

1 Bilag

1.1 Belbins teamroller

PV – Få styr på projektet

Planlægning

- Initierende problem – 15 / 10
- Problemanalyse & problemformulering – 14 / 11
- Løsning (metode) – 14 / 11
- Udvikling – 7 / 12
- Dokumentation – 12 / 12
- Konklusion – 14 / 12
- Afslutning og aflevering – 18 / 12
- Procesanalyse – 22 / 12

Værktøjer

- Trello
- Github
- Latex
- Google docs

Trello er til opgaveadministration.

Git er til version-control

Docs er til fællesrettelser

Latex er det system vi skriver rapporten i.

Roller

- Kontaktperson: Lasse
- Referent: Skiftende rolle
- Ordstyrer: Skiftende rolle
- Leder: Anton og Morten

Gruppen har taget en rollemodels test:

Kristian Træhold: Formidler og Specialist

Christian Grunberg: Formidler og Organisator

Mathias Ibsen: Formidler og Specialist

Lasse Gadegaard: Organisator, kontaktskaber og formidler

Mathias Pihl: Organisator og specialist.'

Morten Rask: Organisator, koordinator, opstarter, afslutter, specialist.

Anton Christensen: Koordinator, opstarter

Rollebeskrivelser

Formidler: Social personlighed som er meget diplomatisk og løser konflikter.
Specialist: Har en stor faglig viden indenfor et område. Fokuserer på sit arbejde.
Organisator: Sørger for at tingene er i orden, og at vi har en tidsplan.
Kontaktskaber: Social person der holder styr på kommunikation, og alt det formelle.
Koordinator: Leder som tager beslutninger, og uddelegerer opgaver
Opstarter: Er god til at sætte folk i gang, og vil hele tiden lave noget
Afslutter: En der kan samle trådene, og ikke lader et projekt løbe ud af tangenter
Idemand: En person som altid ser nye muligheder og er en god debatstarter.

© 2002 by 3Circle Partners, Inc.

Portions of this material are © Belbin & Associates. Used here with permission. All Rights Reserved.

		Kristian Træholt	Mathias Ibsen	Mathias Pihl	Morten Rask	Lasse Gadegaard	Anton Christens	Christian Grunbe	Team Member 8	Team Member 9	Team Member 7		VOID	SURPLUS	# in Top 3	Best Rank	#1 Role	# in Bottom 3
Organisator	PL	4	3	5	3	1	4	3				PL			4	1	1	0
Koordinator	ME	3	5	9	1	8	1	5				ME			3	1	2	2
Opstarter	SP	9	7	8	2	4	2	7				SP			2	2	0	4
Idemand	SH	7	8	3	6	9	9	9				SH			1	3	0	5
Kontaktskaber	IMP	5	6	6	8	2	8	8				IMP			1	2	0	3
Analysator	CF	8	9	2	7	6	3	6				CF			2	2	0	3
Formidler	CO	1	1	7	9	3	6	2				CO			4	1	2	2
Afslutter	TW	4	4	4	5	5	7	4				TW			0	4	0	1
Specialist	RI	2	2	1	4	7	5	1				RI			4	1	2	1

Kommentar til skema:

Vi kan se, at der generelt er en fin fordeling af roller, hvor den eneste som ikke er grøn er "afslutter", men her ses der at mange gruppe-medlemmer har denne som 4 og 5 prioritet. Det er derfor oplagt at tage denne i fællesskab. Derudover har vi 3 roller der er i SURPLUS. Her skal vi være opmærksom på, at der ikke bliver lavet for meget dobbeltarbejde, og at vi alle går i samme retning.

1.2 Samarbejdsaftale mm.

Hvordan benytter gruppen resultaterne fra læringsstilttestene til at gruppemedlemmerne lærer bedre "til og fra hinanden" (Peer læring)?

Vi har fået en forståelse for at folk lærer og opfatter tingene på forskellige måder. Vi skal derfor være åbne for forskellige forslag, og have en accept for at folk lærer på forskelligt. Derudover skal vi inkorporere de forskellige læringsmetoder i vores gruppearbejde, hvor personer der f.eks. lærer bedst ved "forklaring" – også får en mulighed for at forklare hvad personen har lært for andre.

Hvad vil i gøre i gruppen, hvis der opstår konflikter, som kræver en løsning?

Vi skal finde frem til kernen af konflikten. Vi diskutere efterfølgende problemet, hvor vi har en ordstyrer som styrer slagets gang, og alle får derefter lov til at udtrykke deres mening/holdning om problemet. Derefter kan man finde eventuelle ligheder og forskelle, og derudfra finde en løsning på konflikten.

Hvordan ser gruppens samarbejdskontrakt ud?

Vi møder hverdag kl 8:15 og begynder gruppearbejdet 8:30. Hvilket vil sige, at man har 15min til "fri leg" – og sociale samtaler.

Normal arbejdsdag: 8:30 – 16:15 med mulighed for ændringer hvis ALLE er enige.

Vi vil lave et mål for hver dag. Altså en dagsorden for hvad der skal nås.

Man SKAL informere "inden" mødetid hvis man ikke kan møde til tiden.

