

# Interview with TC Electronic:

Subject 1 – 46:06

**Da i udviklede konceptet for TonePrint appen, hvordan besluttede i jer så for hvilke funktioner der skulle med, og hvordan de skulle designes?**

00:22. Jamen der er ligesom forskellige trin, eller forskellige niveauer i TonePrint appen. Ja faktisk blev der kun lavet en mobil app til at starte med hvis eneste formål var at man kunne beame artist toneprints til pedalene. Og samtidig der var der på web siden der var der mulighed for at man kunne, jeg ikke huske helt om man kunne beame fra web siden eller om man kunne, faktisk med usb, det er jeg faktisk lidt i tvivl om, men så på et tidspunkt der lavede vi så editor, hvorfra vi så lavede det sådan, at ud over at man kunne tilgå de forskellige parametre i effekterne, så kunne man også hente Toneprints fra artisterne der over USB, så der kommer det ind der. Og så til at starte med der var editoren faktisk ikke beregnet til mobil enheder. Og så har vi hele tiden, der helt fra starten der har vi haft en virtuel front som kun har været tænkt kun til udviklings formål, helt til at starte med, hvor vi har adgang til alle mulige forskellige, både de parametre, som brugeren også har adgang til i editor delen af toneprint appen i dag, og derudover også en række andre parametre og funktioner om systemets tilstand som der er relevante for dem der udvikler et produkt. Så fra starten der har det jo været tænkt at der skulle være, at der ligesom er de her forskellige niveauer, der er tre niveauer i TonePrint pedalene. Den ene det er pedalene stand alone, i sig selv, hvor man kan dreje med nogle forskellige lyde og så er det egentlig det. Og så det næste niveau det er så at man kan overføre artist toneprint eller bruger toneprint ind i, egentlig vil jeg i første omgang bare sige artist toneprint til de ledige toneprint slot der er, så på den måde kan man ligesom få lidt mere fleksibilitet i pedalene, uden man behøver at sætte sig ind i hvordan man skaber en lydeffekt. Og så det tredje niveau, det er så hvor vi åbner op for at man får adgang til de fleste parametre, der har direkte adgang til at gå ind og ændre i lyden, og det er så editor delen i det. Så i starten havde vi ikke den der tilgang til at man selv kunne lave, der var det ikke sådan rigtig så meget det der var en del af det, men der er så efterhånden det der er koblet på mere og mere.

**03:27. altså som udgangspunktet der var det så Artist toneprints, så skal det så forstås på den måde at så i starten så var idéen fra jer at man skulle kunne lyde som sin ynglings guitarist, og så det der med User toneprints, at man selv kunne lave noget fra bunden var det så kommet på senere?**

03:43. Ja. Du kan sige det med at man selv kunne have adgang til at ændre i parametrene det er sådan der har været tidligere i vores andre effekt apparater. Hvor der ligesom har været et væld af parametre til rådighed, der har det så været preset, har man kaldt det på det tidspunkt, hvor der har været nogle factory presets og nogle user presets i apparaterne. Så man havde altid de her, det kunne for eksempel være der var 100 factory presets som man havde adgang til hvor vi så have fået nogle forskellige kunstnere til at lave dem, men det var egentlig ikke markedsført så meget med kunstnere, der var det måske også i højere grad nogle presets som vi selv har lavet for ligesom at demonstrer forskellige lyde og forskellige muligheder i apparatet.

**04:38. hvor mange kunstnere havde i egentlig med på det her projekt fra starten af?**

04:46. Det kan jeg faktisk ikke huske. Men der har nok været snes stykker eller sådan noget. Vi havde jo da vi introducerede den første Flashback, der var det jo sådan jo ligesom den vi regnede med skulle tage den

største markedsandelen, og der havde vi jo så faktisk god kontakt til guitar teknikeren for ham der er guitarist i Deep purple. **Det var steve mores ikke?** Jo, der havde vi så faktisk god kontakt til hans guitartechniker og gennem det fik vi jo så faktisk god kontakt til steve mores selv, så der har været et godt samarbejde fra starten der, og så blev der så lige så stille koblet flere og flere på. Og det er jo også en del af strategien ved at vedligeholde interessen for produktet, det er jo at ved jævne mellemrum at kunne puste nyt liv i den ved at få nogle nye kunstnere til at, altså at lave et nyt TonePrint sammen med dem. Så vi kan blive ved med at holde liv i den gode historie omkring produktet.

**06:00. Nu sagde du i havde de her tre stadier som udviklingen nærmest er gået igennem, fra bare at være en pedal, til at have beaming og overførelser, og til at man selv kan lave. Hvordan har i taget de beslutninger om at tilføje de features, altså først til det med artist og så til det med at man selv kan editere?**

06:22. Det med at selv at kunne editere. Altså det grundlæggende niveau hvor der kun er de på pedalen som man kan se på knapperne, hvis vi kun lavede det så adskilte vi også jo ikke så meget for konkurrenterne. Og det dybeste niveau hvor man har adgang til selv at redigere parametrene, det er jo sådan vi har haft det traditionelt med vores andre effekt apparater, men det kræver jo normalt at der er en form for menu system i den, hvor man har et display hvor man kan vise en parameter, som egentlig kan være ret komplekst, der er der for mange parametre til at man kan have knapper til dem alle sammen. Så det var ligesom hvordan finder vi en eller anden mellem vej, og det var så ligesom det at TonePrint konceptet det udviklede sig til. Vi havde jo egentlig tidligere haft nogle pedaler hvor vi også havde prøvet at sige, vi vil gerne have en pedal uden menu display, men med mange indstillings muligheder. Og det havde vi ikke fantastisk stor succes med, det kan der være flere andre årsager til også, den var måske også lidt dyre og sådan noget, men vi kunne se at de havde ikke rigtig potentiale, og at den vej at gå var ikke så stor forretnings potentiale, så vi bliver nødt til at gå mod noget der ligesom appellerede lidt mere bredt til guitarister, også dem som der ikke. Du kan sige det der ligesom lidt er strategien med det her, der er jo at vi ligesom kan appellere til guitarister på tre forskellige niveauer. Nogen som bare skal have en pedal der skal lyde godt, og egentlig ikke rigtig forholder sig så meget til hvilken muligheder der er i den, men bare at den skal lyde godt til det behov de har. Og så dem som er meget nørdet og som gerne vil have fingerne ned i det hele og indstille det hele, men så også samtidig det her med at appellere lidt mere bredt og sige kan vi på en eller anden måde appellere til nogen som måske ikke har så meget teknisk viden men for eksempel gerne vil prøve en hel masse forskellige muligheder af så måske også nogle som har nogle idoler som de ser op til og det er jo meget der her med at vi får de der kendte guitarister på banen også.

**09:02. Nu bevæger vi os jo egentlig også ret meget ind på vores næste spørgsmål om det her med hvordan jeres viden om jeres brugere og hvordan det har påvirket Toneprint konceptet og appen her? Det lyder også til at i også her har forsøgt at ramme lidt bredt altså vi vil gerne prøve. Det her med at i deler dem op i forskellige brugergrupper, vi vil gerne måske prøve at please dem her ved at de har den her mulighed og de mere tekniske de kan så gå helt ned i editor appen og indstille range og så videre, og for de lidt mere nybegyndere kan de gå ind og vælge brows by artist, som i, at det er ham der jeg skal lyde som.**

09:37. Det er netop det her med at jo mere erfaren bruger man bliver så åbner der sig ligesom nogle flere muligheder i produktet, hvor det ikke har været nødvendigt at man har skulle forholde sig til det tidligere. Det er sådan også meget det der er tanken i det igå.

**09:59. men altså, så den her viden her, eller den her intention med at designe på den her måde, hvor kommer den egentlig fra? Der er jo selvfølgelig de forskellige sociale medier og sådan noget hvor man har meget kontakt med brugerne.**

10:15. Ja man kan sige selve Toneprint konceptet, der har jeg ikke. Jeg tror der er svært at bare lige sætte en enkelt finger på hvordan det kom, men det er måske mere sådan noget som ligesom er blevet til når vi har snakket om det her, fordi vi tidligere har lavet nogle produkter som var meget avanceret hvor man havde adgang til meget og man kunne se at der var mange som der ikke kunne forholde sig til detaljerne. Vi valgte også at de spørgsmål vi har fået ind fra brugere i vores support så kunne vi se at der var nogle ting hvor vi som teknikere syntes det var åbenlys, men så stiller de spørgsmål til det, de kan slet ikke. Altså sådan noget med at forholde sig til sådan noget som signal støj forhold og indstille input og output gain i apparatet for at optimere signal støj forholdet gennem apparatet det er der ikke ret mange der egentlig kan forholde sig til. Så det er en af de der support spørgsmål som vi har kunne tag og det er jo så en af de måde vi får input fra brugerne ind på. Og så er der så også det med, når vi har været i kontakt, i særdeleshed (navn - marketing) har været en hel del i kontakt med de forretninger, han har været ude i de forretninger som sælger vores produkter og snakke med dem om hvad er det egentlig hvad folk de efterspørger hvad er det for nogle produkter der sælger godt, hvad er der fokus på i salgs situationen. Så det er også et input vi har taget med ind.

**11:59. Det giver selvfølgelig også god mening. Selvom Toneprint appen er et ret unikt produkt, har i så draget inspiration fra andre interne eller eksterne produkter? Interne har du vist allerede været lidt inde på, med de tidligere systemer i lavede.**

12:18. Ja der havde vi ikke selv lavet et computer program til at kommunikere med det, på det tidspunkt har vi haft en ekstern til at lave en, jeg tror man kalder det en midi editor til det. Det han har lavet, jeg tror han er fra canada, ha har lavet et koncept hvor han så har lavet sin egen store udgave som var meget fleksibel, og den kunne man så købe, og så lavede han så en special udgave til forskellige producenter hvor man havde adgang til at gå ind og indstille parametrene, men det var stadig at så gik man adgang til alt det som man har kunne indstille i selve apparatet ved hjælp af menu systemer og tekst display. Det har så været kommunikeret ud i en app, som der så har fyldt et helt skærmbillede. Plus at der har været mulighed for at lave, at det at man har mere disc plads har jo så ligesom givet en mulighed for at man har kunne lave hele biblioteker med en masse presets og sådan nogle ting. Så det er så egentlig det vi har haft tidligere. Vi har ikke haft på samme måde, i hvert fald ikke til guitar produkter haft noget som vi selv har været med til at skrædder sy på den måde, til et bestemt produkt. Vi har haft det i forbindelse med, men det er så ikke så meget i forbindelse med guitarister, men i forbindelse med nogle lydkort vi har lavet, der har der jo været lavet drivere og en app til PC og Mac, for at man har kunne styre det. Der har vi så i en overgang snakket om, fordi, i forbindelse med den der lavede vi, der var multibånds kompressor og reeverb og de her connect lydkort vi lavede der var der bygget en effekt del ind i, og der blev der udviklet en bestemt betjenings interface, til at sætte nogle af parametrene. Der var der to forskellige tilgange, det ene var at man ligesom havde et parametre rum, hvor man ligesom kunne i to dimensioner ved at kunne flytte et punkt rundt, altså lige som i en graf, så kunne man indstille to eller tre parametre på en gang. Og den anden var sådan lidt mere wizardagtigt hvor man ligesom havde en matrix og så prikkede man ud, hvad skal det her anvendes til, er det ligesom hører vokal eller er det en lille tromme også ligesom på den måde få hjælp til at vælge nogle indstillinger. Så det var noget af det vi havde med i overvejelserne da vi lavede Toneprint appen til at starte med. Men altså det arbejde med at vælge det ud, det er ret omfattende så derfor valgte vi det fra og sagde vi at i første omgang der præsenterer vi bare de parametre der i første omgang bare er der, og i første omgang bare som sliders, nu har vi så senere bygget på, fordi det er. Det var

nemt for os at sætte slidere på alle parametre, men det er nødvendigvis ikke så nemt for folk at forstå, så derfor er vi begyndt at lave at nogle parametre indstiller man ved hjælp af nogle kurver. Men det er jo igen noget som der er blevet bygget på for det er jo noget, det er mere kompliceret at implementere og vi havde så i første omgang fokuseret på at få grundsystemet til at virke, og så tilføje nogle features der gøre det lettere senere.

**16:11. Hvordan fandt i, havde i det fra nogle undersøgelser eller havde i fået noget feedback med det her med at der var problemer med aflæsningen på slidere?**

16:21. Jamen det er noget. Jeg tror generelt så har folk, alle de her mage parametre det har de fleste svært ved at forholde sig til. Så det er egentlig mere hvor vi har tænkt på, når ja hvordan man, Hvis man nu har en equalizer så er det jo også som, vi har jo også selvfølgelig ladet os inspirere af mange af dem hvor det er at det er rent computer programmer, at der er en grafisk repræsentation af parametrene og der har man så lige som et frekvens respons og så kan man trække i det, og så er det jo oplagt at så gøre det på samme måde.

