1. **Formål og relevans (vores omverden)**

* Hvilke forandringer hos jeres målgruppe ønsker I at opnå med indsatsen?

Vi har en oplevelse af, at studerende på tekniske uddannelser, som primært er unge mænd mellem 20 og 30 år, har svært ved at se relevansen af temaer som fattigdom og udvikling i forhold til dem selv.

Vi ønsker at vise disse unge, hvordan deres tekniske kundskaber kan give dem nogle unikke muligheder for at handle og skabe en mere lige adgang til information om sundhed ved hjælp af IT.

I indeværende projekt vil vi på forskellige niveauer engagere unge softwareudviklingsstuderende i et appudviklingsprojekt. Kernegruppen af unge skal i tæt samarbejde med os og unge fra Nepal designe let tilgængelig sundhedsinformation til unge fattige forældre. Med udgangspunkt i metoder fra ”Design Thinking” og med brug af Zoom, messenger og andre kommunikationsteknologier skal de unge kommunikere direkte med målgruppen i udviklingsprocessen og herved får de dels en oplevelsen af, at de er i stand til at handle og skabe bæredygtig social udvikling, dels et unikt indblik i unge fattige nepaleseres liv, som vil bidrage til at udvidde deres horisont og give dem et mere nuanceret verdensbillede.

Udover kernegruppen af unge, som er med til at skabe appen vil en bred gruppe af deres medstuderende blive inddraget gennem oplæg, video-interviews og artikler. De unge app-udviklere vil med deres refleksioner skabe identifikation hos medstuderende, som herigennem får udviddet deres billede af, hvordan teknologi kan bruges til at forbedre verden for de fattigste og skabe mere socal bæredygtighed og solidaritet.  
  
Vi ønsker desuden at give de studerende lyst til og mulighed for at engagere sig yderligere og fortsætte med at bidrage med deres viden som frivillige, når deres arbejde med appen og formidlingen af den er afsluttet. På sigt kan projektet være med til at påvirke de unges erhvervsmæssige valg og deres engagement i sociale projekter.  
  
Som et ekstra element vil vi inddrage elever fra Billedskolen i København, som vil lave et udkast til en tegneserie om sundhed og om at holde sig fra junkfood (nudler og kiks) udfra et oplæg og film om Nepal. Tegneserien skal indgå i app’en. Projektet vil udvidde de unges horisont og vise dem, at selvom de er meget unge endnu (mellem 13 og 18 år), kan de med konkrete handlinger og engagement i tegning, gøre en forskel for andre. Samtidig vil projektet bidrage til at give de unge mere konkret og konstruktiv viden om unge og sundhed i Nepal.

* **Hvordan vil indsatsen fremme målgruppens engagement og deltagelse omkring udviklingssamarbejde?**  
    
  Målgruppen (DTU studerende) vil blive engageret gennem deres studie og interesse for at programmere. De studerende skal i samarbejde med os og vores samarbejdspartner i Nepal fremstille et udkast til en app til Androidtelefoner, som skal give unge fattige familier i Nepal større viden om sundhed i et barnets første to år (de såkaldte ”One thousand Golden days”). I denne process vil vi fokusere på metoder indenfor Design Thinking, hvor de studerende skal opbygge personaer (udfra research om og med målgruppen) udvikle designudkast, tester disse udkast med målgruppen og efterfølgende forbedre deres personaer, hvorefter processen køres igennem igen (se model på bilag1)  
    
    
  Tre projektgrupper (ca. 20 personer) udvikler selve app’en. Herudover involveres også tre sparringsgrupper, som projektgrupperne vil præsentere for 3-4 gange i forløbet. Dvs. andre studerende fra deres studie, som laver andre apps. Disse unge vil ikke selv være i direkte kontakt med de unge i Nepal, men vil være tæt på processen, fordi de for hver ’iteration’ skal give feedback til ”vores” studerende.

Der vil i foråret blive lavet en artikel til DTUs nyhedsbrev om projektet samt videointerviews med de studerende til [www.dtu.dk](http://www.dtu.dk/).

De unge på billedskolen vil også opleve, at de med mediet ”tegneserie” kan gøre en forskel og det vil fremme deres viden og engagement, at de på den måde har handlet til gavn for andre, selvom der kun er tale om et kortere forløb.

