

Vil du bare læse dokumentet så klik [her](#).
Vil du redigere så klik her: <http://bit.ly/2bLbQvn>

Klik [her for at komme til appønskedagene 2017](#).

App-ønskedage på DTU-Diplom 2016

Optagelser af arrangementet

Fotoalbum: <https://goo.gl/photos/Tara928PvDXSck89A>

Videooptagelser af præsentationerne:

Dag 1:

Pusle-vendespil https://youtu.be/aNVskyVkJ_8
Vejrstationer <https://youtu.be/b4RjYADPU2E>
VINCA <https://youtu.be/OdXgXPupTtw>
Læsomondo <https://youtu.be/tTJYNSALsAg>
Bepeaked <https://youtu.be/LF1mfhQ7g4w>

Dag 2:

ReadingKidz https://youtu.be/_J9DgS01s8I
Nepalspil <https://youtu.be/Gxjlj-fq-D>
Lær Esperanto <https://youtu.be/wf9Hr-rWg7w>
SympTrack <https://youtu.be/fciq0E4GdIU>
Klinik for kønssygdomme <https://youtu.be/8hI-Ulytpuo>
Ledelseskonsulent-app <https://youtu.be/GUQEQinEt80>

Præsentér din drømmeapp - og få den lavet af IT-studerende

På [DTU Diplom](#) vægter vi projektorienteret arbejde i kontakt med reelle problemstillinger højt.
I dette semester har vi ca 120 IT-studerende, der skal arbejde med udvikling af en app - **hvorfor**

ikke din ?

Mandag den 5. september kl 9-11 og torsdag d. 8. september kl 13-15 inviterer vi interesserede til at præsentere deres app-idéer for de studerende.

De studerende vil gennem resten af semestret arbejde på din app, en del af din app, eller en prototype - i samarbejde med dig. Emnet for app'en er frit.

Læs mere nedenfor:

[App-ønskedage på DTU-Diplom 2016](#)

[Optagelser af arrangementet](#)

[Præsenter din drømmeapp - og få den lavet af IT-studerende](#)

[Tidligere app-ønskedage](#)

[Jeg har en app jeg brænder for at få lavet. Hvad skal jeg gøre?](#)

[Dine pligter som projektstiller](#)

[Oplæg mandag den 5/9](#)

[09.00 Præsentere data fra vejrstationer](#)

[09.15 VINCA - visuelt alfabet til innovation](#)

[09.30 Pusle-vende-spil](#)

[09.45 Pause med forfriskninger](#)

[10.00 Læsomondo - læsetræning til unge \(håndværkere mfl.\)](#)

[10.15 Body Book/Bepeaked - skræddersyet trænings- og kostprogram](#)

[10.30 Afslutning og forfriskninger](#)

[Oplæg torsdag den 8/9](#)

[13.00 ReadingKidz - Læsetræning til 1-10 årige](#)

[13.15 Det uretfærdige Nepalspil - et udviklings-spil](#)

[13.30 Lær at tale esperanto](#)

[13.45 Pause med forfriskninger](#)

[14.00 SympTrack - Medicin til Tiden](#)

[14.15 Klinik for Kønssygdomme](#)

[14.30 Ledelses-konsulent-APP](#)

[14.45 Afslutning og forfriskninger](#)

[Egne apps](#)

[Egen app: Spirometer](#)

[Eget projekt: hundesitter.dk](#)

[Eget projekt: Håndværker-app](#)

[Eget projekt: Room Monitor \(Internet-of-things app\)](#)

[Grønjordskollegiet: Syning af værelser](#)

[Venteliste / fremtidige app-ønskedage](#)

[Dit projekt](#)

[Dit projekt](#)

[App til flyvedligeholdelse](#)

[App for Steelco Denmark](#)

[App projekter for Region Hovedstaden](#)

[Sundheds-app til børn](#)

[Fodboldstævner](#)

[Digital servicebog](#)

[Formidling af oplevelsen af svagsynethed](#)

[Først klar februar / september 2017:](#)

Artikel

App-ønskedage: Fra børnespil til kønssygdomme

[Efterårets App-ønskedage gav en flyvende start til de studerendes semesterprojekter](#)

[Tværfaglighed giver tid til fordybelse](#)

[Tæt samarbejde med kunden](#)

[Hvad hedder banan på esperanto ?](#)

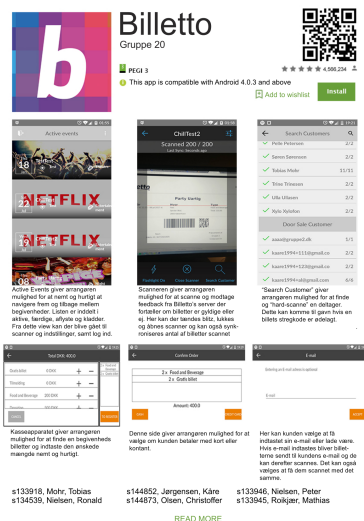
[Sundhed og \(køns\)sygdomme](#)

[Stram tidsplan](#)

[Har du en idé til en en app?](#)

Tidligere app-ønskedage

Her er eksempler på [flotte apps lavet tidligere i 2016](#)



Billetto
Gruppe 20

PEG 3
This app is compatible with Android 4.0.3 and above

Android Events giver arrangement mulighed for at være og hurtigt at vælge fra blandt de bedste arrangementer. Læs og indtast i appen. Nemt, effektivt og hurtigt. Fra dette view kan der tages billeder af arrangementer, samt tag ind.

Search Customers
Som kurator for et museum kan det være svært at holde styr på alle de genstande museet råder over. Denne app giver dig mulighed for hurtigt at registrere og katalogisere en ny genstand i et IT-system. Du kan også søge i allerede oprettede emner i systemet. Vigtige funktioner:

- Der kan nemt tages billeder af nye genstande der ankommer til museet
- Der kan nemt optages proveniens omkring genstanden hvis en besøgende har en god historie
- Indst sendte yderligere informationer omkring genstandene der optages

Her kan kunder vælge at få inkluderet en e-mail eller lade være. Hvis e-mail funktion bliver valgt, kan der sendes en e-mail og de kan dermed se deres billetter. Der kan også vælges at få den scanner med det samme.

Her kan kunder vælge at få inkluderet en e-mail eller lade være. Hvis e-mail funktion bliver valgt, kan der sendes en e-mail og de kan dermed se deres billetter. Der kan også vælges at få den scanner med det samme.

s133918, Mohr, Tobias
s134539, Nielsen, Ronald

s144852, Jørgensen, Kåre
s144873, Olsen, Christoffer

s133946, Nielsen, Peter
s133045, Røjkjær, Mathias

READ MORE



DANSK DATAHISTORISK FORENING

Registrering af historiske emner

Som kurator for et museum kan det være svært at holde styr på alle de genstande museet råder over. Denne app giver dig mulighed for hurtigt at registrere og katalogisere en ny genstand i et IT-system. Du kan også søge i allerede oprettede emner i systemet. Vigtige funktioner:

- Der kan nemt tages billeder af nye genstande der ankommer til museet
- Der kan nemt optages proveniens omkring genstanden hvis en besøgende har en god historie
- Indst sendte yderligere informationer omkring genstandene der optages

Her kan kunder vælge at få inkluderet en e-mail eller lade være. Hvis e-mail funktion bliver valgt, kan der sendes en e-mail og de kan dermed se deres billetter. Der kan også vælges at få den scanner med det samme.