**17:11. Hvis vi lige går sådan lidt ned i appen her, vi har jo selvfølgelig allerede snakket rigtig meget om den, hvis man så overveje hele selve informations strukturen den her som den ser ud på nuværende tidspunkt, hvordan har i så besluttet jer for at den skal se ud på den her måde, med at man har en liste her over og man hvis man så gå ind i det så har man så en beskrivelse af det pågældende her inde, hvordan har i så besluttet jer for den her struktur?**

17:36. Jamen den nye version af appen har jeg faktisk ikke været involveret så meget i omkring design i hvordan den skulle se ud. Fordi det er, hvad skal man sige. Tidligere der havde man faktisk, altså den første version af appen der kun kunne beame, den havde vi nogle eksterne til at lave og den første version af editoren, der havde vi en ekstern til at lave det grafiske design og så stod (navn - programmør) for implementeringen af det. Og nu her i forbindelse med vores nye projekt, som de laver her nede i det andet team der har vi så valgt at sige at der er appen så vigtig en del af produktet så det har fået højere prioritet og blevet en del af, altså en større del af det at udvikle produktet, at appen så bliver betragtet som en del af produktet, så er der blevet allokeret mange flere resurser til det, så vi har jo nu tre og en halv der faktisk sidder og laver app.

**19:00. Ja jeg kender så (navne) som sidder og programmere og så sidder (navn) så og programmere android versionen her inde. Okay så der er faktisk sådan lidt, de er lidt spræt sådan fysik, i at de ikke sidder i samme rum. Ja, og der er så fordi (navn) er den halve, for den anden halvdel af hans tid laver han så noget som er mere relevant for vores team.**

**19:26. Du siger at den tidligere app fik i designet udefra og den der kører lige nu den har i selv designet?** Ja der tror jeg faktisk at det er (Navn – designer) der har lavet det meste af designet.

**19:49. Jamen hvis vi så lige går lidt videre. Hvis vi nu forestiller os det her TonePrint community her, hvilken data vil du så mene der er nødvendig for at få det her med User TonePrint til at fungere effektivt? Og hvordan vil du mene at sådan en data skal kategoriseres og struktureres, for jeg kunne forestille mig at der kunne komme rigtig mange User TonePrints.**

20:10. Jamen der holde jeg sammen med (navn), der holde jeg jo en workshop her for et par år siden hvor vi havde inviteret nogle forskellige guitarister ind som havde, vores krav det var at de i hvert fald selv skulle have prøvet at lave TonePrints. Så der var der så, jeg tror der har været seks eller sådan noget, seks syv stykker der meldte sig til eller sådan noget. **Er det den du har nævnt i den opgave du har sendt til os?** Ja og der prøvede vi så at køre dem igennem en workshop, eller en fokus gruppe har det jo nærmest været, hvor vi fik dem til at kigge på, altså noget af det som vi havde i fokus der var jo hvordan bruger de sociale medier

i forhold til deres udøvelse af musik, det var egentlig ting vi havde fokus på for at se, jamen hvad er det, og så finde ind til hvad er det, hvordan brugte de sociale medier og hvilke sociale medier. Og det er så nogle år siden så der har virkeligheden så flyttet sig i den tid, blandt andet så var soundcloud en af de vigtige ting, og jeg kan egentlig ikke huske om myspace os, nej jeg tror egentlig myspace var kørt ud, men jeg tror at soundcloud er ikke rigtig en så vigtig en del lingere, er mit indtryk. Men det var vist meget omkring facebook, hvor der var en del der brugte det, og så var der meget andre forskellige fora, special brugere som der brugte også. Så vi kiggede, for ligesom at undersøge lidt hvordan kommunikere de med hinanden og bruger sociale medier, så tænkte vi efter følgende hvordan kunne vi bruge det til noget og så integrerer det på en eller anden måde, og ja så har det jo hængt lidt i luften siden da. Og så spurgte vi også lidt ind til hvad de syntes der var vigtigt, og noget af det vi kom frem til der det var at, lige som at have en måde, at når man lavede et TonePrint, så skulle man have, så skal de kunne, ikke kun på en simpel måde kategoriseres og sættes i nogle begrænsende rammer. Så det vi snakkede om den gang allerede det var at sige, jamen hvad så hvis man lavede et system hvor man lige som baserede det på at man satte tags, man havde stort set frie muligheder for at sætte tags på TonePrints, i stedet for ligesom at vælge at det skulle være jazz eller heavy metal, eller et eller andet. **Så du mener ligesom at kunne give dem sit eget tag, fuldstændigt brugerdefineret?** Ja det kunne jo også være noget som ikke nødvendigvis blev nødt til at gå efter hvilken genre det var, du kan sige så kunne man åbne op for et vælg af muligheder. Man kan så sige at det der kan være udfordringen det er så hvis folk de finder på nogle tags som egentlig dækker over det samme, måske kan det være forskel i hvordan man staver det, eller lige formulere tagget. Så det kan være en udfordring. Noget vi også snakkede lidt om det var at sige om man nu kunne hjælpe folk lidt på vej, at give dem nogle valgmuligheder uden at begrænse dem, så det var den ene del. Den anden del som de lagde meget vægt på, i hvert fald dem vi havde inde der, det var det med muligheden for at fortælle, ligesom at promovere sig selv, ligesom at fortælle en historie om sig selv, det er jo ligesom også en del af, så det med hvad for noget udstyr man har, altså det med at have en profil side hver, hvor de lige som kunne fortæller hvad for noget udstyr de har, det var noget fokus gruppen i hvert fald. Nu skal man jo være opmærksomme på at i fokusgruppen kan der jo ske nogle sociale interaktioner som gøre at den kan stikke af i en retning, men det som de snakkede om, i hvert fald en del der, det var det her med at jeg gerne ville kunne fortæller om hvad for noget udstyr det er at jeg selv har.

**24:32. Altså man kan sige at det lægger sig lidt op ad det her med at når man går ind i et artist toneprint så kommer der også den her fine tekst beskrivelse med og det føre mig sådan set meget fint videre til, hvis vi lige holder os ti toneprint appen igen, med hvordan har i besluttet jer for hvordan de her tekst beskrivelser, hvordan det skal præsenteres og hvad der egentlig skal stå.**

24:56. Jamen det er i højere grad marketing der tager sig af det indhold, typisk er det en fra marketing, det kunne eksempelvis være (navn) som der har været ude og lave en TOnePrint sammen med en guitarist og så gætter jeg på at han formulere hvad der skal stå bagefter, jeg ved faktisk ikke præcis hvem det er ser står for at formulere det. Men det er jo sådan at den del af det, det er jo meget en marketings opgave, marketings ting og formidle indholdet.

**25:33. men igen, idéen med det, det er sådan lidt at hvis man, uden man kender Toneprintet eller guitaristen på forhånd så kan man let komme inde i det og se hvordan er udgangspunktet egentlig her antager jeg lidt at, okay det er så sådan her, altså så kommer man vel også hurtigere i gang med at prøve dem?**

25:50. Ja helt sikkert. Også det med at lave forskellige appetitvækkere på det ikå', typisk der har vi, når vi har lavet det så har der jo været, ligesom flere elementer i det til at supplere toneprintet som jo er kerne dataene, som er parametre indstillingerne. Så har der jo været dels den her tekstbeskrivelse af det og så

har der jo typisk altid også været nogle stillbilleder som ligesom dokumentere at det har foregået og så sommetider har der været suppleret med video sekvenser, som så også har været med til at dokumentere at det er forgået. Så det er ligesom at få formidlet kerne indholdet af dataene på en måde som gøre det lidt mere let tilgængeligt, for det var ligesom, at hvis man nu bare fik af hvide en liste med forskellige parametre det var indstillet til, så ville vi ramme forkert i forhold til de tre forskellige niveauer af brugere, hvor vi vil ind og have fat i dem der måske ikke er. **Dem der ikke er så editor entusiastiske?** Ja lige præcis. Så vi skal sørger for at når vi kommunikere så tale lidt til den målgruppe der er, så det er ligesom en del af det her med ligesom også at have videoer og det her, jeg gætter lidt på en lidt følelses ladet beskrivelse af de her TonePrint, hvordan de er blevet til og sådan noget, så man kommunikere i øjenhøjde med dem der er målgruppen.

**27:26. I forhold til den her workshop du snakkede om eller fokus gruppe interview, er det så noget i er gået videre med, den information i har indhentet gennem det, eller er det noget der er faldet lidt hen fordi communityet stadig er på tegnebrættet?**

27:46. Ja, jeg vil jo så der har der jo ligget et stort arbejde i at få redesignet og implementeret et redesign af tonePrint appen, så der har fokus ligget i meget høj grad. Men ellers mest, nu er (navn) jo rejst men ellers har jeg jo prøvet, at resultatet for den her fokusgruppe har jeg jo prøvet at fortælle til så mange lejligheder i organisationen som muligt, men jeg er ikke sikker på om den sådan formelt set er blevet taget med.

**28:24 nu tænkte jeg lidt på. Du nævnte det her med at lave de her tags for at kategorisere, og den måde man kategorisere inde på toneprint appen lige nu, der kan du enten brows by artist, eller så er der guitar bas, altså der er produkt, guitar, bas og artist og det er så i princippet de tags man kan sætte på det. Og det var så bare om i havde taget noget med i overvejelserne om de her tags som de havde snakket om?**

28:50. Det ved jeg faktisk ikke hvordan. Den del af arbejdet har jeg ikke rigtig rørt. Så det du nævner der det er måske mere nogle kategoriseringer, mere end det egentlig er nogle tags. Så det var egentlig noget vi fik ud af den fokusgruppe det var at vi skulle være opmærksomme på at åbne op for nogle muligheder for ikke at begrænse folk.

**29:17. var det første gang i lavede det, de her undersøgelser, dig og (navn), eller lavede i også det op til første app eller editor eller beaming app?**

29:30. Nej der lavede vi ikke, der havde vi ikke, ikke sådan på den måde. Der har det mere været at (navn) har haft en idé om, en grov idé om hvordan det har skulle være, og så har fået en ekstern design ind som har stor erfaring med at designe brugerinterface til computersystemer, grafisk brugerinterface og til lyd relaterede programmer til at lave det design. Og der havde vi så nogle bestemte ønske om hvordan det grafiske udtryk skulle være, og det er hun så kommet med bud på.

**30:13. Nu startede vi jo lidt med, i forbindelse med at formulere de her spørgsmål med at lave en heuristisk evaluering af toneprint appen, og der sidder vi så med de forskellige platforme, jeg sider med en Iphone, han sidder med en Android og så sidder vi også med nogle desktop versioner, og der fremgik sådan lidt forskelle, nogle små nogle store, hvad lægger ligesom til grunder for de her forskelle? Du kan jo sige der er lidt fysisk afstand i mellem dem, man kan jo give et eksempel. På Android versionen var der en søge funktion og det fandt jeg eksempelvis ikke på Iphone versionen. Skal man forstå det som et skridt i de her iderationer her eller ligger der noget mere til grund for de her forskelle? Eller skal man måske tage fat i dem for at spørge om det**

31:01. Ja og lige præcis det der, det tror jeg mere er, det er mest den individuelle programmørs kunstneriske evne der er kommet til udtryk. **Det havde jeg også lidt på fornemmelsen nemlig.** Fordi det

som vi havde. Grundlegende for den her app, for at det skal være nemt at have den på tværs af platforme, så har vi brugt et framework som udgangspunkt er platform uafhængigt, hvor vi programmerer det i C++, og det stiller så nogle forskellige muligheder til rådighed, og så skjuler integrationen ned mod operativsystemet neden under. Men det har så i praktisk vist sig at i nogle situationer giver det simpelthen en for langsom interaktion, især hvis man skal scrolle igennem en lang liste. Så er det simpelthen så sløvt at det er uanvendeligt. I en overgang der prøvede vi det, men fik simpelthen så meget kritik for det, så vi blev nødt til ligesom at tage det op til revision. Så derfor har vi i dag, ligesom det overordnede del af det er baseret på det her framework, men der er så enkelte elementer hvor vi benytter native integration til de enkelte OS.

**32:34. Hvad heder det. Den her kritik, eller selvfølgelig hvis det også har været positiv feedback selvfølgelig, Jeg gætter på at det er noget som marketing de sidder lidt og skriver med folk om, om det så er på youtube eller om det er TonePrint junkies eller hvad det er.**

32:49. Det kommer an på hvad for en del af det. Fordi når det er sådan at det er lidt mere support relateret ting, så kan det godt være en supporter der for den ting. Marketing de tager sig mere af, hvertfald sådan det er nu, tager de sig mere af markedsføringen af tingene gennem facebook, på vores egen facebook, så den kritik der er kommet ind der er jo kommet ind til marketing og dermed også ind til (navn) som der var produkt og forretnings chef.