Vejleder:

At vi foreslår, at vores arbejds papirer bliver delt over google docs. og vejlederen har derefter mulighed for at kommentere i google docs. Vi laver en redigeringsaftale med vejlederen.

Lav en Agenda til hver møde

1.3 Mail korrespondence

Fra: XX

Sendt: 6. november 2015 13:36

Til: Lasse Fribo Gadegaard

Emne: SV: Semesterprojekt om lamper - AAU

Hej

Det at se en lampe i 3D gør ikke at man ser lyset. Nogle af vores producenter laver allerede 3D modeller af deres lamper og endda sådan at man kan se lampen med lys i. Jeg har lige vedhæftet Artemides udgave af fremgangsmåden.

Men derfra til at se hvordan lyset er i et konkret rum hvor farver, højde mv. har indflydelse på lyset gør at det bliver en ekstrem kompleks størrelse der kræver komplicerede belysningsberegningsprogrammer som f.eks. DIALux. Lysberegning handler primært om lysmængde og ikke om lyseffekt.

Kunder har svært ved at forstå hvilken lyseffekt lampen giver. Det er jo to-siddet. Dels vil de se hvordan lampen ser ud i rummet og dels vil de se hvordan lyseffekten er. Første del klarer flere producenter. Hvis man så bagefter at man har sat lampen ind som 3D model burde man lave et lag over billedet hvor producenten så har taget et billede af et rum hvor man kan se skygger mv. Eks Tom Dixon. Det er det jo ikke lampe man køber men ofte lyseffekt og lampe handler jo om at forme lyset og lave skygger. At sætte en Tom Dixon lampe ind i et rum gør ikke at du kan se skyggerne.

Det er blevet en kompliceret proces at producere en lampe ift. EU lovgivning i dag så jeg har svært ved at se at producenterne vil koste endnu flere penge til produkter til privatmarkedet som måske kun køber en lampe til 3000 kr. som ofte kun interesserer sig for den laveste pris og ikke den bedste service og rådgivning. Så producenters incitament til ligge investeringer hos privatkunder er meget begrænset. Mange laver end ikke et fritskrevet billede af deres lampe. Og igen Tom Dixon anvender en klar halogenlyskilde. Hvis du sætter en klar kultrådslyskilde hvor filamentet er længere giver forsat skygger men på en blødere måde da lyset er delt ud på en større overflade. Hvis du sætter en mat lyskilde i forsvinder skyggerne næsten helt. Pludselig er løsningen bare komplekst og når en producent så har 4000 varenumre. Samme lyskilder laves så i 3 farvetemperaturer. Med vores adgang til varesortiment giver det 2 mio. billeder dokumenter som skal indhentes. Så er vi der hvor det begynder ikke at hænge sammen tidsmæssigt når nethandlen handler om at være først ift. googlesøgninger mv. Hvem har lyst til at give bedste rådgivning ift. lyseffekter hvis man ender på side 20 når folk søger på google?

Løsningsforslag modtages derfor med kyshånd da kompleksiteten er desværre nem at se.

I må selvfølgelig også gerne vores udtagelser.

Med venlig hilsen / best regards

XX

Belysningskonsulent

Fra: Lasse Fribo Gadegaard [mailto:lgadeg15@student.aau.dk]

Sendt: 6. november 2015 11:19

Til: XX

Emne: SV: Semesterprojekt om lamper - AAU

Hej

Vi er meget glade for at I vil bidrage til projektet. Indtil videre har vi analyseret problemet:

Forbrugeren kan ikke visualisere, hvordan lyset udbreder sig fra en lampe uden at købe og installere lampen.

I problemanalysen har vi undersøgt interessenter, begreber, placering og teknologier til problemet.

Ud fra dette har vi valgt at fokusere på e-butikker, der sælger indendørs lamper til brug i erhverv eller private hjem.

Vi har netop udarbejdet den endelige problemformulering, hvor udkastet lyder som følgende:

Hvordan kan man lave et værktøj til e-butikker som vha. raytracing, visualiserer belysningen fra indendørs lamper for kunderne?*

** En teknik til at simulere lys og lave et billede af en 3D-model.*

Vi skal nu til at udvikle en løsning til problemet, og hertil har vi lavet en simpel skitse (Se vedlagt billede) af den ide vi har på nuværende tidspunkt.

Som vist på skitsen, er ideen at lave et produkt som gør det muligt for kunderne at se nogle lamper og deres belysning i et interaktivt 3D-billede på e-butikken.

Vi tænker at forbrugeren skal kunne gøre følgende:

- Vende og dreje billede, så de kan se lampen og belysningen fra flere vinkler.
- Se lampen med forskellige pærer (evt. angive farvetemperatur i Kelvin)
- Skifte den kontekst som lampen visualiseres i (f.eks. forskellige rum/møbler)

Pga. tidsbegrænsning forventer vi ikke at lave hele løsning, som produkt, men blot implementere de mest studierelevante dele.

Dog skal vi stadigvæk præsentere en færdig løsning i rapporten.