Her kan kunder vælge at få inkluderet en e-mail eller lade være. Hvis e-mail funktion bliver valgt, kan der sendes en e-mail og de kan dermed se deres billetter. Der kan også vælges at få den scanner med det samme.

s133918, Mohr, Tobias
s134539, Nielsen, Ronald

s144852, Jørgensen, Kåre
s144873, Olsen, Christoffer

s133946, Nielsen, Peter
s133045, Røjkjær, Mathias

READ MORE



G23 Skaførret

3D GRAFIK
SPIL GALSKELE SOM ALDRIG FØR
NET 3D GRAFIK I REAL TIME.

MULTIPLAYER
SPIL MOD DINE VENNER OG
FÆLTER ONLINE. KUN DE
BEDSTE OVERLEVER.

Start spil
Nyt singleplayer
Næste multiplayer
Vælg multiplayer
Ny udfordring

Her kan kunder vælge at få inkluderet en e-mail eller lade være. Hvis e-mail funktion bliver valgt, kan der sendes en e-mail og de kan dermed se deres billetter. Der kan også vælges at få den scanner med det samme.

Her kan kunder vælge at få inkluderet en e-mail eller lade være. Hvis e-mail funktion bliver valgt, kan der sendes en e-mail og de kan dermed se deres billetter. Der kan også vælges at få den scanner med det samme.

s133918, Mohr, Tobias
s134539, Nielsen, Ronald

s144852, Jørgensen, Kåre
s144873, Olsen, Christoffer

s133946, Nielsen, Peter
s133045, Røjkjær, Mathias

READ MORE

[Klik for flere og større billeder.](#)

App-ønskedag forår 2016 - [webside](#).

FacilityBook: <https://youtu.be/br5Ny46phc0>

Refundly <https://youtu.be/9HuAAgY7Ty8>

Athliit <https://youtu.be/9q9YvHOWphY>

Esperanto <https://youtu.be/jedPhp7CSIM>

Pusle-vendespil <https://youtu.be/oVkBX7YEX3c> (De første 1min:20sek er der kun lyd)

App-ønskedag 2015 - [webside](#)

Videoer 2015:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLAnUAZGJk01d6h8dMIUx5eFjPSxeotXuW>

Jeg har en app jeg brænder for at få lavet. Hvad skal jeg gøre?

Skriv dit forslag ind nedenfor - og send det til Sune TB Nielsen <sunetb@gmail.com> og jacob.nordfalk@gmail.com med emnet *App-ønskedag* og emnenavn.

Om din præsentation

Hver idé skal præsenteres på højst 10 minutter, med 5 minutters spørgsmål. Husk, at man højst kan nå ca. 5-7 sider på 10 minutter (f.eks. en om problemet, en om idéen og så et par med idéer til skærmbilleder og løsninger, og en om dig og hvilket materiale der foreligger at bygge videre på).

Læs om [tidligere app-ønskedage](#) og Jacob Nordfalks [artikler om app-ønskedagene](#).



Om de studerende

Der deltager studerende fra forskellige årgange.

De 5. semesterstuderende skal arbejde 60-100 timer med projektet - svarende til 7.5 ECTS eller cirka 10 timers arbejde om ugen indtil Jul, i kurserne i [62522 \(Android\)](#) og [62595 \(iOS\)](#)

De 3. semesterstuderende følger kurset [62550 \(Android\)](#) og arbejder også hele januar og har i alt ca. dobbelt så meget tid til projektet.

Platform

Cirka 95% af de studerende skal lave en native Android-app. Crossplatform apps og webapps er udenfor kursets læringsmål. Hvis du kun er interesseret i en iPhone-app skal du ikke komme til app-ønskedagene men kontakte underviseren i [iOS](#) direkte.

Dine pligter som projektstiller

Som 'kunde'/projektstiller lover du at du vil mødes med de studerende cirka hver 3. uge gennem forløbet og give sparring om projektet og dine ønsker.

Det er din pligt som opgavestiller at stille nogle konkrete og klare krav og ønsker - og komme med konkret og brugbar feedback på de studerendes arbejde.

Tidsplan (for de 3. semesterstuderende)

- I lektion 2 præsenterer opgavestillerne deres app-ønsker
- Til lektion 4 har grupperne valgt en app (19/09/16)
- Til lektion 5 er skærbilleder skitseret i POP / proto.io
 1. Iteration Prototype sendes til opgavestilleren (28/09/16)
- Til lektion 8 er udkast til skærbilleder programmeret i Android
 2. Iteration Prototype sendes til opgavestilleren (26/10/16)
- Til lektion 12 er første delvist fungerende udkast af app'en klar
 3. Iteration sendes til opgavestilleren (23/11/16)
- Primo januar fungerer app'ens primære brugsscenarier og
 4. Iteration sendes til opgavestilleren (9/1/17)
- Ultimo januar er app'en afpudset
 5. Iteration sendes til opgavestilleren (20/1/17)
- I næste semester vil nogle vælge at arbejde videre med at lave backend til app'en i februar-juni 2017 i kurset 02342 Distribuerede systemer

Hilsen Ian, Jacob og Sune

Oplæg mandag den 5/9

Lokale V1.01

09.00 Præsentere data fra vejrstationer

Se tidligere præsentation her: <https://youtu.be/pm16lf47IHw>

Birger Andersen (mandag før kl 10)

WirelessCenter @DTU og Novitek Solutions

birad@dtu.dk



I forbindelse med et EU-støttet projekt inden for landbrugsområdet, har vi dels udviklet vores egen vejrstation og dels skabt forbindelse til et par eksisterende vejrstationer. Vi opsamler (via Internettet) vejrdato og placerer dem i en database på vores egen server, hvorfra data kan hentes med en REST-service. Data slettes ikke, så historiske data er tilgængelige.

Det ville være spændende hvis nogen ville arbejde med smarte apps til at præsentere vejrdato fra

en eller flere vejrstationer (med flere kan man sammenligne vejrdato både tidsmæssigt og mellem lokationer).

Vi tænker også på den mulighed at forskellige ejere af vejrstationer kan dele vejrdato med hinanden, så man måske kan ende med at have adgang til vejrdato fra 100-vis af vejrstationer og kan tænke på at fremstille egne mikro-vejrfordsigelser (hvad vejret vil blive indenfor de næste 10-20 minutter).

09.15 VINCA - visuelt alfabet til innovation

Villads Keiding (mandag)

Adjunkt, Proces og Innovation

DMP, Afdelingen for Design, Maskin og Produktion

DTU Diplom

vkei@dtu.dk

+45 26291686



VINCA er et begrebsapparat og et fælles visuelt alfabet for samarbejdsdrevne innovations- og læringsprocesser.

VINCA findes, fordi det er nødvendigt med et fælles sprog, når mennesker skal dele viden og arbejde sammen om at løse problemer og indgå i processer på tværs.