**33:32. Hvordan kommunikere i den her feedback internt, hvis der nu ligesom er en der sidder med det her med at svare kunder på de værste sociale medier.**

33:49. Den måde vi er gået over til det de senere år det har vi, især i forbindelse med at det her det er blevet mere en aktiv del af det udviklingsforløb vi har, at vi har flere udviklere alene til at side og lave app så bruger vi Dira til hvor man lægger issues ind i eller ønsker. **Og det kan så også være noget man tager direkte fra en bruger?** Det kan det sagtens være, så skal der bare følge en beskrivelse med, med en reference eksempelvis, så når man skal prioritere det, har det grundlag som man prioritere det ud fra. **Og der tager i så højde for de her kommentar der kommer ind, altså feedbacken?** Ja.

**34:49. Hvis vi bevæger os lidt videre, nu ved jeg jo også fra mit praktikophold her at SCRUM er en meget stor del af den måde hvor arbejdsprocessen den ligesom forgår på hvordan vil du sige, hvordan har den haft en betydning for udviklingen af TonePrint appen?**

35:05. Nu var jeg jo ikke selv en del af det SCRUM team som laver den aktuelt, men tidligere der har det jo været, den gang (navn) var inde i det her team som jeg er på, hvor toneprint appen ligesom var en del af det teams arbejde at der blev der så opstillede mål for hver sprint for TonePrint appen på lige fod med de andre produkter der blev udviklet, og blev prioriteret i forhold til de andre produkter også, så det har jo været med til at give det prioritet på lige fod med andre produktudviklings projekter, og fået opstillet nogle klare mål, også få planlagt hvad er det der skal laves fra sprint til sprint. **Var det to ugers sprint?** To, tre ugers sprint.

**36:08. Det husker jeg lidt som at det var svært som UXer at holde det til tre uger, men det giver god mening for en programmør i hvert fald. Føler i at i har haft nogle begrænsninger eller udfordringer og hvis i har haft det, hvordan har i så kompenseret for disse, i forhold til TonePrint appen igen?**

36:26. Der var det jeg nævnte før hvor, fordi vi bruger det her platform uafhængigt framework at der er der ligesom nogle ting der ikke kan gå hurtigt nok i interaktionen. Så det har været en begrænsning som har gjort at vi ligesom har splittet det om så vi har en overordnet udvikling, som det kan man nok sige har været (navn), han laver den platform uafhængige udvikling, som køre på PC og Mac, og så lave (navn) det

som er IOS specifikt og (navn) det som er android specifikt. Så det har egentlig haft den konsekvens at vi har prioriteret at vi har skulle tage ekstra resurser ind for at kunne forbedre den oplevelse som brugere har, når de bruger produktet.

**37:38. Nu snakker du om at i, i løbet af den her SCRUM for opstillet krav specifik og mål som der skal nås, men mere hvis man ser det som dengang det var på tegnebrættet, hvordan har i så fået opstillet de her krav og de her ting som TonePrint appen har skulle kunne?**

38:05. I starten der, da (navn) var her, der var det ligesom ham der sagde at det her det skal den kunne og så har vi så kigget på, dem der har skulle implementere det, hvad er kompleksiteten i at implementere de forskellige ønsker, så det har været muligt at prioritere det. Og der har været nogle ting hvor vi har kunne sige at noget har været nødvendigt, altså en hvis rækkefølge har været nødvendig at implementere før noget kunne lade sig gøre. Og blandt andet, et eksempel er jo det her som jeg snakkede om før med at til at starte med der var alle parametre slidere, det var ligesom det her med at få det grundlæggende system op og kører vigtigt, og så sige at det næste skridt det var at vi gerne ville lave det mere brugervenligt, nemmere at forstå for brugerne, at vi kunne lave sliderne om til nogle grafer man kunne rykke i med nogle punkter i stedet for, så der er det ligesom kommet på. Altså været nedprioriteret til at starte med, selv om man stadig har et ønske, så er det så kommet på senere. Når det der lå over i prioriteringen er blevet gjort færdigt.

**39:24. Jamen så har vi jo vel bare et sidste spørgsmål, og det er bare. Vis du nu skulle nævne fem vigtige aspekter som vi to bør tage videre i udviklingen af et TonePrint community, hvad syntes du så det skulle være.**

39:40. Jamen der tænker jeg faktisk meget i den der, med udgangspunkt i den der fokusgruppe som jeg var med til at lave, som jeg ved en hver given lejlighed har prøvet at brede min rapport. Så altså vigtigheden i at tage udgangspunkt i hvad er det for nogle behov som det er brugerne har. Fordi det der ellers nemt kan ske det er at det går hen og ændre i tekniske prioriteringer i projektet. Og man kan jo sige det her med at kunne udveksle User TonePrint det er jo noget folk de har efterspurgt lige fra starten.

**40:27 Det er jo også sådan lidt at vi har også kigget på musictribe communityet, og det ligner også noget folk de generelt kommer med det her med, hvorfor kan vi ikke dele det med hindanen.**

40:35. lige præcis, og der har vi sagt, også noget af det vi har tænkt fra starten at, egentlig har vi bevist gjort det enormt bøvlet at, og lade hver med at fortælle noget om hvordan man gøre det i rent praktisk, fordi når vi så stillede muligheden til rådighed, så ville vi egentlig gerne have at det bliver styret i vores økosystem, man kunne ellers godt have forestillet sig, eller det kunne havde været relativt nemt at lave sådan at man kunne dele TonePrint, ved at dele gennem facebook. Rent teknisk kan det være meget nemt at implementere men så havde vi jo ligesom mistet kontrollen over hvordan, og sætte rammerne for hvordan folk de udveksler TonePrint. **For så er man selvfølgelig underlagt facebook's regler og hvordan de laver systemerne, og et vil måske være faurabelt at holde det økologisk.** Ja lige præcis. Og man kan sige, den måde at tænke på har jo så vist sig nu at være mere i tråd med den nye brugerinddragelses strategi, med det nye bruger community der er lavet på koncern niveau. Der har man jo faktisk en strategi om at alt væsentlig indhold skal ind og lægge i vores community platform så vi for trukket brugerne ind og bruge den community platform i stedet for at bruge eksempelvis facebook. Så der er der egentlig en del af den kommunikation der har kørt tidligere gennem facebook fra virksomheden er ophørt, og trukket ind i vores eget community.



**42:26. Syntes du egentlig at communityet skal det præsenteres om en forlængelse af den nuværende TonePrint app eller skal det være sin egen enhed?**

42:33. Jeg syntes det skal være. Altså for mig at se, hvis vi skulle have succes med at få folk til at bruge det, så skal det først og fremmest være let for dem at bruge det og det tror jeg den letteste, at den letteste vej vi kan lave for dem at bruge er at lave det godt integreret i TonePrint appen. Nu er det egentlig lidt helt tilbage fra da jeg havde den der fokusgruppe sammen med (navn) snakkede vi om det og brugte ordet som community og det skal vi nok være lidt forsigtige med tænker jeg, sådan lidt politisk set fra nu af, når vi har annonceret en anden form for community fordi ellers så kan der opstå misforståelser. Og der kan måske være et ønske om, et højere sted i organisationen at, nå det er noget community, så derfor skal det trækkes der ud og så kan vi risikere at det bliver trukket ud af TonePrint appen, og det skal vi være meget opmærksomme på.

**44:00. lige i forhold til den her fokusgruppe i lavede, var det første gang i var ude, nu siger du jo at (navn) tog nogle gange nogle beslutninger, men har i andre gange været ude ved brugerne og snakke med dem om hvad er det de vil have? Og det her med hvilke evner de har inden for det her med at bruge apps eksempelvis?**

44:26. Altså jeg har ikke, det er første gang jeg har prøvet at lave t fokusgruppe da vi lavede det, men ellers har jeg jo lavet brugertest nogle gange før også. **Så i har lavet brugertest på systemerne?** Ja og det var blandt andet en brugertest der første til at ditto looperen som vi har haft stor succes med, hvor vi havde, det var egentlig (navn) der havde en ide om at vi skulle ind på markedet for loopere for det så ud til ud fra salgs statistikkerne at det kunne være ret lukrativt og der havde vi ikke nogle produkter. Og der tænkte han i starten at vi godt kunne tænke os at vi skulle lægge ud med at lave et produkt der matchede det her konkurrerende produkt, og så sagde vi at vi kunne lave en brugertest på det her konkurrerende produkt og se hvad der så kom ud af det. Og konklusionen på det var så at det var alt for kompliceret for folk at finde ud af så derfor gik han i tænkeboks og kom så op med idéen om et ekstremt simpelt produkt, så der har det så været en direkte sammenhæng der, i det at have haft en brugertest har resulteret i et koncept for et produkt, som så endte med at være vores mest sælgende produkt nogensinde.

## Subject 2 – 23:36

**Da i udviklede konceptet for TonePrint appen, hvordan besluttede i hvilke funktioner der skulle være med og hvordan de skulle designes?**

00:32

Den kommer jo som en viderudvikling af den her virtuelle front, som vi brugte til at udvikle produkterne med. Et af hovedpunkterne dengang var, at vi kunne ikke lave en firmware opdatering af alle de her eksisterende produkter, så derfor var den nødt til at kunne virke med den funktionalitet ligesom vi udviklede i den virtuelle front.

01:01

Så vi tog et sub-set af det, den virtuelle front kunne og lavede det mere brugervenligt, men der var ikke nogen kundeinddragelse på det tidspunkt, som jeg husker det.

01:11 (Martin)

*Den her virtuelle front, var det noget i selv brugte til at udvikle produkter?*

01:18

Ja, det er sådan et udviklingsværktøj for at komme hurtigere afsted.

**Hvordan har jeres viden angående jeres brugere påvirket udviklingen af TonePrint appen, og hvor har i den viden fra?**

01:38

Ikke som jeg husker det.

01:42 (Martin)

*Her er der måske også lidt fokus på, at i kender måske allerede en masse guitarister, fordi der sidder nok også en del på kontoret. Har i på en eller anden måde vidst at folk måske har en eller anden forventning til det her, men altså uden at inddrage brugerne?*

02:02

Nu er min tidslinje nok også lidt forvrænget, men som jeg husker det, så kunne vi godt finde på at lave produkter, bare som vi mente, at kunderne vil have det. Der har ikke været en lang tradition for at inddrage brugerne, og det tror jeg også var det vi gjorde med det produkt. Vi kogte det ned til det, vi mente at kunderne ville kunne håndtere.

02:37

Sidenhen har der været scenarier, hvor vi har responderet på den feedback, der er kommet på forum for eksempel, men det har ikke været normalt at have forslag ud til kunderne, hvor vi har sagt *kunne i tænke jer det her? eller kunne i tænke jer det her?*

02:49 (Martin)

*Hvad kunne det være for en form for feedback?*

02:55

Eksempelvis, hvis der er nogen, der har klaget over noget, der ikke virker på vores forum. Jeg ved ikke, om jeg lige kan huske noget konkret, men det ville vi i hvert fald reagere på.

**Gjorde i noget for at målrette TonePrint appen mod bestemte brugergrupper, og hvordan gjorde i det i såfald?**

03:21

Nej, det har vi ikke.

**Selvom TonePrint appen er et ret unikt produkt har i så draget inspiration fra andre interne eller eksterne produkter, og i så fald hvordan?**

03:40

Vi har for eksempel med det her cloud noget, som vi sidder og arbejder på nu, der har vi luret lidt på de andre, hvordan de gør det, simpelthen for at få en føling af, hvad er den bedste måde at gøre det her på, så j det har vi.

03:58

I den ældre app har vi ikke, men der har heller ikke været så meget for 5-6 år siden. Der var ikke så mange konkurrerende produkter, og det er der egentlig stadigvæk ikke.

04:16 (Jeppe)

*Hvad så hvi vi snakker mere på konceptplan? Er der nogen ting, i har taget udgangspunkt i eller taget inspiration fra?*

04:22 (Martin)

*Det kunne også være fra andre domæner.*

04:25

Jeg ved ikke, om det lige er helt relateret til det, i spørger om, men vi har omstruktureret meget af appen, fordi vi ikke syntes, at UI'et spillede på IOS devices. Det har vi faktisk taget meget af kritikken fra kunderne til os. Det her design vi havde lavet og som kørte på tværs af platforme, det kørte ikke ordentligt. Så har vi lavet det sådan, at det var native UI på alle platforme, og det var respons fra kunderne, at nogle lister, hvor man scroller, de kørte dårligt. Så vi har på den måde indrettet os efter, at kunderne forventer en native fornemmelse på alle platforme.

**Hvordan besluttede i jer for informationsstrukturen i TonePrint appen, både set i forhold til menustrukturen og de forskellige måder de kan kategoriseres på?**

05:44

Der har (Subject 3) været meget inde over som brugerfladedesigner, og så har vi også gjort meget for at prøve ting af, og se hvad der virkede.

