin tilgang til hændelser og genstande. De erfaringer barnet har gjort sig i en konkret situation, overføres og genbruges hvis en lignende situation opstår igen. Fænomener bliver altså forudsigelige for barnet i dette stadie. Det fjerde og sidste stadie i den kognitive udvikling hos børn er den formelt-operationelle, hvor barnet nu evner at tænke logisk og foretage hypotetiske antagelser (Piaget, 1950). Selvom dette stadie er det sidste i barnets udvikling, foregår den livet ud idet erfaringer og viden herfra vil fortsætte med at udvikle sig kontinuerligt i voksenlivet.

Den konstruktivistiske tilgang, som præger Piagets læringssyn er grundlæggende byggesten i dette projekt. Den kommunale borger kan ikke opnå viden om kommunalpolitik ved blot lytte til lokalpolitikere fortælle om deres politiske ideologier, og så forvente at være i stand til at stemme til et kommunalvalg. Borgeren må derimod tolke de mange informationer på baggrund af egne erfaringer, førend der i sidste ende kan tages et aktivt valg om, hvor krydset skal sættes på valgdagen.

Seymour Paperts læringsteori

Den amerikanske matematiker, datalog og pædagog Seymour Aubrey Papert (f. 1928) var tilhænger af Jean Piagets konstruktivistiske læringssyn, og ligeledes af idéen om, at individet aktivt må konstruere og rekonstruere viden på basis af egne erfaringer. Hvor Piaget udelukkende mente, at viden er en konstruktionsproces i individet, mente Papert derimod også, at den kognitive erkendelse hos individet forstærkes, når den sker igennem fysiske konstruktioner. Papert gik ind for at omstrukturere den traditionelle måde at uddanne mennesker på i forskellige sammenhænge, så individet løbende lærer af sig selv, og ikke blot undervises i noget materiale.

Da Seymour Papert i 1960'erne introducerede computeren som et værktøj for læring, og til at forbedre den kreative, innovative og konceptuelle tankegang hos elever, var folk mildest talt skeptiske. Idéen om en personlig computer til hver elev, var på daværende tidspunkt helt absurd, men det afholdte ikke Papert fra at gennemføre sin forskning med et team af studerende, gennem sit revolutionerende arbejde som professor ved MIT Media Lab i USA (Papert.org).

Det var i dette laboratorium at man første gang fik mulighed for at bruge computere til at skrive og lave geometriske og matematiske figurer med. Det såkaldte LOGO-programmeringssprog blev udviklet, researchet og skabt her, på lige fod med legetøjet LEGO/LOGO, der var udstyret med et indbygget computerberegningssværtøj. Tanken bag legetøjet var, at idéen hos den elev, som interagerer med legetøjet, blev konkretiseret i en robot, som efterfølgende blev til genstand for en dialog. Papert mente, at viden er noget der konstrueres når eleven laver konkrete fysiske produkter, som repræsenterer elevens forestilling om sin verden. Eleven har dermed eksternaliseret sin egen konstruktion af verden gennem et symbolsystem.



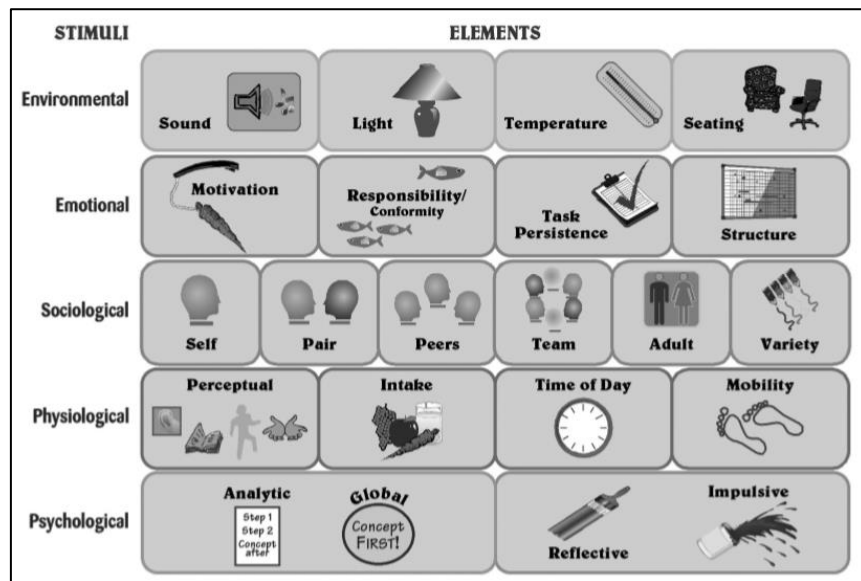
*Figur 3: Det computerstyrede legetøj LEGO/LOGO
(Kilde: Cyberneticzoo.com)*

Papert påpegede, at ud fra Piagets teori om konkret og formel tænkning i barnet udvikling, lægger han selv større vægt på selve indflydelsen af de materialer eller værktøjer, som benyttes af barnet i disse udviklingsstadier (Papert, 1980). Papert mente, at vores kultur er meget rig på sådanne værktøjer, som viser sig nyttige for barnet i opnåelsen af numerisk og logisk tankegang. Computeren i særdeleshed kunne konkretisere og personliggøre den formelle måde at tænke på.

Brugerens viden om kommunalpolitik forstærkes når den formidles gennem et interaktivt medie, frem for til et fysisk arrangement, hvor kandidaternes mærkesager og partiernes ideologier præsenteres for borgerne i flæng. Ved at formidle kommunalpolitik i et målrettet digitalt læringsmiljø, kan borgeren nemlig opnå denne viden ad flere forskellige veje, på egne præmisser, hvilket giver mulighed for refleksion og dermed en rekonstrueret viden omkring lokalpolitik hos den enkelte.

Læringsstile

I forlængelse af Paperts teori om, at læringsmiljøer skal give den lærende mulighed for at opnå viden af flere veje og gerne med hjælp fra materialer og værktøjer, er der i denne opgave lagt vægt på hvilke betingelser, der skal opfyldes, førend brugeren af et produkt bedst lærer nyt og vanskeligt stof. De amerikanske professorer Rita Dunn og Kenneth Dunn præsenterede begrebet “Learning styles”, som et begreb, der koncentrerer sig om hvilke faktorer der har indvirkning på forskellige menneskers læring. Dunn mener som udgangspunkt, at alle har deres egen individuelle måde at lære på, samt forskellige præferencer, hvorigennem de lærer bedst. Disse præferencer varierer fra person til person, og kan ændres med tiden samt gennem miljømæssige påvirkninger (Dunn og Dunn, 1979). Alle mennesker har ifølge Dunn særlige læringsmæssige forcer, også kaldet styrker. Styrkerne er vigtige, når man skal lære noget nyt og vanskeligt, og her er det vigtigt at læringsmiljøet er indrette således, at det tilgodeser den enkeltes måder at lære på. Tages der højde for dette, vil læringen dermed foregå lettere (Dunn og Dunn, 1979). Læringsstile fungerer som metoder, som tages i brug i den proces der sker, når man koncentrerer sig om at lære ny og svær information. Først tages denne information ind, så bearbejdes den til viden, så lagres denne viden og til sidst kan denne viden bruge igen i andre sammenhænge (Dunn og Dunn, 1979). For at kortlægge og tilgodese det enkelte individs måde at lære på, har man over flere år løbende udarbejdet en model over, hvilke stimuli der influerer vores måde at lære på (Figur 4).



Figur 4, Dunn og Dunn-modellen
(Kilde: Dunn, Honigsfeld og Doolan, 2009)

Modellen består af 6 grupper med elementer inden for det perceptuelle, det miljømæssige, det emotionelle, det sociale, det fysiologiske og det psykologiske (Dunn, Honigsfeld og Doolan, 2009).

De **perceptuelle** elementer dækker over de sansekanaler, som individet foretrækker at anvende når det skal optage ny information, og drejer sig om den auditive høresans, den visuelle synssans, samt den motoriske og verbale sans. De **miljømæssige** elementer har betydning for individets koncentration og omfatter læringsrummet hvori de befinder sig. Her spiller faktorer som lyd, lys, varme/kølighed og traditionel/utraditionel arbejdsplads og -stilling ind. De **emotionelle** elementer er vigtige for hvordan vi kommer i gang med en ny og svær opgave, og for, hvor stressede vi bliver. Her indgår motivation og behovet for multitasking eller for singletasking. De **sociale** elementer beskriver i hvilke sammenhænge vi lærer bedst. Om det er alene, i par, i små grupper eller i større teams. De fysiologiske elementer omfatter for det første sanserne: det auditive, det visuelle, det taktile, det kinæstetiske samt det auditiv-verbale. Det **fysiologiske** element omfatter også behovet for at spise lidt,

tidspunktet på dagen og behovet for at bevæge sig. De psykologiske elementer har fokus på hvordan vi bedst bearbejder information, og om det foregår analytisk eller globalt, og om individet arbejder impulsivt eller reflekterende.

Disse elementer er med til at påvirke læringen positivt, vel og mærke hvis en person får lov til at lære på de måder, der passer den pågældende bedst. Derimod lærer individet ikke optimalt, når de tvinges til at lære på måder, som ikke passer dem (Dunn og Dunn, 1979).

Nogle mener fejlagtigt, at fordi at Dunn og Dunns oprindelige idé med læringsstile kunne defineres som udelukkende at have fokus på information, måtte den kun have fokus på udenadslære. Læringsstile er dog meget mere end blot udenadslære i og med, at det bør ses som værende en dynamisk udnyttelse af den viden, som den enkelte har opbygget, og dermed har værktøjet en konstruktivistisk tilgang til læring. Rita og Kenneth Dunns begreb "Learning styles" er benyttet i denne opgave i forbindelse med udarbejdelsen af det konkrete indhold i læringsdesignet. Der er nemlig mulighed for at inddrage og tage højde for de fleste læringsstile, i et digitalt læringsmiljø.

Dialogic Space

I forbindelse med at udviklingen af prototypen primært er foregået i forbindelse med workshops, har det været håbet, at dialogen mellem deltagerne ville foregå konstruktivt, så læringsdesignet i fællesskab kunne vurderes på både kvalitet og læringspotentiale ud fra et kritisk og konstruktivt synspunkt. For at fastslå hvad der karakteriserer en sådan succesfuld dialog, samt hvilke alternative grupper der findes, er der taget højde for begrebet "Dialog Space" forud for workshoppen.

"Dialog Space" er et filosofisk begreb, som den britiske professor Rupert Wegerif introducerede i 1990'erne med det formål at beskrive forskellen på succesfulde og mislykkede grupper, i forbindelse med problemløsning i fællesskab. Ifølge Wegerif kan grupper inddeles i tre kategorier, ud fra den måde hvorpå gruppens medlemmer kommunikerer med hinanden i forbindelse med en problemløsning.

Den første gruppe udtrykker sig gennem **Cumulative talk** og karakteriseres ved, at der i gruppen kommunikerer gennem gentagelser,

bekræftelser og uddybninger. Gruppens medlemmer er positive, og ofte enige med hinanden og deler deres ideer - men uden at udfordre eller kritisere hinandens argumenter.

I figur 5 giver Wegerif et eksempel på Cumulative talk, hvor to piger er involveret i en fælles skriveopgave, og samtidig fører en samtale, som primært består af gentagelser og bekræftelse.

Sally: Yeah. What if she says erm erm 'All right, yeah'. No, just put 'Yeah all right'. No, no.
Emma: (laughs) No. 'Well I suppose I could ... '
Sally: '... spare 15p.' Yeah?
Emma: Yeah.
Sally: 'I suppose ... '
Emma: 'I suppose I could spare 50p.'
Sally: '50?'
Emma: Yeah. 'Spare 50 pence.'
Sally: '50 pence.'
Emma: '50 pence.' And Angela says 'That isn't enough I want to buy something else.'
Sally: Yeah, no no; I want a drink as well you know I want some coke as well.'
Emma: 'That isn't enough for bubble gum and some coke.'
Sally: Yeah, yeah.

Figur 5, Eksempel på Cumulative talk
 (Kilde: Wegerif og Scrimshaw, 1997)

Sally og Emma udfordrer ikke hinandens standpunkter i denne samtale. De tager udgangspunkt i formuleringen "Vi mener" frem for "Jeg mener", og hvis det skulle ske, at en person i en sådan gruppe siger noget, som resten af gruppen ikke er enig i, bliver personen ignoreret. Cumulative Talk kan ifølge Wegerif være effektivt i nogle tilfælde, men hjælper altså ikke med at løse opgaver, som kræver logisk og fornuftig tænkning. Dialogen leder til viden gennem deling af perspektiver, men begrænser sig ved, ikke at forholde sig kritisk til idéer, så det er oplagt at

gøre brug af Cumulative talk i situationer hvor der deles ukontroversiel viden.

Den anden gruppe kommunikerer gennem **Disputational talk**, hvor grundlæggende uenighed og individuelt beslutningstagning finder sted mellem medlemmerne, som hver især ihærdigt vil konkurrere om at få deres mening igennem. Wegerif giver et eksempel på en gruppe der kommunikerer gennem denne form for samtale. Gruppen består af to drenge, som interagerer med noget matematisk software. De skiftes til at prøve at finde koordinaterne til et manglende objekt i et gitter (Se figur 6).

Stuart: I'm getting fed up with this. Where's mine, five.
Len: You have just done eight fives going away (reads from screen) 'you are getting close', 'getting close'. You have done it, you have just done it, dickhead, you have just done it – look!
Stuart: That's not my one.
Len: That was. That was mine, that was yours.
Stuart: Look I'll prove it.
Len: Look: I've done that one, you have done that one, I have done that one, you have done that one. No you have done that one.

Figur 6, Eksempel på Disputational talk
 (Kilde: Wegerif og Scrimshaw, 1997)

Både Stuart og Len ønsker at have ret, og identificerer sig som et ego. Deltagerne motiveres af ønsket om at forsvare eller at fremme egne interesser eller de interesser, som de hver især repræsenterer. Den der vinder diskussionen får al anerkendelsen, på trods af at vedkommendes holdning til dels bygger på informationer formidlet af de øvrige gruppemedlemmer. Det er tydeligt i Figur 6, hvor Len tager al æren til trods for at have været hjulpet af de oplysninger, han fik fra Stuart. Disputational talk er derfor primært anvendeligt til at repræsentere uforenelige forskelle i forbindelse med personlige overbevisninger og interesser. I grupper der anvender Disputational talk definerer hver deltager sig selv gennem den forskel der er på vedkommende selv, og de andre deltagere.

Hvor de nævnte grupper ikke karakteriseres som værende succesfulde, skiller den sidste gruppe sig ud. Den Gruppen, der kommunikerer gennem **Exploratory talk** karakteriseres ved at alle medlemmer engagerer sig hinandens holdninger. Gruppen forholder sig kritisk men konstruktivt til hinandens idéer og forslag, og alle gruppemedlemmers input indgår i den samlede konklusion (Rupertwegerif.name, 2016). Udover at bruge de ord og interaktionsmønstre, som er forbundet med Exploratory Talk, har personerne i den succesfulde gruppe hverken fokus på sig selv eller på gruppen, men derimod på selve dialogen. Her er der plads til jævnlige pauser, som indikerer at gruppemedlemmerne er trygge ved ikke altid at være sikre i deres sag, og der er mulighed for at bede om hjælp og til at kunne skifte mening uden at tabe ansigt. Gruppen tør at afslutte hinandens sætninger, uden at nogen bliver sure over, at deres pointe bliver "stjålet" men man tænker derimod højt - sammen (Wegerif og Scrimshaw, 1997). Dette dialogiske rum er et unikt rum af muligheder, hvor dialogen er vigtigere end ejerskabet af de idéer der deles, og hvor man indirekte lærer af sine meddeltageres identiteter. Som eksempel præsenterer Wegerif i figur 7 en samtale mellem to 9-årige børn, Adrian og Susan, som diskuterer moralske spørgsmål, der læses op af en computer. Computeren fortæller en historie om en pige, som har fået af vide af en dreng, at vedkommende har stjålet en æske chokolade, som han planlægger at give til sin mor i fødselsdagsgave. Børnene i gruppen diskuterer nu om hvorvidt pigen bør fortælle det til sine forældre, eller ej.

Susan: But I think that's stupid 'cos he could always get some money couldn't he?
Adrian: No.
Susan: Even off his grandparents or something?
Adrian: No but his grandparents might of died mightn't they?
Susan: Oh yeah.
Susan: So we go for yours yeah?
Adrian: Doesn't tell.
Susan: Doesn't tell.

Figur 7, Eksempel på Exploratory Talk
 (Kilde: Wegerif og Scrimshaw, 1997)

Denne kommunikative metode er mere kompleks end *Cumulative talk* og *Disputational talk*, i og med at kritiske udfordringer imødekommes, men samtidig foregår i kooperative rammer. Strukturen fører til konkurrence mellem ideer frem for mennesker, og er en lokaliseret og kontekstualiseret version af den slags argumentation, som opstår når kommunikative handlinger bliver reflekterende. Det gør Exploratory talk til en rationel kommunikativ præstation, som grundlæggende tillader forskellige stemmer, i dette eksempel Adrian og Susan, at påvirke hinanden på en måde, der ikke kun opbygger fælles viden, men også kritisk vurderer kvaliteten af den viden. I dialogen mellem Adrian og Susan taber Susan ikke ansigt, selvom hendes mening ikke ender med at være det vindende argument.

Meningen med hele den dialogiske teori er, at man ikke lærer noget af at erstatte forkerte idéer med rigtige idéer, men derimod ved at erstatte eksisterende perspektiver med nye, så vi bliver i stand til at se tingene bedre, anderledes eller på en helt ny måde (Wegerif og Scrimshaw, 1997).

Affordance

Denne opgave har til formål at udarbejde et læringsdesign, som imødekommer brugerens behov i forbindelse med læren om kommunalpolitik. Det er i den forbindelse altafgørende at læringsdesignets såkaldte *opfattede affordance*, altså primære formål, afkodes korrekt af slutbrugeren. Den amerikanske professor Donald Norman beskriver begrebet således; "*An affordance is a relationship between the properties of an object and the capabilities of the agent that determine just how the object could possibly be used.*" (Norman, 2013, s. 11). Et eksempel på Normans tankegang kan forklares med et viskelæder. Et viskelæders umiddelbare affordance er, at blive brugt til at fjerne blyantstreger med, men kan derudover også bruges som stabiliserende klods under et vippende bord. Man skelner altså mellem egentlig og opfattet affordance, og den afgøres af personen der interagerer med objektet. Et godt designs affordance har dét kendetegn. at den kan afkodes hurtigt, når en bruger interagerer med det, uden at være indviklet eller have for mange funktioner. For at udvikle et godt og funktionelt interaktivt design, er det vigtigt hele tiden at kommunikere med brugeren

(Norman, 2013). Dette projekt vil have fokus på begrebet i prototypeudviklingen, hvor brugerinddragelse går igen ad flere omgange, så det sikres, at produktets *affordance* i sidste evne bliver opfattet korrekt af slutbrugeren.

Fase 1 - Domænekendskab

Et DBR-projekt starter altid med en kortlægning og analyse af identificerbare problemer i en given læringskontekst (Christensen, Gynther & Petersen, 2012). Her var formålet at be- eller afkræfte hypotesen om, at unge ikke interesserer sig for kommunalpolitik. I den forbindelse blev der gjort brug af desk research, for at fastslå hvilke eksisterende tiltag der allerede findes til at få unge til at stemme ved kommunalvalg. Der er desuden udført forskellige former for etnografisk feltarbejde, herunder email-interviews med lokalpolitikere, interviews med repræsentanter for målgruppen og spørgeskemaundersøgelser. På den måde kunne problemstillinger identificeres og der kunne opbygges specifik viden indenfor emnet, til brug i fase 2 og arbejdet med at udarbejde en prototype på et løsningsforslag.

Redegørelse

Tiltag målrettet unge

Et demokratis grundlæggende processer består af information, involvering, bidrag og beslutningstagning. Information er nødvendigt, førend borgerne i en kommune ved hvordan lokalpolitik fungerer og hvordan de selv kan påvirke beslutningsprocessen. Det kræver dog først og fremmest at borgerne selv er engagerede og møder op på valgstederne. Med stemmeprocenten til kommunalvalget i 2017 er det dog tydeligt, at langt fra alle stemmeberettigede danskere tog valgkortet i hånden og mødte op på deres respektive valgsteder.

Ifølge en undersøgelse mente 74 procent af danskerne at det ville øge deres chance for at stemme til kommunalvalg, hvis de kunne stemme tættere på deres hjem eller på deres arbejdsplads eller uddannelsessted (Thomsen, 2013).

Ifølge adjunkt og valgforsker ved Københavns Universitet, Yosef Bhatti, er der hold i undersøgelsen, og danskernes formodning om, at mobile valgsteder ville øge deres stemmedeltagelse, hvis der bliver bedre mulighed for at stemme flere forskellige steder: *“Der er stor sandsynlighed for, at det vil have en positiv effekt på stemmeprocenten, hvis stemmestedet rykkes tættere på vælgerne. Der vil måske ikke være mere end et par procentpoint til forskel, fordi det trods alt ikke er det besværlige ved at udføre valghandlingen, der er den største hindring. Men de ekstra stemmer er måske også det værd”* siger Yosef Bhatti (Thomsen, 2013).

Ifølge ham appellerer mobile stemmebokse især til de yngre vælgere, og det er oplagt, når det er denne vælgergruppe som generelt er mindre politisk engageret når det kommer til kommunalpolitik. Samme undersøgelse viste da også, at 68 procent af de unge under 25 år, at det *“sandsynligvis”* eller *“helt sikkert”* vil øge chancen for, at de vil stemme, hvis kunne stemmer dér, hvor de studerer eller arbejder. Kun 40 procent af de 55-64 årige mente, at det vil øge deres chance for at stemme (Thomsen, 2013). Yosef Bhatti ser en klar alderstendens i disse tal, hvilket han synes er et godt tegn: *“Det er jo positivt på den måde, at de unge giver udtryk for, at der kan gøres tiltag, som med større sandsynlighed vil få dem til at stemme”* (Thomsen, 2013).

I Brønderslev Kommune gik man i forbindelse med kommunalvalget i 2017 sammen med Nordjyllands 11 øvrige kommuner om at få valgdeltagelsen op blandt de unge. I den anledning hængte man plakater op, som et led i en kampagne. Formålet var, på en enkelt måde at fortælle de unge hvordan kommunalpolitik vedrører deres daglige liv (Anderson, 2017). Kommunaldirektør i Brønderslev Kommune, Søren Steensen mener, at det er effektivt også at prikke lidt til de unge, for at få dem til at handle: *“(…) Vi har i kampagnen lagt en lille provokation ind, når vi spørger, om de gamle skal bestemme. Jeg er nemlig ret sikker på, de fleste unge hellere selv vil bestemme over deres hverdag”* siger han (Anderson, 2017). En anden målrettet indsats, for at få flere til at stemme, var den storstilede kampagne *“Tænk dig om, før du ikke stemmer”*, som KL, Danske Regioner og Økonomi- og Indenrigsministeriet stod bag i 2013, og som prægede store dele af bybilledet under de lokale valgkampe i både 2013 og 2017 (Boeskov, 2013).

” Vi skal ud og have fat i dygtige, engagerede og aktive borgere og forklare dem, at kommunalpolitik ikke alene er spændende, men også gør en kæmpe forskel.” sagde forhenværende formand for Kommunernes Landsforening, Erik Nielsen om kampagnen i 2013: ”Samtidig bygger kampagnen i høj grad på den lokale medvirken. Vi håber, at kommunerne fx vil hænge bannere op på rådhus, klistre badges fast på byskiltene, eller ved at indarbejde ideerne i egne indsatser.” (Boeskov, 2013).

Kampagnen sætter desuden fokus på, at krydset på valgkortet ikke kun kan sættes på selve valgdagen på de respektive valgsteder, men at man også kan ned på sit lokale borgerservicecenter med sit ID og afgive sin stemme dér. Samtidig vil der i de mange kommuner være mobile stemmesteder, hvor det også vil være muligt at stemme.