VINCA er ikke en metode men et alfabet, som kan bruges til at beskrive mange forskellige metoder fra mange vidensdomæner og mange forskellige procesmodeller fra U-processer, over iterative læringskredsløb og designprocesser til stage-gate modeller.

App'en skal bruges af studerende på Innovation Pilot og andre brugere til collaborativt at modellere og kommentere VINCA processer.

Konceptet findes i en fysisk form. Det er udviklet på DTU-Diplom, hvor det også anvendes i undervisningen i innovation. både på PI og på Innovation Pilot. Det præsenteres af virksomheden VINCA IVS

VINCA på Innovation Pilot

<https://youtu.be/00UPmcMd-X4>

https://youtu.be/aOvGSkdCB_o
<https://youtu.be/iPGbn0GqPd4>

<http://www.diplom.dtu.dk/Erhvervssamarbejde/Innovationscenter/Samarbejdsinitiativer/Innovationso-og-projektvaerktoejer/VINCA>

<http://www.diplom.dtu.dk/Nyheder/2015/08/Undervisere-udvikler-nyt-visuelt-alfabet-til-innovation?id=0b58f944-ce7b-4a8c-b971-f796089fd715>

09.30 Pusle-vende-spil

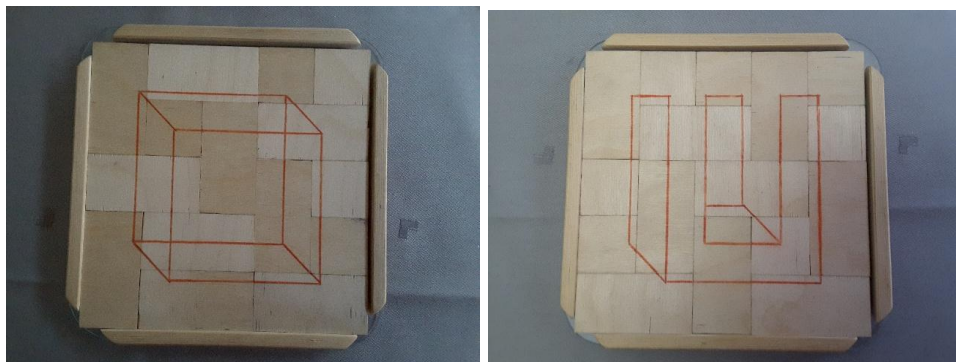
Kim Andersen pilefletter@hotmail.com - præsenteres af Sune

Præsenteres via hangouts: Da jeg bor i Kassel, kan jeg tilbyde telefonmøder (Hangouts, Skype, Facebook).

Et pusle-vende-spil med 16 brikker. To puslespil der lægges i et spil.

Det kendte puslespil får med denne app en opgradering, der kan blive mere vanedannende end sudoku.

Spillet findes allerede i en fysisk udgave af træ.



Der er én figur på den ene side og én anden på den anden side. Altså to puslespil i et, hvor man måske kan være nødt til at være opmærksom på begge sider samtidig fordi flere af brikkerne har ens linjer og kan derfor bruges til begge figurer.

Læs mere: [her](#) - og [Se video-demonstration her \(4 min\)](#) (Lyd er ligemeget) og video af tidligere oplæg her: <https://youtu.be/oVkBX7YEX3c> (De første 1min:20sek er der kun lyd)

09.45 Pause med forfriskninger

Projektstillere og mulige studerende har mulighed for at tage en nærmere snak om muligheder, udfordringer, løsninger og brugsscenarier

10.00 Læsomondo - læsetræning til unge (håndværkere mfl.)

Erik Kristiansen, BRAINS: +45 5050 1814, brains@brains.camp

Innovationsforløb for nye målgrupper i regi af KBHs Kommunes Biblioteker. Vores roller:

Projektejer Kent Skytte. Projektleder og ekstern konsulent: Erik Kristiansen. Delprojektleder

Morten Lars Bengtson. Projektdeltagere: Mads Kusk og Nicolas B Vollerup. .

Vores APP idé handler om at træne læsning mere og bedre - i form af en slags ENDOMONDO APP. Arbejdstitlen på vores kommende APP er "LÆSOMONDO". Målgruppen er specifikt unge arbejdsdløse og unge med en håndværksmæssig uddannelse. Men målgruppen kan og vil blive udvidet til også at omfatte andre unge segmenter, samt senere igen børn og voksne, når vi har afprøvet formatet.

Vi har været i marken og lavet brugerstudier, en prototype og en prototypetest. Resultaterne ligger som en præsentation, som vi tager med til APP dagene. Vi ønsker parallelt med jeres arbejde, såfremt jeres studerende finder idéen interessant, at søge budget til at producere APP'en - formentlig i samarbejde med et større dansk forlag. Ansøgning om budget sendes til Danmarks Digitale Bibliotek. I kan hjælpe os i arbejdet med at komme fra grov idé til lidt mere konkret prototype.

I samarbejde med DTU Diplom ønsker vi at udarbejde en kravspec - og se eksempler på user interface og funktionaliteter. Se [præsentation her](#).

1. Er problemstillingen, at folk skal kunne læse bedre, eller læse mere? Og hvis førstnævnte, har I en metode til at fremme bedre læsning - udover incentivisering igennem gamification?

Læse mere og hurtigere. Gør de det, bliver de helt automatisk bedre læsere. Hastighed kan enten "selvudfyldes", fx tryk på <afslut>, når du har læst teksten. Med andre ord: Vi behøver ikke fokusere på at klassificere hvad bedre er. Det er en fordel, og gør opgaven mindre kompleks.

Du snakkede om en 100-siders lang.. systemspecifikation? Kunne du forklare mere specifikt hvad denne betyder for app'en?

Ingenting. Lige nu skriver jeg sammen med to designere en bog om designtænkning baseret på konkrete cases. Bogen ligger i prototype om nogle få dage. Bogen handler om faserne: Inspiration, Ideation, Iteration og Implementation - og viser en række udfordringer knyttet til

faserne, tools til at håndtere fasernes opgaver og konkrete cases til inspiration. Bogen bliver på 200 sider ca.

Hvis det var facial recognition skulle implementeres, har I så overvejet batteri-forbruget af kameraet over en længerevarende periode af læsning?

Godt spørgsmål! Her er et modspørgsmål. Bagefter et svar. Kunne man som option i stil med når man "snakker" til Siri eller Google, give en kommando - enten via voice, fx "optag læsning" eller via en genvej til kamerafunktion, start/stoppe kameraet? Med andre ord kunne svaret være, at kameraets funktioner (Eye Tracking / Face Recognition) er optionel - og er udelukkende incentive understøttende.

Vedr. upload af egne filer; Det må vel være en form for filupload (helst manipulerbart tekst formater eller .pdf), og ikke faktisk scanning.

God pointe. "Egne tekster" kunne måske hentes fra favorit news feeds eller anden allerede digitalt tilgængelig tekst? Den målgruppe, vi har snakket med, læser især news/wiki info direkte på mobilen. Kunne det være en funktionalitet, at man henter enten egne tekster på nettet, eller egne tekststykker (fx fra romaner) i biblioteket?