05:58 (Martin)

*Er det på prototype-niveau?*

06:10

Vi snakker nogen gange om, at det er lettere at prøve nogle ting i stedet for at sidde først og snakke om præcist, hvordan det skal være. Så hvis det er noget, vi vurderer, at vi hurtigt lige kan prøve nogle scenarier af, så kan vi godt finde på at gøre det, og så beslutte et eller andet.

06:29

Drømmescenariet ville jo være, at når jeg skal igang med at kode et eller andet, så har (Subject 3) allerede tegnet 14 forslag og besluttet, at det skal være sådan der, men sådan er det sjældent i virkeligheden. Så det er en ping-pong mellem dem, der er på holdet.

06:45

Så er det jo også altid sådan noget med, at nogen gange synes holdet, at de ved hvad kunderne vil have, og nogen gange er man uenige og siger, at man synes, man skal spørge kunderne, og så nogen gange er det chefen, der siger at vi gør sådan der.

**I har en meget stor database af både TonePrints, pedaler, kunstnere og videoer. Hvordan besluttede i jer for, hvordan i håndterer og præsenterer de forskellige data?**

07:32

Vi har snakket om, hvordan man kunne kategorisere tingen, og så var der nogle ting, der virkede oplagte. Fx, at kunderne gerne ville kunne sortere efter artister eller produkter, så det er nok en situation, hvor vi har vurderet, at det ikke kunne betale sig at spørge kunderne.

07:57

Så er der så også opstået sådan nogle underbegreber, og bare det, at jeg har svært ved at forklare det, er jo et dårligt tegn. Det er sådan noget med, at der godt kan være en sortering på et produkt, som ikke er et rigtigt fysisk produkt men som mere svarer til en effekttype, og det vi været meget forvirret omkring, når vi har diskuteret det, men det er egentlig bare en sorteringsabstraktion. Det her fysiske produkt vil jeg gerne have ind under en ny kategori, men det her fysiske produkt skal bare være under den samme eller have sin egen. Det er ikke noget, jeg har været med til at beslutte, og jeg har været forvirret omkring det, og jeg ved egentlig ikke om jeg helt er tilhænger af det, fordi jeg har det lidt sådan, at hvis tingene er svære at forklare, giver de også bare en masse bøvvl, når man skal implementere det. Der tror jeg ikke, vi er helt enige på holdet.

09:02 (Martin)

*Når du sidder og programmerer det, så har i vel en eller anden måde at håndtere en database på, kunne jeg forestille mig. Der er en sammenhæng mellem kunstner og pedal for det enkelte TonePrint, giver det nogle begrænsninger i forhold til, hvad man så kan lave?*

09:25

Den del er ikke noget, jeg har arbejdet med, det er Anders, der har det, men umiddelbart vil jeg tænke nej, fordi så vil vi ikke have gjort det.

09:42

Jeg husker ikke, at vi har haft nogen features oppe på bordet og så besluttet, at det kan vi ikke

fordi sådan og sådan.

**Hvilken data vil du mene er nødvendig for at kunne gøre et TonePrint community med User TonePrints effektiv, og hvordan vil du mene denne data skal struktureres og kategoriseres.**

10:14

Der tænker jeg, at den store opgave ligger i tags. Vi har snakket meget om, at man skal kunne tage TonePrints med kategorier, og det er jo en ret abstrakt ting, så det kræver nok en del arbejde at finde ud af, hvordan det fungerer.

10:26

Jeg tænker også, at det kan være sådan noget, hvor man bliver nødt til at køre nogle iterationer på det, fordi der jo ikke er nogen exact formel på det, gætter jeg på, at finde ud af, hvordan det kommer til at virke, fordi det bliver en ballancegang mellem ikke at få lavet et eller andet, der eksploderer fuldstændigt. Så tror jeg bare, at vi bliver spammet og overhovedet ikke kan overskue det, og så lige finde det de gerne vil have. Så tags, og produkter selvfølgelig, tænker jeg.

11:00

Så kan der også være noget i sådan nogle mekanismer som at rate andres TonePrints, men der skal man så også passe på det her med at det, der bliver rated højt kommer op, og så bliver det rated højere, og lige pludselig, så er det bare sådan en lille klump af højt rated TonePrints. Der har vi lurt meget på Fyres Effects, som har en app, der også har en cloud. Der syntes jeg umiddelbart, sidst jeg kiggede, at det lugtede meget af, at der var nogle enkelte lyde, der fik al opmærksomheden.

11:47 (Martin)

*Altså, så man faktisk mistede lidt fokus af dybden, fordi det kun var dem, der ligesom var i toppen?*

11:55

Ja, det bliver jo selvforstærkende.

12:00 (Martin)

*Kunne du have et bud til, hvordan man undgik det?*

12:07

For vores egen nysgerrighedsskyld, kunne man jo godt overveje at logge, hvor længe folk bruger et TonePrint, så vi kunne ende med at vide, hvilke af dem, folk faktisk brugte mest. Hvis det så ikke var de samme som dem der bliver rated højt, så kunne man begynde at kigge på, om man kan bruge det til et eller andet. Så vil man så også blive uvenner med dem med sølvpapirshatten på.

**Hvad ligger til grunde for forskellen på appen fra platform til platform? Eksempelvis informationen om ikke tilsluttet pedal, søge funktionen, video visning og TonePrint information samt beaming?**

13:00

Som udgangspunkt var UI'et jo lavet ens for alle platformene, fordi det tænkte vi var smart til at starte med, men sidenhen, også i forbindelse med at vi har fået native UI's på de forskellige platforme, så giver det nogen steder mening, at der kun er en liste til at scrollet i, hvis det er en telefon, og du holder den i portræt.

13:23

Så var der naturligt nok også nogen, der brokkede sig, når de var på store skærmen, at vi stadig kun havde en størrelse på appen, der svarer til en Ipad, men det var det, vi syntes var smart i starten. Tingene skal kunne være på skærmen, og man skal kunne udnytte hele skærmen.

13:52 (Martin)

*Hvad så med sådan noget som forskelle på Iphone og android? Vi kan se, at der er nogle få funktionaliteter, der var forskellige. Ikke noget, der var basic for at den fungerede, men der er eksempelvis en søgefunktion på android, som der ikke er på Iphone.*

14:12

Det er meningen, at den skal komme, men nogle af de forskelle skyldes, at det er Søren, der har lavet android versionen, og nogen gange, laver han lige en feature, som vi ikke har fået lavet, ellers vil jeg gætte på, at de forskelle, der kan være, er hvis fx tilbage knappen sidder i det ene hjørne på den ene platform og i det andet hjørne på en anden platform. Hvis folk har en forventning til, hvordan det skal se ud, så følger vi det.

**Hvad er formålet med tekstbeskrivelserne tilhørende de forskellige TonePrints, og hvordan beslutter i jer for, hvad der skal stå?**

15:04

Meningen er at informere folk og gøre dem nysgerrige.

15:22

Hvordan vi beslutter os for, hvad der skal stå, ved jeg ikke. Det er dem der er ude og lave det, der beslutter hvad der skal stå i den tekst.

15:32 (Martin)

*Hvis man så gjorde det ved et community, kunne du så forestille dig, at det ville være nødvendigt at begrænse folk, så de ikke opgave en helt roman i den tekst?*

15:44

Ja, det tænker jeg, der skal være et eller andet.

**Hvilken type feedback får i vedrørende TonePrint editoren, og hvordan bruger i denne feedback?**

Er allerede adresseret

**Til hvilken grad bruger i informationer, i får gennem TonePrint-junkies-facebook-siden,**

## **youtube eller music tribe community?**

16:05

Det er meget forskelligt. Jeg har et morgenritual med at sidde og læse forummet, imens jeg drikker min morgenkaffe, for hvis der er et eller andet, jeg tænker vi skal reagere på, så siger jeg det videre. Tit er det heldigvis noget, vi godt ved, som folk skriver derinde. Nogen gange kan det også bare lige være noget med at tjekke, om vi nu også har skrevet det i vores backlog. Så kan det være, at jeg bare skriver det i backloggen, og næste gang vi så broomer, kommer vi til den, og vi kan så vurdere, om den er mere relevant nu, hvis der er mange, der siger det. Og vi hører hvad folk siger derinde

16:42 (Martin)

*Er det så fra jeres music Tribe Community?*

16:46

Ja, det var så fra den, vi havde inden, men det er den samme database, der bare er blevet flyttet.

## **Meget har ændret sig op til den nuværende app. Hvorfor ændrede i både den grafiske identitet og flere features?**

.....

## **Hvilke positive og negative effekter har jeres SCRUM arbejdsmetode haft på udviklingen af TonePrint appen?**

17:18

Der har jeg ikke rigtig noget negativt at sige. For mig, uafhængigt af hvad jeg arbejder med, så er det jeg godt kan lide ved scrum, at man har en god fornemmelse af, at man arbejder på det rigtige. Det er ikke direkte negativt, men vi bruger meget det her med at spørge de andre, om de har brug for hjælp og så flytter os over. Helt ideelt set, ville alle kunne shuffle rundt og hjælpe de andre med hvad som helst, men sådan er det jo ikke helt, når folk alligevel har lidt forskellige kompetencer. Vi gør det nogen gange på hvert hold og hører om de andre har brug for hjælp, inden man sætter nye opgaver på, men påkører det mest sådan, at folk har deres egne opgaver og ser, om de kan nå dem. Man kan også se på vores burn-down, at vi når det som regel ikke.

18:08 (Martin)

*I forhold til sådan noget med UX, så kan det være svært at sige, afholder jeg lige en brugertest eller en lang undersøgelse, og hvis man så ikke når at indføre det, så vil det vel gå udover resten af udviklingsprocessen?*

18:30

Ja, der er jo altid afhængigheder, både på vores hold og sikkert også over på det andet hold. Man prøver at få fyldt sit sprint ud, og vi har faktisk snakket om her for nyligt, for at vi ikke sidder og stresser hinanden, at det måske nogen gange er bedre at have et lidt mindre ambitiøst mål i sprintet, men så sørge for, at der er opgaver, man kan falde tilbage på, når man venter på de andre. Nogen bliver stresset over at have for meget at lave, men man kan også blive stresset af ikke at have noget at lave, for der skal jo gerne være et eller andet, man kan flytte. Så det er en

balancegang, og det kan godt være lidt svært nogen gange. Det kræver i hvert fald, at man taler om det, og det synes jeg, vi er gode til.

### **Hvilke teknologiske begrænsninger har i haft under udviklingen af TonePrint editoren, og hvordan har i kompenseret for disse?**

19:26

Et problem vi har bokset med lige fra starten er, at vi kører det over det her MIDI-produkter, og det er jo noget, der hænger lidt i 80'erne hastighedsmæssigt, men sådan er det, og det har vi så også arbejdet os udenom ved at begrænse den mængde data, vi skal sende frem og tilbage. Men det er da en begrænsning. Det begrænser jo, hvordan man kan tegne sine ting, og hvor smarte og moderne, de kan være.

19:53 (Martin)

*Jeg kunne ikke lade være med at se, at på en af jeres andre apps, wiretap, at der kan man lave en connection direkte til pedalen med en trådløs forbindelse, er det blue-tooth, den kører på? Men i bruger en ledningsforbindelse, når det er TonePrint?*

20:24

Det er fordi, at alle pedalerne har ikke bluetooth, men til vores næste produkter kommer der bluetooth. Skulle der dog komme MIDI over bluetooth, så er det ikke sikkert, at det kører hurtigere. Det fede ved MIDI er, at der ikke er nogen driver, der skal installeres til vores produkter, det kører bare. Det er mega plus, for der er jo ikke nogen, der gider drivere. Vi gider ikke vedligeholde dem, og folk gider ikke installere dem.

20:55

Der ville det bare være fedt, hvis der kom eksempelvis en opdatering til MIDI, der udnyttede hele båndbredden på USB, og det kan også godt ske, at der gør det, men det kan vi ikke vide. Det ville i hvertfald være oplagt.

### **Hvordan opstillede i kravene for TonePrint appen, både konceptuelt og design mæssigt?**

.....

### **Hvordan opstillede i målsætninger for TonePrint appen? og hvordan sikrede i jer, at disse blev nået?**

21:27

Det lød meget ambitiøst (#Jokes). Det er jo et gratis produkt. Jeg tror aldrig vi har haft et mål om at sælge X-antal af dem, og jeg har nogen gange været inde og kigge på, hvor mange, der brugte dem, men det er ikke noget, vi har haft noget mål om. Det er jo et produkt, der er supporteret, de andre er jo fysiske produkter, så man kan nok også kun gætte på, hvor mange flere produkter, vi har solgt, fordi vi har den her. Det ved jeg ikke, vi har ikke målt på det som sådan.

