

FYLL INN

Marknadsanalyse: Ver ein detektiv

- Tenk deg at du er ein detektiv som skal finne ut om ein ny idé for eit spel eller ein app er noko folk vil like. Ein marknadsanalyse hjelper deg med å samle inn “spor” slik at du kan løyse denne gåta!
- Når du gjer ein marknadsanalyse, brukar du to hovudtypar av “spor” eller data:
 - 1. Kvalitative data:** Dette er informasjon som fortel deg meir om kva folk kjenner og tenkjer. Det er som å intervjuje folk for å høyre meiningane og ideane deira. Du kan spørje dei direkte kva dei liker ved eit produkt, eller kva dei ønskjer seg meir av.
 - 2. Kvantitative data:** Dette handlar om tal og målingar. Til dømes kan du telje kor mange barn i klassen din som brukar ein bestemt type app, eller kor mange gonger i veka dei brukar den. Dette gir deg tal som viser kor populært noko er.
- Ved å bruke både kvalitative og kvantitative data kan du få ei god forståing av kva folk vil ha, og korleis du kan gjere ideen din enda betre. Så, er du klar for å vere ein marknadsanalyse-detektiv?



Statistisk sett!

Vi brukar statistikk for å undersøkje ulike saker. Frå kor mykje olje vi trur det er under havet, til kor mange som kjem til å reise på ferie til utlandet neste år. Ein tabell, eit diagram eller ein graf er nokre måtar å presentere statistiske data på.

[Les artikkelen](#)



Scenario du kan lage spørjeundersøkingar for

Scenario 1: Miljøvennleg skulemateriell

- **Produktidé:** Biologisk nedbrytbart og resirkulert skulemateriell, inkludert notatbøker, pennar og mapper.
- **Spørsmål for undersøkinga:**
 - Vil du vere interessert i å kjøpe miljøvennleg skulemateriell?
 - Kor mykje er du villig til å betale ekstra for miljøvennlege produkt?
 - Kva typar skulemateriell brukar du mest?

Scenario 2: Mobilapp for lekseplanlegging

- **Produktidé:** Ein app som hjelper elevar med å organisere leksene sine og skuleprosjekt med påminningar og planleggingsverktøy
- **Spørsmål for undersøkinga:**
 - Brukar du allereie ein app for å organisere lekser? Kva for ein?
 - Kva er dei viktigaste funksjonane du ser etter i ein slik app?
 - Ville ein funksjon for gruppearbeid vere nyttig for deg?

Scenario 3: Sunne snackautomatar

- **Produktidé:** Automatar som tilbyr sunne snacks-alternativ på skulen, som frukt, nøtteblandingar og yoghurt.
- **Spørsmål for undersøkinga:**
 - Kva for snacks føretrekkjer du i løpet av skuledagen?
 - Kor viktig er det for deg at snackane er sunne?
 - Kor mykje er du villig til å betale for ein sunn snack?

Scenario 4: Tilpassa sportsutstyr for ungdom

- **Produktidé:** Sportsutstyr designa spesielt for ungdom, med tilpasningar for størrelse og design etter kva ungdommen ønskjer.
- **Spørsmål for undersøkinga:**
 - Kva for sport driv du med?
 - Kva slags problem støytar du på med noverande sportsutstyr?
 - Vil du vere interessert i tilpassa sportsutstyr?

Scenario 5: Online læringsplattform med spel

- **Produktidé:** Ei læringsplattform som brukar spelbaserte teknikkar for å lære matematikk og naturfag.
- **Spørsmål for undersøkinga:**
 - Kva for fag synest du er vanskeleg og kunne trenge ein meir engasjerande læringsmetode?
 - Spelar du videospel som hjelper deg med å lære?
 - Kva for typar spel liker du?

Scenario du kan lage spørjeundersøkingar for

Scenario 6: Sykkelverkstad på skulen

- **Produktidé:** Ein studentdriven sykkelverkstad på skulen som tilbyr rimelege reparasjonar og vedlikehald.
- **Spørsmål for undersøkinga:**
 - Har du ein sykkel som treng reparasjon?
 - Ville du brukt ein sykkelverkstad på skulen viss det var rimeleg?
 - Kva for reparasjonar treng sykkelen din mest?