Har I en grundlæggende idé for, hvordan app'en skal se ud? (hvor mange sider og hvad siderne indeholder (profil, statistik, etc.).

Nej, desværre, men jeg tænker, at det vil vi kunne udvikle i en use case - ret hurtigt, således at vi får afgrænset user interface. Jeg tænker i øvrigt, at user interface og krav spec er de to vigtigste første opgaver, der skal løses. Her vil vi meget gerne være meget behjælpelige - også ved fx at skaffe adgang til rigtige personer fra målgruppen.

Som sagt er vi ret interesseret, men grundet at vi ikke har så konkrete krav, kan opgaven nok se lidt for stor ud. Hvis vi kunne få en meget indskrænket form af app'en, som kun har hvad der strengt taget skal være med, kan det hjælpe med overskuelighed.

10.15 Body Book/Bepeaked - skræddersyet trænings- og kostprogram

Martin Johnsen, bepeaked: +4528593336, team@bepeaked.com
www.bepeaked.dk

bepeaked er en virksomhed der beskæftiger sig med menneskers personlige træningsmål. Vores intention, er at vores medlemmer skal lykkes med de mål de sætter sig, og den understøtter vi ved at udbyde



den viden, erfaring og motivation, som vi har samlet sammen gennem meget research og konsultation.

Hos bepeaked får man et skræddersyet trænings- og kostprogram. En tilhørende app, vil kunne hjælpe vores medlemmer med at følge deres personlige programmer, da den skal kunne følge:

- Ved at indtaste en "Activation Key" - givet af bepeaked til betalende kunder - skal man kunne connecte med en API. API'en skal kunne videregive 2 personlige data-sæt (hhv. "workout plan" og "diet plan")
- Vise workout progress med en graf
- Tilføje, fjerne og redigere "workouts"
- Tilføje, fjerne og redigere "exercises" inde under en given "workout"
- Dansk, engelsk & Vietnamesisk sproget. (Vi har åbnet i Vietnam - <http://www.dltfitness.com/chuong-trinh-fitsir>). Oversættelse til vietnamesisk tages hånd om andetsteds.
- In App purchase til et "exercise library". Dette "exercise library" indeholder titel, illustration samt beskrivende tekst af hver enkelt øvelse.

10.30 Afslutning og forfriskninger

Projektstillere og mulige studerende har mulighed for at tage en nærmere snak om muligheder, udfordringer, løsninger og brugsscenarier

Oplæg torsdag den 8/9

Lokale: V1.01

13.00 ReadingKidz - Læsetræning til 1-10 årige

(helst torsdag)

[Christian Damsgaard](#)

christian@damsgaard.biz

Jeg ønsker mig en Android version af ReadingKidz:
<http://readingkidz.dk/da/> som jeg har udviklet i et lille
anpartsselskab som jeg er medejer af.

Vi har lavet den første app på dansk i en serie med læringsapps til
børn.



Her kan helt små børn lære at læse ordbilleder. Dette er 1. trin med ord som barnet kender de fleste af i sin hverdag. Her er timevis af sjov læring og læsning for børn, hvor børnene har mulighed for at lære at læse og genkende ord.

Børn kan lære at læse fra de er helt små, og det kan denne læringsapp bruges til. Det er sjovt for børn at lære og de kan sidde alene med ReadingKidz eller de kan sidde sammen med en voksen, 5-10 min om dagen er nok. Læsning stimulerer synet, koncentrations- og indlæringssevnen, hørelsen og forståelsen. Læses der højt stimuleres hørelsen og læser barnet selv højt, så stimuleres sproget også.

De studerende vil få adgang til kildekoden samt mediefiler (efter at have underskrevet en hemmeligholdelseserklæring) ligesom jeg vil gennemgå applikationsstrukturen af den eksisterende iOS version.

iOS applikationen er udviklet som en fortolker af en filstruktur - det er tanken af Android versionen som kunne afvikles mod den samme filstruktur.

Der er generelt set ikke ret meget animation i app'en - primært fade mellem tekst og billeder samt touch interaktion hvor billeder / ord / bogstaver flyttes rundt.

Konkrete opgaver kunne være:

- Initiei android applikation med startskærmen

- Model klasserne samt persistens af disse
- Valg af maskot fra startskærmen
- Valg af opgavetype (læsekort, matchopgave, staveopgaver) på opgavetypeskærmen
- Valg af kategori fra kategoriskærmen
- Valg af opgave fra opgaveskærmen
- Afvikling af læsekort

Hvis der så er mere tid, kan man gå videre med matchopgaver (noget mere udfordrende UI kodning) og endeligt er der staveopgaverne der igen er mere UI udfordrende. Til sidst er der et simpelt mellemscenespil (kaldet balloner med bogstaver på) samt in-app-purchase.

13.15 Det uretfærdige Nepalspil - et udviklings-spil

Anne Mette Nordfalk - annemette.jensen@gmail.com / skolemadnepal@gmail.com
www.skoleliv-i-nepal.dk og skolemadtilnepal.wordpress.com

Præsentation er [her](#).

Et "bræt" spil, hvor spillerne støder ind i forskellige problemer og skal løse dem eller blive rykket tilbage på 'banen', og hvor spillerne lærer om problematikker som man står med i udviklingslandene.



Skoleliv i Nepal er en dansk forening, som arbejder med skolemad, skolehaver og lektiehjælp på 3 små skoler i det sydvestlige Nepal, fordi sundhed og uddannelse er store problemer i Nepal.

Ca. $\frac{1}{4}$ af alle børn i Nepal får for lidt og for dårlig mad hver dag. I vores landsbyer serverer familiene fx typisk hvide ris og ganske få grøntsager for børnene, og børnene får færdigpakke nudler eller chips med til frokost eller slet ingenting.

Manglende uddannelse er også et stort problem. Ud af en årgang består ca. 13% tiende klasses eksamen, der i Nepal er adgangsbilletten til en uddannelse.

Vi vil gerne fortælle danske skolebørn, hvordan det er at være skolebarn i Nepal. Derfor vil vi lave et spil til tablet og smartphone, som giver et indtryk af de udfordringer børnene i Nepal lever med, og af de løsninger, vi arbejder med i vores forening.

Vi har en masse ideer, men er også åbne overfor, hvad I kunne forestille jer!

Se video fra vores arbejde: https://www.youtube.com/watch?v=UMYpwY9F_nc

13.30 Lær at tale esperanto

Præsentation er [her](#).

Michael Branebjerg <michael4593@gmail.com> (også til Hangout)
Lærer på Slotsparkens Friskole. Underviser i bl.a. esperanto på skolen.

Telefon 88733868 (evt 23297506). Skype-navn: michael4593



Hokan Lundberg <hokanx@gmail.com>
projektkoordinator bosat i Stockholm
(Esperanto-talende - har også børn der taler esperanto)

Jacob Nordfalk <jacob.nordfalk@gmail.com>
Esperanto-talende - svarer gerne på spørgsmål og giver sparring
Tlf 26206512



Hvad er esperanto? Se <http://lernu.net/da/esperanto>

Vi ønsker os brændende en app til at lære det grundlæggende i sproget esperanto
Mågrupperne og brugsscenerierne er:

- Børn og voksne i hele verden der vil lære esperanto
- Michaels elever i folkeskolen
- Der findes [familier](#) hvor børnene lærer esperanto i 1-5 års alderen

Ved at bruge simple sætninger skal brugeren kunne lære ord og dele af grammatikken uden at skulle læse forklaringer på andre sprog.

