

Tematisk analyse survey Bilag 2

Tematisk analyse metode:

For at få mest ud af den data, der indsamles ved hjælp af spørgeskemaet, tages der udgangspunkt i Ditte Hvas Mortensens artikel: *How to do a thematic analysis of user interviews* fra 2020¹. Artiklen tager udgangspunkt i seks steps der er væsentlige når man går fra rodet data, til de vigtigste elementer i dataen, som er relevant for projektet².

1. Familiarization
 - 1.1 At gøre sig fortrolig med sine data, ved at transskribere indholdet og danne forståelse for eventuel beskrivelse af indhold.
2. Generating initial codes
 - 2.1 Dataen inddeles i koder. En kode er en kort beskrivelse af hvad der bliver sagt i interviewet og er med til at organisere dataen i meningsfulde grupper.
3. Searching for themes
 - 3.1 Koderne identificere interessant information, i takt med denne tematiseres informationen og herved fortolkes koder og data.
4. Reviewing themes
 - 4.1 Dataen der tematiseres skal være sammenfattet og meningsfuldt. Et tema kan blive for bredt og skal muligvis deles op. Derfor analyseres sammenhængen.
5. Defining and naming themes
 - 5.1 Essensen som hvert tema handler om.
6. Producing the report
 - 6.1 Temaerne er konklusionerne af dataen fra interviewet.

Survey om fritidsinteresse blandt unge:

For at indsamle et større antal data, har vi lavet et spørgeskema for unge mellem 18-29. Data er blevet organiseret i diagrammer.

Tematisk analyse:

Formålet med spørgeskemaet er at undersøge, hvorvidt målgruppen har behov for at dyrke deres fritidsinteresse og om de af forskellige årsager føler sig hindret i dette. Ligeledes undersøges, hvilke funktioner en app skal have for at unge føler sig trygge i at mødes med fremmede mennesker blot på baggrund af en fælles fritidsinteresse.

1

<https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-do-a-thematic-analysis-of-user-interviews>

2

https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-do-a-thematic-analysis-of-user-interviews?fbclid=IwAR0x-3uzVaGHazIbt3aMY0ed_07CORzRxdezGdOx6GVxIYYq0D83nRgEmHc

Data fra undersøgelsen er blevet tematisk analyseret ved at tilegne sig et grundigt kendskab til indholdet. Herefter findes relevante koder, som inddeles i overordnede temaer. Dette kan ses i skemaet nedenfor.

Tema og kodning:

Temaer	Motivation	Socialt	Planlægning	Corona
Koder	<ul style="list-style-type: none"> -Fordybelse i noget andet end studie -adspredelse og motion -det er sjovt -venner -fællesskab 	<ul style="list-style-type: none"> - Alene er ikke sjovt - Godt fællesskab -mangel på bekendtskaber m. fælles interesse -sociale vægter meget højt - motiverer hinanden -fast gruppe og helst ikke møde nye mennesker -undgå ensomhed -motivation til at komme af sted -trivsel 	<ul style="list-style-type: none"> -mangel på tid -travlt m. skole og arbejde 	<ul style="list-style-type: none"> -utryghed

Temaer	Helbred	Fysisk møde gennem apps	Tryghed/utryghed	Niveauforskel
Koder	<ul style="list-style-type: none"> - stress nedsætning 	<ul style="list-style-type: none"> -Goder -Personlighed* -Personlig udvikling -catfish/trust issues -spændende at 	<ul style="list-style-type: none"> -chatte sammen -grænseoverskridende/skræmmende -gennemsigtighed i proces -afslappede rammer 	<ul style="list-style-type: none"> -mangel på amatør muligheder -skal ikke handle om konkurrence

		møde nye mennesker -useriøst -god måde at få nye bekendtskaber -kræver bryd m. komfort zone -dovenskab -bruge appen som forum/chat sted -møde mennesker man normalvis ikke ville overveje -god reklamering	-konkret formål med mødet -noget til fælles -svært at skabe kontakt gennem en app -angst -introvert/socialt akavet -akavet -sikkerhed/verificering -profiler -"matche" på baggrund af interesse	
--	--	---	---	--

De fundne temaer vurderes og drøftes, med overvejslen om temaer overlapper hinanden og derfor skal samles eller om temaer er for brede og skal splittes. Temaet "Corona" ændres til en kode og lægges ind under temaet "Helbred", da det er et meget aktuelt problem i verdenen, men ikke nødvendigvis en generel faktor.

"Tryghed/utryghed" deles op i to separate grupper "tryghed" og "utryghed" for at skabe større overblik. Samtidig overlapper mange koder i "Fysisk møde gennem apps" med "Tryghed/utryghed", der er derfor valgt at dele koderne derfra primært ud på de to nye temaer. "Niveauforskel" bliver ligeledes sat ind under "tryghed/utryghed" som en kode.