Figur 8, Plakater der opfordrer unge til at stemme i Nordjylland (Kilde: Nordjyske.dk)



Figur 9, Kampagnen “Tænk dig om, før du ikke stemmer” (Kilde: Halsnaes.dk)

Også i medierne blev der sat fokus på emnet, da radioprogrammet Monte Carlo i 2013 tog på valgtur i hele landet for at få de unge op af sofaen. Værterne bag programmet Esben Bjerre og Peter Falktoft målrettede valgturen til alle unge mellem 18 og 29 år. Formålet var ganske enkelt at få flere unge til stemmeurnerne, og give dem en idé om, hvorfor deres personlige stemme var vigtig; “Vi vil gøre det fuldstændig klart for alle de unge mennesker, der i dag ikke rigtigt forstår, hvorfor kommunalvalget er noget for dem, at det faktisk er bragende vigtigt” udtalte Esben Bjerre dengang (Laudrup, 2013). Peter Falktoft var enig; “Netop de her politikere er jo dem, der påvirker os i det daglige. Det er dem, der bestemmer, om vi får en udendørs basketbane, en god skole, et kulturhus og meget andet. Derfor elsker 'Monte Carlo' også kommunalvalget” (Laudrup, 2013).



Figur 10, Monte Carlo elsker kommunalvalget (Kilde: Dr.dk)

De mange kampagner i 2013 var sandsynligvis en af årsagerne til, at omkring 270.000 flere vælgere stemte i forhold til det foregående valg (Bhatti, Dahlgaard, Hansen, og Hansen, 2013). Stigningen viste sig, at være størst blandt de unge som, kampagnerne fokuserede mest på.

Digitalt demokrati

I løbet af de sidste årtier er der sket en digital revolution i kølvandet på internettets indtog og i udviklingen af de digitale teknologier (Soulas, 2017). Revolutionen har tilført vores verden nye produkter, tjenester, forretningsmodeller og måder at tænke på, og der er et stadigt større fokus på, hvordan vi kan udnytte digital teknologi til at skubbe til nutidens forestillinger om repræsentativt demokrati. Fra man førhen har fokuseret på at digitalisere eksisterende demokratiske processer, er der nu mere fokus på at genopfinde nye demokratiske metoder, med det formål, at engagere samfundet så meget som muligt i den demokratiske proces (Soulas, 2017).

Ifølge statistikken, er den overordnede valgdeltagelse i lokalpolitik blandt befolkningen dalende (Hansen, 2017). Ifølge de unge, skyldes det,

at kommunerne har svært ved at formidle lokalpolitik til deres generation, som i høj grad færdes meget i et online netværk, og som er vokset op med mange digitale muligheder for informationssøgning (Bilag 3). Man kan derfor sige, at den yngre befolkningsgruppes vaner udfordrer det traditionelle demokrati, som er baseret på tid, sted og fysisk fremmøde. Kommunernes hjemmesider muliggør derfor, at borgerne kan tilgå hurtig information om politikker, dokumenter og specifikke kandidatlistor, og der benyttes i stigende grad digitalt baserede metoder til at informere vælgerne om kommunerne via digitale nyhedsbreve, webcasting, videosekvenser, blogs og sms'er. Fordelene ved denne form for demokratisk involvering er, at hverken politikere eller borgere er bundet af tid eller sted, og at det kan medføre at flere borgere føler sig engageret i lokalpolitikken, i netop deres kommune.

Jan van Dijk er en hollandsk professor i kommunikationsvidenskab og han specialiserer sig blandt andet i *Digital Democracy*. I 2013 udgav han en forskningsartikel med navnet "*Digital Democracy: Vision and Reality*" hvor han diskuterer hvilke muligheder teknologien tilfører til det ellers traditionsbundne demokrati.

Ifølge van Dijk er der i vor tid en enorm mængde af relevant information tilgængelig online, som borgerne frit kan tilgå. Borgerne er ikke længere afhængige af den traditionelle levering af informationer fra regeringen og medierne når der er valg, men kan derimod selv søge den fornødne information via online søgemaskiner. Ifølge van Dijk lever vi i en overgangsperiode mellem tv-, pressedemokrati og internetdemokrati, hvor internettets betydning for kampagner er hurtigt stigende. Det var eksempelvis tydeligt under den forhenværende præsident i USA, Barack Obamas præsidentkampagne i 2007-2008. Her blev internetdelen af hans kampagne anset for at være den vigtigste, selvom der blev brugt langt flere penge på tv-reklamer og -indslag (van Dijk, 2013). Ligesom kommunerne udvider medierne nu også de traditionelle tryksager med online aviser, tidsskrifter og web-tv-kanaler, som indeholder mange flere politiske nyheder for de interesserede borgere.

Van Dijk gennemgår i sin forskningsartikel flere afgørende pointer, som vidner om, at det digitale demokrati gavner samfundet. Først og fremmest mener han, at det digitale demokrati forbedrer den politiske udveksling af information mellem både regeringen, offentlige myndigheder,

repræsentanter, samfundsorganisationer og de individuelle borgere, og støtter samtidig op om den offentlige debat og samfundsformation. Sidst men ikke mindst mener van Dijk at den ultimative bedrift ved digitalt demokrati er, at det øger valgdeltagelsen hos borgerne generelt (van Dijk, 2013).

Tilgængelig og pålidelig information er en forudsætning for en levedygtig regering og et sundt demokrati, men det er ifølge van Dijk ikke nok i sig selv. Formålet er nemlig ultimativt, at omdanne information til politisk handling hos borgerne. Alle beslutninger er i sidste ende en vurderingssag hos den enkelte, som faktisk godt kan hænges af for megen information.

Online valgdeltagelse

I 2012 viste en undersøgelse foretaget af analysebureauet Wilke, at tre ud af fire danskere er parate til at stemme via internettet ved både kommunalvalg og folketingsvalg (Reiermann, 2012). De danske myndigheder møder dog debatten om digitaliseringen med en betydelig skepsis på grund af frygten for en digital generationskløft mellem den digitale ungdomsgeneration og de knap så vante it-brugere i den ældre del af befolkningen. Undersøgelsen viste dog, at danskerne over 60 år ikke er mere skeptiske over for det digitale demokratis muligheder end dem på 30 år.

Jens Hoff er professor ved Institut for Statskundskab på Københavns Universitet. Han mener, at danskerne er parate til at stemme digitalt, men at det er myndighederne der halter bagefter; *“Jeg tror vi kommer til at stemme over nettet, men det vil ikke ske meget hurtigt. Her tøver myndighederne mere end borgerne”* siger han (Reiermann, 2012).

Undersøgelsen viste også, at danskerne er parate til også at dele viden og holdninger med offentlige myndigheder, når et forslag sendes i høring. Hver sjette dansker vil *“i høj grad”* dele viden og holdninger i digitale høringer, og 34,2 procent vil det samme *“i nogen grad”*. Og netop høringer over internettet kan inddrage flere borgere og også give kvalitativt gode input til beslutningstagerne; *“Folk tænker virkelig deres indlæg igennem”* siger Jens Hoff (Reiermann, 2012).

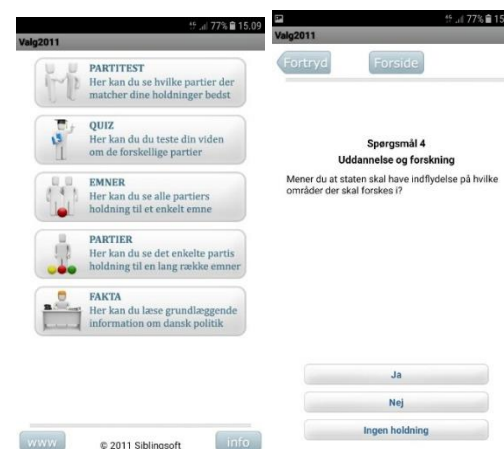
Når det handler om at diskutere mere abstrakte emner såsom kommuneplanen, forventer borgerne at få et svar. Ifølge Jens Hoff vil

borgerne gerne give deres bidrag, men det kræver at kommunerne har forberedt hvordan de vil give dem feedback, før de sætter gang i en eventuel digital høring (Reiermann, 2012).

Valg-applikationer

Danske unge er vante brugere af den stadigt voksende teknologi og de benytter i langt højere grad mobile medier, og i særdeleshed smartphones, til at søge information i forhold til øvrige aldersgrupper (Dst.dk, 2017). Dog lader antallet af mobile valg-apps fortsat vente på sig, og der udvikles ikke mange valgoplysningsapplikationer i Danmark, og slet ikke i forbindelse med kommunalvalg.

Den mest populære danske valg-applikation, målt på antal downloads, Valg2011, er udviklet af Siblingsoft og har over 100.000 downloads (GooglePlay). Appen blev udviklet i forbindelse med Folketingsvalget i 2011, og den er ikke opdateret siden, og indeholder derfor ikke informationer om hverken politikerne eller om det nyeste parti Alternativet. Applikationen tilbyder brugeren at tage en partitest, og derved finde ud af vedkommendes personlige politiske holdning, en quiz så man kan teste sin viden om partierne og partiernes holdning til forskellige emner.



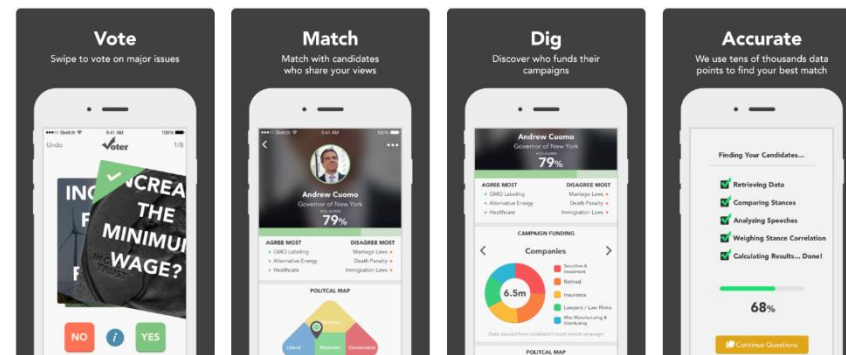
Figur 11, Valg-appen Valg2011 (Kilde: Valg2011, Screendump)

En anden app, Ung7000 Valg, fra 2012 gav Fredericia Kommunes borgere informationer om hvilke kandidater der stillede op til ungdomsvalget til det nye Børn og Unge Byråd i Fredericia Kommune. Appen tilbød brugeren foruden kandidatlisten, links med informationer om blandt andet netværk af ungdomsråd i Danmark og et link til Fredericia Ungebyråds Facebook-gruppe. Appen er ikke opdateret siden 2012, og er tom for indhold, når den downloades i dag.



Figur 12, Valg-appen Ung7000 Valg (Kilde: Googleplay)

I 2014 udviklede det amerikanske firma Vocativ valg-appen Votr (Brownstone, 2014). Votr har brugt datingappen Tinders koncept til at matche politiske kandidaters holdninger til en lang række emner med brugerne. Gennem Tinder kan brugeren se et udvalg af profiler, som vedkommende kan gennemgå ved at køre fingeren over mobilskærmen til henholdsvis højre eller venstre, alt efter om brugeren synes profilen er interessant. Det samme koncept er gældende i Votr. Her præsenteres brugeren for en række politiske udsagn, som vedkommende så kan skubbe til højre eller venstre på skærmen, alt efter om brugeren er enig eller uenig i det politiske udsagn (Se figur 13). Appen sammenligner derefter brugerens svar med kandidaternes, så brugeren på den måde har en idé om hvem vedkommende er mest enig i, og dermed kan stemme på.

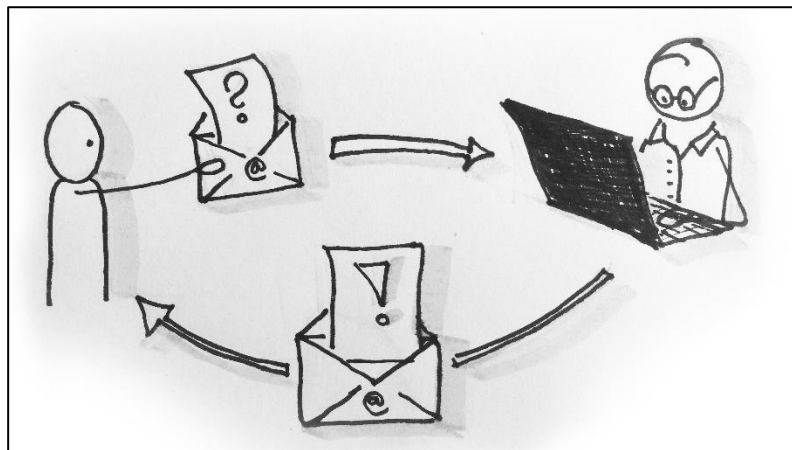


Figur 13, Valg-appen Votr (Kilde: AppStore)

Empiri

Email-interviews

For at undersøge kommunalpolitikernes egne holdninger til (og viden om) det faktum, at danske unge ikke interesserer sig for kommunalvalg, blev der foretaget email-interviews med repræsentanter fra kommunalbestyrelsen. Der blev udvalgt fire personer, som alle er en del af Lyngby-Taarbæk kommunalbestyrelse. Repræsentanterne bestod af Sigurd Agersnap (SF); formand for Teknik- og Miljøudvalget, Dorthe la Cour (C); næstformand for Byplanudvalget og Social- og Sundhedsudvalget, bestyrelsesmedlem Richard Sandbæk (C) og Magnus von Dreier (C), som er medlem af Børne- og Ungdomsudvalget, Teknik og Miljøudvalget samt Kultur- og Fritidsudvalget i Lyngby-Taarbæk Kommune.



Spørgsmålene blev vedhæftet direkte i den første mail for at udnytte svartiden bedst muligt. Ønskede modtageren ikke at deltage i interviewet, kunne de blot se bort fra mailen. D. 20. februar 2018 var alle fire besvarelser i hænde.

Alle bestyrelsesmedlemmer var selvsagt enige om, at det er altafgørende at også den unge del af befolkningen afgiver deres stemme ved kommunalvalg - og flere af dem lagde vægt på, at det er en betingelse for, at der overhovedet kan tages højde for de unges interesser. Richard Sandbæk slår fast, at der også er brug for at få unge ind i kommunalbestyrelserne og partiforeningerne; *“Det er meget vigtigt at få unge engageret i kommunalvalg og allerhelst interesseret i det politiske arbejde, da der er brug for unge engagerede mennesker i kommunalbestyrelsen og generelt i det politiske arbejde i partiforeningerne. Det er vigtigt at skærpe denne interesse så der ikke kommer en ligegyldighed overfor kommunalpolitik, da det jo ellers vil være de få medlemmer i en partiforening der i så fald bestemmer og det er jo som oftest personer over 45 år ”* (Bilag 2). En problematik, da den ældre målgruppe ikke er repræsentativt for et demokrati alene.

Et problem, som også Magnus von Dreier påpeger. Han hører selv til den yngre del af bestyrelsesmedlemmerne i Lyngby-Taarbæk Kommune med sine blot 20 år. Han mener ligeledes, at den manglende interesse for lokalpolitikken hos unge, skaber uligevægt i samfundet; *“Generelt skaber hele dette problem et stort demokratisk underskud, fordi*

befolkningens holdninger ikke bliver afspejlet reelt. Det er vigtigt, at alle samfundsgrupper får givet deres mening til kende, og sådan er det desværre ikke til kommunalvalg. Derfor får vi i højere grad også nogle kommunalbestyrelser, der ikke afspejler hverken befolkningssammensætningen i de enkelte kommuner eller de interesser, som borgerne gerne vil have varetaget” (Bilag 2). Ifølge Sigurd Agersnap går vigtige tiltag til unge til spilde. Mange unge interesserer sig både for klimaet, offentlig transport og et pulserende natteliv; *“De dagsordner taber vi, hvis ikke vi unge engagerer os og stemmer.”* (Bilag 2).

Som tidligere nævnt engagerer unge sig mere i folketingsvalg end kommunalvalg. Men det er ifølge Sigurd Agersnap en bred misforståelse, at Folketingsvalget er det vigtigste valg i Danmark. Han mener at der er en tendens til, at danskerne undervurderer betydningen af valg til Regionsrådet, Europa-Parlamentet og Kommunalbestyrelsen. Hvad den egentlige grund er til, at unge ikke engagerer sig i lokalpolitik bunder ifølge Sigurd Agersnap i tre forskellige årsager; Først og fremmest mangler der ideologi og kant i kommunalpolitik; *“Brede aftaler og konsensuspolitik præger kommunalpolitikken, og det gør det sværere at kende forskel på partierne og hvad de hver især står for, især for unge.”* (Bilag 2). Dorthe la Cour enig i, at der generelt mangler forståelse for kommunens arbejde blandt unge; *“Jeg tror kommunalpolitik er for uklart. Hvad er det egentlig de bestemmer på Rådhuset, Jeg tror der mangler viden om lokalpolitik helt generelt.”* (Bilag 2). Danske unge er ikke direkte berørt af mange af de services, som kommunen tilbyder, fordi kommunen bruger mange penge på børne- og ældreområdet, og ifølge Sigurd Agersnap, ikke har mange tilbud eller ydelser rettet mod de unge. Han mener desuden, at mange unge planlægger at flytte fra kommunen, inden for en nær fremtid. Det medfører automatisk et knapt så stærkt tilhørsforhold til deres kommune, som man ser hos borgere med hus og børn. En årsag, Richard Sandbæk også påpeger som værende afgørende for unges engagement; *“Det kommer ofte senere når unge mennesker etablerer bolig, får børn som skal i børnehave og skole og som ældre hvor man så interesserer sig for ældreboliger og muligheder for ældre.”* (Bilag 2).

Magnus von Dreier tror at problematikken skyldes, at mange unge ikke tror at kommunalpolitik vedrører dem personligt; *“Der er mange unge,*

som ikke tror er, at lokalpolitik vedrører dem. Det er ikke de sager, som de hører om i pressen, og er det en sjælden gang, så er det typisk en skandalesag med misbrugte børn, alt for dyre studietur eller andre negative historier.” (Bilag 2). Dreiager oplever generelt, at unge er af den opfattelse, at lokalpolitik kedeligt og kun omhandler skraldespande og ældre mennesker. Ifølge ham bunder det til dels i, at der ikke findes nogle lokalpolitiske medier til dem, hvor de kan følge med i lige præcis deres kommuner.

Sigurd Agersnap mener der er en generel mangel på kommunal offentlighed, hvor også de unge kan følge med i kommunalpolitik. Mange kommuner har lokalaviser, men det er ikke noget de unge læser. Ifølge ham, ville der være en fordel i, at gøre mere brug af elevråd, borgermøder, frivillige foreninger og ungeråd, som en naturlig indgang til det at engagere sig i kommunalpolitik. Også Richard Sandbæk ville det måske engagere flere unge, hvis der blev etableret et såkaldt paragraf 17 st. 4-udvalg med fokus på ungepolitik. Et udvalg, som Magnus von Dreiager også anerkender; *“I Lyngby-Taarbæk skal vi snart til at udarbejde en selvstændig ungepolitik for første gang nogensinde, og her har jeg selv fundet stor inspiration hos Gentofte, der har lavet et §17 stk. 4-udvalg, hvor de havde unge fra flere forskellige grupper med. Undervejs i processen lavede de en 24 timers workshop for alle unge. Det synes jeg er en rigtig god måde at engagere de unge i lokalpolitik på, fordi de kan se, at de får en direkte indflydelse på det, der bliver besluttet i sidste ende.”* (Bilag 2).

Alle repræsentanterne var enige i, at der grundlæggende skal kommunikeres bedre til de unge; *“Vi skal ud for at være, hvor de er på de forskellige uddannelsesinstitutioner (...) De klassiske borgermøder fungerer ikke for de unge, så her må man tænke ud af boksen med workshops og møde dem, hvor de er. Derudover skal der kommunikeres mere på de sociale medier.”* (Bilag 2) påpegede Magnus von Dreiager. Han mener, at der ikke er en endegyldigt svar på hvordan man i kommunerne bør gøre, men at det handler om at finde en attraktiv måde at kommunikere til de unge på, så de kan følge med i politik i øjenhøjde, og få af vide, når der sker noget vigtigt nyt.

Der var bred enighed for, at det var oplagt at benytte sig af digitale medier til dette formål. Sigurd Agersnap supplerer her; *“Folk engagerer sig på*

baggrund af debat og af at kunne se resultatet af at engagere sig. Derfor handler det også om hvilket indhold, som sendes ud til de unge og ikke kun platforme, men der mangler platforme, og jeg havde selv i valgkampen succes med at bruge især Facebook aktivt til at nå flere unge.” (Bilag 2).

Magnus von Dreiager pointerer dog, at selvom der er gode muligheder i teknologien, bør den ikke erstatte den traditionelle måde at føre kommunalpolitik på, men snarere supplere den; *“Digitale medier er helt sikkert noget, der skal opprioriteres, for det er et af de steder, hvor de unge opholder sig. Dog tror jeg heller ikke, at man fokuserer 100 % derpå, for det skal også ske face to face, og de unge skal have muligheden for at opleve kommunen mere hands on, og hvad en kommune egentlig beskæftiger sig med, så de kan se, hvor meget de egentlig kan rykke ved at engagere sig i det”* afslutter han (Bilag 2).

Spørgeskemaundersøgelse om unges valgdeltagelse

For først og fremmest at have dokumentation for, at unge ikke har den store interesse for lokalpolitik, samt vise i hvor høj grad, blev der udarbejdet en spørgeskemaundersøgelse, som blev offentliggjort på Facebook.

Spørgeskemaet havde 344 respondenter. Heraf var 11,8 procent mellem 18 og 20 år, 38,2 procent mellem 21 og 25 år, og 50 procent var mellem 26 og 29 år gamle. Spørgeskemaet forudsatte, at man kunne placere sig i en af de tre alderssegmenter mellem 19-29 år. Øvrige svarmuligheder var ikke mulige, og på den måde kunne det sikres, at alle respondenterne var repræsentativ for målgruppen.

Undersøgelsen bekræftede i den grad hypotesen om unges manglende interesse for lokalpolitik i og med, at hele 47,1 procent af de adspurgte angav, at de kun nogle gange afgav deres stemme ved kommunalvalg. 11,8 procent af de adspurgte stemte tilsyneladende aldrig ved kommunalvalg (Bilag 1). Mere end 90 procent angav at det skyldtes, at de ikke vidste nok om kommunalpolitik generelt. 61,9 procent sagde, at de ikke interesserede sig for lokalpolitik, og at det var grunden til at de ikke stemte eller kun nogle gange stemte. 23,8 procent mente ikke at der var nogen kandidater, som de var tilstrækkelig enig med og 19 procent mente ikke, at medierne ikke gør nok for at oplyse om kommunalvalg

under valgkampen. 14,3 procent synes det var besværligt at skulle bevæge sig hen til valgstedet, og 9,5 procent angav at deres manglende interesse skyldes, at kommunalpolitik ikke vedrører dem og deres interesser (Bilag 1). 29,4 procent angav desuden at de ikke kendte forskellen på kommunalvalg, folketingsvalg og regionsrådsvalg, og hvad de hver især var. I spørgsmålet om hvorvidt respondenterne havde tænkt sig at stemme til næste kommunalvalg i 2021 svarede kun 55,9 procent ja. 32,4 procent vidste det ikke.