22:01 (Martin)

*Det blev heller ikke sat, at nu går vi efter, at alle skal downloade sådan en app, fordi det er fantastisk?*



22:08

Nej

**Hvis du skulle nævne fem vigtige aspekter som vi bør tage med videre i udviklingen af et TonePrint Community, hvad skulle det så være?**

22:36

Jeg er lidt i tvivl, om det så er et rigtigt svar på spørgsmålet, men jeg synes det er vigtigt, at vi ikke genopfinder tingene, altså at det bliver undersøgt på forhånd, hvad gør de andre? Og det behøver ikke engang at være i forhold til guitarprodukter, men hvad er best practice, og hvad virker for dem, der bruger det? Og så tager udgangspunkt i det, så vi ikke tror, at vi skal til at opfinde et eller andet, fordi den falder vi nogen gange i, synes jeg.

23:03

Og så den vi var inde på tidligere med at få vurderet, hvordan man sørger for, at der bliver en passende mængde data, ikke for meget og ikke for lidt, og at folk kan finde det, de finder vigtigt.

## Subject 3 – 31:11

**Og jeg vil egentlig gerne starte ved TonePrint appen her. Da i udviklede konceptet for den hvordan besluttede i jer for hvilke funktioner der skulle med, og hvordan de skulle designes?**

00:19. Altså sådan helt for starten af så var det jo egentlig meningen at TonePrint appen sådan set bare var et bibliotek hvor vi bestemte hvad der skulle ligges op og så kunne brugeren vælge det TonePrint de skulle bruge og så beame det ind igennem deres guitar, og i den første version var der ikke nogen editor eller noget som helst, det var bare content som vi lavede og som brugeren så kunne hælde i sit produkt. Så har der så siden hen været udviklet en separat editor som udnyttede det samme bibliotek, men hvor man så ud over TonePrints så kunne udvælge nogle templates som man så kunne editere i.

*01:04. Spørger om hvad spørgsmålet var igen da han ikke kunne huske det og var bange for at være kommet til at gå ud af en tangent. Spørgsmålet bliver læst op igen.*

01:11. Altså selve editor delen fra starten har jeg ikke været involveret i, men altså sådan jeg har forstået det så er TonePrint editoren egentlig oprindeligt et udviklings værktøj som vi har brugt her til at udvikle produkterne, og det er så blevet pakket ind i noget UI og der er valgt funktionalitet til og fra, efter hvad man så har valgt der har været relevant brugeren og stille på. Og lige præcis den del, det er jo individuelt fra produkt til produkt hvilket parametre man skal kunne stille på, på det givet produkt. Det er jo i sidste ende product manageren der bestemmer hvilke parametre der skal være tilgængelige. Men der ud over sådan feature mæsigt i editoren, så det jo sådan noget vi alle sammen kommer med idéer, på holdet og der kommer også massere af bruger input. Vi følger med i fora og på facebook, hvad folk de efterspørger. Og alt det bliver så samlet i en pulje hvor vi så prioriterer hvad syntes vi er vigtigt og hvad er så relevant.

**02:44. Nu siger du noget af det her med bruger inputs, hvordan har jeres viden angående de her brugere påvirket TonePrint konceptet, eller appen selvfølgelig.**

02:55. Altså det har jo det sådan at, vi kan jo godt se. Det er jo ret tydeligt at se hvad det er folk de efterspørger mest. Nu for eksempel det her med et community og dele og sådan noget, det har jo lige fra da vi udgav TonePrint appen fra starten af, så har det jo været en forespørgsels, så det har vi jo hele tiden vist at det bliver vi nødt til at lave på et eller andet tidspunkt for det er det aller flest brugere de spørger efter. Jeg ved ikke hvorfor det har taget så lang tid og komme der til, men det har jo været en prioritering og spørgsmål om resurser, at det så kommer snart.

**03:46 Nu tænker jeg rent design messigt, altså konceptet for det design, altså UI design, hvordan er de beslutninger egentlig, er de beslutninger bare rent gut feeling eller har der været en ide om hvad brugerne måske ville kunne lide?**

04:05. Nej. Altså det design som vi har nu, det er et som jeg har strikket sammen ud fra nogle forskellige ting, noget som jeg syntes så godt ud og gav mening. Altså det tidligere design vi havde det var meget simpel. Hvis man for eksempel skulle vælge imellem nogle forskellige settings, der var kun en type kontrol og det var en slider man kunne køre fra side til side, og den skulle man både bruge til at vælge en værdi eller on and off, eller vælge en eller anden setting, og det syntes jeg personligt ikke gav så meget mening så derfor udviklede vi så, lavede det om så man kunne bruge tre forskellige parametre vælgere. Og jeg tror at grunden til at det i starten var lavet meget simpelt det var at vi vidste sådan set ikke, de parametre der blev hevet ud af pedalen, vi vidste ikke hvad det var, de havde bare nogle væredier og så et eller andet interval imellem dem, så vi havde egentlig ikke rigtig nogen mulighed for at hvide, hvad er det her egentlig for noget data vi skal lave ind i pedalen, så derfor blev vi nødt til at sætte nogle regler op for hvordan den her

parametre den skal altså vises med en bestemt type vælger. Så der har været nogle ting som jeg tror man bare ikke har været opmærksomme på at det giver mere mening at vise en værdi i en eksempelvis en drop down menu eller en on/off knap. Det var der på det tidspunkt ikke taget stilling til, der var ikke nogen dedikeret folk til og have en mening om det.

**06:20. Altså nu har du selvfølgelig siddet med meget af Ui'et, er der for eksempel blevet gjort noget for at målrette TonePrint appen mod bestemte brugergrupper, og hvordan er det i såfald gjort?**

06:35. Nej altså det er ikke. Det er lavet på sådan lavet lidt på en gut feeling. Nu har jo selv siddet med det og det jeg har gjort da jeg skulle i gang med at lave UI til det, det er jo at browse rundt på og så på forskellige metoder og indstille parametre på og finde noget som jeg syntes gav mening. Det er jo ikke sådan at jeg har spurgt brugere "syntes i det her ser, giver det mening at vise det på den her måde", det er egentlig umuligt sådan jeg syntes det giver mening. Så der er ikke sådan set lagt meget research i den del af appen, ikke fra min side i hvertfald.

**07:29. Nu kan man jo sige at TonePrint appen er jo et ret unikt produkt på markedet, har i draget noget inspiration fra interne, såvel som eksterne produkter, i udviklingen af det?**

07:42. nej. Altså vi har jo i organisationen har vi jo andre. Vi har jo et TC helicon produkt som måske godt kunne minde lidt om det, men det er jo alligevel ikke så avanceret som TonePrint editoren er. **(Hvad heder det?)**. Tror det heder Voice support, ved faktisk ikke en gang om det eksistere mere. Men så hvidt jeg ved er der ikke andre produkter i organisationen som der, i hvert fald ikke som jeg kender til, som sådan ligner det. Det er i hvert fald ikke noget som vi har kigget efter eller fået inspiration fra, ikke lige sådan som jeg ved.

**08:42. Vis vi så lige dykker lidt ned i selve appen og den her informationsstruktur som der er i TonePrint appen både set i forhold til menu strukturen, og de forskellige måder som de kan kategoriseres på, hvordan er det blevet besluttet at det skulle se ud på den måde?**

08:58. Jamen, det har egentlig også været ud fra sådan en gut feeling. Det med vores TonePrint bibliotek det har jo været splittet ud og lagt sammen igen sådan at på et tidspunkt var det bare sådan at alt hvad vi havde lavet under TonePrint, det var under en menu, og så kunne man filtrere det efter bas og guitar. Fra starten af der kunne man filtrer efter bas og guitar, og så fordi vi havde det her begreb som der hed templates som egentlig var et andet TonePrint format, og det lå sådan lidt for sig inde i den første editor, og så egentlig også fordi vi skulle på et tidspunkt sjonglere sådan lidt rundt med TonePrints sådan på lidt kryds og tværs, så blev vi nødt til at samle de her formater, og strømline det mere sådan de her templates de blev mere synlige. *(Han beder om at få spørgsmålet igen)*. Jeg tror egentlig bare at vi tog et valg, at vi har de her TonePrints og dem kan vi kategorisere på de her måder. Der er noget der er User TonePrints og der er noget der er officielle TonePrints, og dem prøver vi så lige at holde lidt adskilte.

**10:53. Vis vi så bevæger os lidt mere over i sådan noget med et community, hvilken data vil du mene er nødvendigt for at kunne gøre sådan et community med user toneprints effektivt, og hvordan vil du mene at sådan en data skal kategoriseres og præsenteres?**

11:08. det syntes jeg er virkelig svært, fordi, folk de kan jo finde på at søge på alle mulige forskellige ting. Altså en ting er jo når man søger efter et delay TonePrint eller en reverb TonePrint, men som skaber af TonePrints kan man jo syntes det er alt muligt. Det kan være man syntes den her overklang, den er sådan lidt Surf agtig, det er ikke sikkert at alle andre syntes den er surf agtig. Det vi har snakket om det er at, når man laver en eller anden søgning på et TonePrint så vil vi lave en eller anden prioritering efter hvad folk har kaldt deres TonePrint og hvordan de har beskrevet det, så der skal være sådan en prioritering af hvad

popper der op først når jeg søger på Surf reverb, eller et eller andet. Hvor vigtigt er det så folk har kaldt den det, eller de har beskrevet den som det, der laver vi en eller anden prioritering for det er vildt svært og vi vil også gerne gøre det nemt for brugeren og ligesom at beskrive deres TonePrint. Det skal ikke være sådan at folk er nødsaget til at sætte det i en eller anden kategori, for at folk de kan finde det. Tænker også det ville være træls for folk hvis de skulle putte alt for meget praktisk arbejde i at få folk til at finde deres TonePrint, ved at give dem tags og beskrivelser og hvad beskrivelse vi nu har.

**13:20 selvfølgelig. Det mest ideelle senarie er vel også at man bare kaster et eller andet afsted og man så bare siger "se hvad jeg har lavet".**

13:26. Ja, men der skal jo også være nogen der finder det. Jeg tænker også at man kan abonnere på brugere og man sådan kan få af vide hvis en bestemt bruger har lavet et nyt TonePrint, så der er mange overvejelser.

**13:46. Er der nogle paralleller du føler man kan drage. I har jo allerede en kæmpe database i den nuværende TonePrint, altså både med Artist, pedaler og forskellige prints de har lavet. Er der nogle paralleller man kan drage fra hvad i gøre med de professionelle artister, og hvordan man så kan gøre det med User TonePrints? Altså hvordan alt den her struktur, hvordan man skulle præsentere den her struktur for ligesom at gøre det lige så effektivt og lige så nemt som det er nu at finde artists TonePrint.**

14:20. altså. Jeg tror ikke vi vil lave nogle kategorier til at starte med. Jeg tror nok vores mål det er at lave en søge funktion som er så effektiv så det forhåbentlig virker. Fordi jeg har ikke lige kunne finde ud af hvis man kunne strukturere det ellers. Også fordi vi vil egentlig gerne undgå at folk de skal kigge alt for mange gange for at komme ind til et eller andet. Også med at filtrere, skal man ligge til, eller trække fra, eller hvordan skal man ligesom snævre sig ind til det man ligesom gerne vil have, og der håber jeg at vi når frem til en søgefunktion der er så effektiv at man ret hurtigt finder det man søger efter.

**15:20. vil du så kunne forestille dig at den søgefunktion den er så effektiv at den kan gå med videre over i artist TonePrint og templates.**

15:31. Jeg tror faktisk det er mening at den skal bygge på tværs af platforme. Det kan jeg faktisk ikke helt huske. Jeg tror det er meningen at den skal kunne søge på tværs af de der kategorier, men jeg er ikke sikker på det.

**15:52. Det giver lyst ti at spørge, hvis man nu bare forestiller sig et helt hypotetisk TonePrint community, skal det så stå som en del af appen, eller være sin egen ting?**

16:00. Det skal være en del af TonePrint appen.

**16:07. I vores forberedelse til at lave de her spørgsmål her, så kiggede vi på appen, både som ios og desktop og android version, og der fandt vi lidt forskelle fra platform til platform, kan du sige lidt om hvad der ligger til grund for de her forskelle.**

16:25. En ting der helt sikker er medvirkene til at det er forskelligt det er at, vi har jo en kerne af funktionalitet som bliver delt på de tre platforme, og det bliver så delt op til noget UI som så er platform specifikt. Vi prøver at bruge, som for eksempel IOS native UI og androids native UI til det, og på desktop er det sådan lidt mere frit, for der bruger vi så et JUICE specifikt UI. Så der er mange ting man får foræret på de forskellige platforme og så kan man så set på desktop, så skal man måske ligge lidt mere arbejde i at gøre ting lækkert med animationer og sådan noget, der kan det ligesom virke lidt mere skrabt fordi der ikke er fansie animationer og swipes og sådan noget.