**Bæredygtighed**

* **Hvordan har I forholdt jer til social retfærdighed i tilrettelæggelsen af indsatsen? Det kan for eksempel være gennem de tematikker, I arbejder med, eller gennem udvælgelsen af deltagere i indsatsen.**  
  Vi vil inddrage termen social retfærdighed i relation til IT, når vi diskuterer sundhed, fattigdom og udvikling med de unge. Det er en menneskeret at have adgang til viden om sund mad og råd til at købe den. Det er uretfærdigt, at vi i Danmark har fuld adgang til både mad og viden, mens 25% af befolkningen i Nepal lever under fattigdomsgrænsen og mere end 30% af alle børn i Nepal er for små i forhold til deres alder (såkaldt ”stunting”). Denne sociale uretfærdighed har vi, der lever med overskud og muligheder et ansvar for at rette op på, fx ved at lave en app (handling) eller en tegneserie.
* **Hvordan har I forholdt jer til klima- eller miljømæssig ansvarlighed i tilrettelæggelsen af indsatsen?** Dette kan for eksempel være i forhold til livsvilkår i udviklingslande eller klima- og miljøpåvirkningen ved selve indsatsens aktiviteter, eksempelvis rejser.   
    
  Hele processen med at lave app’en foregår med online kommunikation. Vi sparer CO2 ved ikke at flyve til Nepal undervejs i projektet. Vi har altid arbejdet meget online, og efter forårets store lock-down oplever vi at både studerende og samarbejdspartnere også føler sig hjemme med værktøjer som Zoom, Youtube og messenger.

1. **Den ansøgende organisation og andre organisationer/aktører (vores udgangspunkt)**

* **Hvilken kapacitet har I som den ansøgende organisation til at gennemføre indsatsen (erfaringer, ressourcer, netværk, sammenhæng med andre aktiviteter mm.)?**  
    
  Projektleder Anne Mette Nordfalk er cand.comm. og har lavet digitale projekter i forskellige former gennem mange år. Gennem en årrække har hun og Skoleliv i Nepal bl.a. lavet samarbejdsprojekter med hhv. DTU og EASJ (Erhvervscenter Sjælland) om hhv. spil, website og app. Både spil og website fungerer nu i praksis ift. en dansk målgruppe (se: anjaliogvikram.dk).   
    
  Sidste år lavede vi et løsere ”for-projekt” hvor to projektgrupper fra DTU lavede udkast til en sundhedsapp sammen med os og en nepalesiskl sundhedsorganisation (NPCS). De erfaringer vi gjorde os dengang omkring engagement og forståelse af konteksten (fattige unge i Nepal), har vi taget med i det nuværende projekt. Fx vil vi denne gang få de studerende til at interagere direkte med app’ens målgrupper (unge familier) og bruge mere tid på at formidle den kontekst, de er en del af. Vi kan også nu se, hvordan vi kan blive en del af selve kurset på DTU (fordi vi kender forløbet fra sidste år) og få mulighed for holde oplæg for hele årgangen. Vi er også mere klare på, hvordan de enkelte faser skal forløbe, hvordan vi laver oversættelser og lydfiler, som kan bruges i app’en, billedmateriale mv.  
    
  Anne Mette og Skoleliv i Nepal har siden 2016 haft et samabejde med den meget erfarne nepalesiske sundhedsorganisation NPCS (Nutrition Promotion and Consultance Service) om praktisk sundhedsformidling, og denne organisation deltog også i det forprojekt, som danner grundlag for denne ansøgning.   
    
  Sidst men ikke mindst har Anne Mette et indgående kendskab til Billedskolen, hvor hendes søn har være elev de sidste fire-fem år.
* **Hvis I søger i samarbejde med en eller flere organisationer/aktører:**

Hvordan vil I som den ansøgende organisation sikre koordinering af indsatsen?

Beskriv alle organisationer/aktørers bidrag, roller og ansvarsområder.   
  
DTU - Softwareudvikling og Sundhedsteknologi: Ansvarlig for at klæde de unge på teknisk og sætte deadlines og rammer for forløbet (Delafleveringer, præsentationer, sparringsgrupper mv.), ansvarlig for at organisere et event for Sundhedsteknologistuderende, så de unge app-udviklere kan formidle deres erfaringer med deres medstuderende.   
  
NPCS: Ansvarlig for at identificere testgrupper (unge gravide og unge med nyfødte børn), udføre interviews sammen med studerende fra DTU (over Zoom), lave film fra testgruppens hjem, svare på spørgsmål fra DTU-studerende og levere indhold (opskrifter, udviklingsinformation, vaccinationsprogram mv.), hjælpe med at afprøve testversioner og filme sammen med DTU studerende. NPCS har mange års erfaring med praktisk sundhedsformidling og har blandt andet været lead organisation på et stort Usaidprojekt om sundhed i de tidlige barneår (Suahara).  
  