Interviews

Som supplement til disse tal, blev der foretaget kvalitative interviews med to repræsentanter for målgruppen. Respondenterne blev fundet gennem Facebook på baggrund af et offentligt opslag omkring undersøgelsens formål, forløb og indhold. Her var det muligt at opsamle uddybende information om målgruppens konkrete tanker og holdninger, som ikke var muligt ved spørgeskemaundersøgelsen. Respondenterne bestod af Carina og Kasper på henholdsvis 26 og 28 år. Hverken Carina eller Kasper havde stor interesse for lokalpolitik, og Kasper stemte faktisk slet ikke, når der var valg; *“Den er ikke særlig stor fordi det er svært at finde ud af, hvad det ligesom har med mig at gøre”* mener Kasper (Bilag 3). Han synes generelt det er svært at finde information om hvordan det ville påvirke hans hverdag, hvis han var mere engageret, og det har resulteret i, at han ikke stemmer. Carina afgiver derimod altid sin stemme i forbindelse med valg, men indrømmer at folketingsvalg har hendes interesse i højere grad; *“Det er som om, at folketingsvalg er mere hypet, og der falder kommunalvalg lidt i baggrunden. Men jeg stemmer hver gang der er kommunalvalg.”* (Bilag 3).

Når der er kommunalvalg sætter Kasper sig ikke rigtigt ind i tingene, men han har før gjort brug af en kandidattest, hvilket han synes grundlæggende er en smart idé; *“Hvis jeg overhovedet læser om noget vedrørende kommunalvalg når det er der, googler jeg mig til det. Men det er yderst sjældent. Jeg har engang taget sådan en test, som viste hvem jeg er mest enig med, af kandidaterne i min kommune. Men ja, det giver mig ikke rigtig noget, fordi jeg ikke interesserer mig for ældreområdet og børneinstitutioner osv. Og det er der mange spørgsmål omkring. Men generelt synes jeg det er en god idé med en test, som kan vejlede dig hen*

til dit politiske ståsted. Jeg er nemlig ikke inde i alle partiers standpunkter.” (Bilag 3). Kasper mener, at hans manglende interesser til dels bunder i, at han ikke gider bruge lang tid på at sætte sig ind i tingene; *“Mine venner interesserer sig heller ikke for det, så det smitter lidt af på mig.”* (Bilag 3).

Carina stemmer derimod ikke på en konkret kandidat, når der er kommunalvalg, og er heller ikke meget for at skulle stå ansigt til ansigt med lokalpolitikere; *“Jeg stemmer udelukkende på et parti, fordi jeg ikke rigtig føler at jeg har tid til at sætte mig ind i hvem kandidaterne i min kommune er. Jeg er ikke fan af at de stiller sig på det lokale torv, og prøver at få en samtale igang. Det betyder ikke noget for mig, at jeg ser dem i bybilledet eller på valgplakater, fordi jeg alligevel bare stemmer på et parti. Jeg kan ikke se nogen fordel i, at vælge en kandidat frem for en anden egentlig”* (Bilag 3).

Ligesom Kasper, synes Carina at det er tidskrævende at skulle sætte sig ind i tingene, men da de blev spurgt ind til, hvilke informationer de gerne ville have om kommunalpolitik var det tydeligt, at det især hos Kasper var grundlæggende information om lokalpolitik, og politik generelt som var efterspurgt; (jeg vil gerne have information om..) *Hvordan kommunalvalgsresultatet kommer til at have nogen betydning for mit personlige vedkommende. Og så kunne jeg også godt tænke mig at få på plads hvad de forskellige partier generelt har af fokusområder og hvad deres politiske ståsteder er.* (Bilag 3).

Både Carina og Kasper efterspurgte information om kandidaterne. Her udtalte Kasper; *“Jeg ved heller ikke rigtigt hvorfor der er fordele i, at stemme på kandidater frem for et parti. Men jeg ville gerne have en oversigt over, hvem der stiller op i min kommune af kandidater, så jeg kan læse om det og følge mig opdateret, og så en af de der smarte test, som man kan tage, for at se hvor man står. Og så måske noget generelt information om politiske begreber, som ikke kun er gældende ved kommunalpolitik, men også ved andre valg.”* (Bilag 3).

Begge respondenterne var enige i, at hvis de aktivt skulle lære om kommunalpolitik skulle det hovedsageligt foregå digitalt; *“Jeg har travlt, så jeg bruger mest digitale medier til at finde information. Så behøver jeg ikke spørge nogen andre, eller bruge lang tid på det. Jeg søger alligevel mest information når jeg er på farten eller lige har en*

pause.” sagde Carina. (Bilag 3). Kasper efterspurgte et sted, hvor man kan læse om det hele på et sted - helst digitalt. Han foretrækker at det er tilgængeligt når han har tid, og det lige passer ind i hverdagen. Foredrag eller borgermøder er ikke noget der vækker interesse hos nogle af respondenterne - heller ikke Carina; “(Jeg) er ikke meget for at stå og snakke politik med en kandidat, jeg kommer alligevel ikke til at kunne huske det hele, når jeg står i stemmeboksen. Tv-debatter er også noget jeg slår væk fra med det samme” (Bilag 3).

Spørgeskemaundersøgelse om relevans og indhold

Med hypotesen om at unge manglende valgdeltagelse skyldtes manglende viden inden for kommunalpolitik på plads, var ønsket at klarlægge de unges interesse for at forbedre denne viden gennem et digitalt læringsdesign i form af en app. I den forbindelse blev der udarbejdet en kvantitativ spørgeskemaundersøgelse med to spørgsmål. Spørgeskemaundersøgelsen blev delt offentligt på Facebook.

Undersøgelsen modtog i alt 28 besvarelser på de fem timer linket var tilgængeligt. Her angav 71,4 procent at de ville benytte en app, som kunne give dem en bedre forståelse for kommunalvalg og -politik generelt. 25 procent svarede at de måske ville benytte appen, og kun 3,6 procent svarede nej (Bilag 4). Da respondenter skulle angive, hvilket indhold de ville foretrække, at appen bestod af, var 66,7 procent enige om, at grundlæggende information om lokalpolitik var oplagt indhold. 51,9 procent ville gerne vide, hvorfor det egentlig er vigtigt at stemme, og hvad de personligt fik ud af at stemme kommunalt, og ligeledes 48,1 procent af de adspurgte ville gerne vide hvad de forskellige partier stod for. 33,3 procent ville gerne vide, hvad partiernes holdning til konkrete emner var. 22,2 procent ønskede sig en opstilling af kandidaterne, og hvad de hver især stod for, mens 18,5 procent af de adspurgte efterspurgte en kandidat- og/eller parti-test i læringsdesignet (Bilag 4).

Fase 2 - Løsningsforslag

I et DBR-projekts anden fase, også kaldet LAB-fasen, arbejdes der med respondenternes besvarelse i forbindelse med idegenerering af et løsningsforslag. Det er i denne fase at domænespecifik viden kombineres med designprincipper, og den første prototype udvikles sammen med testpersoner inden for målgruppen (Christensen, Gynther og Petersen, 2012). Udviklingen af designet sker igennem en serie af forløb bestående af test og forbedringsforslag. Her er det vigtigt at man løbende indsamler data med henblik på at kunne redefinere problemstillinger, mulige løsninger og de principper, som ligger bag en foreslået løsning. I den forbindelse anvendes analyser og refleksion over data til at skabe nye designs, som efterfølgende igen afprøves, evalueres, analyseres og redesignes på ny (Christensen, Gynther & Petersen, 2012)

Opsummering af indledende undersøgelser

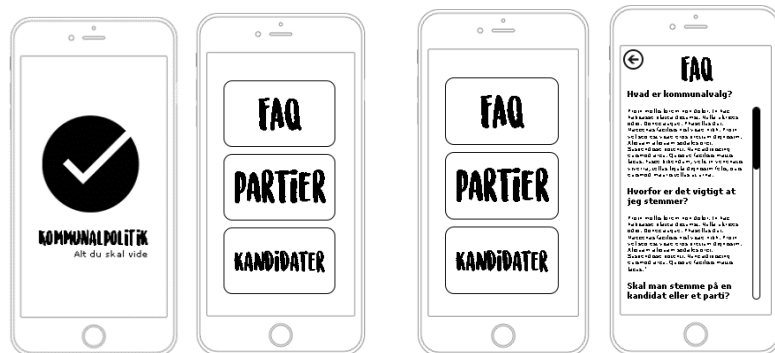
For at kunne udarbejde et konkret løsningsforslag til et læringsdesign, blev der foretaget både en kvalitativ undersøgelse i forbindelse med interviews med repræsentanter for målgruppen og en kvantitativ spørgeskemaundersøgelse, med det formål at kortlægge relevant indhold i læringsdesignet.

Ud fra interviewene med de to repræsentanter for målgruppen, hvoraf den ene aldrig stemte til kommunalvalg og den anden altid stemte, var det på baggrund af respondenternes meninger og udsagn muligt, at fastslå konkrete bud på funktioner i læringsdesignet. Begge respondenter var interesseret i at lære de opstillede kandidater at kende, da det var deres fornemmelse at det personlige aspekt har stor betydning når der afvikles kommunalvalg. Det var på trods af, at ingen af respondenterne på nuværende tidspunkt stemmer på nogle kandidater ved valget. Respondenterne indrømmede, at de godt kunne sætte sig mere ind i kommunalpolitik generelt, men at det er tidskrævende, og ikke bliver prioriteret i hverdagen. Grundlæggende var der en holdning om, at politik er tungt stof, som tager lang tid at forstå og sætte sig ind i.

Den ene respondent følte, at det ligefrem var for sent at sætte sig ind i tingene, fordi han havde nået den alder han havde, og ikke ville opfattes som dum, hvis han var nødsaget til at spørge andre til råds om noget, som

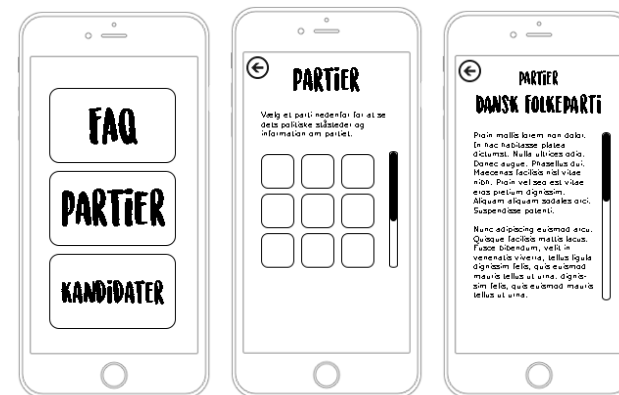
man som borger bør vide. I forbindelse med information om kommunalpolitik ville begge respondenter foretrække at kunne tilgå det digitalt, og at en del af indholdet omhandlede de politiske partiers ideologier og deres kandidaters mærkesager. Med spørgeskemaundersøgelsen var det muligt at få bekræftet hypotesen om, at det ville være fordelagtigt med et læringsdesign henvendt specifikt til unge, til brug ved kommunalvalg. Resultat viste sig i form af en prioriteret rækkefølge over hvilke funktioner flest respondenter ønskede i en sådan app, og hvilke der var overflødige, eller ikke så relevante. Med dette på plads kunne der udarbejdes en prototype med de efterspurgte funktioner, samt en grundlæggende navigationsstruktur (Figur 14, 15, 16 og 17).

Low fidelity prototype



Figur 14, Velkomstsiden

Figur 15, Funktion 1: FAQ



Figur 16, Funktion 2: Partier



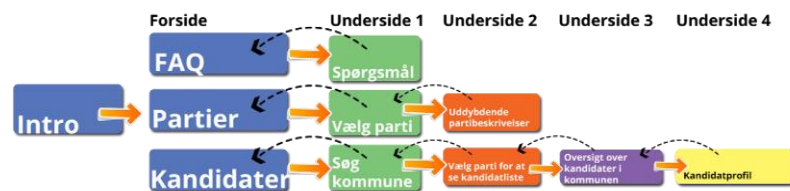
Figur 17, Funktion 3: Kandidater

Designlab

Appens indhold

UI Flow-diagram

Et User Interface Flow-diagram bruges til at skitsere de interaktionsmuligheder, som brugeren af et givent design har. Diagrammet nedenfor er en foreløbig oversigt over den grundlæggende navigationsstruktur og hvordan de forskellige funktioner hænger sammen. Strukturen ændrer sig hele tiden undervejs i projektet. Nedenfor ses version 1 af UI Flow-diagrammet, som det så ud før den første brugertest (Figur 18).



Figur 18, UI Flow-diagram, version 1

Brugertest

Som et led i designprocessen, er der på baggrund af to respondents udsagn og observationer, foretaget nogle grundlæggende designændringer. Det skyldes, at man i denne fase analyserer de indsamlede data man har fået for dermed at få en idé om, hvad der fungerer, og hvad der ikke fungerer i læringsdesignet. På den måde har man noget konstruktivt at arbejde videre med. Der er tale om en iterativ proces, som er under konstant udvikling i hele projektet levetid. Respondenter blev fundet via et offentligt opslag på Facebook, hvor de pågældende personer meldte sig frivilligt til at deltage i undersøgelsen. Grundlæggende havde respondenterne nemt ved at navigere rundt i læringsdesignet. De eksisterende funktioner både i design og navigationsstruktur blev grundlæggende suppleret med nye forslag frem for at blive udskiftet helt.

Da respondenterne Kirstine og Mikkel som henholdsvis er aktiv vælger og sofavælger, blev præsenteret for læringsdesignets introside, mente de begge at navnet "Kommunalpolitik" ikke var passende i den pågældende sammenhæng den skulle repræsentere; *"Kommunalpolitik. Det lyder tørt og kedeligt. Så ville 'kommunalvalg' passe bedre, så man også forbinder det med noget der kræver ens opmærksom fordi der er et valg der skal træffes"* Mente Kirstine (Bilag 6). Mikkel mente at overskriften tydeliggjorde appens overordnede tema, men syntes også at det lød lidt kedeligt; *"Her er en app om kommunalpolitik. Umiddelbart lyder det lidt kedeligt, men det er godt at der står 'Alt du skal vide' - Så ved man lidt hvad selve appen har at byde på, og det er godt at få slået fast fra start."* (Bilag 6).

Kirstine synes desuden at have et problem med fonten der var brugt i overskriften, og udtalte i den forbindelse; *"Navnet står med en anden skrift, så det falder i øjnene så jeg lægger mærke til det først. Måske er den en tand for barnlig, så jeg ville nok vælge en anden."* (Bilag 6). Hos Mikkel faldt den dog i god jord; *"Man fornemmer også det er henvendt til unge pga. skrifttypen på ordet 'kommunalpolitik', hvilket er godt."* (Bilag 6). Om det tilhørende logo på intro siden mente Kirstine at en firkant ville symbolisere et politisk valg bedre end en cirkel, så symbolet ledte tanken hen på stemmesedlerne, hvor man sætter kryds i en firkant. På forsiden, hvor brugeren kan få et overblik over appens tre funktionsmuligheder syntes Kirstine desuden, at der mangler en afsender; *"Det er menusiden med de tre funktioner der er i appen. Let og overskuelig. Jeg mangler dog information om hvem der ligesom er afsender på den her. Der mangler noget information"* (Bilag 6).

Under funktionerne partier, ved partioversigten mente Mikkel at det ville være en fordel at tilføje navne under hvert parti, da man skal huske på at unge, der ikke har stor politisk viden måske ikke er bekendt med partiernes respektive logoer; *"Det er fint hvis det er logoerne, men også gerne navnet på partiet, burde stå der, synes jeg."* (Bilag 6). Under partibeskrivelserne var ingen af respondenterne begejstrede for den uoverskuelige mængde tekst, som var på siden. De efterspurgte blandt andet, at teksten blev suppleret med billeder eller afsnit, så læseren fik mere lyst til at læse teksten; *"Det ligner det bare er én samlet lang"*

liste. Der ville jeg nok dele det op, så der f.eks var en rubrik der beskrev hvad partiet mener om ældreområdet eller udlændinge. Det er lidt tørt bare at skulle læse én samlet tekst.” udtalte Kirstine (Bilag 6). Mikkel var enig, i at det så kedeligt ud, og det ikke gav ham lyst til at læse hvad der stod på siden; *“Det ser ud til der er ret meget tekst. Det ved jeg ikke om jeg ville gide læse. Der er heller ingen billeder eller noget. Kun tekst. Det er lidt kedeligt”* (Bilag 6).

Kandidatfunktionen gør det muligt for brugeren at søge efter sin kommune ved hjælp af et søgefelt eller via en liste over alle de danske kommuner. Her var begge respondenter enige i, at et søgefelt var nok, og at det ikke var nødvendigt med en liste over kommunerne; *“Jeg ville helt klart bruge den første funktion. Den anden er overflødig.”* mente Mikkel, og det samme gjorde Kirstine; *“Her får jeg muligheden for at søge efter min kommune på to måder. Jeg ville uden tvivl bruge søgefeltet til at finde min egen kommune”* (Bilag 6).

Under kandidatprofilen ville begge respondenter gerne have muligheden for at gå i dybden med hver kandidats mærkesag, så man blev ledt til en ny side, der uddybede dette.; *“Man burde kunne trykke sig ind på hver mærkesag og læse mere om hans holdning. At det igen er en lang liste bliver altså for kedelig og for megen tekst. Flere billeder.”* sagde Kirstine. (Bilag 6), og netop billeder og symboler efterspurgte Mikkel også; *“Igen er der meget tekst, som jeg godt synes man kunne gøre lidt mere spændende med noget symboler eller billeder, så man aktivt kunne vælge hvad man ville læse om når det kom til hans mærkesager”* (Bilag 6).

Mikkel nævnte desuden, at han mente at der i læringsdesignet overordnet manglede navigationsmuligheder mellem de tre hovedfunktioner; *“Jeg savner nogle hovedmenuknapper, så man kunne navigere mellem funktioner med et enkelt tryk. Ikke ved at skulle hele vejen tilbage”* (Bilag 6). Desuden mente han ikke at det var nødvendigt for brugervenligheden med scrollerfunktion i siden, da man som bruger er vant til at blot at bruge fingeren til samme formål; *“(...) Det er altså ikke nødvendigt med en scroller ude i siden. Man ved jo godt man kan læse videre ved at swipe opad med fingeren”* (Bilag 6).

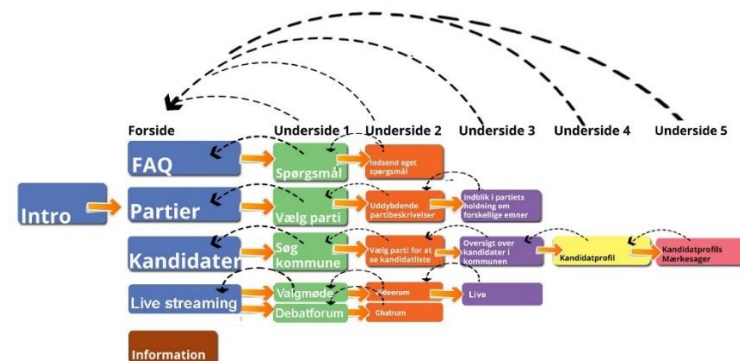
Da brugertesten nåede sin afslutning, blev respondenterne spurgt, om der var andet de ville tilføje til appen hvis de kunne, når nu de havde været

alle funktioner igennem. Her var der et fælles ønske om, at der var flere interaktive muligheder, hvor man kunne ytre sig til både de øvrige brugere af læringsdesignet og direkte til politikerne med spørgsmål eller øvrig viden. Kirstine mente, at der måske var en fordel i, ikke helt at glemte kommunalpolitikens oprindelse med valgmøder og debatter, og sagde i den forbindelse:

“Overordnet set kan jeg godt se meningen med det hele, og jeg synes også det er noget der har manglet. Men en stor del af kommunalvalget er også dialog og debatter, og det er slet ikke med i den her app. Jeg ved godt at det skal være simpelt, men måske man kunne tilføje en funktion, som kunne imødekomme den lidt mere ”old fashion”-måde at føre valgkamp på. Der foregår jo mange vælgermøder, som man kunne transmittre live gennem appen?” (Bilag 6). Mikkel efterspurgte en udvidet form for debat, så man hurtigt kunne få svar på sit spørgsmål, eventuelt fra andre brugere af applikationen; *“Måske noget debat, mellem brugeren, udover kun at kunne tilføje spørgsmål til FAQ-delen. Det ville både gå hurtigere at få svar, og skabe en eller anden form for fællesskab mellem brugerne, tror jeg”* (Bilag 6).

Forbedringstiltag

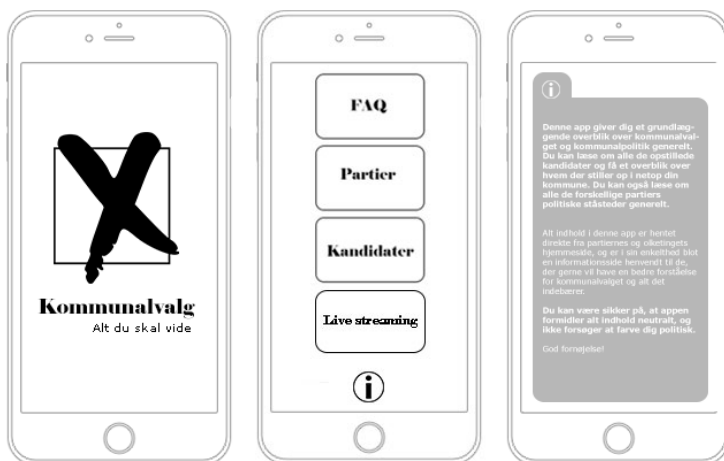
Ved at imødekomme brugerens behov, kunne der på baggrund af brugertesten tilføjes forbedrende tiltag i form af supplerende navigationsmuligheder og øvrige småændringer i designet. Det eksisterende User Interface Flow-diagram måtte derfor ændres endnu engang (Se Figur 13).



Figur 19, UI Flow-diagram, version 2

Introside og forside

På introsiden blev der efterspurgt et logo der symboliserer et politisk valg bedre. Det nye logo afspejler derfor dét, at vælgeren på stemmesedlen sætter et kryds i en firkant. Logoet blev suppleret med en mindre barnagtig font. Det skyldes ikke mindst, at læringsdesignet omhandler et seriøst emne, og at de unge gerne skal føle sig taget seriøst, og ikke opfatte sig selv som værende set ned på, og sammenlignes med et barn på grund af deres uvidenhed omkring politik. Der blev desuden tilføjet et informationssymbol, som man kan holde inde, for at læse information om afsender og hvor indholdet er fundet henne. Slipper man med fingeren igen minimeres informationsboksen. (Figur 20).



Figur 20, Redesign af introside og forside

FAQ

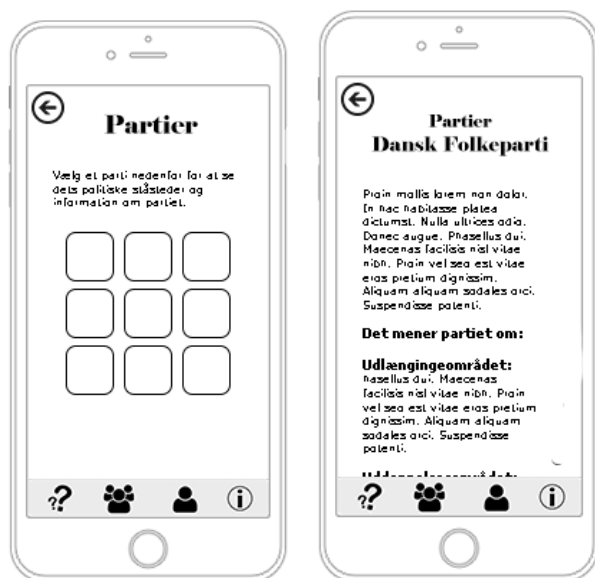
På siden med spørgsmål er scroll-funktionen fjernet, da brugeren godt ved, at man med fingeren kan navigere længere ned på siden, hvis der er mere indhold. Alle overskrifter er blevet skrevet med en ny font, for et mere seriøst udtryk (Figur 21).