Scenario 7: Resirkulerings-spel

- **Produktidé:** Eit interaktivt spel som lærer barn om resirkulering og berekraft gjennom spelmekanismar.
- **Spørsmål for undersøkinga:**
 - Spelar du spel som handlar om miljøvern?
 - Kva for typar resirkuleringsspel ville du finne engasjerande?
 - Trur du spel kan hjelpe deg å lære meir om berekraft?

Scenario 8: Hageklubb for barn

- **Produktidé:** Ein klubb der barn lærer å dyrke økologiske grønnsaker og blomstrar som dei kan selje lokalt.
- **Spørsmål for undersøkinga:**
 - Ville du vere interessert i å delta i ein hageklubb?
 - Kor mykje tid per veke ville du ha vore villig til å bruke på hagearbeid?
 - Kva for typar plantar vil du helst lære å dyrke?

Scenario 9: Mobilapp for pauseøvingar

- **Produktidé:** Ein mobilapp utvikla av barn for barn, som tilbyr guida pauseøvingar på skulen eller heime.
- **Spørsmål for undersøkinga:**
 - Brukar du allereie nokre appar for avslapping eller pauseøvingar?
 - Kva for typar øvingar ville du ønskje appen inneheldt?
 - Ville du bruke ein app for pauseøvingar i skuletida?

Scenario 10: DIY (Gjer-det-sjølv) kunsthandverkssett

- **Produktidé:** Kunsthandverkssett for barn og unge for å lage egne kunstprosjekt heime.
- **Spørsmål for undersøkinga:**
 - Liker du å lage ting sjølv, som kunst og handverk?
 - Kva for typar kunsthandverk interesserer deg mest?
 - Kor mykje ville du vere villig til å betale for et godt DIY-kunsthandverkssett?

Døme: spørjeundersøking: Mobilapp for lekseplanlegging

Namn på prosjektet: Leksehjelparen

Målgruppe: Elevar i alderen 12-14 år

Formål med undersøkinga: Finne ut kva elevar i denne aldersgruppa treng og ønskjer frå ein lekseplanleggingsapp.

Instruksjonar for den som samlar inn data:

- Samle inn skjema frå minst 20 medelevar for å sikre eit breidt datagrunnlag.
- Registrere svara i ei datafil eller eit rekneark for å lette analysearbeidet.
- Oppfordre deltakarane til å svare ærleg og gi så detaljerte svar som mogleg for å forbetre produktet.

Etter innsamling:

- Gjennomgå alle svara for å identifisere mønster og vanlege førespurnader.
- Bruk denne informasjonen til å justere design og funksjonar i appen basert på tilbakemeldingane.

Skjema:

1. Informasjon om deltakaren:

- Alder: _____
- Kjønn: [] Kvinne [] Mann [] Anna (set kryss)
- Klassetrinn: _____

2. Noverande leksevaner:

- Brukar du ein app for å organisere leksane dine?
 1. Ja
 2. Nei
- Viss ja, kva for app? _____

3. Funksjonar i lekseplanleggingsapp:

- Kva for funksjonar er viktigast for deg i ein lekseplanleggingsapp?
(Set kryss ved alle som gjeld)
 - Påminningar
 - Tidsplanleggar
 - Moglegheit for å notere oppgåver
 - Gruppeoppgåvefunksjonar
 - Spel og belønningssystem
- Kva vil gjere ein lekseapp meir tiltalande for deg?

4. Vilje til å prøve nye appar:

- Vil du vere interessert i å prøve ein ny lekseplanleggingsapp?
 1. Ja
 2. Nei
- Viss ja, kva skulle til for at du skiftar til ein ny app? _____

5. Open kommentar:

Har du andre tankar eller ønske for ein lekseplanleggingsapp?

- Legg merke til punkta som er merkte med gult i dømet på spørjeskjemaet. Ser du korleis dei skil seg frå dei andre spørsmåla?
- Dei spørsmåla som er merkte med gult har faste svaralternativ, medan dei andre er fritekstsvar. Der kan dei som fyller ut skjemaet, skrive det dei sjølve ønskjer.
- Det er enklare å sortere dei som har faste svaralternativ i eit skjema.