De sætningerne handler om generelle fakta om lande, byer, dyr, frugter, kultur, videnskab, etc., som sammen med forklarende billeder og lyd giver brugeren viden om esperanto, på en nem og direkte måde (den direkte metode - dvs. uden forklaringer på andre sprog).

Se <http://esperanto-kurso.net/provo2/> for en prototype i html.

Ideen er på denne måde opbygge et overordnet kursus med forskellige "lektioner" og øvelser af stigende sværhedsgrad. Kursets indhold er bestemt af nogle XML- eller JSON-filer, sådan at det er let at tilføje flere lektioner.

For inspiration se også:

- DuoLingo: <https://www.duolingo.com/course/eo/en/Learn-Esperanto-Online>
Den baserer sig på engelsk. Vi vil bruge den direkte metode, dvs kun esperanto.

- Her er en <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.embarcadero.esperanto>
Den er dog hverken rar eller intuitiv - brugerinteraktionen er slet ikke som i andre apps man er vant til.

Læs evt også [Ugeopgave - Esperanto i uddannelsessystemet](http://esperanto.saluton.dk/) fra <http://esperanto.saluton.dk/>

13.45 Pause med forfriskninger

Projektstillere og mulige studerende har mulighed for at tage en nærmere snak om muligheder, udfordringer, løsninger og brugsscenarier

14.00 SympTrack - Medicin til Tiden

Morten Steinmejer <mortensteinmejer@gmail.com> tlf. 21 74 88 99
100.000 danskere bliver indlagt hvert år, fordi de tager deres medicin forkert.

Min løsning/app er et alarmsystem, som er designet til at hjælpe patienter med at tage den rigtige medicin, i den rigtige dosis, på det rigtige tidspunkt. På sigt skal systemet påminde om genbestilling og integreres med apotekerne, så man kan købe medicinen gennem systemet og få leveret til døren.



Jeg har fået et legat fra fonden for entreprenørskab og arbejder fra SUND Hub som er en inkubator på Københavns Universitet. Ydermere arbejder en programmør og en designer fra ITU med på projektet, hvor designeren PT arbejder fra New York.

I kan også se min videopræsentation til fonden:

<https://www.youtube.com/watch?v=yx6AfHDDrm4>

14.15 Klinik for Kønssygdomme

Britt Nilausen, sygeplejerske med klinisk specialfunktion britt.nilausen@regionh.dk

Gitte Thering, afdelingssygeplejerske gitte.bachmann.therming@regionh.dk

Præsentation er [her](#).

web-side:

<https://www.bispebjerghospital.dk/afdelinger-og-klinikker/dermato-venerologisk-afdeling/klinik-for-koenssygdomme/Sider/default.aspx>



Klinik for kønssygdomme besøges dagligt af ca. 100 brugere i aldersgruppen 18-30 år.
Vi får meget ofte spørgsmål som disse:

Kan man få klamydia på offentlige toiletter?

Smitter herpes hele tiden?

Kan jeg smitte min kæreste med noget når jeg ikke selv er smittet?

Kan man blive vaccineret mod gonore?

Er HIV og Aids det samme?

Hvis jeg kun dyrker oralsex kan jeg ikke få en kønssygdom....?

Findes der stadig syfilis?

Hvad er kondylomer?

Kan man få kondylomer uden at have sex?

Jeg kan ikke fejle noget, jeg har kun sex med nogen jeg kender.....?

Vi kunne ønske os en App, som kan følgende:

- Linke til vores hjemmeside
- Oplyse om symptomer på kønssygdomme
- Oplyse om behandling af kønssygdomme
- Oplyse om inkubationstider
- Oplyse om sikker sex
- Oplyse om klinikens beliggenhed
- Give mulighed for at sende mail til klinikken via App'en.

14.30 Ledelses-konsulent-APP

Bjarke Nielsen - Studieleder - [Diplomuddannelsen i projektledelse](#) (kan kun torsdag)

Dir. tlf: 9351 1188 (ikke SMS)

Email: bjnie@dtu.dk

Præsentation er [her](#).

Der ønskes en ledelses-konsulent-APP.

Dvs en app hvorfra man kan udfylde diverse person og teamprofiler.

1) Jeg forestiller mig at starte med max tre forskellige typer profiler til en brugerorienteret front-end.

2) Ligeledes vil der være en spændende administrator front-end og back-end at udvikle til håndtering af betaling og kampagnestyring.

Konsulenten/organisationen skal kunne logge på og købe et antal "credits"

Derefter skal vedkommende kunne købe profiler og sende profilerne til sine kursister.

De personlige profiler og skal kursisterne bare udfylde selv, for derefter at få tilsendt en PDF med resultatet.

Teamprofiler har sin egen individuelle styring af svarene, førend resultatet er klar.



Andre profiler, såsom 360 graders målinger kræver at man inviterer sin chef til én gruppe, sine kollegaer til en anden gruppe og sine medarbejder (underordnede) i en tredje gruppe. De skal så allesammen svare førend en profil giver et fyldestgørende svar.

Der ønskes at konsulenten/organisationen skal kunne købe et antal credits, som de kan bruge på diverse profiler løbende, i takt med at de laver kurser m.m.. Der er således et bruger/kunde/betalings-modul at udvikle.

- 1) Profiludfyldning - flere forskellige typer
- 2) Administrations af svar
- 3) Kunde/bruger/betalingsmodul

14.45 Afslutning og forfriskninger

Projektstillere og mulige studerende har mulighed for at tage en nærmere snak om muligheder, udfordringer, løsninger og brugsscenarier

Egne apps

Egen app: Spirometer

Vi arbejder med at udvikle en app, der har en funktionalitet knyttet til træning og som skal hjælpe til med at forbedre brugerens fysiske præstationer

Eget projekt: hundesitter.dk

Hjemmesiden hundesitter.dk har ca 15.000 brugere og bliver brugt til kommunikation mellem hundeejere.

Eget projekt: Håndværker-app

Studerende angiver ekstern opgavestiller/kontaktperson med e-post og telefonnummer

Eget projekt: Room Monitor (Internet-of-things app)

Magnus Haugaard Nielsen
s144686@student.dtu.dk
30 63 29 45

Room monitor er en app der falder under emnet "internet of things". Room monitor bliver en app der kommer til at forestå som den ene – og først udviklede - halvdel af et samlet system bestående både af software og hardware. Appen er en lille futuristisk idé om at man som bruger - f.eks. en ganske almindelig familie - vil kunne se via en app om lyset er tændt eller slukket i et lokale og på den baggrund vælge om man vil tænde/slukke det. Appen ønskes også at indeholde funktionaliteter som at kunne forprogrammere, hvornår at lyset skal tændes/slukkes samt modtage notifikationer for ændring i status, f.eks. at man vil modtage en alarm, hvis lyset tændes i lokale der burde være mørkt. Testmiljøet for hardwaredelen vil til dette projekt være en Raspberry Pi der snakker sammen med en lyssensor og et led-lys. Appens og Raspbeery Pi's kommunikation vil skulle foregå over internettet.