Figur 21, Redesign af FAQ

Partier

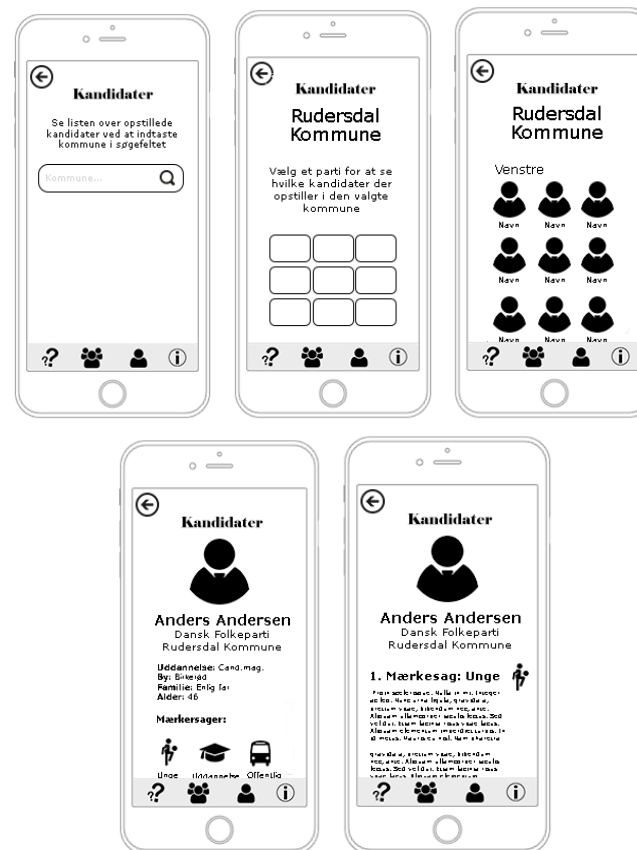
I oversigten over alle landets partier er menubjælken tilføjet nederst på siden, samt på alle øvrige undersider (Figur 22). Menubjælken består af tre symboler, der karakteriserer hhv. spørgsmåls-, parti- og kandidatfunktionen, og derudover er det også muligt at åbne informationsboksen via informationssymbolet. Scroll-funktionen er fjernet, og på siden hvor hvert parti uddybes er der tilføjet overskrifter, samt hvad partierne har af holdninger til forskellige politiske emner.



Figur 22, Redesign af funktionen: Partier

Kandidater

I funktionen som giver brugeren et indblik over opstillede kandidater, i de forskellige kommuner, er listen over kommuner fjernet, så der kun kan søges gennem søgefeltsfunktionen (Figur 23). Igen går menubjælken nederst på siden igen. Under kandidatprofilen er der tilføjet symboler for at give overblik over kandidatens mærkesager. Ved at klikke på dem kommer man videre til endnu en underside, hvor man kan læse mere.



Figur 23, Redesign af funktionen: Kandidater

Live-streaming – Valgmøde

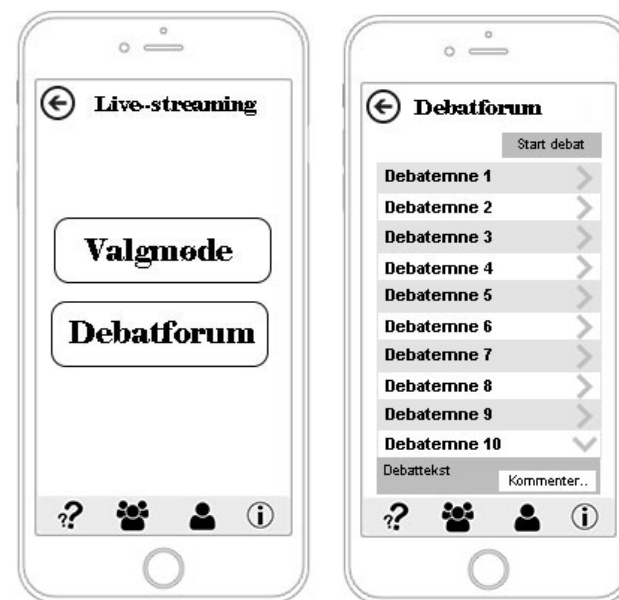
Vælger man at trykke sig ind på funktionen Valgmøde, får man mulighed for at se vælgermøde live, eller afspille tidligere optagede møder. På siden kan man desuden tilgå en kalender, som giver et overblik over hvornår den næste transmission foregår. Klikker man på afspil i toppen af siden, dirigeres man videre ind til selve den direkte forbindelse til vælgermøder forskellige steder i landet. I chatfeltet under videoen, kan man som bruger stille spørgsmål til debatten. Spørgsmål som bliver stillet af en tilknyttet person, til de pågældende politikere. Denne person er selv fysisk tilstede på vælgermødet.



Figur 24, Ny funktion: Live-streaming: Valgmøde

Live-streaming – Debatforum

I Debatforum kan man som bruger oprette en debat, eller kommentere på eksisterende debattråde i oversigten. Hver debat kan udfoldes, læses og kommenteres direkte fra denne side.



Figur 25, Ny funktion: Live-streaming: Debatforum

Fase 3: Iterative forløb

Designeksperimenter handler ikke kun om at teste om noget virker. De består af iterative forløb, som tester og forbedrer designet i praksis med det formål, at de udviklede designs kan blive så robuste, at de kan anvendes i forskellige kontekster (Christensen, Gynther & Petersen, 2012). Når den grundlæggende prototype er designet og afprøvet af brugeren fokuseres der herefter på, at eksperimentere med læringsdesignet i en virkelig kontekst, eksempelvis en workshop. Prototypen udvikler sig i denne fase fra at være en skitse til et koncept,

til at være en delvis løsning og i bedste fald blive et fuldt fungerende læringskoncept (Christensen, Gynther & Petersen, 2012).

Analyse

Workshop

I workshoppen deltog tre repræsentanter for målgruppen, som alle bestod af frivillige testpersoner fundet gennem Facebook. Workshoppen fandt sted i et stort lokale, med en fri væg til at hænge mock-ups hierarkisk op på. Papirerne præsenterede de forskellige funktioner som blev taget ned efter de hver især var gennemgået, og de næste blev hængt op. I lokalet var der drikkevarer, frugt og chips tilgængelige for at sikre en afslappet og god atmosfære, som deltagerne havde lyst til at befinde sig i.

For at klarlægge deltagernes egne holdninger til prototypen blev gruppen observeret fra start til slut. Workshopdeltagerne fik derfor stillet en opgave, som de derefter skulle forsøge at løse ved at interagere med prototypen i fællesskab. Opgaven lød på, at gruppen skulle gennemgå prototypens navigationssystem og funktioner, og forholde sig kritisk men konstruktivt, med henblik på at komme med forbedringsmuligheder til designet. Deltagerne blev desuden informeret om, at de ikke skulle holde deres respektive meninger tilbage, og at det var tilladt at være uenige. Løbende kommentarer og meninger blev observeret og interaktionen blev iagttaget, imens forløbet blev optaget på en diktafon-applikation, hvor dialogen derefter kunne transskriberes ned på papir, efter workshoppens afslutning.

Da workshoppen begyndte og deltageren var briefet, stod den observanten diskret i baggrunden og observerede hvad der blev sagt. Det var vigtigt, at der ikke blev stillet ledende spørgsmål, men derimod at den testansvarlige forholdt sig neutralt overfor de kommentarer og holdninger der blev delt på kryds og tværs. Workshoppen som teknik, gjorde det muligt at klarlægge yderligere forbedringsmuligheder i projektets tredje fase. På den måde var udgangspunktet for en videreudvikling af prototypen påbegyndt.

Gruppedialog

Der var i workshoppen fokus på at opnå en konstruktiv og argumenterende dialog mellem respondenterne, så læringsdesignet kunne testes i praksis med henblik på et redesign. Ønsket var, at dialogen mellem deltagerne skulle bygge på konkurrence mellem deres ideer frem for mellem dem selv som individer. På den måde var det muligt for deltagerne løbende at erstatte eksisterende perspektiver med nye, så gruppen hele tiden var i stand til at se tingene bedre eller på en helt ny måde. Respondenterne kendte, som nævnt, hinanden på forhånd, hvilket gjorde, at den enkelte turde udtrykke sig, også når vedkommende ikke var enig med de andre. Undervejs blev argumenter skudt i sæk til fordel for bedre argumenter, uden at nogen tabte ansigt i gruppen. Et eksempel på dette ses her, hvor gruppen diskuterer hvorvidt læringsdesignet ligeledes bør udvikles til brug ved folketingsvalg;

Christoffer : (...) Men måske burde appen jo faktisk også kunne bruges ved folketingsvalg så. Altså, at man tilpassede den hele tiden.

Caroline: Det er et alt for stort arbejde.

Christoffer : Tror du?

Caroline: Ja er du sindssyg....

Marie: Så tit er det jo heller ikke der er valg. Du skal tænke på det kun er hvert fjerde år.

Christoffer : Når det er hvert fjerde år, er det altså overskueligt..

Caroline: Ja okay. Så kunne det være smart. Hvis ressourcerne var der til at opdatere.

Christoffer : De grundlæggende elementer ville også kunne genbruges. Det sparer tid.

Marie: Ja

Caroline: Det rigtigt.

(Bilag 6)

Her var det tydeligt, at Caroline som udgangspunkt ikke var enig med Christoffer og Marie om, at læringsdesignet burde udvikles til at kunne bruges ved folketingsvalg såvel som ved kommunalvalg. Da hun siger, at det vil være for stort et arbejde at udvikle, argumenterer Christoffer og Marie for at det rent faktisk er muligt, uden at nedgøre Carolines

holdning. De argumenterer for, at valget kun finder sted hvert fjerde år, og at der derfor er god tid til at opdatere læringsdesignet, ved i øvrigt at genbruge mange af designelementerne. Christoffers og Maries argument vinder altså over Carolines, uden hun taber ansigt overfor gruppen, og forslaget om en videreudvikling af læringskonceptet kan derfor tages til efterretning.

Et andet eksempel på den konstruktive dialog ses nedenfor, hvor Christoffer og Marie diskuterer hvorvidt brugeren skal have muligheden for at få et kompliceret spørgsmål om kommunalpolitik uddybet i noget supplerende videomateriale;

Marie: *Man skal bare lige huske at ikke alle spørgsmål sådan lige er hurtigt besvarede*

Christoffer : *Men det skal jo også være enkelt og ikke så tungt at læse for brugeren, skal du huske på.*

Marie: *Jo, men nogle ting kan bare ikke forklares kort på så lidt plads dér.*

Christoffer : *Men så ryger konceptet lidt, hvis der skal være for meget tekst.*

Marie: *Nej så jeg tænkte netop at man kunne supplere med noget video, eller sådan. Hvor man kunne klikke hen og få noget forklaret yderligere...*

Christoffer : *Okay så skal det nok være noget man skal trykke aktivt ind på, før det bliver tilgængeligt. Så man ikke fylder for meget information på én side. Det bliver så tungt.*

Marie: *Ja.*

Caroline: *Jeg lærer også tit bedre når jeg får noget af vide, end hvis jeg skal læse det. Hvis det er tungt stof.*

Marie: *Netop.*

Christoffer : *Det giver mening.*

(Bilag 6)

Christoffer er skeptisk ved tanken om, at der skal bruges for meget tekst på at besvare et spørgsmål, når hele konceptet med læringsdesignet ifølge ham er, at kommunalpolitik skal forklares enkelt. Marie argumenterer for, at man netop af den grund, kunne tilføje videomateriale, som man kan vælge at afspille hvis behovet er der. Christoffer mener, at det i så

fald burde være tilgængeligt gennem en ny underside, så der ikke er for meget indhold på hver, hvilket Marie og Caroline er enig i. Marie får altså argumenteret for, at det er nødvendigt at supplere med mere indhold i form af uddybende videomateriale, og forslaget understøtter desuden Bos argument om, at læringsdesignet generelt ikke skal domineres af for meget tekst. Alle argumenter høres men kun ét vinder, og gruppen har dermed sammen fundet en ny og bedre løsning.

Forbedringstiltag

På forsiden blev der hurtigt rejst tvivl om, hvem afsenderen af appen var, og deltagerne diskuterede om det muligvis var beskrevet under informationssymbolet i toppen. En afsender var vigtig, fordi de mente, at det gjorde læringsdesignet mere troværdigt. Gruppen nævnte desuden, at det ville være relevant med en lignende app til brug ved folketingsvalg, da de formodede, at der var samme behov for information til de unge ved denne form for valg; “(...) måske burde appen jo faktisk også kunne bruges ved folketingsvalg så. Altså, at man tilpassede den hele tiden” udtalte Christoffer (Bilag 6). Der blev desuden efterspurgt en funktion, som gjorde det muligt at få sidste nyt om hvad der rører sig i dansk politik. Her brugte Marie de omtalte overenskomstforhandlinger som eksempel; “Jeg kunne egentlig også godt tænke mig et menupunkt, som kunne give én en idé over hvad der sker politisk i Danmark. Sådan nogle større ting. F.eks kunne det være om overenskomstforhandlingerne, der kører lige nu. Der er jeg godt nok forvirret” (Bilag 6). Noget de øvrige medlemmer i gruppen var enige i manglede.

Under FAQ-funktionen savnede deltagerne en mulighed for, at kunne indsende et nyt spørgsmål. De var nemlig i tvivl om, om funktionen med spørgsmål og svar indeholdt alt man overhovedet burde vide. Desuden mente de, at svarene burde være skjult, indtil man aktivt valgte at trykke på spørgsmålene. Der var desuden bred enighed om, at der ikke var nogen grund til at funktionen skulle hedde FAQ, da det kræver at folk ved at det er en forkortelse som betyder ”frequently asked questions”, og kom sammen frem til at det ligesom selve appen burde hedde noget med ”Alt du skal vide”.

Gruppen mente også at navnet på selve appen burde ændres fra at hedde “Kommunalpolitik - alt du skal vide” til “Kommunalvalg - alt du skal

vide” - det ville ifølge dem fremme forståelsen af, at den omhandlede noget, der var aktuelt. På alle undersider burde der desuden indsættes en brødkrummesti, for at give brugeren et overblik over, hvor vedkommende befinder sig i appen.

Undervejs i workshoppen kom gruppen frem til, at kandidatlisten burde være første underside efter man har klikket på funktionen “Kandidater”, og at mellemløbet, hvor man vælger parti skulle fjernes helt, da den var overflødig. Kandidaterne skulle derimod præsenteres på hver deres partirække, som man kunne køre frem og tilbage med fingeren imellem dem, og klikke sig videre ind på dem for at læse mere om de pågældende kandidatprofiler. De skulle desuden suppleres med videomateriale, som uddybende vedkommendes mærkesager eller som en form for præsentation af profilen. Det var de øvrige medlemmer enige i; “(...) så bliver appen heller ikke for kedelig når der er noget video med. Og det handler jo også om at gøre indtryk på vælgerne.” (Bilag 6) mente Marie.

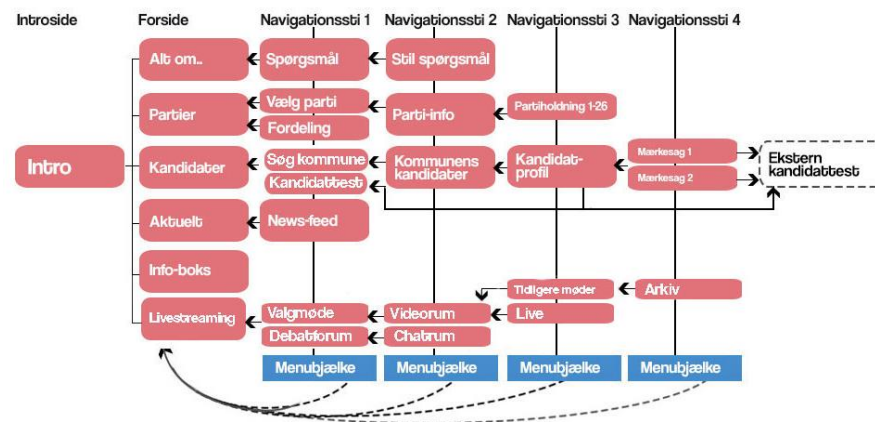
På trods af at kandidattesten blev fravalgt i første fase af projektet, mente workshopdeltagerne at den var relevant, og burde tilføjes til kandidatfunktionen i læringsdesignet. I den kvantitative spørgeskemaundersøgelse, som blev foretaget i projektets begyndelse svarede 18,5 procent af de 344 respondenter, at det gerne vil have en at der var en kandidattest tilgængelig i appen, hvilket er en relativ høj procentdel. I dialogen om hvorvidt kandidattesten skulle tilføjes, udtalte Christoffer; “(...)Og så kan jeg ikke forstå der ikke er en kandidattest. Det kan jo bare være et link til en af de mange der findes på nettet (...) og hvis man ikke synes det, kan man jo bare lade være at bruge det - men så er ALT hvertfald samlet på ét sted” (Bilag 6). Caroline var enig; “Ja det var jo også pointen med det hele” (Bilag 6).

Sidste menupunkt Live-streaming manglede ifølge Caroline information om hvilket vælgermøder, man sad og så; “Jeg synes der mangler en lille beskrivelse af, hvad mødet handler om. Det står ingen steder” (Bilag 6). Marie var enig, og synes også, at selve skærmvinduet var lidt for lille til at se en vælgermøde på; “Ja og at man kan forstørre skærmen. Det kan være svært at se på en smartphone” (Bilag 6). Christoffer mente, at en smartphone automatisk forstørre videovinduet, og at det ikke var et problem, men gruppen kom alligevel frem til, at det ville forbedre

brugervenligheden, hvis et symbol på videoen viste, at mulighed var der. Christoffer udtalte “Ja, fint med et lille symbol måske. I bunden. Faktisk burde man også kunne smide det på TV’et, hvis man nu sidder hjemme. Så kan man både chatte og se det på storskærm. Det kunne være en fed detalje.” (Bilag 6). De øvrige respondenter var enige i, at det ville være en fin mulighed at have.

Ved mockup’et over debatforummet herskede der med det samme tvivl om, om hvilke kommuner debatindlæggende hørte til. “Er det debatter fra hele landet, eller ens egen kommune? Det står der ikke” pointerede Caroline (Bilag 6). Christoffer supplerede; “Der mangler helt klart et søgefelt, hvis ikke også en placeringsfunktion, som manglede på den anden side” (Bilag 6). Dog kom gruppen frem til, at et søgefelt var nok, da man hvis man ønskede det, kunne søge på kommunenavne i søgefeltet, og dermed se lokale debatindlæg. Gruppen blev enige om, at debatforummet nok var tiltænkt generelle kommunale spørgsmål, hvilket de synes var tilfredsstillende, så længe man kunne indtaste en specifik søgning i toppen.

Efter workshoppens afslutning kunne resultatet analyseres, og prototypen redesignes på baggrund af de forbedringsmuligheder, som deltagerne i fællesskab nåede frem til. Nedenfor ses User Interface Flow-diagrammet med de ændringer, som blev foretaget efter workshoppens (Figur 26).



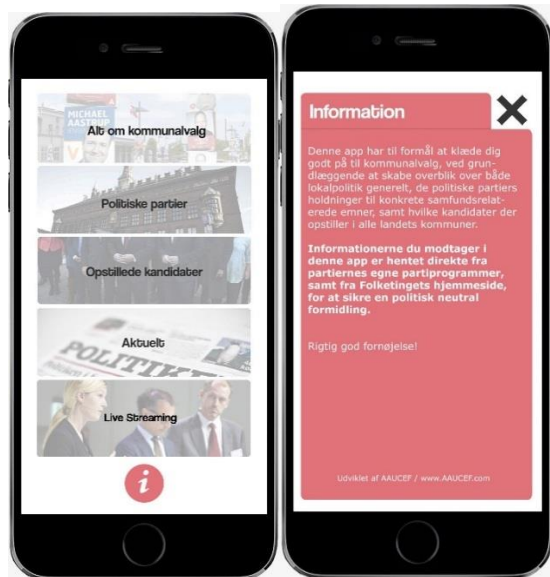
Figur 26, UI Flow-diagram, version 3

Redesign

Gestaltlove

Gestaltteori beskriver hvordan menneskets sanser fungerer og giver et godt indblik i hvordan sammenhænge i omverdenen opfattes af os mennesker. Teorien opdeles i love, som bygger på en række psykologiske teorier, og bruges til at forbedre designs og dermed forbedre læring (Chang, Dooley og Tuovinen, 2002). Lovene benyttes ofte i forbindelse med webdesign, men også i udviklingen af applikationer er de vigtige at have in mente i designprocessen. Her kan designelementer komme til at hænge bedre sammen og ultimativt øge den grundlæggende brugervenlighed. Gestaltteori kan opdeles i lovene om: Forlængelse, Det centrale punkt, Lighed, Lukkethed, Forgrund/Baggrund, Form, Nærhed, Forbundethed og Ensformighed (Chang, Dooley og Tuovinen, 2002). Der er i læringsdesignet taget højde for gestaltlove og grundlæggende designprincipper for at organisere indholdet, så brugeren lettere kan overskue indholdet på appen.

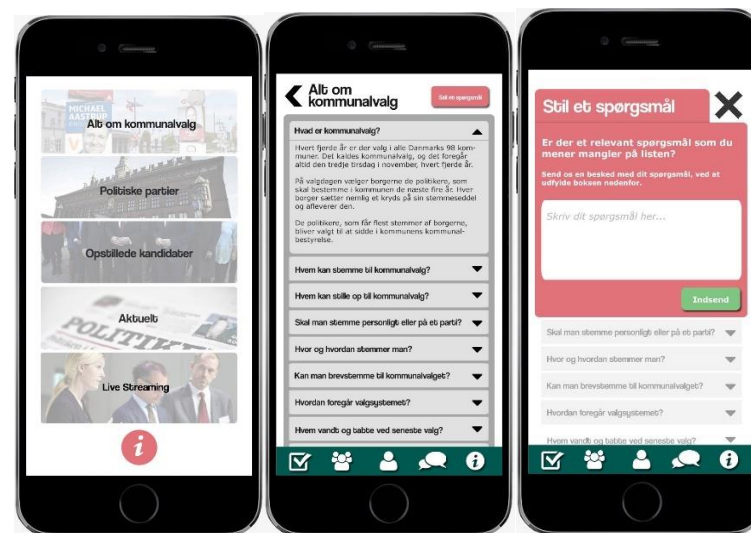
Funktion 1



Figur 27, Funktion 1

Læringsdesignet består af en række funktioner. Den første er en informationsboks på forsiden, som forklarer hvad formålet med appen er, og hvor informationerne stammer fra (Figur 27). Informationsboksen åbnes ved at klikke på i-symbolet i bunden, og lukkes igen via krydset i højre hjørne. Farven på informations-funktionen skaber en stærk kontrast, da symbolet både i form og farve adskiller sig fra sidens øvrige indhold. Udtrykket gør det til en såkaldt call-to-action-knap, fordi man ønsker at brugeren aktivt skal foretage sig noget konkret - i denne sammenhæng at læse en vigtig information. På appens forside er gestaltloven om *lighed* til stede i de fire firkanter. Loven dikterer at symboler, der ligner hinanden, opfattes som hørende sammen (Chang, Dooley og Tuovinen, 2002). Ligheden i boksens størrelse og placering indikerer lighed i indholdet samt en hierarkisk ligeværdighed. Forskellen i billederne er tilføjet for at vise, at der er tale om flere forskellige kategorier af funktioner.