Drøftning af temaer og forbedring:

Temaer	Motivation	Social	Planlægning
Koder	-Fordybelse i noget andet end studie -adspredelse og motion -det er sjovt -venner	- Alene er ikke sjovt - Godt fællesskab -mangel på bekendtskaber m. fælles interesse -sociale vægter meget højt	-mangel på tid -travlt m. skole og arbejde

	-fællesskab -Personlig udvikling -Goder -god reklamering -dovenskab	- motiverer hinanden -fast gruppe og helst ikke møde nye mennesker -undgå ensomhed -motivation til at komme af sted -trivsel -Kompatibel personlighed -spændende at møde nye mennesker -god måde at få nye bekendtskaber -møde mennesker man normalvis ikke ville overveje selv -bruge app'en som forum/chat sted	
--	---	--	--

Temaer	Helbred	Tryghed	Utryghed
---------------	---------	---------	----------

Koder	- stress nedsætning -corona	-chatte sammen -gennemsigtighed i proces -afslappede rammer -konkret formål med mødet -noget til fælles -sikkerhed/verificering -profiler -"matche" på baggrund af interesse -skal ikke handle om konkurrence	-mangel på amatør muligheder -grænseoverskridende/skræmmende -svært at skabe kontakt gennem en app -kræver bryd m. komfort zone -angst -introvert/socialt akavet -catfish -svært ved at stole på fremmede
--------------	---------------------------------------	---	--

Definering af temaer:

- Motivation:

Temaet motivation belyser, hvad der kan motivere unge mennesker til at dyrke deres fritidsinteresse. Temaet er interessant, da der gives forskellige bud på, hvad en app kan gøre for at motivere disse unge.

- Social

Temaet afklarer vigtigheden af det sociale aspekt ved dyrkning af fritidsinteresser, som kan hjælpe med at give et indblik i hvordan det sociale skal inddrages i appen.

- Planlægning

Planlægning af fritidsinteresser kan være svært for unge, ved siden af studie og arbejde. Det er svært at finde tid til ens interesse. App'en kan hjælpe unge voksne med at planlægge og strukturere.

- Helbred

Helbred giver fortæller at det er vigtigt for de unge at få rørt sig i forhold til deres helbred, her kan app'en hjælpe de unge med at finde nogle at få rørt sig med.

- Tryghed

Dette tema viser at det er vigtigt for de unge at de føler sig trygge ved at bruge appen og møde nye mennesker. Det er derfor vigtig at appen prøver at skabe en tryghed factor for de unge.

- Utryghed

Der bliver afklaret, hvad der kan skabe utryghed blandt unge, når man skal møde nye mennesker gennem en app. Ved at bruge den viden, kan app'en sætte fokus på at fjerne nogle af disse usikkerheder og arbejde på at gøre det attraktivt for fremmede mennesker at mødes sammen.

Rapport:

Spørgeskemaundersøgelsen giver indsigt i, at der blandt unge voksne mellem 18-29 år, er et større behov for at dyrke en fritidsinteresse. De fleste unge får ikke dyrket deres fritidsinteresser af forskellige årsager. Nogle mangler motivation, tid eller overskud til planlægning. Andre mangler bekendtskaber, som har fælles interesse som en selv og for nogle handler det om dovenskab. Undersøgelsen giver en forståelse af, hvad unge mennesker mangler og har brug for at bedre kunne dyrke deres interesse. App'en kan motivere unge ved at kunne give dem et godt fællesskab og ved god reklamering. Ved at gøre disse fællesskaber let tilgængelige og attraktive, vil unge motiveres til at dukke op. App'en kan hjælpe unge i at planlægge og administrere deres tid, i forhold til skole, arbejde og fritidsinteresser, ved at indeholde en kalender, eller en mulighed for at tilføje begivenheder fra app'en til ens eksisterende kalender.

Yderligere belyser undersøgelsen, hvordan en app kan facilitere det at unge fremmede mødes på baggrund af fælles interesse. Der belyses, hvilke usikkerheder der forekommer ved det at mødes med nye mennesker gennem en online platform og hvad der kan gøres for at skabe tryghed. Det kan være grænseoverskridende og skræmmende at mødes fysisk med fremmede via en app. Det kan være grundet angst, at man er introvert og socialt akavet eller fordi det er svært at stole på fremmede mennesker. Man kan være bange for at blive snydt af den person man skal mødes med. Disse ting gør, at det er svært at bryde ud af sin komfort zone og prøve noget nyt. Der bliver også belyst, at det kan være svært at skabe personlig kontakt gennem en app. Undersøgelsen giver bud på, hvordan der kan skabes tryghed på app'en på trods af disse usikkerheder. Der skal være en gennemsigtighed i processen i at mødes med mennesker. Det kan være i form af, at man skal oprette verificeret profiler og kunne chatte sammen for at lære personen at kende. Hvis app'en sætter mennesker sammen på baggrund af interesser og sørger for at man har noget til fælles, skaber det nogle afslappede rammer. Sådanne rammer skaber tryghed, da man kan undgå akavet stemning.

Delkonklusion:

Spørgeskemaundersøgelsen giver god indblik i, hvad projektets design af applikationen skal indeholde, for at imødekomme brugerens behov. Overblik skabes ved et skema:

Produktområde:	Indebærer/funktioner:
Tryghed	<ul style="list-style-type: none">• Profiler m. oplysninger

	<ul style="list-style-type: none"> • Verificering af personer • Beskedfunktion til at chatte med hinanden • Valg af niveau - om det er begynder/øvede og sjov/konkurrence • Afslappede rammer • Filtrering - så man kun mødes med nogle, man har en fælles interesse med
Planlægning	<ul style="list-style-type: none"> • Indbygget kalender & • Mulighed for at hente begivenhed/synkronisere med egen kalender (ligesom rucs kalender, men lettere)
Social	<ul style="list-style-type: none"> • Promovere app (god reklamering) ved at sætte fokus på at det er fedt at møde nye mennesker. Fx. → man kan møde typer af mennesker, man ellers aldrig ville overveje/træffe. → får dyrket ens fritidsinteresse PLUS kan få gode venner. → Fede fællesskaber, hvor man motiverer hinanden. • Evt have nogle ildsjæle, som tager det første skridt ved at lave en begivenhed og række ud. Vedligeholder det gode stemning. • Mulighed for at fastholde en gruppe mennesker og fortsat lave aktiviteter med dem, så man ikke skal møde nye mennesker hver gang.