Grønjordskollegiet: Syning af værelser

En tablet app til syning af værelser når beboer flytter ud.

Lige nu bruger de et google sheet, som synces når de er nede i kælderen og har WiFi. Sheetet er ret lange og uhandy. Så vi skal lave sheetet om til en app. Sheetet skal deles op i dele som er relevant for den opgavetype der skal udføres: Om du VVS mand, så skal du kun kunne se VVS ting, om du er Maler, så kun se de ting som er relevante for dig osv. Alt dette skal kodes og gemmes lokalt på tabletten, da de ikke har net under syning af værelser. Men når de er nede i kælderen så skal de kunne sende det afsted til en DATABASE som vi også koder. Så skal der også laves en simpel hjemmeside hvor de kan trække de informationer op angående det enkelte værelse og evt fakturer personen som har tildelt skader osv.

Kontaktpersoner: Ali Fahim(Ansæt som systemadmin i GJK) - Mail: ali@gjk.dk - tlf: 27500799
Steen Ryborg(Inspektør) - Mail: steen@gjk.dk

Venteliste / fremtidige app-ønskedage

Næste app-ønskedag kommer i **september 2017**, sandsynligvis mandag den 11. klokken 9-11 og torsdag den 14/9 klokken 14-16.

Husk at orientere knik@dtu.dk , troelskkristensen@gmail.com , jakob.heydenreich@regionh.dk

Dit projekt

Skriv kontaktinfo og 5-10 linjer om hvad din app-idé handler om.

Dit projekt

Skriv kontaktinfo og 5-10 linjer om hvad din app-idé handler om.

App til flyvedligeholdelse

Kontakt Sergey fra Purdue University, Anna Friesel og Ian.

App for Steelco Denmark

Både hospitaler og lægemiddel industrien benytter maskiner til desinfektion og sterilisering. Der stilles konstant større krav til dokumentation i forbindelse med installation og følgende valideringer af disse maskiner. Dette optager i dag 100 vis af ingeniører bare i Danmark. Der søges hele tiden efter nye måder hvor man kan forbedre sporbarhed mellem test og de personer der skal kvalitetsgodkende det udstyr, som i sidste ende benyttes til at sterilisere ting der skal i kontakt med patienter der skal opereres eller det medicin som produceres.

Vi forestiller os en løsning hvor at der for hvert punkt på listen over tests som skal udføres, tages en video som lagres i en database på vores server samt relevante kommentarer og om testen er godkendt eller ej. Dette vil i sidste ende kunne spare tid på diskussioner om en godkendt test er korrekt udført og vil samtidig give brugeren en sikkerhed for at alle tests er udført i henhold til de krav der er sat.

Jesper de Fries Jensen

Technical Manager, Steelco denmark
j.jensen@steelcospa.com
+4592156607

App projekter for Region Hovedstaden

Jeg har 1-2 nye App projekter vedr. Patient- og Akutkald evt. i samarbejde med Ascom og os (Center for IT, medico og telefoni) i Region Hovedstaden.

Optimalt er det startende fra jan-marts 2017 af.

Jakob Heydenreich
Medicoingeniør, It-Integration og Apparaturodvikling

Mobil: 2138 1128
Mail: Jakob.Heydenreich@regionh.dk

Region Hovedstaden
Center for It, Medico og Telefoni
Medico
Borgervænget 7, 3.
2100 København Ø
Tlf: +45 38 64 80 00
Web: <http://www.regionh.dk/imt>

Sundheds-app til børn

Ulla Brandt <ullakristinebrandt@gmail.com>

Se

<https://projektbank.dtu.dk/da-dk/Sider/BulletinView.aspx?EntityId=9752e13f-1db2-e611-80fb-005056a057de>

Fodboldstævner

Jesper Ib Rønman (JRON) <jron@bane.dk>

Der arrangeres over 200 fodboldstævner bare i Danmark hvert år (på verdensplan er dette nok langt over 10.000). Det er yderst sjældent at der er en web-løsning som viser resultaterne af kampene - og hvis der er - er det en kedelig hvid side med sort skrift.

Jeg forestiller mig en app som er:

- Nem at administrere (Opsætte turneringer, logoer m.m.)
- Brugervenlig/intuitiv
- Flot visuel
- Mulighed for integration til Instagram eller andre relevante sociale medier.
-

Løsningen skal have 2 indgange:

- én for dem som arrangerer stævnet/eventet
- én for dem som deltager i stævnet/eventet

Jeg har oven i det en idé til en helt ny form for fodbold, som app'en også meget gerne må kunne understøtte.

Digital servicebog

App til <https://digitalservicebog.dk/>

idag har vi en HTML5 app og så har vi lavet en "rigtig" app via ibuildapp.com. men vi vil gerne kunne nogle ting som men ikke kan igennem denne skabelon,

App'en skal egentlig kun kunne indholde en søg på nummerplade gerne via dette script - <https://digitalservicebog.dk/search> en fed funktion kunne være hvis man bare kunne tage et billed af en nummerplade og den så automatisk genkender den og søger på nummerpladen. min egen plan var og måske bruge den app der hedder "Feetport License Plate Scanner" hvis det var muligt.

så skal men kunne logge ind / oprette bruger på forsiden

så opgaven vil være og pakke vores HTML5 app ind i en rigtig app som egentlig bare er en forside som linker ind til vores HTML5 så den kan komme på app store og google play, i kan med fordel hante de app som vi har lavet gennem ibuildapp.com allaerede nu.



Formidling af oplevelsen af svagsynethed

Helle Vedø

Co-founder af Ballast CPH // Civilingeniør i bæredygtigt design

Ballast CPH med produktet Perspectacles

M: +45 50 55 61 79 // E: hv@ballastcph.dk

Web: www.ballastcph.dk

App-idé:

Perspectacles er et produkt som styrker og selvstændiggør svagsynede ved at hjælpe dem til at forklare deres synsevner til deres omgivelser. Produktet er et par specialdesignede briller som med forskellige filtre kan simulere enhver form for svagsynethed og derved give brugeren et nyt perspektiv på hvad det vil sige at være svagsynet.

Til simulationsbrillerne Perspectacles **ønskes en app** som indeholder diverse aktiviteter der kan udføres med brillerne på (fx. Gå ud til busstoppestedet og læs nummeret på bussen når den kører forbi). Til hver aktivitet der er udført skal der kunne tilknyttes noter om hvordan aktiviteten er gået (evt. en scoring fra 1-5) og hvad brugeren fik ud af at udføre aktiviteten i forhold til at forstå den svagsynedes behov (fx. Jeg fandt ud af at: når jeg går til bussen med min svagsynede ven er det vigtigt at jeg informerer ham om nummeret på de forbikørende busser, da han ikke selv kan se det). Disse noter skal kunne genfindes når behovet opstår (fx. Inden man ses med sin svagsynede ven) hvilket evt. kræver at man kan oprettes som bruger i appen. Det skal eventuelt også være muligt for brugeren selv at tilføje aktiviteter til appen, som andre brugere kan få glæde af.