Projektleder i DK: Ansvarlig for at drive processen fremad og sørge for, at DTU studerende og projektassistent arbejder godt sammen og forstår hinanden.   
Ansvarlig for at videointerviewe de studerende undervejs i processen.  
Ansvarlig for at afholde præsentationer af design thinking og den nepalesiske kontekst og støtte processen med at udarbejde personaer for de studerende.  
Ansvarlig for, at der produceres materiale, som de studerende kan bruge i deres app.  
(SIN har en nepalesisk studerende som tidligere har lavet virkelig gode oversættelser og SIN har lydudstyr fra en tidligere produktion). Ansvarlig for at lave en artikel til DTU.  
Ansvarlig for at lave en præsentation og følge op med Billedskolens tegnehold og underviser og understøtte deres process og give dem input som er konstruktive og ikke formidler målgruppen som stakler.  
  
DTU studerende: Ansvarlige for at producere et udkast til en sundhedsapp, hvor de erhverver sig så godt kendskab til målgruppen og konteksten at app’en kan bruges af målgruppen og så gode samarbejdsevner ift. projektassistenten, at de vil kunne lede en app produktion i en anden kulturel sammenhæng i fremtiden.

* Billedskolens hold for Cartoon og tegning og underviser Lise Urwald: Ansvarlig for at udvikle tegneserier, som formidler budskabet om sundhed og junkfood på en let forståelig måde.

**3. Selve indsatsen (vores indsats)**

**Målgruppen**

* **Hvilke(n) målgruppe(r) vil I nå med indsatsen, herunder forventet antal personer (vær derudover så specifik som muligt i forhold til alder og geografi)?**
* **Primær målgruppe:** 20 studerende fra DTUs softwareudviklerlinje. Alder: 20 – 30 år. 90% mænd. Primært fra københavnsområdet.  
  **Sekundær målgruppe:** 100 studerende fra DTUs softwareudvikler linje og ca. 100 sundhedsteknologistuderende.  
  **Desuden:** 12-14 unge fra billdeskolens tegneseriehold i alderen 13 - 18 år. De fleste har tegnet i flere år. De unge deltager en gang om ugen i tre timers kursus på Billedskolen i Tvillingehallen på Vesterbro i København. Billedskolen laver en printet udgave af deres tegneserier, som udgives til alle Billeskolens fem tegneseriehold.
* **Hvordan vil indsatsen nå ud til den valgte målgruppe?**

De unge vil blive introduceret til indsatsen, som en del af deres studie. Den primære målgruppe skal lave app’en og bruge Design Thining i forbindelse med et kursus, hvor de lærer at lave app’s  
  
De unge på Billedskolen vil blive mødt med en præsentation af emnet sundhed, junkfood og fattigdom og skal så lave en tegneserie i fællesskab udfra dette oplæg. Tegneserien vil blive brugt i app’en og også i Billedskolens udgivelse til skolens elever og til deres julearrangement, hvor alle de unges værker præsenteres.

* **Hvordan sikrer I, at denne/disse målgruppe(r) oplever, at indsatsen er relevant for dem?**   
    
  De unge fra DTU skal fremstille en app for første gang i deres liv som en del af deres studie. De vil opleve, at det er relevant at lave en app til en konkret målgruppe, som mangler den viden, som app’en kan give dem. De vil også efter forårets corona-lock down være så hjemmevante ift. online kommunikation, at de tør kaste sig ud i et online samarbejde med projektmedarbejderen i Nepal.  
    
  De unge fra Billedskolen har interesse for tegning og det er gennem dette medie og den storytelling de lærer på skolen, at de vil opleve emnet som relevant, og også få en fornemmelse af, hvordan tegneseriemediet kan være mere end blot en fritidsaktivitet.

**Planlægning**

* **Beskriv hvordan I vil opnå den ønskede forandring. Beskriv de planlagte aktiviteter, og hvordan de vil lede til konkrete resultater.**  
    
  **Oktober:**   
  1. Præsentation af problemstillingen, app-ideen og konteksten for hele årgangen: De studerende vil blive grundigt informeret om, hvorfor vi gerne vil lave en app (fattige mennesker mangler viden om sundhed for deres børn).

2. Projekleder i DK laver interview med de studerende: Hvad ved de om nepal? Om fattigdom? Hvordan forholder de sig til ordet ”solidaritet”? Har de hørt om FNs verdensmål?  
  
3. Møde og oplæg med projektgrupper: De grupper der skal arbejde med app’en holder møde med projektleder, som giver dem en indledende indføring i, hvordan det er at være ung fattig familie på landet i Nepal, med film, billeder og oplæg.   
  