Funktion 2

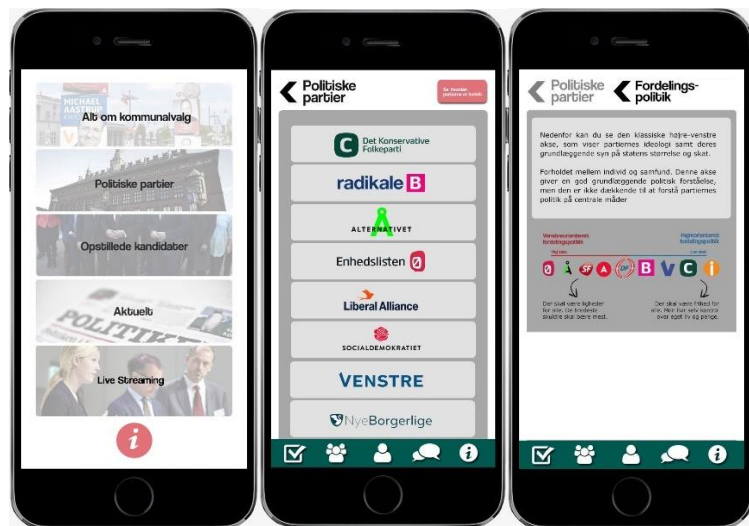


Figur 28, funktion 2

Trykkes der på den øverste boks "Alt om kommunalvalg" bliver man ledt hen til en underside med en masse spørgsmål omhandlende

kommunalvalg. På denne side er det muligt separat at åbne de forskellige spørgsmål, og læse det tilhørende svar (Figur 28) Oppe i højre hjørne er der en knap, som giver brugeren mulighed for at stille et spørgsmål, der ikke er på listen. En pop-up-formular skal dernæst udfyldes og sendes til udvikleren af appen via den grønne knap. Formularen lukkes oppe i højre hjørne. I denne funktion forekommer loven om *lukkethed* i listen med spørgsmål. Det skyldes, at symboler, der står i samme ramme, opfattes som hørende sammen (Chang, Dooley og Tuovinen, 2002). Hvert spørgsmål og det tilhørende svar er lukket inde i sin egen boks. Desuden er loven om *lukkethed* også til stede i menubjælken i bunden, hvor symbolerne omkranses af en firkant. Menubjælken opfylder også loven om *lighed* fordi alle symboler er udarbejdet i en konkret stilart. Menubjælken giver brugeren mulighed for, at navigere mellem de fire hovedfunktioner og informationsfunktionen. På den måde er det ikke nødvendigt at skulle helt tilbage til forsiden for at få adgang til appens øvrige funktioner.

Funktion 3



Figur 29, funktion 3

Klikker man næstøverste boks “politiske partier” i hovedmenuen ledes man hen til en oversigt over politiske partier (Figur 29). Her er loven om *lighed* og *lukkethed* gældende igen, da alle partier er omsluttet af en overordnet mørkegrå boks. De lysegrå firkanter symboliserer altså at de indeholder samme slags information og hierarkisk prioritering, men har forskelligt indhold. I højre hjørne ses endnu en call-to-action knap, som giver mulighed for et overblik over fordelingspolitikken partierne imellem.

Funktion 4

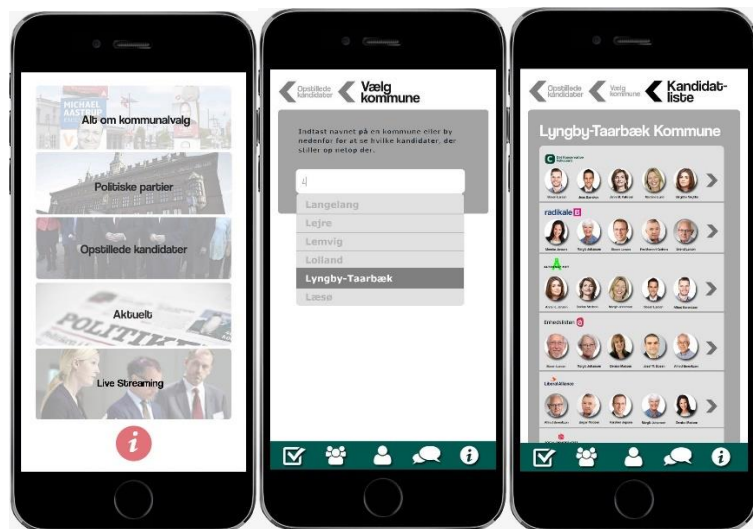


Figur 30, Funktion 4

Vælger man at trykke på et parti frem for knappen øverst, ledes man hen til en beskrivelse af det pågældende politiske parti (Figur 30). Her er der flere gestaltlove i spil, herunder loven om *lighed* i de røde symbolknapper nederst samt loven om *lukkethed* i form af den opdeling der er lavet i elementerne på siden, ved hjælp af delelinjer. De røde symbolknapper i bunden, skaber kontrast til det øvrige indhold, og repræsenterer partiets holdning til et givent emne. De opfylder også loven om *nærhed*, idét symboler, der er anbragt nær hinanden, opfattes som hørende sammen

(Chang, Dooley og Tuovinen, 2002). Trykker man på et af disse symboler åbnes en uddybning af partiets holdning til det konkrete emne. Vælger man at trykke på et parti frem for knappen øverst, ledes man hen til en beskrivelse af det pågældende politiske parti (Figur 30). Her er der flere gestaltlove i spil, herunder loven om lighed i de røde symbolknapper nederst samt loven om *lukkethed* i form af den opdeling der er lavet i elementerne på siden, ved hjælp af delelinjer. De røde symbolknapper i bunden, skaber kontrast til det øvrige indhold, og repræsenterer partiets holdning til et givent emne. De opfylder også loven om *nærhed*, idét symboler, der er anbragt nær hinanden, opfattes som hørende sammen (Chang, Dooley og Tuovinen, 2002). Trykker man på et af disse symboler åbnes en uddybning af partiets holdning til det konkrete emne.

Funktion 5

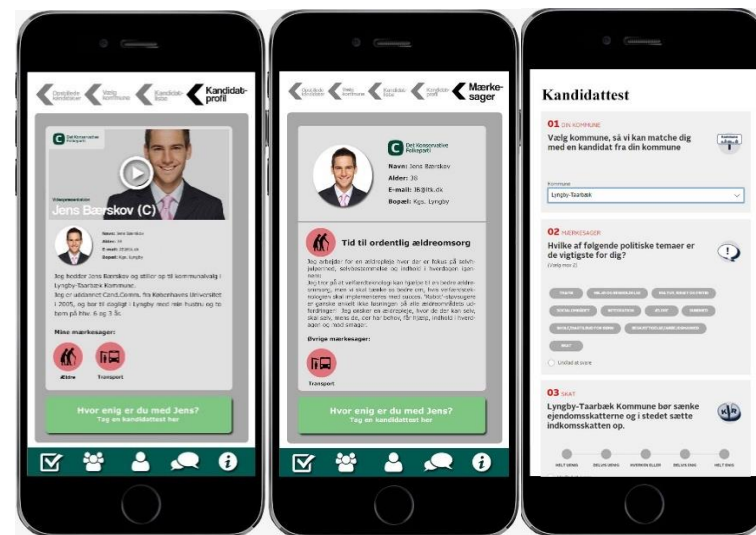


Figur 31, Funktion 5

Vælger man “Opstillede kandidater” på forsiden, ledes man til et søgefelt, hvori brugeren bedes indtaste en kommune eller by (Figur 31). Efter kommunen er fundet og klikkes på åbner kandidatlisten automatisk. Denne side indeholder loven om *nærhed*, i form af at de forskellige partiers kandidater er placeret tæt side om side, og loven om *lukkethed* på

grund af den overordnede indramning på siden. Kandidaterne præsenteres i overensstemmelse med loven om lighed, i samme form og størrelse.

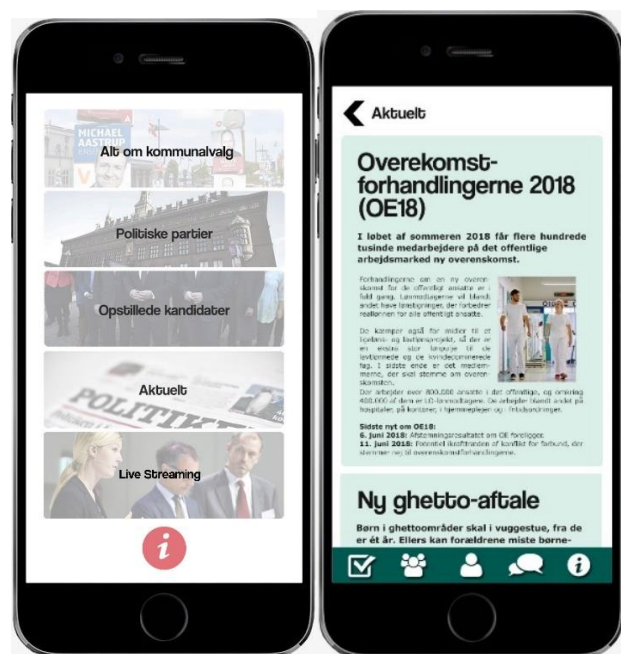
Funktion 5 (Fortsat)



Figur 32, Funktion 5(fortsat)

Vælges der en kandidat på listen kommer man hen på vedkommendes profil (Figur 32) Her har man valget mellem at se en videopræsentation af kandidaten, samt at læse om personens mærkesager, som ligesom i flere øvrige funktioner er designet ud fra loven om *nærhed* og lighed, med deres placering, farve og form. Nederst er placeret endnu en call-to-action-knap, som opfordrer brugeren til at tage en ekstern kandidattest, for at finde ud af, om vedkommende er enig med dén politik, som kandidaten går ind for.

Funktion 6

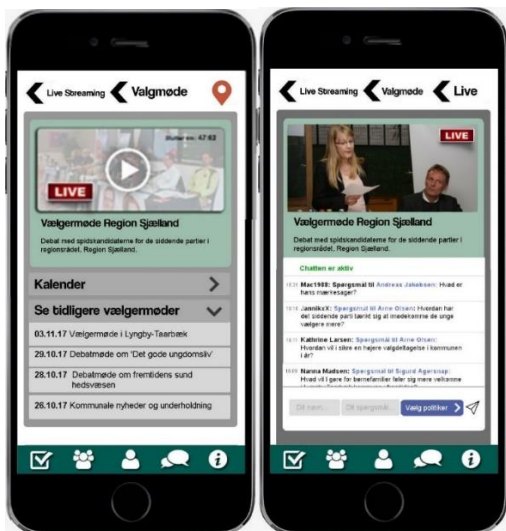
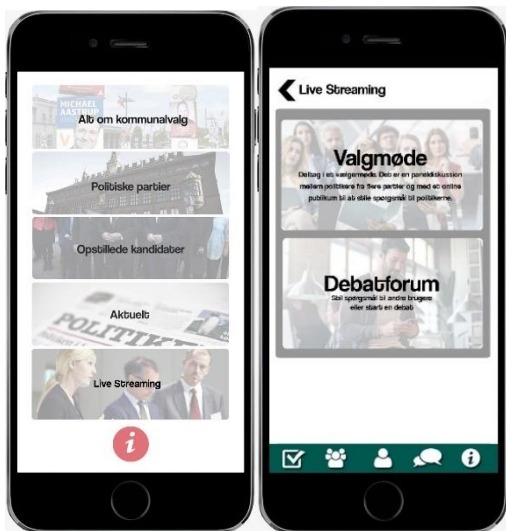


Figur 33, Funktion 6

Forsidens nederste funktion “Aktuelt” giver i al sin enkelthed brugeren en oversigt over aktuelle nyheder inden for dansk politik (Figur 33). Loven om *lukkethed* gør sig igen gældende her, i de tekstbokse, som nyhedsartiklerne hver er placeret i. De to tekstfelter er tydeligt adskilt, så brugeren er klar over, at der er tale om to separate artikler med hvert sit indhold. Også her er loven om *lukkethed* gældende. Vær nyhedsartikel er omkranset af en grøn firkant, som inddeler artiklerne tydeligt. Man kan desuden se, at loven om lighed igen benyttes ved at benytte samme font og skrifttype i de forskellige artikler. De grønne bokse omkring artiklerne er samme i farve, samme placering, størrelse og indhold, hvilket indikerer lighed i indholdet – altså at indholdet i de forskellige artikler er lige relevant.

Funktion 7

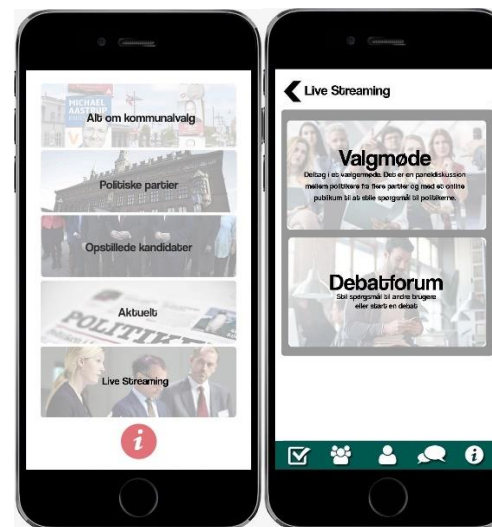
Under forsidens Live Streaming-knap får man mulighed for at vælge funktionen Valgmøde. Her er det muligt at deltage i direkte, eller tidligere vælgermøder med opstillede kandidater og kommunale politikere. Vælger man at klikke på placeringssymbolet øverst i højre hjørne, benytter appen sin placeringsfunktion, og sorterer nærmeste vælgermøder. Her kan man også åbne en kalender over kommende vælgermøder (Figur 34). Er der et vælgermøde i gang, vises det øverst på siden, og klikkes der på afspilningssymbolet videreføres man til mødet, hvor en anonym chat giver brugeren mulighed for at stille spørgsmål til politikerne. Pointen med denne funktion er, at en app-ansvarlig medarbejder eller journalist sørger for at formidle de mest relevante spørgsmål videre fra app til politikerne på vælgermødet. Vælger man et tidligere møde viderestilles man til den optagede video, med tilhørende chatoversigt fra den pågældende dag. Da den er optaget og ikke direkte, har man mulighed for at spole frem og tilbage i materialet, hvis behovet opstår. Som det generelt ses i appen er gestaltloven om *lukkethed* gældende, fordi indholdet på siden er omkranset af en tydelig ramme, hvilket medfører at brugeren automatisk ser elementerne som hørende sammen. Også gestaltloven om *forbundethed* er synlig her, hvor listen over tidligere vælgermøder har fået en lysere grå farve, som indikerer at hvert vælgermøde har samme type indhold og samme rolle i hierarkiet på siden (Chang, Dooley og Tuovinen, 2002).



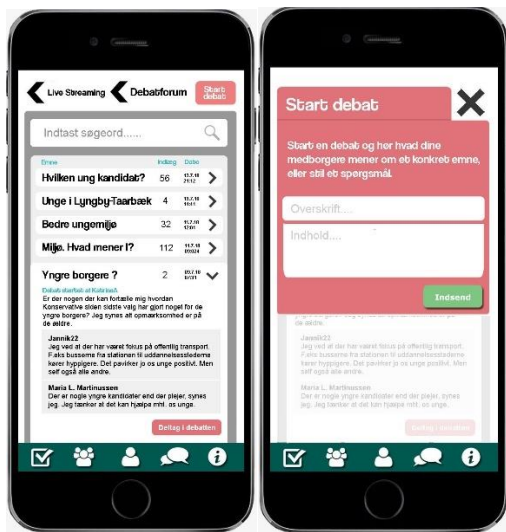
Figur 34, Funktion 7

Funktion 8

Vælger man igen Live Stream-knappen på forsiden, kan man tilgå menupunktets anden funktion Debatforum i næste vindue (Figur 35). Her præsenteres man for en overordnet liste over debatindlæg, med praktiske informationer så som hvor mange brugere der har besvaret forskellige indlæg og hvornår de er tilføjet. Her kan brugeren vælge at deltage anonymt i en debat, eller selv starte en ny debattråd. Man har mulighed for at søge på specifikke søgeord i toppen, for at afgrænse resultaterne op listen. Førend der søges specifikt, sorteres indlæggene blot i nyeste til ældste for hele landet. Gestaltloven om *forbundethed* ses på debatoversigten, hvor hvert debatindlæg foregiver at have samme type af indhold, og samtidig deler den grundlæggende hierarkiske placering. Loven om *lukket*hed gør sig gældende i "Start debat"-funktionen, som tydeligt indikerer, at alt i den røde firkant er forbundet, og har med hinanden at gøre (Chang, Dooley og Tuovinen, 2002).



Figur 35, Funktion 8



Figur 35, Funktion 8 (fortsat)

Fase 4: Refleksion

Sidste fase at et Design-Based Research-projekt har fokus på refleksion, hvor der generaliseres på den dokumentation der undervejs er indsamlet, og ny teori genereres. Det er også i denne fase, at design og processen bag afrapporteres.

Diskussion

Ifølge stemmedeltagelsen fra de seneste års valgresultater, var det et faktum at unge ikke stemmer ligeså meget som den øvrige del af befolkningen ved kommunalvalg (Hjelmar og Mizrahi-Werner, 2017). Som en del af opstartsfasen, blev den grundlæggende hypotese omkring, at unge ikke interesserer sig for lokalpolitik på grund af uvidenhed undersøgt og bekræftet. Det var muligt at fastslå at problemstillingen var

relevant ved at udspørge de unge i den kvantitative spørgeskemaundersøgelse, samt lokalpolitikere gennem interviews. De unge svarede, at de ikke havde den store interesse i kommunalvalg, og begrundede det med, at det til dels skyldtes manglende viden inden for området, både når det kom til politiske ideologier og konsekvensen af at lade være. Kommunalpolitikere i kommunerne er klar over problemet, og gennem både opfindsomme og alternative tiltag er de unge blevet forsøgt nået, både digitalt og i bybilledet, dog uden den store mærkbare forskel.

På baggrund af udviklingsmetoden Design Based-Research blev der udarbejdet en prototype, som igennem brugertest og workshopdialog udviklede sig løbende i samarbejde med brugerne. Den indsamlede empiri fastslog forbedringstiltag, som var en forudsætning for et redesign, da man med User Centered Design ønsker at imødekomme brugerens meninger og holdninger fordi de er repræsentanter for hele målgruppen. Ved at afprøve prototypen med en think aloud-test før workshoppen, kunne de mest basale navigations- og designmæssige udfordringer fastslås, og workshopdialogen fokusere på den mere essentielle del af læringsdesignet. Think aloud-testen er desuden ikke så tidskrævende en metode som en workshop, og kan derfor benyttes jævnligt efter behov.

Der måtte tages højde for, at der i henholdsvis think aloud-testen og workshoppen blev udtrykt modstridende holdninger til enkelte designelementer og funktioner. Det endelige designvalg måtte derfor træffes ud fra et flerstemmigt grundlag, samt ud fra en ekspertmæssig vurdering.

Den konstruktive tilbagemelding på prototypen skyldtes ikke mindst en succesfuld dialog mellem deltagerne, som kunne analyseres undervejs. Igennem *Exploratory talk* foregik dialogen gruppen konstruktivt og kritisk - til stor fordel for læringsdesignets endelige resultat. Havde workshoppen ikke været foregået i et succesfuld dialogisk rum, ville den muligvis ikke have bidraget med nogen brugbare forbedringsforslag. Dét blev der taget højde for i udvælgelsen af workshopdeltagerne forud for undersøgelsen. Gruppen bestod nemlig af deltagere, som alle kendte hinanden på forhånd og dermed turde udtrykke deres egne holdninger, og samtidig lytte konstruktivt til de øvrige deltagers argumenter.

Læringsdesignet inddrager i sin formidling samtlige læringsstile, så brugere med forskellige måder at lære på, kan få et maksimalt læringsudbytte af appen. Man kunne med fordel teste prototypen på deltagere hvor det er konstateret at de foretrækker hver deres læringsstile, så man dermed sikre at indholdet har en læringsmæssig værdi for flere forskellige mennesker, der lærer på forskellige måder.

Havde der været kommunalvalg i projektets levetid, kunne det desuden være interessant at præsentere en funktionel app til lokalpolitikere og unge vælgere på gaden, og høre om deres mening omkring hele konceptet, når de stod med produktet i hånden. På den måde kunne man fortsætte den iterative proces i optimeringen af læringsdesignet inden næste kommunalvalg, så appen da ville være klar til brug. I forbindelse med kvalitative data ville et interview med lokalpolitikere foretaget ansigt til ansigt have været at foretrække, da det ville give en mere dybdegående empiri, i og med at svarene ville kunne uddybes og måske give anledning til dialog. Det var dog ikke muligt at lave en indbyrdes aftale, som passede de lokalpolitikere fra Lyngby-Taarbæk Kommune, der besvarede henvendelsen.

Dette projekt har til formål at udvikle et didaktisk læringsdesign ved hjælp af DBR-metoden. Her har det ikke været formålet at nå udvikle et produkt hurtigt, men derimod gennem en dybdegående iterativ proces, hvor brugeren har været involveret hele vejen. Af den grund er projektet ikke udviklet i planlægningsværktøjet SCRUM. En anden væsentlig årsag er, at forudsætningen for, at et SCRUM-projekt kan finde sted, er at der skal indgå en Product Owner, et Development Team, og en SCRUM-Master (Schwaber og Sutherland, 2017) og da denne opgave er et enkeltmandsprojekt har det ikke været muligt. Det ville derimod være optimalt at anvende SCRUM i forbindelse med en eventuel systemudvikling af læringsdesignet, hvor flere personer er en del af det tekniske udviklingsarbejde. Med SCRUM kunne der opnås maksimal værdi af den ydede indsats, og udviklingen af softwaren ville foregå fleksibelt og struktureret.

Undervejs i projektet blev der i de kvalitative undersøgelser efterspurgt muligheder for, at brugerne i fællesskab kunne debattere og spørge hinanden til råds om lokalpolitik og sammen deltage i online vælgermøder.

I den forbindelse kunne det være relevant at tage højde for, hvorledes læringsteoretikeren Etienne Wengers teori om praksisfællesskaber kunne gøre sig gældende i implementeringen af disse læringsmetoder. Når man taler om praksisfællesskaber, henviser man til en gruppe af mennesker, som defineres på baggrund af et fælles vidensdomæne. Praksisfællesskaber er kendetegnet ved sine tre karakteristika: *Domæne*, *fællesskab* og *praksis* (Wenger, 2011).

Det fælles domæne henviser til, at medlemmer af praksisfællesskaber som udgangspunkt har en domæneinteresse, som de deler, og derfor kan et praksisfællesskab være værdifuldt for medlemmerne i den, uden at det nødvendigvis er det samme for folk, som ikke er med i dette fællesskab (Wenger, 2011). Medlemmerne sætter pris på de kollektive kompetencer og færdigheder, og lærer hele tiden af hinanden. Ud fra medlemmerne interesse i det fælles domæne engagerer de sig i sociale aktiviteter, hjælper hinanden og deler informationer imellem dem. På den måde lærer medlemmerne i praksisfællesskabet hele tiden af hinanden.

Et praksisfællesskab er altså ikke en gruppe af mennesker, som blot har noget tilfælles, men de er derimod praktikere, som deler et fælles repertoire af ressourcer, så som erfaringer, historier og værktøjer: altså en fælles praksis. For at opnå dette kræver det tid og vedvarende interaktion (Wenger, 2011).

Førend de unge vælgere kan blive en del af et praksisfællesskab, er det afgørende at, at de deler et fælles repertoire, og at de unge udviser et gensidigt engagement. Det kunne være interessant at undersøge, om et læringsfællesskab har potentiale i at indgå i et læringsdesign som dette, hvor brugerne har mulighed for at interagere, vidensdele og diskutere med hinanden gennem debatfora og online chatrum.

Slutteligt er det vigtigt at fastslå, at kommunalvalg i høj grad bygger på dialog, engagement og debat. Mange kommuner tilbyder politiske arrangementer for netop at engagere og informere dets borgere. Det handler om menneskers holdninger og vores fælles Danmark, og er en vigtig forudsætning for en succesfuld valgkamp. Læringsdesignet som præsenteres i denne opgave skal derfor udelukkende ses som et informativt og læringsmæssigt supplement til den måde, hvorpå vidensdeling i forbindelse med kommunalvalg finder sted. Den primære bruger er de unge vælgere, som mangler det grundlæggende overblik

over hvordan dansk politik hænger sammen, førend de kan træffe et personligt valg og sætte deres kryds på stemmesedlen.