Appen må gerne virke som en leg eller et spil for at motivere pårørende til svagsynede til at skulle udføre så mange aktiviteter som muligt med simulationsbrillerne på.

Først klar februar / september 2017:

Michael Auchenberg

Partner VDOT Performance // Human physiologist

VDOT Performance

M: +45 70 60 55 44 // E: Michael@vdotperformance.dk

Web: www.VDOTperformance.dk

Artikel

Artiklen er nu publiceret på

<http://www.diplom.dtu.dk/erhvervssamarbejde/arrangementer1/app-oenskedag>

og <http://www.diplom.dtu.dk/nyheder/2016/09/app-oenskedag>

App-ønskedage: Fra børnespil til kønssygdomme

Efterårets App-ønskedage gav en flyvende start til de studerendes semesterprojekter

Over 120 studerende fra fire forskellige kurser på diplomingeniøruddannelsen på DTU deltog i efterårssemestrets App-ønskedage på DTU Diplom, som i år løb af stablen mandag den 5. september og torsdag d. 8. september.

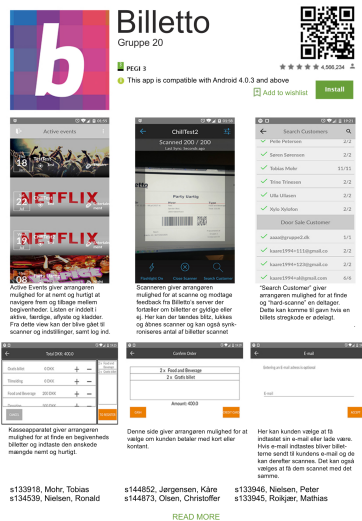
Både virksomheder, offentlige institutioner og private iværksættere præsenterede deres app-idéer, som spændte lige fra medicin- og træningsapps, over vejrstationer og visuelle alfabeter, til læringsapps til børn og voksne, på dansk, engelsk og esperanto.

Tværfaglighed giver tid til fordybelse

Arrangementerne var startskuddet til de studerendes semesterprojekter i kurser i såvel brugerinteraktion på mobile enheder, Android og iOS, som i analyse og design, spilfysik og 3D. Netop tværfagligheden er vigtig for at projekterne kan lykkes.

“Vi har arbejdet hårdt for, at de studerende kan få lov til at bruge idéerne her tværfagligt - jo flere fag de kan bruge projekterne i, jo mere tid har de jo til at fordybe sig i opgaven”, siger arrangøren Jacob Nordfalk.

Dertil har de fleste studerende hele januar til at færdiggøre apps'ne. Det giver nogle imponerende resultater - nogle af dem kan ses i dette galleri af [apps lavet tidligere i 2016](#)



“Det har været en fornøjelse at arbejde sammen med dine dygtige efterårselever”, fortæller Ólavur Kjølbro, chef-mobiludvikler på [Billetto](#), som var projektstiller til sidste års app-ønskedag. Billetto fik udviklet en Android-app til scanning af billetter. De valgte efterfølgende at ansætte to af de studerende og færdiggøre app'en, der nu ligger i [Google Play](#).

Tæt samarbejde med kunden

Gennem resten af semestret vil de studerende arbejde på deres app i samarbejde med forslagsstillerne, som cirka hver 4. uge gennem forløbet giver sparring på de studerendes projekter.

“Målet er, at de studerende ikke blot lærer en masse om app-udvikling, men også om interaktion med en kunde - fra kravspecifikation, over analyse og design, til implementering, fejlretning og idriftsættelse”, forklarer Jacob Nordfalk.

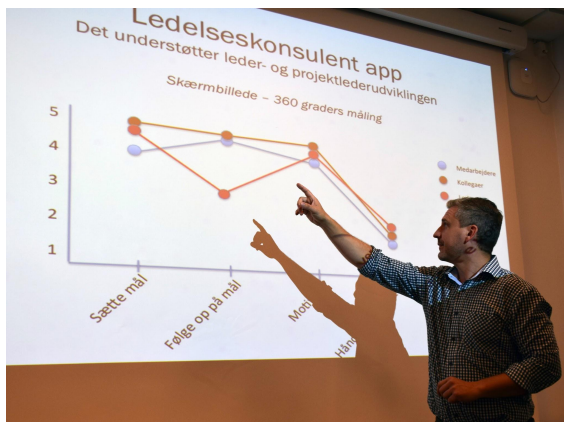
App-idéerne var

- Præsentere data fra vejrstationer til bl.a. landmænd
- VINCA - visuelt alfabet til innovation
- Ledelses-konsulent-App
- Et pusle-vende-spil
- Læsomondo - læsetræning til unge (håndværkere mfl.)
- ReadingKidz - Læsetræning til 1-10 årige
- Det uretfærdige Nepalspil - et udviklings-spil
- Sproglærings-app til esperanto
- Body Book/Bepeaked - skræddersyet trænings- og kostprogram
- SympTrack - Medicin til Tiden
- App til Klinik for Kønssygdomme

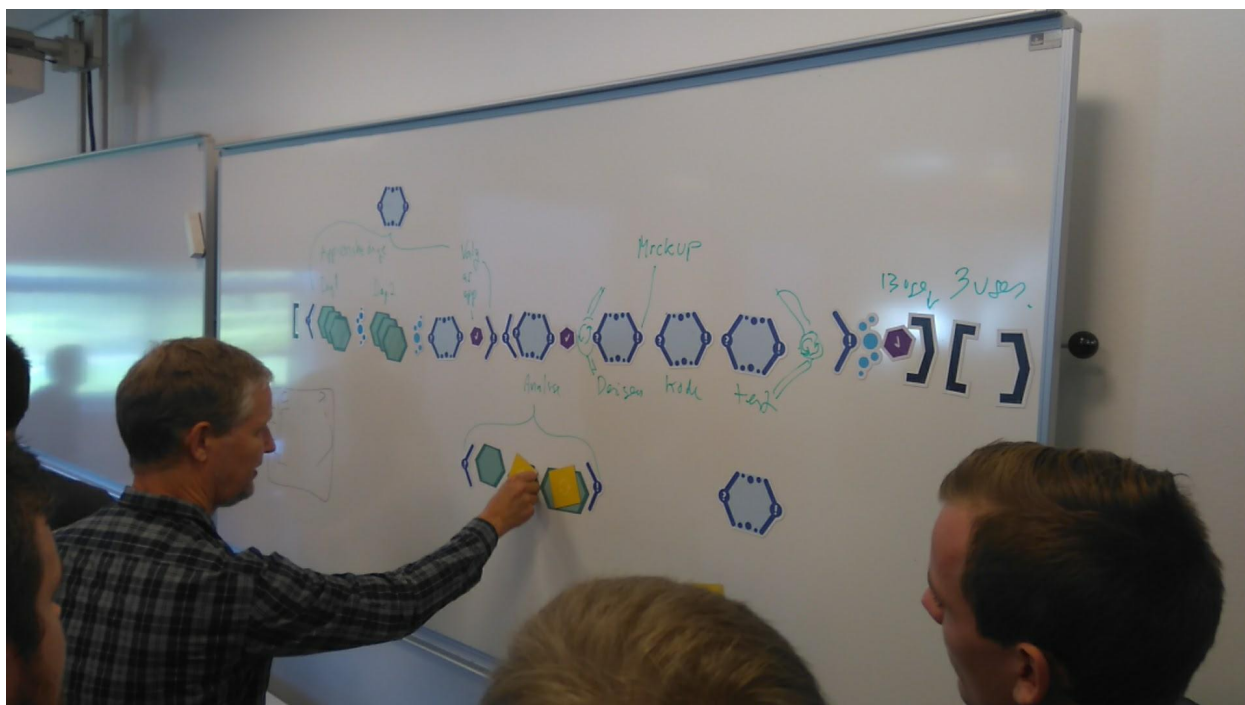
App-ønskedagene er arrangementer hvor der foruden virksomhedernes præsentation af ønsker, er disponeret med tid hvor de kommer i dialog med mulige studerende.