**18:00. Uafhængigt af hvad plat form man sidder på, når man er inde og vælge TonePrints kommer man ind på den her meget fine side med textbeskrivelser, og i nogle tilfælde er der også videoer. Men i forhold til de her tekstbeskrivelser, hvad vil du så sige formålet med dem er og hvordan har i besluttet jer for hvad der skal stå.**

18:18. Jamen det er jo typisk hvis vi er ude ved en artist og lave et TonePrint, så bliver det skudt noget video og der sidder en og kigger videoen igennem og ser hvilke overvejelser der bliver gjort og hvordan lyder det egentlig og så sidder der nogle marketing folk og skriver en beskrivelse ud fra det typisk. Og hvis der ikke findes noget video så kigger man på TonePrintet, hvordan er det lavet og spørger måske den der har været ud og lave det, hvorfor gøre i det sådan der og hvis der er nogle ting som ligesom undre en i nogle settings, som får man ligesom sparet frem og tilbage med dem der har lavet det og hvorfor de har gjort sådan og sådan. Og så syntes jeg det er vigtigt der er en beskrivelse, for der kommer jo simpelthen så mange TonePrints. Så det kan være svært at få et indtryk af et Toneprint ved bare at spille på det, for der er jo bare i yderpositioner. Der tror jeg bare det er rat for brugerne at kunne læse en kort beskrivelse, hvad er der egentlig gjort af overvejelse i det man har lavet det her TonePrint.

**19:57. I hvilken grad for i Feedback fra nogle af jeres sociale medier, det kan være TonePrint junkies, youtube eller music tribe communityet?**

20:09. Vi har jo den der TonePrints junkies, som alle os udviklere også er medlemmer af. Så der får vi regelmæssigt besked om hvis de skriver noget, eller efterspørger et eller andet, så det er typisk der og ellers så har vi vores Beta testere som typisk vil teste appen inden vi laver et release og udover bug reports, så er der altid feature request som der bliver puttet ned i banken. **Nu siger du selvfølgelig banken der men den feedback i får, hvordan bruger i den, hvordan dokumentere i så de her feature ønsker.**

21:00 De ligger jo der og vi har jo vores planlægning og der prioritere vi jo altid hvad er vigtigst og der er det jo et spørgsmål om hvad efterspørge folk mest og hvad er hurtigst at lave. Altså hvis der er en lille feature som ikke helt så mange efterspørger men som er hurtig at lave så vil vi typisk nok lave den, men det her med community det har der jo også været rigtig mange der har efterspurgt, men det har jo bare været en kæmpe stor opgave, så nogle gange kan den jo godt blive nedprioriteret i forhold til nogle af de her lavthængende frugter. Men det er den feature som vi overordnet arbejde hen imod.

**22:00. Nu har jeg jo selv været her i praktik og har jo været en del af teamet og set arbejdsgangen, men hvis du nu med dine ord skulle vælge de effekter du syntes SCRUM har på udviklingen af TonePrint appen, hvad vil du så se som styrker eller svagheder ved det?**

22:21. Jamen altså en helt klar styrke er at man holder fokus på det der er vigtigt og vi er alle sammen med til at prioritere hvad der er det vigtigste, og se hvad er de delopgaver der er i at udvikle en bestemt feature. Så det er ligesom et rigtig godt værktøj til at holde styr på tingene. Vi har jo ligesom en lang backlog af opgaver der skal laves og der er det et godt værktøj til at kigge det igennem og rykke det op og ned i prioriteringer. Jeg ved ikke om der er nogle ulemper ved det, det syntes jeg egentlig umuligt ikke der er.

**23:19. Det ligger ikke noget voldsomt pres eller noget?**

23:23. Nej det syntes jeg ikke, og vi er også meget realistiske med at hvad kan vi nå, og hvad kan vi ikke nå, og hver gang vi starter en sprint så kigger vi på om det er noget vi kan nå, og hvis der er noget vi ikke kan nå så bliver det taget ud, og det kigger vi også løbene på i løbet af en sprint, og hvis man kan se at det her det kan man ikke nå, så må man tage det ud og gemme til senere, så på den måde er der ikke noget pres på den måde.

**23:53. DU nævnte på et tidspunkt at da i gik fra den gamle app til det nye at der interfacemæssigt vare de her parametre, at man kunne indstille dem, at nu gjorde i det på en ny måde. Men var der ud over det nogen forskel i at gå fra at have Editor på computer og have en beaming app, til nu at have det hele samlet, og så har det jo fået en helt ny grafisk identitet jo. Hvad var overvejelserne, var det bare for at give det et frisk pust, eller?**

24:25. Nej altså, opgaven i det var egentlig hovedsageligt at få editoren ned på en telefon. Og når man får editoren op på en computerskærm, så fylder den ret meget, så egentlig for at man kunne få alle de her editor parametre ned på en lille skærm, så var det ligesom også nødvendigt at få dem ned på nogle andre formater. Altså man kunne sagtens lave en editor side med de same type parametre som der var i den gamle app, men du vil bare få en lang side, og det vil være uinspirerede at skulle side med 25 slidere i en høj liste. For at få et bedre overblik og for at få en bedre indikation af hvad det er man skruer på og også for at gøre det mere kompakt, så har vi lavet det om sådan at det passede bedre på en lille skærm.

**25:40. Føler du at der har været nogle teknologiske begrænsninger under udviklingen af appen?**

25:46. Jamen eksempelvis det her med, da jeg lavede. Mit første oplæg på at lave de her tre forskellige slidere typer, så lavede jeg et oplæg på det og så snakkede jeg med mine kollegaer og så sagde de, at det der, det kan ikke lade sig gøre, vi har ikke nogen information om hvilken type sådan noget det skal være. Og det syntes jeg sådan set var lidt irriterende, så jeg blev sådan ved med at spørge om "kunne man ikke gøre sådan og sådan, og hvad nu hvis man gjorde et eller andet", nu kan jeg ikke huske hvordan vi kom frem til det, men så endte det med at det måske godt kunne lade sig gøre alligevel. Så der er jo altid nogle tekniske begrænsninger, men der har jeg det lidt sådan at så må man prøve at være lidt kreativ og vedholdende. Men der er jo altid tekniske udfordringer, altså ikke kun i det eksempel, men det syntes jeg vi støder på hele tiden.

**27:11. Hvordan har i opstillet målsætninger for TonePrint appen, og hvordan har i sikret jer at de er blevet nået?**

27:20. Det gøre vi jo med vores SCRUM system og med de inputs vi får fra brugere, det er jo hovedsageligt det der driver det. Og så plus vores interne folk der kommer med idéer. Det er hovedsageligt det. Og målet der er så at lave det her community, og med bruger login og det er så det store mål.

**27:58. Hvis du nu skulle fem, eller det kunne også være tre vigtige aspekter som vi bør tage med videre i udviklingen af Toneprint communityet, hvad syntes du så det bør være. Fuldstændig fri fantasi nu.**

28:10. Features eller? **Det kunne det godt være, det kunne være design, det kunne være koncepter. Vores projekt indtil videre er lidt en åben bog, så det kunne være hvad som helst der falder dig ind.**

28:26 jeg forstår faktisk ikke helt spørgsmålet. **Altså er der nogle vigtige aspekter som vi bør tage med videre i udviklingen af et community. Et eksempel kunne være, nu snakkede du jo selv om det her med at kategorisere, det kunne være et aspekt, at man skal huske ikke at sætte bokse op.**

28:51. Jeg tror det vigtigste aspekt der er at man lytter til hvad det er brugerne de efterspørger. Og det syntes jeg faktisk i en hvis grad vi gør, man kan jo godt sige at det at deling af TonePrint og et community det har været efterspurgt nærmest fra dag et, så er der jo gået rigtig lang tid før at vi ligesom har taget huld på det, men altså hvis man ikke efterkommer brugernes ønsker i sådan et produkt så finder folk på noget andet, og det vil vi egentlig gerne undgå. Lige nu har vi sådanset været lidt hældige med at, eller ikke hældige, men det er sådan at TonePrints de er lidt svære at få ud af ens system og dele og redigere videre på, så derfor er der ikke skabt noget eksternt community endnu, hvor folk de ligesom redigere hindandens

toneprints, heldigvis, det var noget vi i hvert fald gerne ville undgå at det var noget folk de gjorde. Vi villr gerne yde den tjeneste at folk de kunne dele deres Toneprints og det håber jeg da på at vi stadig når at gøre. Det er sådan på TonePrints junkies at for at folk de kunne dele deres Toneprints, så tog de et screenshot af editoren for at andre de kunne se hvordan deres settings er, og det er jo sådan set lidt en fallit erklæring for vores side af, at det skal være sådan. **(der snakkes om at vi heller ikke havde fundet en måde at finde vores egne TonePrints filer)**. Jeg mener at selve redigerings filerne er krypteret, så man kan ikke lige kan finde dem, bare sådan lige.

## Subject 4 - 59:42

**Da i udviklede konceptet for TonePrint appen, hvordan besluttede i hvilke funktioner der skulle være med og hvordan de skulle designes?**

00:30

Hvis man snakker det oprindelige koncept for TonePrint appen, så er den opstået ud af et ingeniørværktøj.

00:51

Der er nogle forskellige lag i vores software, så de her algoritmer har et sæt af parametre, som eksisterer i koden, beskrevet på en bestemt måde, og det kalder vi meta modeller. Det jeg mener med det er en beskrivelse af vores parametre til algoritmerne i en menneskelig læsbar form. Så en parameter har en label, det kan fx være *Gain*, så har vi en range, det kunne fx være fra -100 til 0. Så har den en SI-enhed, som fx kunne være dB, og så har den en opløsning, som fx kunne være 0.1, og det beskriver så en parameter. Og det er de her meta modeller.

02:00

Sådan har hver af vores effekter en parameterbeskrivelse, som vi kalder for vores meta modeller. Det har egentlig eksisteret i koden helt tilbage til produkter som G-systems osv. der eksisterede det her lag stadigvæk i koden. Og det er egentlig sådan, at man kunne afkoble selve UI'et fra algoritmerne, sådan at man siger: *Det kan godt være, at vi har en masse parametre, men det er ikke sikkert, at vi viser dem allesammen.* Den måde vi vælger at vise dem på kunne være på en skærm på en PC, eller det kunne være på et fysisk UI-apparat, eller vi kunne vælge slet ikke at vise nogen tal, ligesom vi gør på TonePrint pedalerne, hvor man bare har en knap at skrue på og et label, så vi viser kun delmængder af informationerne. Nedenunder ligger alle de her parametre, så den parameterbeskrivelse har eksisteret længe.

03:04

Så var der et tidspunkt, hvor nogen spurgte, hvordan vi indstiller grundlydene. Hvis vi ikke har så mange knapper på vores UI, som der er parametre i modellen, så er der jo nogen ting, der skal indstilles til nogen default-værdier. Der mødte vi problemet, da vi gik ind i guitarpedaler, fordi der er et begrænset antal knapper på sådan en guitarpedal, og der er langt flere parametre ned under hjelmen i koden. Så der skulle man ligesom finde en måde, hvor man kunne indstille de der til nogen default-værdier, og så lytte på det samtidig. Så havde vi brug for, at vi lavede et værktøj, hvor man kunne koble guitarpedalen til en computer, og så havde man en visualisering af alle de her parametre, der var nede i produktet, på computeren. Så kunne man sidde og dreje på dem, og det var ikke en udvikler, der skulle sidde og taste dem ind i et ark, og så bygge det, og så give det til en product manager, og spørge "*Var det dét?*" "*Nej jeg skal gerne have den der flyttet 2dB ned.*" Ok, byg og så ind igen.

04:11

Den proces ville vi gerne speed up, så der udviklede vi et værktøj, som vi kaldte *Virtual front*. Det var til at starte med et godt gammeldags windows-program, som så meget ingeniør agtigt ud med en helt masse forskellige slidere, hvor alle de her parametre, de er på. Der kunne man så komme



til at skrue på dem og så gemme det som en fil, som man kunne bygge med ind i koden. Så det er var til at sætte de her default-parametre udover dem man kunne skrue på.

04:50

Så det var egentlig der, det opstod med ideen om, at man har sådan en avanceret editor, og så har vi det som brugeren egentlig ser.

05:00

Så kørte vi lidt eksperimenter over nogle år, hvor vi prøvede at bygge en version af det her virtuelle værktøj, som vi prøvede at give til nogen bassister, sådan en testgruppe af bassister. Og så gav vi dem adgang til alle de her parametre, der er nede under hjelmen udover det de kan skrue på, på fronten af en bassforstærker. Der prøvede vi at høre, hvad de sagde til det, og om de kunne bruge det til noget. Hvad var det egentlig de skruede på? Hvad stillede de på? Så vi brugte det mere som en undersøgelse i, hvis vi skulle tilbyde dem nogle flere features på fronten af vores bassforstærker, hvad skulle det så være? Der var der et par udfald af det. vi opfandt bla. en kontrol, der hed Tweeter Tone, som vi satte på nogen af vores efterfølgende bassforstærkere. Den skruer op for den allerhøjeste diskant i bassforstærkeren. Det var en læring vi fik ud af det, for det ville de gerne have. De ville gerne kunne skrue mere op for diskanten. Det var lidt mere en undersøgende tilgang om det overhovedet ville være interessant for dem at bruge til dagligt. Nogen af dem syntes det var alletiders.

