

Oppgave 2:

Design en som ungdom liker og bruker, uten å bli avhengig, og ingen skal tjene masse penger på den.

	Mål	Hvordan få til det? Appen bør ha denne type innhold / design / algoritme:
1	Appen er utformet slik at ungdom berre går inn på den når de kommer på at de har lyst til det. De kjenner ikke press om å måtte inn.	
2	Appen er utformet slik at ungdom bare blir værende i den så lenge de har tid. Eller en avtalt lengde tid.	
3	Ungdommene slipper å kjenne på kjøpepress.	
4	I tillegg vil vi ...	

Appen sitt navn: _____