Konklusion

Danmark står i en situation, hvor manglende lokalpolitisk viden fører til et kontinuerligt fald i stemmedeltagelse blandt unge under 30 år. Det vil på sigt resultere i et samfund, som ikke er repræsentativt for kommunernes yngre vælgergrupper. Kommunalbestyrelserne prioriterer i højere grad ældre og børnefamilier fordi disse grupper, i modsætning til de unge, er aktivt engagerede i lokalsamfundet, og man vælger derfor ikke at bruge samme mængder ressourcer på at nå de unge under valgkampen. Enkelte kommuner har haft held med målrettet kommunikation til de unge vælgere, hvilket har resulteret i en større valgdeltagelse. Statistikker viser dog fortsat, at der generelt er et markant dyk i valgdeltagelsen hos de 19-29-årige, sammenlignet med øvrige vælgergrupper.

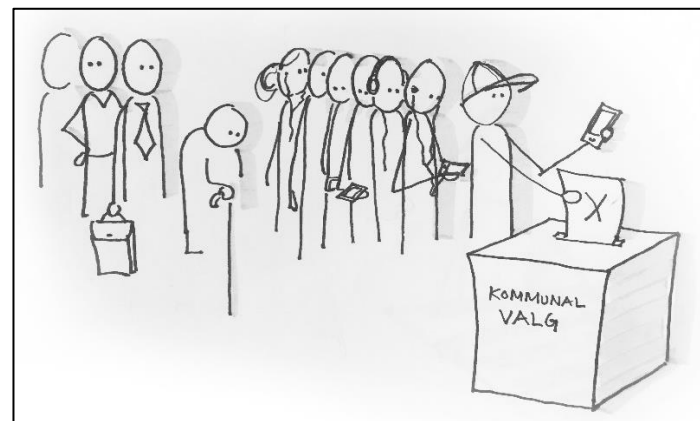
I dag har en stor del af den yngre målgruppe ikke overblik over partiernes grundlæggende ideologier, og endnu værre, er de ej heller bevidste om de konsekvenser, som deres manglende politiske engagement medfører. Løsningen er derfor et digitalt læringsmiljø, hvor basal politisk vidensdeling er i fokus, og vigtigheden i den enkeltes demokratiske deltagelse understreges. Et læringsrum, som kan tilgås på baggrund af de unges eget initiativ og lysten til at blive en del af et demokratisk fællesskab.

Det digitale demokrati fylder efterhånden mere og mere i samfundet, og den teknologiske udvikling er så småt ved også at sætte sit præg på de kommunale valgkampe. Internettet har gjort det muligt for kommunalpolitikere at kommunikere direkte til borgerne digitalt, samt give dem flere muligheder for at engagere sig i politik og tilgå ny viden. Læringsfællesskabet brugerne imellem kan være en god støtte for de usikre vælgere, når de skal bruge deres teoretiske viden om politik til, at sætte deres kryds på stemmesedlen. Igennem de interaktive læringsmetoder i læringsdesignet, kan brugerne vidensdele med hinanden, og dermed opnå en udvidet forståelse for, hvad et kommunalvalg indebærer for den enkelte. Brugeren kan gennem det digitale læringsdesign nemt og enkelt tilgå den fornødne viden, hvor som

helst og når som helst vedkommende ønsker det - viden som først og fremmest formidles enkelt og overskueligt. Ved at arbejde tæt sammen med repræsentanter fra den yngre vælgergruppe har det været muligt at udvikle et læringskoncept, som imødekommer de funktioner og informationer, som de unge selv mener de har brug for, for at kunne opnå en tilfredsstillende viden inden for kommunalpolitik, og politik generelt. På baggrund af en omfattende empiriindsamling består prototypen alene af indhold, der er udvalgt af de potentielle brugere selv. Gennem digitale læringsmetoder suppleres den eksisterende måde at føre kommunal valgkamp på, og det er muligt at nå de unge dér hvor de er. På denne måde kan de sætte sig ind i kommunalpolitik på deres egne præmisser.

I arbejdet med begrebet Dialog Space har det være muligt at redesigne læringskonceptet ud fra en grundig gruppedialog. At overvære de forskellige argumentationer for og imod givne designvalg har medført, at det i den iterative proces har været overskueligt at implementere forbedringer, da valgene blev truffet på baggrund af konstruktive dialoger og gode argumenter repræsentanter imellem.

Ved at tilbyde den unge vælgergruppe et alternativ hvorpå de kan lære om kommunalpolitik, gøres der gennem brugervenligt design og forståelig faktuel information op med antagelsen om, at kommunalpolitik er et tungt og uoverskueligt emne at sætte sig ind i, og pinligt at være uvidende om. Dermed får denne de borger, som ikke er aktivt engagerede i lokalsamfundet en dybere indsigt i dansk politik, deres rolle i demokratiet, som de aktivt bør være en del af.



Perspektivering

Foruden de 19-29-årige, er indvandrere og deres efterkommere ligeledes en vælgergruppe, der ikke fylder meget i statistikken over befolkningens aktive valgdeltagelse (Hansen, 2017). Ifølge statistikken fra kommunalvalget i 2017 lå valgdeltagelsen for indvandrere og efterkommere på blot ca. 40 procent, mens den for danskere lå på ca. 75 procent (Hansen, 2017). Det er bekymrende, at især efterkommerne, som er født og opvokset i Danmark, stadig ligger så markant efter danskerne målt på valgdeltagelse (Hansen, 2017). Hos efterkommerne af indvandrere, som er født og har gået i skole i Danmark, ville det være forventeligt, at deres valgdeltagelse lå nærmere danske jævnaldrende, men det er desværre ikke tilfældet. Selvom valgdeltagelsen i 2017 faldt med 0,5 procent blandt etniske danskere og næsten tre gange så meget blandt indvandrere og efterkommere udgør danskerne ca. 87 procent af vælgerkorpsen, mens indvandrere og efterkommere blot udgør 13 procent af vælgerne. Dermed er den samlede valgdeltagelse stærkt domineret af udviklingen i de etniske danskers valgdeltagelse og langt mindre af udviklingen i indvandreres og efterkommeres valgdeltagelse (Hansen, 2017). Ifølge en undersøgelse foretaget af Det Nationale Institut for Kommuners og Regioners Analyse og Forskning, KORA, ville man få 100.000 nye vælgere, hvis indvandrere uden dansk statsborgerskab stemte lige så hyppigt som den øvrige befolkning, trods af, at gruppen kun udgør omkring 300.000 individer (Bhatti, 2017).

Disse tal skaber gode forudsætninger for en videreudvikling af læringsdesignet, som præsenteres i denne opgave, således at den favner en større andel af passive vælgere end blot de unge. Konceptet kunne med fordel videreudvikles til computerformat, så også ældre indvandrere med eventuelle sprogvanskeligheder og begrænset teknisk kunnen, ligeledes kunne få glæde af læringsdesignet. På den måde kan man, foruden en øget valgdeltagelse, sikre, at indvandrere og deres efterkommere fremover vil føle sig som en vigtig del af det demokratiske samfund i Danmark.

Referencer

- Schwaber, K. og Sutherland (2017) J., *The Scrum Guide - The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game*
- Schmidt, S. (2011) *Journalistikkens Grundtrin*, Forlaget Ajour
- Dohn, N. og Hansen, J. (2016) *Didaktik, design og digitalisering*, 1. udgave, Samfundslitteratur
- Benyon, D. (2010) *A fusion of skills. Designing Interactive Systems*. Pearson. Kapitel 7, s. 184-188, Pearson
- Bødker, K., Kensing, F. og Simonsen, J. *Profession it-forundersøgelse – Grundlag for brugerdrevet innovation*, 2. udgave (2008) Forlaget Samfundslitteratur
- Qvortrup, L., Olund Kirkegaard, P., Miller, T., Kronborg Bak, C., Østergaard, C., Bjerre, J., Reimer, D., Borup Jensen, J., Christensen, V., Reuss Schmidt, J., Sortkær, B., Pjengaard, S., Thyrring Engsig, T., og Quvang, C., (2017) *Empiriske undersøgelser og metodiske greb*, Hans Reitzels Forlag
- Fischer Nielsen, B., (2005) *Kommunalpolitik*, Columbus
- Norman, D. A. (1999) *Affordance, Conventions & Design*. The Niels Norman Group.
- Gibson, J., (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*, Kapitel 8: *The Theory of Affordance*
- Bhatti, Y., (2017) *Potentialeberegninger for valgdeltagelsen ved kommunalvalget i 2017*
- Grudin, J. & Pruitt, J., (2002) *Personas. Participatory Design and Product Development: An Infrastructure for Engagement*
- Hjelmar, U. & Mizrahi-Werner, J., (2017) *Lokaldemokrati og borgerne - Resultater fra en borgerundersøgelse om interesse, viden, deltagelse, tillid, holdninger og prioriteringer i forhold til lokaldemokratiet*, VIVE – Viden til Velfærd Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd
- Van Dijk, J. (2013) *Digital Democracy: Vision and Reality* University of Twente, Department of Media, Communication and Organization
- Chang, D., Dooley, L. & E. & Tuovinen, J., (2002) *Gestalt Theory in Visual Screen Design – A New Look at an Old Subject*, Monash University
- Wenger, E., (2011) *Communities of practice: A brief introduction*
- Piaget, J., (org. 1950) (2005) *The Psychology of Intelligence* Kapitel 1, s. 1-17 – genudgivelse, Taylor & Francis e-Library
- Kuutti, K., (1995) *Activity Theory as a potential framework for human computer interaction research*, University of Oulu
- M. Carroll, J., (1997) *Human Computer Interaction: Psychology as a Science of Design*, Computer Science Department and Center for Human-Computer Interaction, Virginia Tech
- Gynther, K., (2012) Christensen, O. & Brun Petersen, T., *Design-Based Research – en introduktion* Læring & Medier (LOM) nr. 9
- Wegerif og Scrimshaw (1997), *Computers and Talk in the Primary Classroom* The Language and Education Library
- S. Dunn, R. & Dunn, K., (1979) *Learning Styles/Teaching Styles –Should they, Can they, be match?*
- S. Dunn, R., Honigsfeld og A., Doolan, L., (2009) *Impact of Learning-Style, Instructional Strategies on Students' Achievement and Attitudes: Perceptions of Educators in Diverse Institutions*
- Papert, Seymour, (1980) *Mindstorms – Children, Computers & Powerful Ideas*, Basic Books

L. Olmsted-Hawala, E., D. Murphy, E., Hawala, S. & T. Ashenfelter, K., (2010) *Think-aloud protocols: A comparison of three think-aloud protocols for use in testing data-dissemination websites for usability*

Bhatti, Y., Olav Dahlgaard, J., Hedegaard Hansen, J. & Møller Hansen, K., (2013) *Hvem stemte og hvem blev hjemme? Valgdeltagelsen ved kommunalvalget 19. november 2013* Center for Valg og Partier, Institut for Statskundskab, Københavns Universitet

Møller Hansen, K., (2017) *Valgdeltagelsen ved kommunal- og regionsvalget 2017* Center for Valg og Partier, Institut for Statskundskab, Københavns Universitet

Papert.org, Tilgængelig på: <http://www.papert.org/> Tilgået senest d. 1.10.18.

Finansministeriet, (1999) *Effektive offentlige arbejdsprocesser* Tilgængelig på: https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:QlNm14BaTrYJ:http://www.fm.dk/publikationer/1999/effektive-offentlige-arbejdsprocesser- -vaerktoejer/download/~/.media/Files/Publikationer/2008/Download/effektive_arbejdsprocesser_vaerktoejer.ashx+&cd=1&hl=da&ct=clnk&gl=dk Tilgået senest d. 1.10.18

Brønderslev kommune, (2013) *Unge lader de gamle bestemme* Tilgængelig på: <https://nordjyske.dk/annonce/unge-lader-de-gamle-bestemme/27bef57d-4235-40df-8518-6952869bce0d> Tilgået senest d. 2.10.18

Halsnæs Kommune (2013) *Tænk dig om før du ikke stemmer*, Tilgængelig på: <https://www.halsnaes.dk/Politik/Kommunalvalg%202017/Taenk%20dig%20om-kampagne.aspx?p=1> Tilgået senest d. 2.10.18

Danmarks statistik (2017) *Elektronik i hjemmet* Tilgængelig på: <https://www.dst.dk/da/Statistik/emner/priser-og-forbrug/forbrug/elektronik-i-hjemmet> Tilgået senest d. 2.10.18

Danmarks Radio, (2013) *Monte Carlo elsker kommunalvalget* Tilgængelig på: <https://www.dr.dk/presse/monte-carlo-elsker-kommunalvalget-0> Tilgået senest d. 30.9.18

Laudrup, C. Danmarks Radio, (2013) *'Monte Carlo' elsker kommunalvalget* Tilgængelig på: <https://www.dr.dk/om-dr/nyheder/monte-carlo-elsker-kommunalvalget> Tilgået senest d. 11.9.18 Tilgået senest d. 30.9.18

Brownstone, S. (2014) *The Votr app is tinder for politics*, Tilgængelig på: <https://www.fastcompany.com/3036945/the-votr-app-is-tinder-for-politics>, Tilgået senest d. 1.10.18

Reiermann J., (2012) *Danskerne er klar til e-demokrati* Tilgængelig på: <https://www.mm.dk/artikel/danskerne-er-klar-til-e-demokrati> Tilgået senest d. 14.10.18

Anderson, M., (2017) Tv2nord.dk, *Brug din stemme: Nordjylland vil i top til valget* Tilgængelig på: <https://www.tv2nord.dk/artikel/brug-din-stemme-nordjylland-vil-i-top-til-valget> Tilgået senest d. 7.9.18

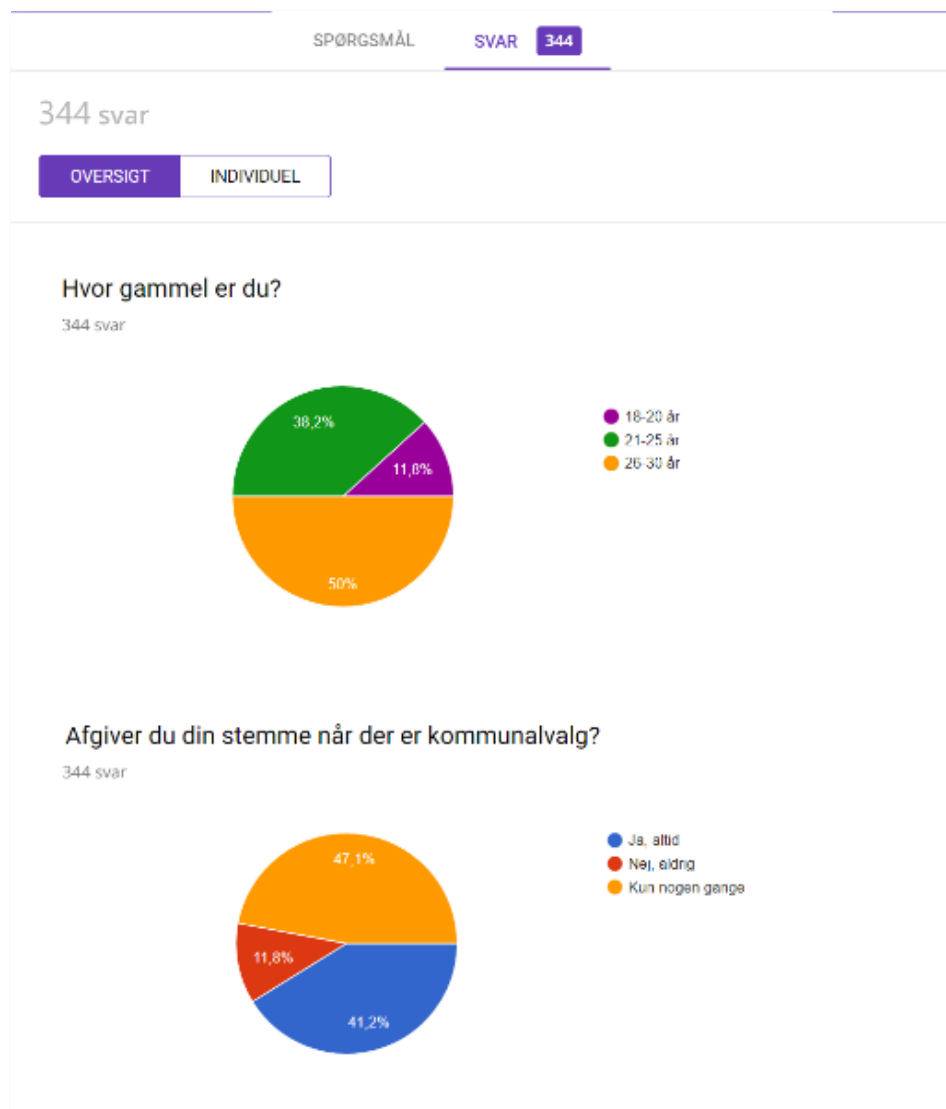
Boeskov C, (2013) Økonomi- og Indenrigsministeriet, *Tænk dig om før du ikke stemmer* Tilgængelig på: <https://oim.dk/nyheder/nyhedsarkiv/2013/sep/taenk-dig-om-foer-du-ikke-stemmer/> Tilgået senest d. 5.10.18

Soulas, T, (2017) Capgemini.com, *What is Digital Democracy?* Tilgængelig på: <https://www.capgemini.com/2017/02/what-is-digital-democracy/> Tilgået senest d. 2.10.2018

Thomsen, L. (2013) *Mobile valgsteder høster flere stemmer* Tilgængelig på: <http://www.kl.dk/Momentum/momentum2013-8-4-id129740/> Tilgået senest d. 7.10.18

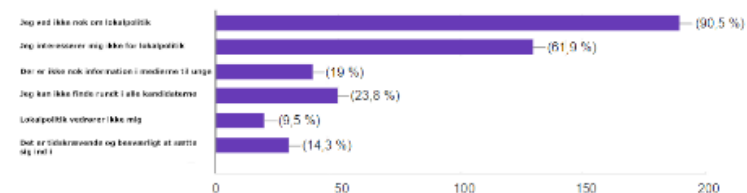
Bilag

Bilag 1 - Spørgeskemaundersøgelse om valgdeltagelse



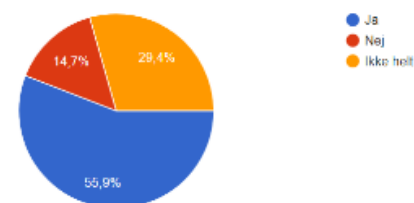
Hvis 'Nej' eller 'Kun nogen gange': Hvorfor? (Sæt gerne flere krydser)

200 svar



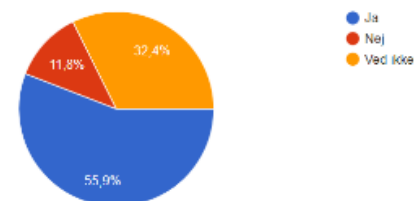
Ved du hvad forskellen er på kommunalvalg, folketingsvalg og regionsrådsvalg?

344 svar



Har du tænkt dig at stemme til næste kommunalvalg i år 2021?

344 svar



Bilag 2 - Email-interviews

Kommunalpolitikere, Lyngby-Taarbæk Kommune

Sigurd Agersnap: Formand for Teknik- og Miljøudvalget

Dorthe la Cour: Næstformand for Byplanudvalget og Social- og Sundhedsudvalget

Richard Sandbæk: Medlem af Lyngby-Taarbæk Kommunalbestyrelse

Magnus Von Dreiaeger: Medlem af Børne- og Ungdomsudvalget, Teknik- og Miljøudvalget og Kultur- og Fritidsudvalget

Spørgsmål:

1. Hvorfor er det så vigtigt at de unge også stemmer til kommunalvalg, og ikke kun til folketingsvalg?

Sigurd Agersnap: Hvis ikke unge stemmer til kommunalvalgene, så er det også systematisk de unge, som der spares på. Sådan er den politiske logik desværre. Når man sidder med sværere prioriteringer, så prioriterer man ikke den gruppe af borgere, som alligevel ikke engagerer sig og stemmer. Derfor mister vi unge ikke kun indflydelse, når vi unge ikke stemmer, vi mister også reelt tilbud, og muligheden for at udvikle kommunerne til et bedre ungdomsliv eller tage unges udfordringer som det at alt for mange unge går ned med stress eller depression alvorligt.

Dorthe la Cour: Alle samfundsgrupper skal deltage i demokratiet – ellers er det ikke et demokrati. Unge skal deltage og være med til at forme deres fremtid. Mange beslutninger træffes på kommunalt plan, og derfor skal unge også stemme til kommunalvalg.

Richard Sandbæk: Det er meget vigtigt at få unge engageret i kommunalvalg og allerhelst interesseret i det politiske arbejde, da der er brug for unge engagerede mennesker i kommunalbestyrelsen og generelt i det politiske arbejde i partiforeningerne. Det er vigtigt at skærpe denne interesse så der ikke kommer en ligegyldighed overfor kommunalpolitik, da det jo ellers vil være de få medlemmer i en partiforening der i så fald bestemmer og det er jo som oftest personer over 45 år og derfor ikke særlig repræsentativt for et demokrati.

Magnus Von Dreiaeger: Kommunalpolitik er her, hvor de unge virkelig kan få indflydelse, fordi deres stemme betyder rigtig meget og kan være med til at flytte de afgørende mandater. Derudover er det at stemme en vanesag, og stemmer de unge den første gang, så er der også større sandsynlighed for, at de gør det næste gang.

Kigger man på stemmeprocenten til kommunalvalg blandt unge, så er den utrolig lav, hvilket er en trist udvikling. I Lyngby-Taarbæk, hvor jeg selv er bosat, ligger vi ret gennemsnitligt på trods af, at vi har nogle meget ressourcestærke unge.

Et andet problem er dog, at det især er dem, som ikke længere bor hjemme, der er dårlige til at stemme. Generelt skaber hele dette problem et stort demokratisk underskud, fordi befolkningens holdninger ikke bliver afspejlet reelt. Det er vigtigt, at alle samfundsgrupper får givet deres mening til kende, og sådan er det desværre ikke til kommunalvalg. Derfor får vi i højere grad også nogle kommunalbestyrelser, der ikke afspejler hverken befolkningssammensætningen i de enkelte kommuner eller de interesser, som borgerne gerne vil have varetaget. Derfor mener jeg, at det skaber et demokratisk underskud.

2. Hvad tror du ligger til grund for den manglende interesse for lokalpolitik blandt danske unge?

Sigurd Agersnap: Det er en udbredt misforståelse, at det eneste vigtige valg i Danmark er Folketingsvalget. Det tror jeg egentlig ikke kun gælder unge specifikt. Vi har det generelt med at undervurdere betydningen af valg til Regionsrådet, Europa-Parlamentet og Kommunalbestyrelsen, og måske i virkeligheden overvurdere betydningen af folketingsvalgene - i hvert fald sådan rent politisk set. Når man alligevel kan se, at unge er markant dårligere til at stemme til kommunalvalget end andre aldersgrupper, bør det selvfølgelig også være et selvstændigt fokus, at få flere unge til at stemme.

Jeg tror der er minimum 3 årsager til, at unge er forholdsvis dårligere til at stemme til kommunalvalg:

1. Der mangler ideologi og kant i kommunalpolitik. Brede aftaler og konsensuspolitik præger kommunalpolitikken, og det gør det

sværere at kende forskel på partierne og hvad de hver især står for, især for unge.

2. Unge er ikke direkte berørt af mange af de kommunale services. Kommunerne bruger mange penge på børne- og ældreområdet, og har i virkeligheden ikke mange tilbud eller ydelser rettet til de unge.
3. Mange unge planlægger at flytte fra kommunen, og har derfor ikke et ligeså klart tilhørsforhold til deres kommune som folk med hus og børn.

Dorthe la Cour: Jeg tror kommunalpolitik er for uklart. Hvad er det egentlig de bestemmer på Rådhuset, Jeg tror der mangler viden om lokalpolitik helt generelt. Og så tror jeg den manglende involvering i lokalpolitik har en stor betydning.

Richard Sandbæk: Det kan være at unge mennesker ikke ser det store behov for at engagere sig i kommunalpolitik. Det kommer ofte senere når unge mennesker etablerer bolig, får børn som skal i børnehave og skole og som ældre hvor man så interesserer sig for ældreboliger og muligheder for ældre.