07:21

Det var egentlig der ideen opstod med, om det ikke kunne være fedt at tilbyde vores brugere, at de også kunne skrue på alle de her parametre nede under hjelmen, og især med de her TonePrint pedaler giver det rigtig meget mening, da der er et ret reduceret feature sæt på fronten. Der kan man sige, hvis man nu havde adgang til alt det man kan skrue på nedenunder, kunne man så ikke tilbyde noget mere tweakability.

07:58 (Martin)

*Stammer det fra, at i havde de her bassister, der havde et ønske om at kunne ændre på mere? Og havde i så en antagelse om, at det kunne i overføre videre til jeres pedaler?*

08:16

Jeg ved ikke hvor meget sammenhæng der var direkte mellem den undersøgelse, og så beslutningen om at lave en editor, men vi havde i hvert fald testet mulighederne af for nogle folk, og vi kunne konstatere, at der i hvert fald var et ønske om det.

08:50 (Martin)

*På det her tidspunkt, var der så allerede det her med, at man kunne beame artists?*

08:54

Nej, hele TonePrint konceptet blev først opfundet efterfølgende, som en forgænger for editoren. Efter vi havde lavet det eksperiment med bassisterne, der spurgte vi os selv, *skal vi tilbyde den her editor til folk?* I første omgang var bekymringen, at det krævede for meget ekspertviden at gøre

det. Af det kom ideen med at kontakte nogle kunstnere og hjælpe dem med at lave nogle custom settings til pedalerne. På det tidspunkt var TonePrint ordet ikke opfundet. Vi kunne også mappe, hvordan potentiometrene opførte sig over på pedalen. Det er jo også en del af det, at sætte de her modifier lag.

**Hvordan har jeres viden angående jeres brugere påvirket udviklingen af TonePrint appen, og hvor har i den viden fra?**

Mere eller mindre besvaret i forrige spørgsmål ud fra (Subject 4) forståelse af det.

**Gjorde i noget for at målrette TonePrint appen mod bestemte brugergrupper, og hvordan gjorde i det i såfald?**

10:39

Det tror jeg egentlig ikke, at vi har gjort. Brugergruppen er relativt veldefineret i forvejen, da det er guitarister, der godt kan lide at bruge pedaler, men som også interesserer sig for at få lyden af en bestemt artist. Og det er grundkonceptet i TonePrint i det hele taget.

11:07

Vi tager ud og besøger de her artister, får lavet de her TonePrint custom pedal settings, og så tilbyde dem til vores andre kunder, som noget vi kan hente ned.

11:21

En af de primære fordel ved det er, at vi kan forlænge produkternes levetid på markedet ved hele tiden at tilbyde ny content til produkterne. Ellers så man sådan en tendens til, at man lancerer et produkt, og så efter et år, har en konkurrent lavet noget, der har overhalet det. Ved konstant at tilbyde nyt content, så forlænger man produktets levetid og interessanthedsværdi hos brugerne.

**Selvom TonePrint appen er et ret unikt produkt har i så draget inspiration fra andre interne eller eksterne produkter, og i så fald hvordan?**

12:29

Hele det her parameterlag/metadata stammer helt tilbage fra System-6000, for hvis man kigger på dens kontrolflade, der hedder icon, som er en touchskærm med nogle fadere på, så vil man se, at det er den samme som i appen i virkeligheden. Og meta-model-laget, der ligger nedenunder er det samme. Så man kan godt sige, at der er noget inspiration der, men det er mere i kraft af, at det har arvet det her meta-model-system fra system-6000

13:18

Hvordan det bliver præsenteret osv. det tænker jeg ikke nødvendigvis har draget inspiration fra andre steder, men det er ikke utænkeligt ((Subject 4) var ikke med inde over det). Der er også alle de her faner med forskellige algoritmer, og der er meget af det, der virker ens, men spørgsmålet er vel, om det ikke bare er en naturlig måde at stille det her op på?

**Hvordan besluttede i jer for informationsstrukturen i TonePrint appen, både set i forhold til menustrukturen og de forskellige måder de kan kategoriseres på?**

14:06

Jeg ved ikke, om det bare er sådan, det er blevet, men når man tænker efter, så tænker jeg, at det her med at gruppere parametrene i nogle undergrupper, som svarer til de her metamodeller, der ligger nedenunder, gruppere dem i dem, og så vise dem på nogen faner. Det er i hvert fald sådan det er lavet på system-6000, og mon ikke dem der har lavet det første virtuelle front, hvor de også var faner og sliders, de har været inspireret af det. Og så den måde at præsentere det på er bare blevet arvet videre og forfinet efterhånden som man er kommet længere, og det er blevet modnet til noget der skal bruges af nogle slutbrugere.

14:57 (Martin)

*Hvad så hvis man hopper mellem editor-delen og så det her artist TonePrint, der er alligevel en jævn forskel i den måde, tingene er kategoriseret på og opdelt på rent informationsmæssigt. Ved du om der ligger en begrundelse for hvorfor man gør det på den ene måde, når det er i editoren med de her parametre, og så på en anden måde, når det er de her artists/produkter*

15:50

Før appen fandtes, så havde vi også det her TonePrint koncept. Det kom faktisk før appen. Da TonePrint konceptet blev opfundet, blev det lanceret sammen med de første pedaler og en app til telefon, hvor man kunne beame ((Subject 4) er lidt forvirret her og spørger lidt sig selv, om der nu også var en pedal med beaming) Når man så brugte Mac eller PC, så var der en exit-fil, man skulle hente pr. TonePrint. Så hver TonePrint var bygget som en exit-fil, som man skulle hente ned på sin PC, så skulle man slutte sin pedal til, og føre denne exit-fil over. Sådan blev det lavet til at starte med, og sådan var det også til bassforstærkeren i mange år. Der kørte vi med det i lang tid, for der havde vi slet ikke fået bygget bass tingene ind i appen endnu. Den her struktur med, at man bare har haft en liste af de her mp3-filer, man skulle afspille, det var bare alt sammen noget, XML fil der skulle hentes ned fra skyen et sted. Så det har kun været sådan en library ting, så når man trykkede på den, så afspillede den en mp3-fil. Der var editor delen helt afkoblet fra editordelen og beaming versionen.

18:41 (Martin)

*Vil du mene, at det rammer lidt forskellige målgrupper? I forhold til at kunne lave det her med editoren, og det her med bare at hente artist TonePrint?*

18:50

Det tænker jeg helt bestemt, at det gør. Det rammer forskellige målgrupper. Der er preset browserne, og så er der tweakerne, hvis man skal dele dem op i de to, og så er der dem, der aldrig kommer igang med det. Der er rigtig mange, der bare køber pedalen, så sætter de den på et board, så skruer de lidt på knapperne, og så kører det bare for dem.

19:30

Der vil også være dem, der kigger på det TonePrint og synes det er fedt, at man eksempelvis kan få John Petrucci's lyd ned i pedalen. Og så er der det gimmick ved beaming, som er pisse sjovt. Så det har også noget værdi i sig selv.

19:56

Nigel, en af vores sælgere, har sagt at det er den mest geniale ubrugelige feature nogensinde. Hans argument var, at folk ville prøve det en 3 gange, og så er de færdige, så gider de ikke det mere.

20:31

Det er historikken i det, så vidt jeg husker. Det opstod lidt som: Her er en liste af TonePrints, og det er nogle forudindstillinger, som kan beates ned i pedalen. Og de indstillinger er så lavet via virtuel front, som på det tidspunkt ikke var et slutprodukt, men som var et ingeniør-værktøj. Det tog man med ud til kunstnerne, og derude gemte man så en XML-fil, som så blev konverteret til mp3-fil, som så endte oppe i skyen i appen, som man så kunne hente ned. Og det er stadig den arbejdsgang, der stort set er i dag, at man har virtuel front med ud til kunstnerne, og så bliver der gemt en XML-fil, som så bliver bygget ind i appen.

**I har en meget stor database af både TonePrints, pedaler, kunstnere og videoer. Hvordan besluttede i jer for, hvordan i håndterer og præsenterer de forskellige data?**

21:40

Det har vi diskuteret rigtig meget, og til at starte med, er det jo egentlig bare en stor lang liste af TonePrints. Så kan man diskutere, hvordan man kan navigere rundt i det, Hvad giver mening? Den primære så, at du kan navigere pr. produkt og navigere pr. artist, og hvad er man egentlig interesseret i der? Er det alt hvad ham her har lavet, så skal man finde en liste af det. Det kan også være at man leder efter alt til den pågældende pedal, det er også vigtigt. De to skal i hvert fald være der, kan man sige. Så kan man altid snævre det ind bagefter. Vi har snakket om mange måder at gøre det på, og som det er i dag, har vi jo også fået en dimension ekstra på, kan man sige, fordi vi har flere inkarnationer, af den samme effekt til forskellige produkter. Så en *Corona Chorus* eksisterer både som en corona chorus pedal, og så eksisterer den også som en mini chorus, og lige om lidt, så eksisterer den også i et multi-fx produkt.

23:07

Med flashback'en er der også X4'eren, så det er den samme effekt som er inkarneret i forskellige produkter. Der har vi også diskuteret, om vi skal have en *browse by effect*, hvis man nu eksempelvis gerne vil vide alt om Corona Chorus, så ser man de produkter og de artister, der har den effekt. Det er en dimension, der har destilleret sig ud af produkterne på en måde. Vi genbruger effekten på tværs af produkter. Så det er for nyligt, at vi er blevet skarpe på det i forbindelse med, at vi er gået i gang med det her multi-FX noget.

**Hvilken data vil du mene er nødvendig for at kunne gøre et TonePrint community med User TonePrints effektiv, og hvordan vil du mene denne data skal struktureres og kategoriseres.**

24:03

Der har vi også snakket om forskellige ting. Når man lige pludselig har meget data, kan man sige, hvad er så interessant? Så skal man have en måde at finde ting på. Der kan være nogenlunde de samme med *jeg har det her produkt, vis mig alt*. Så kan det være, at man er heldig, at den viser 20.000 hits (TonePrints), og så er vi nødt til at finde en måde at sortere i det på, fordi der er i hvertfald til et par aftener. Så vil man nok gerne sortere på det på en eller anden måde, og en mulighed vi har snakket om er at lave tags. Vi tvinger folk til, når de deler nogle TonePrints med

verden, at så skal de give den nogen tags af en slags.

25:17

Vi kunne måske tilbyde dem en række pre-defineret tags, som i er det rock el. ambient eller er det long el. sweet, eller hvad det nu er. Vi kunne tilbyde nogle pre-defineret tags, hvis man så er på jagt efter noget, der lyder lidt ligesom "det her".

25:38

En anden måde at søge på var, hvis man fandt noget, man selv godt kan lide, og så sige giv mig noget mere, der er lidt ligesom det her, altså det, der er amazon tricket: *Brugerne kunne godt lide det her TonePrint, så de ville også kunne lide det her..* Så bliver de givet lidt mere af det samme.

25:59

Man kunne også vende den på hovedet, og så sige *giv mig noget, der er helt vidt forskelligt fra det her, fordi jeg vil gerne prøve noget nyt i dag.* Så den kunne man også bruge.

26:13 (Martin)

*Jeg kan ikke lade være med at tænke på den her "prøv lykken" på google.*

26:24

En anden ting, vi har snakket om i editoren er en *randomize* funktion, hvor det bare er helt tilfældigt. Man kunne godt forestille sig, at hvis man havde et multi-Fx produkt, at man har det samme tag på tværs af forskellige effekter, så en chorus fx kunne beskrives ved *Lush*, og hvad betyder det egentlig? En rumklang kan også være det, og kan en distortion måske også være det?

27:06

Når man begynder at tilbyde sådan nogle subjektive tags, så kan man brede dem ud på tværs af effekter, og så kan man eksempelvis sige *giv mig et eller andet, der er lush*, så vil jeg få pokuleret mit board med ting, der er lush.

**Hvad ligger til grunde for forskellen på appen fra platform til platform? Eksempelvis informationen om ikke tilsluttet pedal, søge funktionen, video visning og TonePrint information samt beaming?**

28:34

Nogle af de ting, vi gerne vil gøre forskelligt, som giver mening at gøre forskelligt er at læne sig op af de navigationsteknikker, der er på de forskellige platforme, fordi de er forskellige. Altså om man swiper og betjener tingene med fingeren eller om man betjener dem med en mus, det giver nogle forskellige ting, der er intuitive. Så der vil der være forskel i, hvordan man betjener det. De navigations-schemes prøver vi at læne os opad.