De studerende får sig en forfriskning og vender muligheder, udfordringer, løsninger og brugsscenarier med projektstillerne



Bjarke Nielsen, studieleder på [Diplomuddannelsen i projektledelse](#) ønskede en ledelses-konsulent-app hvor man kan udfylde person og teamprofiler og evaluere de andres.

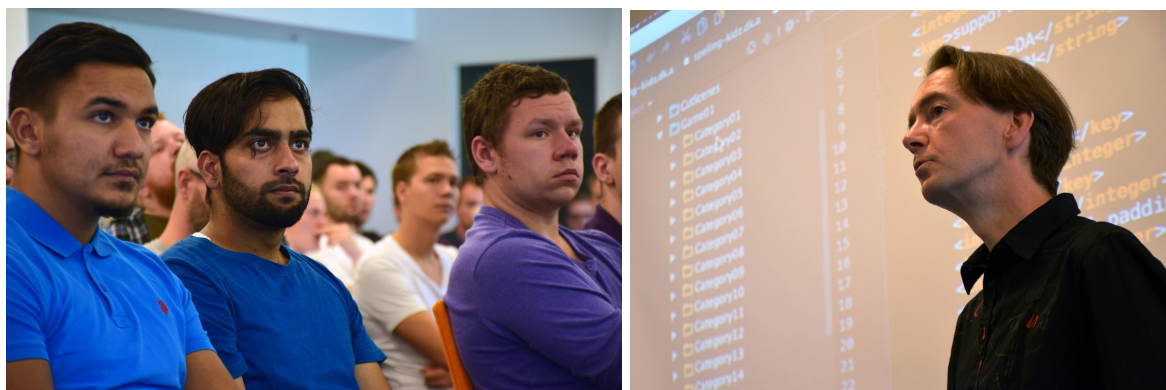


Villads Keiding (DTU Diplom / Proces og Innovation) anvender VINCA - hans visuelle alfabet til innovation - til at illustrere hvordan de studerendes semesterprojekt kan planlægges.

Hvad hedder banan på esperanto ?

Mange forslag handlede om læsning og læring. Til de unge, der ikke læser så meget i hverdagen skal [Læsomondo](#) give læsetræning - som en del af et innovationsforløb for nye målgrupper i regi af KBHs Kommunes Biblioteker.

[ReadingKidz](#) er en kommerciel app, der kan lære børn at læse, allerede fra 1-årsalderen.



Christian fra readingkidz viser koden fra deres iOS-app frem, som de håber de studerende kan lave en Android-version af

Det uretfærdige [Nepalspil](#) skal hjælpe foreningen [Skoleliv i Nepal](#) med at formidle de specielle udfordringer kasteløse nepalesiske børn står i, når de forsøger at få en uddannelse.

Den mest eksotiske idé var måske en sprog læringsapp til [esperanto](#), der skulle være selvforklarende - det vil sige uden at benytte andre sprog.



På esperanto er grammatikken nem, for eksempel ender navneord allesammen på -o og tillægsordene på -a, som i f.eks. 'granda banano'.

Esperanto er derfor meget nemmere at lære end andre sprog og bruges derfor til at give eleverne i de mindre klasser en grundlæggende sprogforståelse som gør det nemmere for dem at lære fransk, engelsk eller tysk senere.



Michael Branebjerg, lærer på Slotsparkens Friskole, fortæller om, hvordan han anvender esperanto til at accelerere læringen af bl.a. engelsk og tysk.

Sundhed og (køns)sygdomme

I det sundhedsfaglige hjørne ønskede [bepeaked](#), der laver skræddersyede trænings- og kostprogrammer, en app, der kunne hjælpe deres medlemmer med at følge deres personlige træningsprogram.



bepeaked og SympTrack præsenterer deres drømme-app

Et legat fra fonden for entreprenørskab til [SympTrack - Medicin til Tiden](#) ska løse problemet med, at 100.000 danskere bliver indlagt hvert år, fordi de tager deres medicin forkert.



Kan man få klamydia på offentlige toiletter? Smitter herpes hele tiden? Kan jeg smitte min kæreste med noget når jeg ikke selv er smittet? [Klinik for Kønssygdomme](#) ønskede en app, der kunne give unge svar på den slags spørgsmål.

Stram tidsplan

For at give de meget forskelligartede opgaver struktur bliver de studerende sat på en stram tidsplan med milepæle for hvornår de skal sende deres arbejde til kunderne.

- I lektion 2 præsenterede opgavestillerne deres app-ønsker
- I lektion 4 har grupperne valgt en app (19/09/16)
- I lektion 5 er skærmbilleder skitseret og sendes til opgavestillerne som 1. iteration (28/09/16)
- I lektion 8 er første udkast til skærmbilleder programmeret og sendes til opgavestillerne som 2. iteration (26/10/16)
- I lektion 12 er første delvist fungerende udkast af app'en klar og 3. iteration sendes til opgavestillerne (23/11/16)
- Primo januar fungerer app'ens primære brugsscenarier og 4. iteration sendes til

opgavestillerne (9/1/17)

- Ultimo januar er app'en afpudset og 5. iteration sendes til opgavestilleren (20/1/17)
- I næste semester februar-juni 2017 vil nogle vælge at arbejde videre, f.eks. med at lave en backend til app'en i kurset 02342 Distribuerede systemer

Det har været et stort koordineringsarbejde, men det ser ud til at alle 11 forslagsstillere har fået grupper, der arbejder på deres apps. *"I tillæg har de studerende også selv fundet andre forslagsstillere, så p.t. er der grupper der arbejder på 22 forskellige app-udviklingsprojekter"*, udtaler Jacob Nordfalk.

Har du en idé til en app?

Næste app-ønskedag bliver afholdt i september 2017 og der er allerede nu en [venteliste til fremtidige app-ønskedage](#), hvor du kan skrive din idé ind.

Kontakt Jacob Nordfalk på jacno@dtu.dk, for mere information om at deltage.