4. Design thinking – oplæg for hele årgangen v. projektleder: Hvordan kan denne metode bruges i en udviklingssammenhæng, med eksempler fra Nepal. Fokus på manglende viden om sundhed hos målgruppen i Nepal, som følge af mangelfuld skolegang og et begrænset fattigt sundhedssystem, og på konstruktive billeder af målgruppens ønske om at skabe et sundt liv for sig selv og sine børn.  
  
5. Design thinking i praksis - del 1: ”Empathizing”. De unge skal her udarbejde en interviewguide til hhv. sundhedsmedarbejdere og unge fattige familier, og udføre interviews med personer fra målgruppen hjælp fra projektleder og assistent over Zoom.  
  
6. Udvikling af personaer (en model af en person fra målgruppen, som man bruger til at lave app’en efter). Projektleder støtter op om de unges udvikling af personaer og denne diskuteres også med projektassistent i Nepal. Projekleder hjælper ligeledes de unge med at få inspiration fra eksisterende apps og diskuterer, hvordan de kan lave ændringer, som passer i en nepalesisk kontekst (og som så senere testes i Nepal).  
  
Projektleder i DK filmer studerende igen. Hvad har de lært ”so far”? Hvor er de blevet klogere? Både på design thinking, på fattigdom, udvikling og verdensmål?

7. De studerende og projektleder laver en oversigt over, hvilke illustrationer og ikoner, de skal starte med, og projektleder sætter illustrator i gang (det findes nogle illustrationer allerede, men de er ikke tænkt til denne formidlingsform, og er for mangelfulde ift. at kunne stå alene i en app).  
  
8. De unge laver de første skitser til app i et prototypeværktøj (Figma). Skitserne bruges til en brugertest med projektassistent, projektleder og app’ens målgruppe tilrettelagt og udført af de danske studerende.  
De unge studerende reflekterer over resultatet sammen med projektlederen og bruger det til at lave en ny udgave af app’-udkastet.  
  
9. Ultimo oktober: Projektleder holder oplæg om fattigdom, sundhed og junkfood i Nepal for Billedskolens ungdsomshold og lærer Lise Urwald, som optakt til samarbejdet med billedskolen.   
  
10. Projektleder får indspillet oversættelser med nepalesisk herboende studentermedhjælp med foreningens lydudstyr. Der laves en liste over lydfiler, som de studerende kan bruge til app’en.  
(Lydfiler er vigtige fordi app’ens målgruppe er svage læsere).  
  
**November**  
11. De studerende på DTU laver det første egentlige app-udkast (skærmbilleder) og arbejder også videre med deres prototype. De laver igen en brugertest sammen med partner i Nepal og reflekterer sammen med projektleder over resultatet.

12. De studerende laver også en fremlæggelse for deres sparringsgrupper. Her filmer projektleder og kommer med indsput ift. konstruktiv kommunikation.

**December:**

13. Den næste version testes med app’ens målgruppe i Nepal. De studerende tager højde for det de lærte sidst i deres oplæg. Billedskolens tegneserie indkorporeres.

14. De studerende holder møde med projektleder og projektassistent om resultatet og hvilke materialer de skal bruge fra hende til den næste version.

15. De studerende præsenterer deres foreløbige resultat og brugertest for hele årgangen (120 studerende).

16.Projektleder laver video-interview med de studerende og med projektassistent om, hvordan de oplever samarbejdet. Hvordan går det i forhold til, hvordan de fra starten havde forestillet sig, at det ville gå (enkelt interview og gruppe)?

**Januar:**

17. Næstsidste version er klar og testes. De studerende holder møde med projektleder og projektassistent om resultatet og bliver enige om, hvilke rettelser, der skal være til den sidste udgave.

Sidst i januar afleverer de studerende og går til eksamen.

18. Projektleder laver et afsluttende interview med de studerende om, hvordan de har oplevet forløbet? Hvordan har de ændret holdninger? Hvad vil de bruge deres nye viden om mennesker i Nepal til?

Projektleder opfordrer de studerende til at fortsætte arbejdet med app’en og kommer også med forslag til nye apps og et frivillig-setup, hvor en mindre gruppe fortsætter arbejdet.

**Februar:**   
19. De studerende præsenterer deres app og deres brug af Design Thinking i en u-landssammenhæng for deres medstuderende. De studerende og projektleder laver også et oplæg på studieretningen ”Sundhedsteknologi”, som inspiration til de unge på denne uddannelse.

20. Projektleder skriver en artikel til DTUs nyhedsbrev med udgangspunkt i de studerendes oplevelser og målgruppens (de unge mødre og fædre i Nepal)s oplevelse af de studerende. Videoerne redigeres og lægges på www.skoleliv-i-nepal.dk og DTU.dk   
  
21. En gruppe på minimum fire frivillige (ud af den samlede gruppe på 20) fortsætter arbejder med app’en som frivillige i foreningen.