Det vi nu ønsker jeres respons på, er følgende

- Jeres tanker omkring ideen, som løsning på problemet.
- Forslag og ønsker til forbedringer af ideen.
- Jeres accept til, at vi i rapporten må inddrage jeres udtagelser anonymt.

Med venlig hilsen,
Lasse Gadegaard

På vegne af
Gruppe B2-28
Software, AAU

Fra: XX

Sendt: 5. november 2015 15:43

Til: Lasse Fribo Gadegaard

Emne: SV: Semesterprojekt om lamper - AAU

Hej Lasse

Det lyder til at være et meget spændende projekt.

Som primær detailforretning med projektafdeling lever vi af konsulentarbejde ved at give rådgivning omkring hvordan lys forandre sig ift. til lofthøjde, farver, armatur, lyskilde foruden at der er en subjektiv mening om hvad godt lys er.

Der er overraskende mange der gerne vil se lyset inden de køber lamper. Man kan dog undre sig over at samme kunde køber både køleskabe, vaskemaskiner mv. uden at stille krav til at prøve tingene før de køber varerne selv om disse produkter koster lige så meget som de lamper vi sælger. Kunder har åbenbart et specielt forhold til lys.

Har i allerede valgt teori, metode og empiri?

Jeg tror godt vi kan hjælpe jer. Eneste krav er at data herfra bliver anonymiseret og vi får et eksemplar af opgaven når den er skrevet.

God dag

Med venlig hilsen / best regards
XX
Belysningskonsulent

Fra: Lasse Fribo Gadegaard [<mailto:lgadeg15@student.aau.dk>]

Sendt: 5. november 2015 15:06

Til: XX

Emne: Semesterprojekt om lamper - AAU

Hej XX

,

Vi er en gruppe på Aalborg Universitet, som er i gang med et projekt om visualisering af lamper.

Vi arbejder med følgende problemstilling:

"Forbrugeren kan ikke visualisere, hvordan lyset udbreder sig fra en lampe uden at købe og installere lampen."

Vi har fokus på e-handel, og ønsker at tilbyde e-butikken et værktøj som gør det nemmere for kunderne at visualisere, hvordan lyset breder sig ud fra en lampe (f.eks. hvilke skygger, mønstre og farver som lampen udsender).

Derfor søger vi nu e-butikker, som ønsker at bidrage med viden og informationer omkring e-handel med lamper.

Hvis I er interesserede i at medvirke i projektet, så skriv venligst tilbage på mail: lgadeg15@student.aau.dk

Med venlig hilsen,
Lasse Gadegaard

På vegne af
Gruppe B2-28
AAU, Software

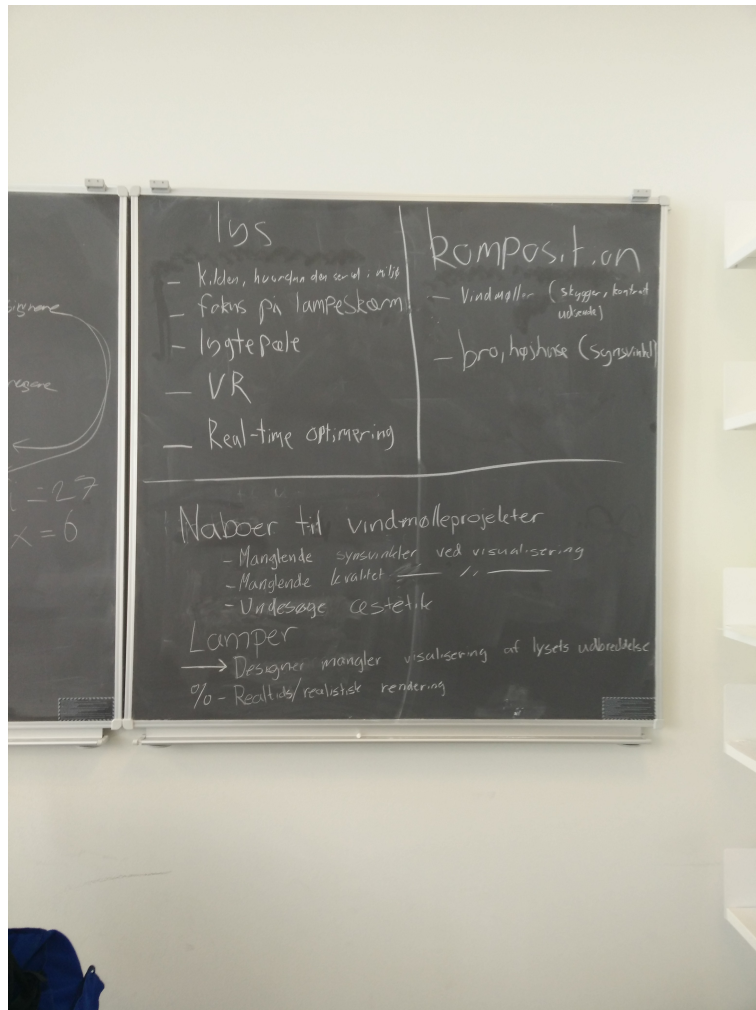


Figure 1: Billede af første brainstorm