Det emne som jo kan være interessant for unge mennesker og som jo vedrører kommunalpolitik er for eksempel ungdomsboliger samt diverse muligheder for sportsaktiviteter

Magnus Von Dreier: Der er mange unge, som ikke tror er, at lokalpolitik vedrører dem. Det er ikke de sager, som de hører om i pressen, og er det en sjælden gang, så er det typisk en skandalesag med misbrugte børn, alt for dyre studietur eller andre negative historier. Min opfattelse når jeg har snakket med unge er, at de tror lokalpolitik blot er sådan noget kedelig noget, hvor det handler om skraldespande og ældre f.eks., men lokalpolitik er så meget mere end det. Det er bare rigtig svært at få kommunikeret ud til de unge.

Dels fordi der ikke er nogle lokalpolitiske medier til dem, hvor de kan følge med i lige præcis deres kommuner. En anden årsag er, at dem der sidder inde i kommunalbestyrelsen langt fra afspejler dem. Gennemsnitsalderen er tårnhøj, og det er yderst sjældent, at de unge kommer på dagsordenen. Når de så endelig gør det, så er det typisk en

negativ dagsorden, og de unge har aldrig rigtig en stemme i kommunalbestyrelserne, der taler deres sag.

Alt i alt er der bare rigtig mange grunde til, at unge går op i lokalpolitik. Det er alt for svært at sælge til de unge, og det er ikke særlig sexet. Jeg tilhører en meget lille kategori, der har læst lokalavisen i folkeskolen og frem, fordi jeg havde en interesse for det, men læserne af en lokalavis i dag er primært ældre. Der er intet sted målrettet unge, hvor de kan få information om lokalpolitik. Der er ingen som henvender sig til dem, og her har jeg som nyvalgt kommunalpolitiker så fået en opgave om løbende at komme ud til dem, også imellem valgene.

3. Hvad mener du bliver konsekvensen af de unges manglende deltagelse ved kommunalvalg?

Sigurd Agersnap: Se svar 1. Samtidig er der jo nogle politiske emner og interesser, som går igen blandt unge. Det er især unge, som er optaget af, at få gjort noget for klimaet. Det er især unge som bruger og gerne vil udbygge den offentlige transport. Og så er det især unge som gerne vil have et pulserende by- og natteliv. De dagsordner taber vi, hvis ikke vi unge engagerer os og stemmer.

Dorthe la Cour: Lavere stemmeprocent, og at ikke alle aldersgrupper bliver repræsenteret. Det betyder, at unge ikke bidrager til fremtidens løsninger og servicetilbud, og det vil formentlig øge unges utilfredshed med kommunale servicetilbud.

Richard Sandbæk: Det betyder at det er de ældre borgere sikkert over 45 år som bestemmer og det er jo ikke altid at dette vælgersegment forstår behovet hos de unge såsom f.eks. behovet for ungdomsboliger og andre behov hos de unge som gør at de unge forbliver i den pågældende kommune og ikke flytter til de store byer.

Magnus Von Dreier: Der bliver skabt et demokratisk underskud, fordi deres stemme simpelthen ikke bliver givet til kende, og udfaldet af valget ikke afspejler borgernes holdninger helt korrekt. Det fører så til,

at dem i kommunalbestyrelsen ikke ordentligt varetager de unges interesse, når de skal træffe beslutninger, og så fortsætter den onde spiral, da de unge heller ikke bliver inddraget i beslutningerne eller hører særlig meget om det, fordi der er ingen, som taler på deres niveau.

Det gælder for så vidt både de helt unge i gymnasiealderen eller lige efter, men også dem på videregående uddannelser, og dem der lige er kommet ud på arbejdsmarkedet. Det er først, når man får børn, at man får nogle kommunalpolitiske interesser, for indtil da er ens berøringsflade med kommunen typisk ikke særlig stor, medmindre der er nogle særlige forhold. Det kan f.eks. være, at man er aktiv i en forening, der er naturlige årsager har med kommunen at gøre eller andet lignende, der kommer ind over de kommunalpolitiske beslutningsprocesser.

4. Hvad mener du kunne være en eller flere oplagte muligheder for at engagere de unge i lokalpolitik?

Sigurd Agersnap: Jeg tror, det er vigtigt at vise, at kommunalpolitik også er politik med alt hvad det indebærer af forskellige værdier og ideologier. Jeg prøver at understrege forskellene i værdier, og så er jeg ikke så bange for den uenighed som følger med. Det tror jeg er afgørende, hvis folk skal kunne se forskel og gide at engagere sig.

Derudover er der det åbenlyse problem, at der ikke er en kommunal offentlighed – hvor skal man følge med i kommunalpolitik? Mange kommuner har lokalaviser, men det er jo af god grund ikke noget mange unge læser. Der mangler simpelthen steder, hvor man kan følge med i kommunalpolitik.

Dertil tror jeg, at det er vigtigt at man bruger elevråd, frivillige foreninger og ungeråd, som en naturlig indgang til det at engagere sig i kommunalpolitik, og der kan vi blive meget bedre ude i kommunerne.

Dorthe la Cour: Give ansvar til unge. Lade dem være med til at træffe beslutninger, og lade dem stå på mål for de beslutninger, de træffer. Lære dem, at man i et demokrati ikke kun kan tænke på sig selv – man skal tænke på alle borgere.

Richard Sandbæk: Det kunne være at engagere de unge via for eksempel dedikerede borgermøder for unge og etablering af paragraf 17 stk. 4 udvalg hvor emnet kunne være "Ungepolitik" herunder ungdomsboliger og hvilke krav der vil være til en ungdomsbolig. Det kan være at understøtte partiernes ungdomsafdelinger for at give dem mulighed for at rekruttere unge mennesker. Hermed menes ikke en kommunal understøttelse men at de forskellige partier i højere grad fokuserer på deres ungdomsafdelinger.

Magnus Von Dreier: Kommunen skal være bedre til at inddrage de unge i beslutningsprocesserne. I Lyngby-Taarbæk skal vi snart til at udarbejde en selvstændig ungepolitik for første gang nogensinde, og her har jeg selv fundet stor inspiration hos Gentofte, der har lavet et §17 stk. 4-udvalg, hvor de havde unge fra flere forskellige grupper med. Undervejs i processen lavede de en 24 timers workshop for alle unge. Det synes jeg er en rigtig god måde at engagere de unge i lokalpolitik på, fordi de kan se, at de får en direkte indflydelse på det, der bliver besluttet i sidste ende.

Derudover skal vi i kommunalbestyrelserne generelt være meget bedre til at kommunikere ud til de unge. Vi skal ud for at være, hvor de er på de forskellige uddannelsesinstitutioner, men det kræver også en velvilje fra skolelederne, der ofte er skizofrene over for politikere, fordi de tror, at de kommer for at manipulere de unge.

De klassiske borgermøder fungerer ikke for de unge, så her må man tænke ud af boksen med workshops og møde dem, hvor de er. Derudover skal der kommunikeres mere på de sociale medier, men med Facebooks nye algoritmer bliver det rigtig svært. Jeg har ikke noget ensidigt svar, men det handler om at finde en attraktiv måde at kunne kommunikere ud til de unge på, hvor de kan følge med i øjenhøjde, så de kan få at vide, når der sker noget vigtigt nyt.

Slutteligt skal vi være meget bedre til at vise de unge tillid, for de kan rent faktisk godt bidrage med en hel masse, og de vil også gerne. Mange af dem er uerfarne indenfor dette, men hvis vi er der for at guide vejen sammen med folk fra forvaltningen, så er jeg sikker på, at vi kan få et fantastisk samarbejde. Ungerådene rundt omkring i flere kommuner er f.eks. en rigtig god idé, men i Lyngby-Taarbæk fungerer det ikke helt, fordi de unge simpelthen er for uerfarne og ikke får den rette hjælp til at

komme ordentligt i gang, endskønt de har alletiders mulighed for at lave en masse fede ting (vi har givet dem et årligt budget på 100.000 kr., som de frit selv kan bruge, samt deres eget hus, og så har alle medlemmer fået en iPad).

5. Tror du at det ville have en positiv effekt på unges valgdeltagelse, hvis man synliggjorde kommunalvalget endnu mere gennem digitale medier, som unge jo ofte benytter sig af?

Sigurd Agersnap: Helt bestemt. Jeg tror dog også, man skal gøre sig klart, at intet menneske nogen sinde er blevet engageret på baggrund af en pressemeddelelse. Folk engagerer sig på baggrund af debat og af at kunne se resultatet af at engagere sig. Derfor handler det også om hvilket indhold, som sendes ud til de unge og ikke kun platforme, men der mangler platforme, og jeg havde selv i valgkampen succes med at bruge især Facebook aktivt til at nå flere unge.

Dorthe la Cour: Ja og nej. Jeg tror, det skal helt ud i undervisningen. De skal have adgang til at tage del i den politiske proces, og opleve konsekvenserne af deres beslutninger.

Richard Sandbæk: Bestemt anvendelse af digitale medier anvendes i højere grad af partierne senest til Kommunalvalget 2017 – her tænkes primært på Facebook og Twitter. Men kan være man også skal fokusere på andre medier såsom Instagram, som ikke blev anvendt op til KMV 2017.

Jeg tror der skal mere til end øget anvendelse af digitale medier. Jeg tror overordnet at folk begynder at interessere sig for Kommunalpolitik når man får børn eller ens forældre skal have en beskyttet bolig eller brug for ”pleje” såsom ældrebolig, plejehjem, hjemmehjælper. Det er nok først når man står i ”situationen” at man forstår hvilken forskel kommunalpolitik kan gøre.

Magnus Von Dreier: Det er helt sikkert vejen frem. Jeg er bare meget i tvivl, om det skal være via Facebook grundet de nye algoritmer, da det

vil komme til at tvinge kommunen til at bruge penge på sponsorerede opslag eller ansætte personen bag Nordsjælland Politis Facebookside. Instagram og Snapchat kunne være en spændende vej frem, men her bliver det svært at få lokket de unge til rent faktisk at følge kommunen eller et andet relevant medie. Det er derfor, at det her er virkelig svært, fordi der ikke findes noget eksakt svar på det. Digitale medier er helt sikkert noget, der skal opprioriteres, for det er et af de steder, hvor de unge opholder sig. Dog tror jeg heller ikke, at man fokusere 100 % derpå, for det skal også ske face to face, og de unge skal have muligheden for at opleve kommunen mere hands on, og hvad en kommune egentlig beskæftiger sig med, så de kan se, hvor meget de egentlig kan rykke ved at engagere sig i det.

Bilag 3 - Interview

Repræsentanter for målgruppen:

Kasper - stemmer aldrig - 28 år fra Rødovre kommune

Carina - stemmer altid - 26 år fra Rudersdal kommune

Hvor stor er din personlige interesse for kommunalpolitik?

Kasper: Ikke eksisterende. Det er svært at finde ud af, hvad det ligesom har med mig at gøre. Det er svært at finde information om hvad det påvirker min hverdag, hvis jeg engagerer mig noget mere. Og så ved jeg heller ikke nok om den kommune jeg bor i. Hvad der sker og sådan. Men det er mest min egen skyld.

Carina: Den er ikke så stor som interessen for folketingsvalg. Det er som om, at folketingsvalg er mere hypet, og der falder kommunalvalg lidt i baggrunden. Men jeg stemmer hver gang der er kommunalvalg. Jeg føler det er min pligt som borger.

Hvad gør du så når der er kommunalvalg?

Kasper: Hvis jeg overhovedet læser om noget vedrørende kommunalvalg når det er der, googler jeg mig til det. Men det er yderst sjældent. Jeg har engang taget sådan en test, som viste hvem jeg er mest enig med, af kandidaterne i min kommune. Men ja, det giver mig ikke rigtig noget, fordi jeg ikke interesserer mig for ældreområdet og

børneinstitutioner osv. Og det er der mange spørgsmål omkring. Men generelt synes jeg det er en god idé med en test, som kan vejlede dig hen til dit politiske ståsted. Jeg er nemlig ikke inde i alle partiers standpunkter.

Carina: Jeg stemmer udelukkende på et parti, fordi jeg ikke rigtig føler at jeg har tid til at sætte mig ind i hvem kandidaterne i min kommune er. Jeg er ikke fan af at de stiller sig på det lokale torv, og prøver at få en samtale igang. Det betyder ikke noget for mig, at jeg ser dem i bybilledet eller på valgplakater, fordi jeg alligevel bare stemmer på et parti. Jeg kan ikke se nogen fordel i, at vælge en kandidat frem for en anden egentlig. Men det er da smart med en test, så man kan finde ud af hvem man er enig med, hvis man stemmer på en kandidat.

Hvordan kan det være at du har det sådan?

Kasper: Jeg gider ikke bruge lang tid på at sætte mig ind i tingene, og det har jeg på fornemmelsen i høj grad gælder for kommunalpolitik. Mine venner interesserer sig heller ikke for det, så det smitter lidt af på mig. Jeg vil egentlig hellere bruge tid på andre ting med vennerne.

Carina: Det ved jeg ikke. Jeg synes bare der er meget at sætte sig ind i lige pludselig, og hvorfor den ene kandidat burde få min stemme frem for den anden fra samme parti. Jeg kender jo til min overordnende politiske holdning, så den vælger jeg at følge til valgene generelt, og det sparer mig også tid ikke at skulle tage kandidattest hvert år osv. Men jeg kan godt se, at kommunalvalg er anderledes end folketingsvalg. Jeg har bare ikke sat mig ind i hvad det er, kandidaterne kan gøre, som partiet i sig selv ikke kan.

Hvis du skulle have informationer om kommunalvalg samlet et sted - hvad skulle det så være for noget indhold?

Kasper: Hvordan kommunalvalgsresultatet kommer til at have nogen betydning for mit personlige vedkommende. Og så kunne jeg også godt tænke mig at få på plads hvad de forskellige partier generelt har af fokusområder og hvad deres politiske ståsteder er. Jeg ved heller ikke rigtigt hvorfor der er fordele i, at stemme på kandidater frem for et parti. Men jeg ville gerne have en oversigt over, hvem der stiller op i min kommune af kandidater, så jeg kan læse om det og følge mig opdateret, og så en af de der smarte test, som man kan tage, for at se hvor man står.

Og så måske noget generelt information om politiske begreber,, som ikke kun er gældende ved kommunalpolitik, men også ved andre valg.

Carina: Måske skulle der bære meget om kandidaterne, så man kan se hvem man er mest enig med. De skifter jo hvert år, så det synes jeg helt klart er værd at sætte sig ind i ved hvert valg. Jeg vil også gerne informeres om planerne er for den kommune jeg bor i. Om det er noget jeg kan bruge til noget. Det mangler jeg lidt i og med jeg stemmer på et parti og egentlig ikke ved hvad det parti har tænkt sig at trumfe igennem af tiltag, der hvor jeg bor. Jeg ved jo bare hvad deres politiske ståsted er - så ja noget med hvad deres egentlige konkrete planer er, og som har betydning for mig som yngre borger.

Er du flov over ikke at have så stor en interesse for/viden om kommunalpolitik?

Kasper: Ja, men jeg synes ikke at det generelt er noget man snakker med vennerne om, så man bliver ligesom ikke konfronteret med ens manglende viden. Når jeg ikke stemmer, får jeg jo ikke noget brev ind af døren, som klandrer mig for ikke at bidrage med min holdning. Så det er let at lade være at sætte sig ind i tingene, synes jeg. Jeg føler at jeg er for langt bagud, og det nærmest er for sent for mig at sige "Hey, jeg ved faktisk ikke engang hvilke partier der er blå, røde og står for det og det." uden at nogen synes man er dum eller uintelligent. Jeg synes også tit man kan have en konkret spørgsmål, man så ikke kan få svar på, uden igen at tabe ansigt, hvis nu det er indlysende for nogen. F.eks har jeg ingen idé om hvad overenskomstforhandlinger som kører lige nu, handler om. Jeg virker jo dum så.

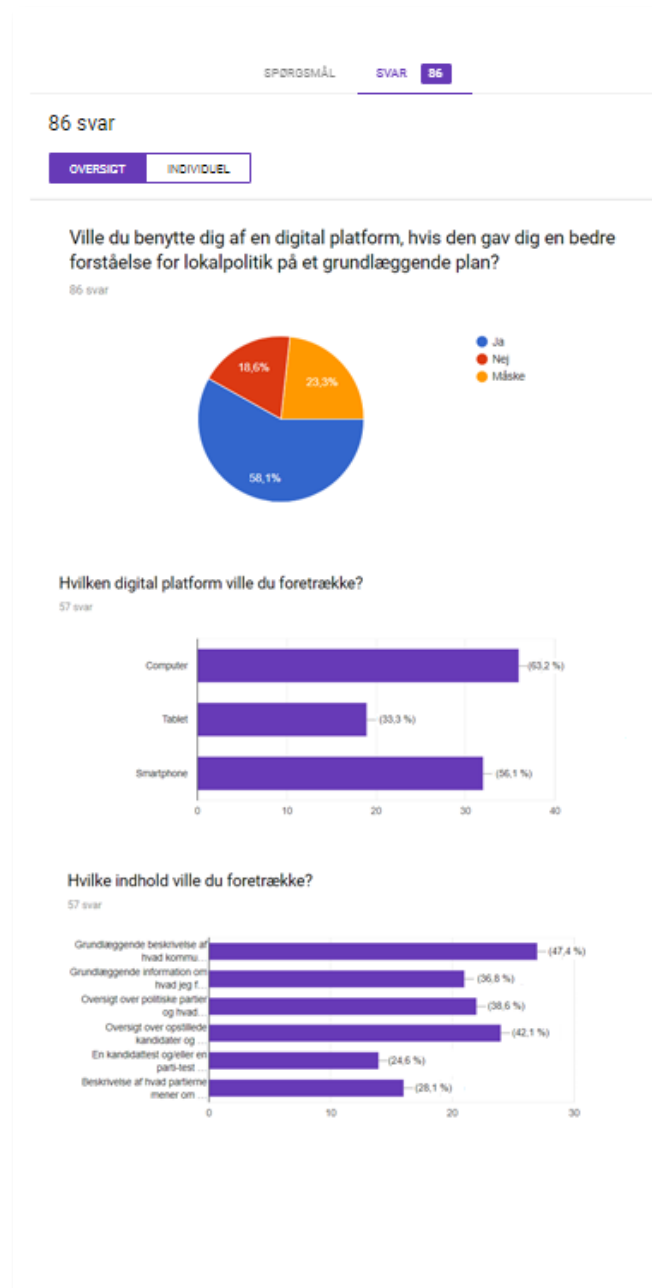
Carina: Tjoo, det kan vel godt blive bedre. Det kunne være rart at vide noget mere om hvordan kommunalvalg skiller sig ud fra andre valg, men jeg er ikke flov over at jeg ikke synes det er så spændende. Jeg er politisk engageret alligevel, men man kan jo altid lære mere - og det vil jeg gerne. så længe det ikke tager for meget af min tid. Men det plejer det at gøre, når det handler om sådan noget tungt politisk stof. Jeg når nogle gange ikke rigtig at sætte mig ind i politiske debatter, før de pludselig er ovre - så det ville være rart at få information om hurtigt.

Hvor vil du helst lære om kommunalpolitik henne?

Kasper: Et sted hvor jeg kan få det hele på et sted. Men det skal være digitalt, og være tilgængelig når jeg har tid og når det lige passer med arbejde og vennerne. Jeg ville aldrig f.eks komme til foredrag eller høre kandidaterne på gaden om deres politik. Aldrig.

Carina: På mobilen eller computeren. Jeg har travlt, så jeg bruger mest digitale medier til at finde information. Så behøver jeg ikke spørge nogen andre, eller bruge lang tid på det. Jeg søger alligevel mest information når jeg er på farten eller lige har en pause. Og som sagt, så er jeg ikke meget for at stå og snakke politik med en kandidat, jeg kommer alligevel ikke til at kunne huske det hele, når jeg står i stemmeboksen. Tv-debatter er også noget jeg slår væk fra med det samme.

Bilag 4 - Spørgeskemaundersøgelse om indhold



Bilag 5 - Think Aloud-test

Testdeltagere:

Mikkel, 28 år, Hillerød Kommune

Kirstine, 23, Frederiksberg Kommune

Spørgsmål 1 – Forside



Hvad bider du mærke i på denne side?

Kirstine: Kommunalpolitik. Det lyder tørt og kedeligt. Så ville “kommunalvalg” passe bedre, så man også forbinder det med noget der kræver ens opmærksom fordi der er et valg der skal træffes. Navnet står med en anden skrift, så det falder i øjnene så jeg lægger mærke til det først. Måske er den en tand for barnlig, så jeg ville nok vælge en anden. Det er også fint med et logo, men jeg synes det burde være et flueben i en firkant i stedet, ligesom på valgseddelen. Jeg forbinder ikke en cirkel med politisk valg.

Mikkel: Her er en app om kommunalpolitik. Umiddelbart lyder det lidt kedeligt, men det er godt at der står “Alt du skal vide” - Så ved man lidt hvad selve appen har at byde på, og det er godt at få slået fast fra start. Man fornemmer også det er henvendt til unge pga. skrifttypen på ordet “kommunalpolitik”, hvilket er godt.

Konklusion: Skift navnet til “Kommunalvalg” og gør fonten lidt mindre “barnlig”. Ændr logo til firkant frem for cirkel bag fluebenet.

Spørgsmål 2 – Menuoversigt



Hvad præsenteres du for på denne side?

Mikkel: Jeg går ud fra det er en menuoversigt over appen. Hvad man kan i den. Den er simpel og man behøver umiddelbart ikke mere information på siden.

Kirstine: Det er menusiden med de tre funktioner der er i appen. Let og overskuelig. Jeg mangler dog information om hvem der ligesom er afsender på den her. Der mangler noget information

Spørgsmål 3 – FAQ

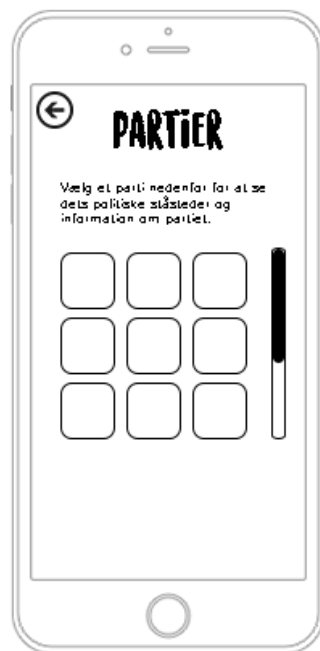


Hvad præsenteres du for på denne side?

Kirstine: En lang liste med spørgsmål som nogen har stillet, og svaret nedenunder. Det er muligt at fortsætte ned af siden og se alle spørgsmålene den vej.

Mikkel: Alle FAQ-spørgsmålene er samlet her. Man kan køre ned for at læse dem alle sammen. Men der er altså ikke nødvendigt med en scroller ude i siden. Man ved jo godt man kan læse videre ved at swipec opad med fingeren.

Spørgsmål 4 – Partioversigt



Hvad præsenteres du for på denne side?

Mikkel: Her kan jeg se en oversigt over partierne, som jeg ifølge teksten kan læse mere om. Det er fint hvis det er logoerne, men også gerne navnet på partiet, burde stå der, synes jeg.

Kirstine: Partierne er listet op. Jeg går ud fra det er med logo. Så kan jeg klikke videre og læse om hvert parti. Det virker ret simpelt og logisk.

Konklusion: Tilføj navne på partierne under logoerne.

Spørgsmål 5 – Partibeskrivelse



Hvad præsenteres du for på denne side?

Kirstine: Her kan man læse om de forskellige partier - i det her tilfælde Dansk Folkeparti. Det ligner det bare er én samlet lang liste. Der ville jeg nok dele det op, så der f.eks var en rubrik der beskrev hvad partiet mener om ældreområdet eller udlændinge. Det er lidt tørt bare at skulle læse én samlet tekst.