* **Hvordan øger indsatsen mulighederne for at målgruppen/målgrupperne kan deltage, handle og finde fælles løsninger for en mere bæredygtig verden?**

App’en (og tegneserien) er et konkret eksempel på, hvordan man som (ung) dansker kan handle og gøre en forskel for mennesker i udviklingslandende og på den måde skabe en mere socialt bæredygtig og retfærdig verden. Vi vil i forlængelse af indeværende indsats søge om midler, så app’en kan rulles bredt ud i praksis i Nepal. Men lige meget hvad så vil app’en blive brugt af vores nepalesiske samarbejdspartnere og SIN vil drifte app’en fremover, så de studerende vil at deres arbejde og handlinger går en forskel også udover den tid projekter varer.

* Hvordan vil I opsamle erfaring og læring undervejs og efter indsatsen?  
    
  Vi vil interviewe de unge omkring deres oplevelse af forløbet tre gange i forløbet og filme interviewet.

Hvilken ny viden om fattigdom og udvikling får de undervejs og hvordan forholder de sig til denne viden og til deres eget udgangspunkt?  
  
Derudover vil vi evaluere på, i hvor høj grad de unge ændrer deres oprindelige ideer og de refleksioner vi observerer undervejs i deres process.

**Metoder**

* Hvordan vil I inddrage stemmer fra udviklingslande i indsatsen?   
  Vi vil inddrage stemmer fra syd i form af ca. 15 nybagte mødre/gravide fra fattige familier og deres mænd (hvor dette er muligt). De bliver interviewet om deres situation og oplevede behov for viden om sundhed, og de afprøver løbende versioner af app’en. Desuden spiller projektassisten en væsentlig rolle som ”veluddannet sundhedsperson og tolk”, da hendes oplevelse af udvikling, sundhed og fattigdom bliver en ny kilde til viden for de studerende.
* Hvilke(t) udviklingsland(e) relaterer indsatsen sig til? Nepal. Primært Kathmandus slumkvarterer, hvor vores samarbejdspartner har et sundhedsprojekt.
* **Hvordan vil I sikre, at de budskaber, som I formidler gennem indsatsens aktiviteter, er nuancerede og konstruktive og skaber forståelse for de grundlæggende årsager til de temaer, som indsatsen vedrører?**  
    
  Konstruktiv kommunikation vil fremgå eksplicit i vores oplæg til målgruppen (vi har tidligere lavet opgaver til udskolingen hvor vi præsenterer konstruktiv kommunikation i udviklingsspørgsmål). Men det er vores erfaring, at når man arbejder med design-thinking, så er man meget optaget af det faktuelle og ser ikke i så høj grad andre som ofre (man designer jo til aktivt handlende mennesker). Vi vil desuden gennem interviews og refleksionsdiskussioner med målgruppen diskutere, om de i starten havde en mere stereotyp holdning til fattigdom og om den har været præget af en ikke-konstruktiv forståelse af fattige mennesker, som ofre mv.
* **I hvilket omfang benytter I jer af nye metoder og/eller nye samarbejder?**  
  Der er tale om en partner vi tidligere har brugt som leverandør af kurser, og som vi sidste år lavede et løsere app’ samarbejde med. Men det er nyt for os at lave et tæt samarbejde omkring design-thinking modellen (personaopbygning og app-testning).

1. Supplerende finansiering

**OBS besvares kun hvis der indgår supplerende finansiering i indsatsen.**

Hvis der indgår supplerende finansiering i indsatsen, skal der tages højde for følgende:

* Hvis der er tale om supplerende finansiering, der understøtter indsatsens konkrete aktiviteter, skal de aktiviteter som understøttes af den supplerende finansiering være beskrevet i ansøgning og budget.
* Er den supplerende finansiering sikret på ansøgningstidspunktet?
  + Hvis nej, skal redegøre for, hvorfor I vurderer at være realistisk at rejse midlerne.
* Er den supplerende finansiering en forudsætning for gennemførelse af aktiviteterne?
  + Hvis ja, kan CISU først endeligt godkende ansøgningen, når I dokumenterer, at I har sikret den supplerende finansiering.
  + Hvis nej, skal I beskrive, hvordan indsatsen kan gennemføres uden den supplerende finansiering.

Bemærk: I må kun medtænke supplerende finansiering som kan bogføres under indsatsen og

som vil indgå i det samlede afsluttende reviderede regnskab for indsatsen.