Mikkel: Jeg kan læse om Dansk Folkeparti. Det ser ud til der er ret meget tekst. Det ved jeg ikke om jeg ville gide læse. Der er heller ingen billeder eller noget. Kun tekst. Det er lidt kedeligt, synes jeg.

Konklusion: For meget tekst. Opdel det i kategorier så det ikke ser så kedeligt ud. Gerne med symboler.

Spørgsmål 6 - Søg kommune



Hvad præsenteres du for på denne side?

Mikkel: Her står der, at jeg kan søge efter min kommune for at se en kandidatliste. Jeg kan så vælge først og fremmest at søge efter den i søgefeltet øverst eller finde den på siden nederst. Jeg ville helt klart bruge den første funktion. Den anden er overflødig.

Kirstine: Her får jeg muligheden for at søge efter min kommune på to måder. Jeg ville uden tvivl bruge søgefeltet til at finde min egen kommune.

Konklusion: Nøjes med søgefeltsfunktionen

Spørgsmål 7 - Vælg parti for at se kandidater



Hvilke muligheder har du her?

Mikkel: Her kan jeg så igen vælge parti, for at se hvilke kandidater der er opstillet i partiet og så læse om den person man vælger. Jeg savner nogle hovedmenuknapper, så man kunne navigere mellem funktioner med et enkelt tryk. Ikke ved at skulle hele vejen tilbage.

Kirstine: Når jeg har valgt min kommune kan jeg så vælge partiet. Så kommer kandidaterne fra det parti så op. Og så kan man klikke på den enkelte, tænker jeg. Og læse mere.

Konklusion: Tilføj menuknep.

Spørgsmål 8 – Kandidatprofil



Hvad præsenteres du for her?

Kirstine: En kandidats profil med oplysninger og hvilke mærkesager han har. Man burde kunne trykke sig ind på hver mærkesag og læse mere om hans holdning. At det igen er en lang liste bliver altså for kedeligt og for meget tekst. Flere billeder.

Mikkel: Her kan jeg læse om profilen, eller kandidaten. Igen er der meget tekst, som jeg godt synes man kunne gøre lidt mere spændende med noget symboler eller billeder, så man aktivt kunne vælge hvad man ville læse om når det kom til hans mærkesager, f.eks

Konklusion: Tilføj mærkesags-symboler og tilføj underside som beskriver disse.

Har du øvrige kommentarer til funktioner?

Kirstine: Overordnet set kan jeg godt se meningen med det hele, og jeg synes også det er noget der har manglet. Men en stor del af kommunalvalget er også dialog og debatter, og det er slet ikke med i den her app. Jeg ved godt at det skal være simpelt, men måske man kunne tilføje en funktion, som kunne imødekomme den lidt mere "old fashion"-måde at føre valgkamp på. Der foregår jo mange vælgermøder, som man kunne transmittre live gennem appen? Eller henvise til dr.dk, eller tv2 og nogen af deres optagede programmer.

Mikkel: Måske noget debat, mellem brugeren, udover kun at kunne tilføje spørgsmål til FAQ-delen. Det ville både gå hurtigere at få svar, og skabe en eller anden form for fællesskab mellem brugerne, tror jeg.

Konklusion: Tilføj debat- og programfunktion for valgmøder eller andre politiske møder.

Bilag 6 - Workshopdialog

Workshopdeltagere:

Christoffer , 26 år, Rudersdal Kommune

Marie, 23 år, Frederiksberg Kommune

Caroline, 21 år, Frederiksberg kommune

Workshopleder:

Christine, 27 år, Lyngby-Taarbæk Kommune

Lo-fi prototype/mockups af 6 emner i appen er hængt på væggen, som viser appens User Interface (brugegrænseflade), som er ophængt hierakisk. Deltagerne bedes gennemgå alle menupunkter og “tænke højt” imens, med henblik på forbedringer.

De forskellige mockups tages ned når den er evalueret og den næste hænges op. Der bruges hæftemasse, så papirerne hurtigt kan flyttes rundt

Mockup 1: Forside



Christoffer : Nå, hvad har vi så...

Marie: Det skal fortsætte en app, ved vi..

Caroline: Ja

Marie: ..til kommunalvalg

Caroline: Så her er forsiden med de ting man se på appen. Det er meget fint synes jeg. Man får et godt overblik. Men navnet er keeeedeligt.

Christoffer : Ja til kommunalvalg - så man ved det handler om noget aktuelt.

Marie: Næ, Kommunalpolitik lokker ikke ligefrem.

Christoffer : . Jeg tænker umiddelbart: hvem er afsender?

Caroline: Ja det står der faktisk ikke nogen steder. Jo måske under I'et.

Christoffer : Det betyder ikke rigtig noget for mig. At der ikke står nogen afsender, altså.

Caroline: Næ, det gør det også virker mere neutralt. Politisk neutralt.

Marie: Jahh Men det står nok under Information.

Christoffer : Er det så i forbindelse med alt information som hele appen består af? Jeg ville nok være ligeglad personligt

Marie: Det er troværdigt lige at sige hvor man har det fra.

Caroline: Ej tænk hvis det var lavet af et rødt parti som så fremmede sig selv frem for de blå. Uden man vidste det.

Christoffer : Ja okay, det rigtigt. Ikke så fedt.

Marie: Ja. så det er godt hvis det står under information

Caroline: Ja

Marie: Jeg kunne egentlig også godt tænke mig et menupunkt, som kunne give én en idé over hvad der sker politisk i Danmark. Sådan nogle større ting. F.eks kunne det være om Overenskomstforhandlinger der kører lige nu. Der er jeg godt nok forvirret.

Caroline: Ja også mig. Det er en god idé.

Christoffer : Som så blev holdt opdateret....

Marie: Ja så hver gang der skete et eller andet politisk, så blev det beskrevet så man kunne forstå det.

Christoffer : Ja det er svært at få begyndelsen med før tingene ruller.

Hvad grunden har været til det der sker.

Marie: Præcis.

Caroline: Det kunne jeg godt bruge. Især med overenskomstforhandlingerne.

Marie: Det er jo afgørende at man følger med i politik generelt og ikke kun kommunalvalg jo.

Christoffer : Det påvirker jo også den enkelte. Men måske burde appen jo faktisk også kunne bruges ved folketingsvalg så. Altså, at man tilpassede den hele tiden.

Caroline: Det er et alt for stort arbejde

Christoffer : Tror du?

Caroline: Ja er du sindssyg

Marie: Så tit er det jo heller ikke der er valg. Du skal tænke på det kun er hvert fjerde år.

Christoffer : Når det er hvert fjerde år er det altså overskueligt

Caroline: Ja okay. Så kunne det være smart. Hvis ressourcerne var der til at opdatere.

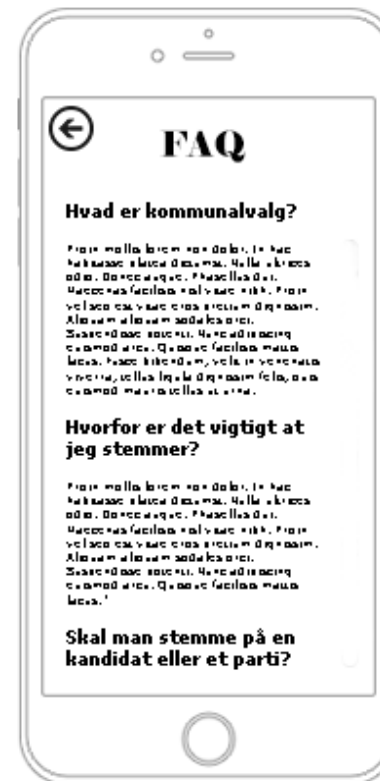
Christoffer : De grundlæggende elementer ville også kunne genbruges. Det sparer tid.

Marie: Ja

Caroline: Det rigtigt.

Konklusion: Tydeliggør hvor informationen er taget fra og hvem afsenderen af appen er, så brugeren ved at den er politisk neutral. Tilføj menupunkt som hedder noget med “Det sker der lige nu i dansk politik”. Brug evt. samme template til folketingsvalg. Ændr evt. navnet på appen til ikke at hedde noget med Kommunalvalg.

Mockup 2: FAQ



Christoffer : Emne 1.
Marie: Som hedder FAQ
Christoffer : Ofte stillede spørgsmål om kommunalvalg...
Caroline: Det burde det hedde i stedet
Christoffer : Ja
Caroline: Hvorfor forkorte det på engelsk?
Marie: Ja det burde bare hedde noget dansk..."Alt du skal vide" eller fra "A-Z"
Caroline: Ja så tænker man at der er hjælp forude. haha
Marie: haha
Christoffer: Så der en liste over de ting flest spørger om
Caroline: Men i hvilken forbindelse og til hvem er de blevet spurgt?
Christoffer : Det er generelt, tror jeg
Caroline: Det ville jeg bare gerne vide
Marie: Ja der må jo være en kilde
Christoffer : Det står nederst....dér..
Marie: Aahh
Caroline: Men jeg synes det er cool nok at man kan læse hvad andre også er i tvivl om
Marie: Ja hvad så hvis man har et spørgsmål som ikke står der? Jeg kan allerede finde på et
Christoffer : Ja så har du et problem
Marie: haha
Caroline: Der måtte gerne være et sted, hvor man kunne skrive ind med et nyt spørgsmål.
Christoffer : Men du skal huske på at FAQ er de spørgsmål folk oftest stiller. Altså som går igen flere gange.
Marie: Så kunne man jo bare vælge at lægge det på appen hvis man kunne se det ofte blev stillet.
Caroline: Ja, spørgsmålet er så, om det så stadig kan kaldes "Alt du skal vide"....
Marie: Det synes jeg godt. Det er jo bare fedt at brugeren kan bidrage til mere indhold.

Caroline: Ja, så bør det bare stå på en eller anden måde
Christoffer: Ja det er rigtig nok - så det ligesom hele tiden er opdateret. Det betyder også noget for en app....
Marie: Ja
Christoffer :at den er opdateret
Caroline: Jauh
Christoffer : Så føler man også at man som bruger har indflydelse. Er det ikke det kommunalpolitik handler om? haha
Caroline: Joh haha
Marie: Jo, så bliver man hørt.
Marie: Når der er så mange spørgsmål burde det også kunne gøres mere overskueligt..
Christoffer : Ja
Marie: ...Man ved slet ikke hvilket spørgsmål der kommer længere nede.
Caroline: Nej så skal man køre helt ned gennem listen.
Marie: Det burde være fold-ud-spørgsmål, så man kunne læse svaret ved at trykke aktivt på den. Så fylder det ikke, hvis det ikke har relevans.
Christoffer : Ja så vælger man også selv hvad man vil have svar på. Og man kan hurtigt se om ens spørgsmål allerede er på listen uden at skulle bladere ned. Enig!
Caroline: Enig, ja.
Marie: Man skal bare lige huske at ikke alle spørgsmål sådan lige er hurtigt besvarede
Christoffer : Men det skal jo også være enkelt og ikke så tungt at læse for brugeren, skal du huske på.
Marie: Jo, men nogle ting kan bare ikke forklares kort på så lidt plads dér.
Christoffer : Men så ryger konceptet lidt, hvis der skal være for meget tekst.
Marie: Nej så jeg tænkte netop at man kunne supplere med noget video, eller sådan. Hvor man kunne klikke hen og få noget forklaret yderligere...

Christoffer : Okay så skal det nok være noget man skal trykke aktivt ind på, før det bliver tilgængeligt. Så man ikke fylder for meget information på én side. Det bliver så tungt.

Marie: Ja.

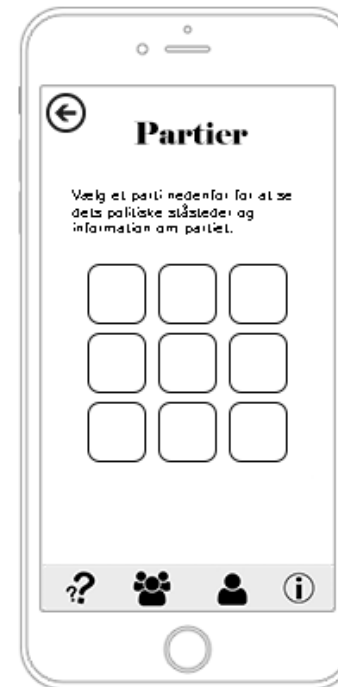
Caroline: Jeg lærer også tit bedre når jeg får noget af vide, end hvis jeg skal læse det. Hvis det er tungt stof.

Marie: Netop.

Christoffer : Det giver mening.

Konklusion: Man skal kunne stille spørgsmål i appen, hvis man har et spørgsmål som ikke indgår. Appen kunne derfor opdateres løbende, hvilket viser at den forbliver relevant. Menupunktet skal ikke kaldes FAQ, men noget i stil med “Alt du skal vide om kommunalvalg” . Man skal aktivt klikke ind på spørgsmålene for at se svaret. Menupunkter skal “folde ned”. Tilføj uddybende video.

Mockup 3: Politiske partier



Christoffer : Politiske partier. Det er godt med en oversigt over hvad de står for hver især

Caroline: Ja det synes jeg også. Det kan være svært at finde rundt i. Bortset fra hvem der er røde og blå.

Christoffer : Det ved jeg da ikke hvem er. haha. Hvertfald ikke alle.

Marie: Slet ikke?

Christoffer : Ikke alle

Caroline: Det kunne de egentlig godt vise. Hvor de stod i forbindelse med de to “fløje”.

Marie: Ja

Christoffer : Ja det ville jeg hvertfald gerne vide. Der er jo også parti som er lidt i midten

Marie: Ja, det er jeg også i tvivl om. F.eks også Alternativet. Er de røde eller blå?

Caroline: Aner det ikke.

Christoffer : Næhh..

Caroline: Måske der så kunne være noget om hvem der er formand for partierne? Det er vel meget relevant. På Christiansborg.

Marie: Jo for at give overblik? Og vise sammenhængen “i det store hele”

Caroline: ..Ja og at sætte ansigt på.

Marie: Ja man høre så meget om dem alle i nyhederne.

Christoffer : Jo man skal bare ikke glemme det er kommunalvalg appen handler om. Er det ikke lidt noget man sådan bør vide alligevel?

Caroline: Johh måske.. Det kan man jo nok finde ud af andre steder.

Men jeg ville gerne have en til alle valg - også folketingsvalg.

Christoffer : Ja det er smart

Marie: Ja, det er men det forbedrer ikke rigtig viden om kommunalvalg at lære om folketingspolitikkerne. Det er jo det det handler om her.

Caroline: Men kommunalpolitikkerne skal man hvertfald lære at kende

Christoffer : Men det burde være under en helt anden menu

Marie: Ja det synes jeg også

Caroline: Okay

Marie: Jeg synes også godt at de kunne dele beskrivelserne op i symboler, som man kan klikke sig videre på.

Christoffer : Ja

Marie: ...sådan at man kunne se læse mere om de mærkesager... ældreområdet eller uddannelse.

Christoffer : Så kunne man også bedre sammenligne hvert parti.

Marie. Præcis.

Marie: Ja også det

Konklusion: Tydeliggør med grafik hvor partierne ligger i forhold til hinanden på “fløjene” og opdel informationer i overemner, så man bedre kan sammenligne hvert parti.

Mockup 4: Kandidatliste



Christoffer : Den kræver hvertfald opdatering ved hvert valg.

Marie: Ja men den er ret vigtig

Christoffer : Så man søger først på ens kommune og vælger den.

Marie: Ja og så får man en liste.

Caroline: Burde den ikke også først og fremmest sortere partierne, som man så vælger først? Der er alle bare smidt på.

Marie: Johh

Caroline: .. for jeg tænker man har en anelse om, hvem man stemmer på. Partimæssigt

Christoffer : Det tror jeg ikke du skal regne med alle gør. Især førstegangsvælgere, tænker jeg ikke ved det.

Marie: Derfor ville det stadig give bedst mening at opdele dem, og man så bagefter kan trykke ind på dem.

Caroline: Ja, det synes jeg også.

Christoffer : Ja ja, men alle ved altså ikke hvem de vil stemme på. Det var bare det.

Caroline: Nej det har du ret i

Marie: Nej.

Christoffer : Jeg synes det giver mening at sortere partierne, men ikke som under Partierne.

Caroline: Hvorfor?

Christoffer : Fordi er det ikke et ligegyldigt trin at skulle vælge parti før man kan se kandidaterne? Rent navigationsmæssigt. Jeg ville lave en samlet liste, som sorterede partierne, men viste alle på en gang vandret, som man kunne swipe gennem. Og så kunne man så gå videre, og læse om den enkelte. Måske se en videopræsentation af kandidaten hvor han eller hun ligesom får præsenteret sig selv.

Marie: Jo, så bliver appen heller ikke for kedelig når der er noget video med. Og det handler jo også om at gøre indtryk på vælgerne. Og så burde man sortere personer i en lang række, som man så kunne køre frem og tilbage på. Sådan med fingeren.

Caroline: Ja video er en god idé. Jeg ville nok være ligeglad med om det med partierne, men jeg kan godt se hvad I mener.

Christoffer : Ja, det ville give et godt overblik. Så alle ikke bare står der på en gang.

Marie: En anden ting ville være en brødkrummesti, som på computeren.

Caroline: En brødkrummesti?

Marie: Ja så man kan se hvor man befinder sig i appen. Og hvordan man kom derhen. Navigationen derhen. Når man er helt herhenne.

Caroline: Nå ja

Christoffer : Ja det kunne godt bruges. Og så kan jeg ikke forstå der ikke er en kandidattest. Det kan jo bare være et link til en af de mange der findes på nettet.

Marie: Ja jeg bruger dem ved hvert valg! Så det synes jeg helt klart også skal tilføjes

Christoffer : Ja, og hvis man ikke synes det, kan man jo bare lade være at bruge det - men så er ALT hvertfald samlet på ét sted.

Caroline: Ja det var jo også pointen med det hele.

Christoffer : Nemlig.

Marie: Jeg kan ikke forestille mig et valg uden den slags test.

Konklusion: Kandidatlisten præsenteres på første side, efter forsiden. Sorter kandidater i partier på en række som man kan køres frem og tilbage på, så flere kandidater kan være med. Derefter kan man klikke på kandidaternes ansigt/ navn og læse om vedkommende. Indsæt brødkrummesti på undersider og tilføj videopræsentationer af kandidaterne. Tilføj kandidattest.

Mockup 5: Vælgermøde



Caroline: Det er nok noget med at man kan se nogle politikere diskutere live

Christoffer: Ja

Caroline: Det er helt sikkert relevant

Marie: Det er super smart. Og så kan man se hvad der kommer de næste dage på kalenderen dér.

Caroline: Er det over hele Danmark, tænker jeg?

Christoffer: Ja der er ikke nogen steder, man kan vælge placering. Det skal der være. Brug telefonens placeringsfunktion.

Marie: Hvad så hvis man ikke er hjemme? Og befinder sig et andet sted, men gerne vil se vælgermøde fra éns kommune?

Christoffer: Hvis det er ligesom Maps kan man både bruge egen placering og søge by. Det kunne man bruge..

Marie: Ja, så længe man kan søge selv. På byen..

Caroline: Øverst ligner det, at man kan klikke direkte på den direkte video, som er i gang. Og så kommer man over til dén side dér.

Konklusion: Tilføj en placeringsfunktion, så brugeren kan søge på en konkret kommune, eller benytte sin egen fysiske placering, til at sortere i nærmeste vælgermøde.

Mockup 6: Live



Marie: Så er live-videoen i gang og det er vel her man først får forbindelse.

Caroline: Jeg synes der mangler en lille beskrivelse af, hvad mødet handler om. Det står ingen steder.

Marie: Ja og at man kan forstørre skærmen. Det kan være svært at se på en smartphone.

Christoffer: Skærmen vender jo, når du vender din telefon.

Marie: Så kan man hvertfald ikke se chatten.

Christoffer: Jeg ville nok alligevel bare se det på den lille skærm. Lyden er jo den vigtigste.

Marie: Der kunne godt være, at folk ikke tænkte over, at de kunne gøre den større.

Christoffer: Ja, hvis man vil se det i større format, kunne det godt være tydeligere, selvom jeg selv bare ville vende telefonen.

Caroline: Det er altså ikke alle videoer som er formateret sådan, at de drejer med telefonen. Derfor synes jeg også det ville være smart.

Christoffer: Ja, fint med et lille symbol måske. I bunden. Faktisk burde man også kunne smide det på TV'et, hvis man nu sidder hjemme. Så kan man både chatte og se det på storskærm. Det kunne være en fed detalje.

Marie: Ja det ville jeg helt sikkert benytte mig af.

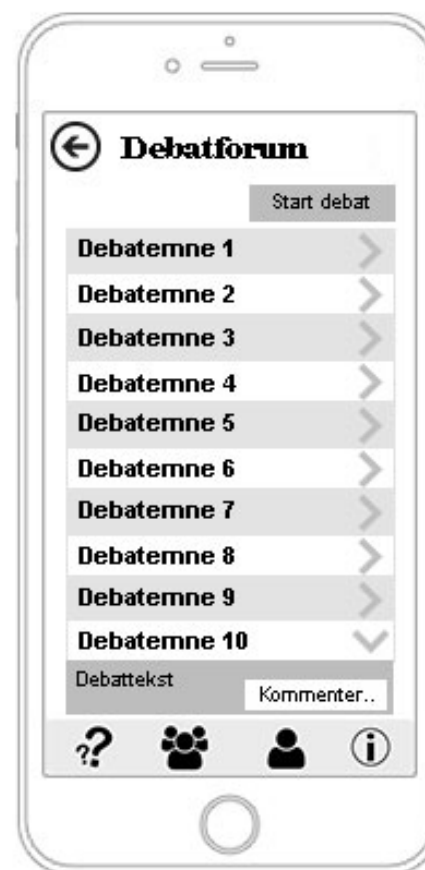
Caroline: Det tager måske lidt af den mobile pointe, med det hele. Det synes jeg hvertfald.

Christoffer: Så længe muligheden er der, synes jeg godt man kan.

Caroline: Jo så har man valget hvertfald.

Konklusion: Tilføj skærm-udvidelsessymbol for brugervenlighed, hvis brugeren ikke tænker over, at man kan vende telefonen vandret, samt tilføj et Chromecast-symbol, så brugeren kan bruge appen sammen med øvrig teknologi i hjemmet. Tilføj desuden beskrivelse af vælgermødet under videoen, så brugere ved, hvad debatten omhandler.

Mockup 7: Debatforum



Caroline: Her kan man se alle debatterne, som andre brugere har lagt op. Er det ikke andre brugere?

Marie: Jo

Christoffer: Det tror jeg det er.

Marie: Det er fint, at man både kan starte sin egen debat og tilføje en kommentar til én der allerede findes. Det er klassisk debatforum, som man kender det.

Caroline: Er det debatter fra hele landet, eller ens egen kommune? Det står der ikke. Der mangler også dato på opslagene.

Marie: Det står ikke nogen steder. Ja, der skal helt klart dato på indlæggene. Så de sorteres

Christoffer: Der mangler helt klart et søgefelt, hvis ikke også en placeringsfunktion, som manglede på den anden side

Marie: Hvis man kan søge på et bynavn behøver man ikke placering, synes jeg.

Caroline: Men man har da tit spørgsmål til sin egen situation?

Marie: Jo, men det er også begrænset hvad der skal være i appen.

Caroline: Ja

Marie: Men man kan jo skrive kommunen i toppen sammen med spørgsmålet.

Christoffer: Jeg tror måske også den skal ses som et generelt debatforum over kommunalvalg. Ikke konkrete kommunale ting. Men det bestemmer brugeren jo selv.

Marie: Ja, og så er det her man jo bare kan sørge for at skrive byen i navnet. Der skal heller ikke være for mange funktioner, synes jeg. Så ryger overskueligheden.

Caroline: Det skal gerne være simpelt. Søgeord ville give mening.

Christoffer: Ja øverst.

Konklusion: Tilføj søgefunktion i toppen, så indholdet kan konkretiseres for brugeren, både mht. emne og placering. Tilføj desuden dato og klokkeslæt for indlæggende, som det ses i de fleste debatfora.