29:14

Vi har også fornyligt lavet noget med landscape mode på Ipad, så appen indretter sig efter det. Der er også den med, at man kan dele sin skærm op mellem to apps på iOS, som vi også har implementeret. Det er eksempler på nogle af de native navigations-features, som vi rigtig gerne vil

benytte os af, når de nu er der, og folk er vant til at navigere med dem på den måde. Nogle af de valg vi har taget på forskellene, det er i hvert fald pga. det. Så kan der godt være nogle ting, der er forskellige, fordi det er de så bare

30:40

(Efter vi nævner de små forskelle fra platform til platform)

Det er en god observation. Vi har uddelegeret opgaverne, så de er påvirket af individuel kreativ frihed til at træffe valg for, hvad giver mening på den her platform, og hvad giver ikke mening på den her platform, og det kan være, at Søren har truffet valg for android, at der er det det her, der er standardmåden at gøre det på, så jeg vælger at komponenten skal se ud på den her måde, hvor vi har valgt at ensrette det mere, fordi gutterne, der laver til de andre platforme, sidder lige ved siden af hinanden. Så der er også en form for frihed til at træffe nogle valg, så vi kan komme ud over stepperne.

### **Hvad er formålet med tekstbeskrivelserne tilhørende de forskellige TonePrints, og hvordan beslutter i jer for, hvad der skal stå?**

32:00

Formålet er, at det er en appetizer. Det skal give en lyst til at prøve det her. Det er også sådan, at det content her har en historisk årsag. Alle de her TonePrints har også en hjemmeside, og det tekst, der står inde i beskrivelsen, det er også det, der står på den hjemmeside, og det bliver trukket fra den samme server. Så alt det content, der er, det er genbrug alt sammen.

32:44

Så det marketing content, der står om hvert enkelt TonePrint, når man navigerer ind på det og har en bedre skærm at læse det på, end man nødvendigvis har inde i editoren, det er det samme content.

32:59

Hvordan bestemmer man, hvad der skal stå? Det er tit ud fra, hvis der er lavet en video ud fra det, eller de noter, der er skrevet ned, så tager marketing afdelingen nogle noter om, hvad er egentlig meningen med det her TonePrint, og så laver de en beskrivelse.

33:31

Der er også nogle tilfælde, hvor vores TC TonePrints/Templates lavet af Mike herinde, så har Mike lavet en beskrivelse af hvad intentionen med det her TonePrint er, og hvad han prøvede at opnå, og så får de den egentlig forbi marketing, som så giver den en overhaling.

### **Hvilken type feedback får i vedrørende TonePrint editoren, og hvordan bruger i denne feedback?**

34:19

Vi har et indtryk af, at der er nogen, der er rigtig glade for det og bruger det meget, og så er der nogen, der bruger det lidt, og mest bruger den browsing ting. Vi har også noget tracking på det, sådan noget google analytics, hvor vi kan se, hvad gør folk egentlig i virkeligheden, og der kan vi også se, at der er nogen, der bruger det, og at der er nogen, der mere bruger library delen af det.

34:51

Noget af den feedback, vi har gjort noget ved ved, i forhold til hele omskrivningen til den nye version..... ((Subject 4) spørger her sig selv: *Kan jeg nævne noget, vi har lavet om på*)

35:21

Hele omskrivningen til den nye version af appen, som vi har lanceret i sommer, er drevet af, at vi har fået feedback på, at navigationen på iOS og android ikke var særligt optimal. Den ville vi gerne gøre bedre, så UI delen af den nye app er lavet med native, så den anvender de navigationsfaciliteter, der er på den platform. Det kommer fra bruger feedback.

36:18

Nogle af de ting, vi hører lige for tiden omhandler parameterbeskrivelser. Der er opstået som det her ingeniørværktøj, og der er rigtig mange parametre at skrue på i nogle af effekterne, og nogle af dem er det lidt hemmeligt, hvad parametrene gør. Lige nu er der ikke nogen grundig beskrivelse af, hvad de enkelte parametre gør, så det må være op til brugerne at prøve at rykke lidt i det og se hvad det gør, og så gætte sig lidt til det ud fra den label, der er på parameteren

36:57 (Martin)

*Mener du de her attributter i lyden?*

37:01

Ja, så tænker man, så skruer jeg lidt på det, og man kan jo høre med det samme, hvad det er, man gør, når man spiller på det. Man ved ikke nødvendigvis, hvad det er, en parameter nødvendigvis gør, så er det nemmer at lytte sig frem til det. Hvad sker der egentlig, når man gør det her?

37:25

Det er en request vi har, at få nogle mere uddybbende beskrivelser, og det er noget af det næste, vi har tænkt os at adressere. Så på den måde, lytter vi til, hvad de siger, og hvad de gerne vil have, men det er også altid en balance. Vi vil gerne tilbyde nogle nye ting til dem, og vi har nogle ideer om, hvad retning, det skal gå i, og brugerne ved måske ikke hvad de vil have.

37:53

Henry Ford sagde det meget godt: *Hvis jeg havde spurgt folk, hvad de ville have, så havde bedt mig om en hurtigere hest. #KongeCitat*

Så der bliver vi nogle gange nødt til at være lidt visioner på brugernes vegne og sige, nu arbejder vi hårdt på det her nye noget, som i ikke vidst i havde brug for, men det har i.

**Til hvilken grad bruger i informationer, i får gennem TonePrint-junkies-facebook-siden, youtube eller music tribe community?**

Svaret til sidste spørgsmål står også lidt som svar til dette...

**Meget har ændret sig op til den nuværende app. Hvorfor ændrede i både den grafiske**

## identitet og flere features?

Er blevet adresseret.

## Hvilke positive og negative effekter har jeres SCRUM arbejdsmetode haft på udviklingen af TonePrint appen?

38:49

Jeg tror, at en af de største betydninger, det har haft er, at vi overhovedet er kommet ud med noget. Det at vi fokusere på at lave det, der er vigtigst, og så sætte en grænse for, hvor meget vi gerne vil have med. Vi sætter nogle milestones og siger, at det næste vi kører efter, det er at få det her færdigt. Så ved vi godt, at vi ønsker os en helt masse andet herude, men det er ikke vigtigt lige nu, det her er vigtigt. Og set fra min stol som product owner i scrum processen, så er det det, jeg synes vi får allermest ud af. Vi sætter de her mål, og så fokuserer vi på, at nu er det det her, vi løser, og ikke alt muligt andet. Så at skabe fokus, det synes jeg, det er rigtig godt til.

39:47

Jeg ved godt, at vi kom ud med en editor i juni, der havde langt fra alle de her ting, vi har planer om at lave, men vi havde det vigtigste med, og det er det her med native UI, og en overhaling på at det ser skide godt ud, så det giver en forbedret brugeroplevelse på de features, vi egentlig havde i forvejen. Så rigtig meget af det var bare re-skinning af ting, som vi allerede havde.

40:25

Så er vi ude med det. Og hele filosofien med det her *release early, release often* er også en af de grundtanker, der driver det at arbejde på den her måde.

40:43 (Martin)

*Oplever i noget, der føles som noget begrænsende, i det her scrum forløb?*

41:04

Der er nok nogen, der godt kunne tænke sig, at tingene er lidt mere hårdt specificeret og up-front, fordi det er der nogen, der har det rigtig godt med. Det gør vi dog ikke særligt meget i. Vi fokuserer på det, der skal laves lige nu, og jeg har flere gange måtte dele lussinger ud, fordi folk fortaber sig i de ting, der ligger helt herude. Vi kan jo ikke lave de ting, før vi har lavet det her. Så der skal folk bare lade de fjerne ting ligge og koncentrere sig om det, der er lige her

47:46

Der er nogen, der gerne vil have tænkt alle ting til ende og ud i den sidste forgrening og alt muligt, før de kan få ro i hovedet og sætte sig ned og kode deres ting, fordi de tænker nu går det op alt sammen i min OCD-verden, så kan jeg løse opgaven. Der er jeg nogle gange nødt til at gå ind og sige, at *det der ved vi jo ikke engang om vi skal lave, så vi bliver nødt til at fokusere på det, vi ved vi skal lave. Og hvis vi ikke kommer ud med noget nu, så skal vi i hvert fald helt sikkert ikke lave det, for så eksisterer vi ikke mere.* Nogen gange er man nødt til at være benhård og sige, vi SKAL ud med noget nu

## Hvilke teknologiske begrænsninger har i haft under udviklingen af TonePrint editoren, og



### **hvordan har i kompenseret for disse?**

43:12

Der har været nogle tilbagevendende ting undervejs, men jeg synes vi har håndteret dem korrekt. Når man har haft nogle hårde bindinger til de frameworks, vi eksempelvis har brugt det her JUCE framework, når vi har lavet ting til iOS, og det har vi bundet os op på, at det er, hvad vi kører med. Der har så været sådan noget med, at Apple kunne finde på at release et nyt OSX (i forhold til Xcode), som så clashede med JUCE frameworket, så der var ting, der ikke virkede længere.

44:08

Og der må man så bare konstatere, at man har opdateret sit OSX, men man kan ikke få lov til at rulle det tilbage, og så må man sige til de andre, at de skal vente med at opdatere, for det skal i hvert fald ikke på byggeserveren. Hvis man gør det, er det nemlig bare svært at rulle tilbage, så sådanne udfordringer har vi stået med

44:38

Så kan man sige, hvad skal vi så gøre? JUCE har ikke lagt noget fix op til det der, og alle er ved at brække sig over, at der er den her fejl. Alle klager over det, men hvem skal fixe det? for det er en fejl i OSX, så det er en compilerfejl.

44:57

Så kan man bare sætte sig der og trille tommelfingre og vente på, at Apple kommer med et fix. Den slags ting er vi rendt ind i, hvor det bare er rigtig nederen tekniske ting, der gør, at vi ikke kan komme videre. I den periode har vi ikke muligheden for at release noget nyt medmindre, vi bygger på den gamle OSX, for dem, der heldigvis ikke havde opgraderet til den nye.

45:32

Så har vi med google analytics prøvet at der pludselig var fejl i vores data. Man kan filtrere på al den data, man samler op på forskellige måder, og hvis man filtrerede på en bestemt måde, så forsvandt halvdelen af alle TonePrints, hvilket var meget underligt. Det var også sådan en fejl, hvor (Subject 2) var nødt til at dykke og grave det for at analysere, hvad der kunne være galt, og i såfald om det så var i vores app, eller om det bare var i google analytics. Til sidst fandt vi ud af, at det var en fejl i den måde vi bruger JUCE framework på, at man skulle sætte det i en bestemt rækkefølge, fordi ellers valgte den bare nogle default værdier. Så altså sådan nogle bugs, hvor man lige pludselig er afhængig af andre frameworks, hvor det ikke er umiddelbart gennemskueligt, om det er vores kode det er galt med, er det de andres, eller hvor ligger problemet egentlig.

46:52

Ellers er der ikke de store teknologiske revolutioner i det her. Meget af det er bare at sætte sig ind i det. Vi er også i gang med det her cloud, og der har været en læringskurve i at finde ud af, hvordan virker det, og hvordan skal vi strukturere det, hvor skal det bo osv. Men det er mere læring og så arbejde. Så rigtig meget af det er bare arbejde.

### **Hvordan opstillede i kravene for TonePrint appen, både konceptuelt og design mæssigt?**

Er blevet adresseret

### **Hvordan opstillede i målsætninger for TonePrint appen? og hvordan sikrede i jer, at disse blev nået?**

47:44

Der kunne jeg også godt svare med MT's første læringssætning: Først skal vi finde ud af, hvad vi skal lave, og så skal vi lave det.

47:55

Der har vi benyttet os rigtig meget af de her SCRUM værktøjer til at prøve at definere nogle milestones, det her er de features, vi ønsker os i appen, det her er de bruger-requests vi hører om, så laver vi nogle milestones, og så putter vi de her features ind i de milestones, og det er rigtig meget mig, der laver den prioritering i samarbejde med vores product manager, og i selvfølgelig i samarbejde med teamet og vores supportere i form af inputs derfra. Vi prøver at strikke de her milestones sammen i nogle releases og kigge på, hvad skal vi have med i den første release fx. Så strikker vi det sammen der, og så handler det om regne ud, hvor lang tid, det skal tage og så få teamet til at committe til en release date, som ligger tilpas langt ude i fremtiden, så det ikke føles som et pres, men som noget, man kan forholde sig til.

49:04 (Martin)

*Der kan jeg ikke lade være med at tænke på, at da vi spurgte ind til det med feedback, der sagde du, at der generelt også kommer meget positiv feedback, det er også lidt det man ser, når man søger igennem youtube på "TonePrint", men hvordan får i den her feedback? Er det nogen, der skriver til jer, at det er pissefedt, eller er det når i går på messer?*

49:35

Det vi samler op inde i teamet er rigtigt meget fra vores fora, så det er TonePrint-Junkies og vores TC Electronic forum, og så er det de ting, som vi får ind fra supportere. Det er det, der ender inde hos os. Så er det også fedt at høre, når vores rejsende kollegaer har været rundt forskellige steder og været over ved kunstnerne, der også synes det er et fedt koncept, og at det er sjovt. Så det er den positive feedback. Tit er det dog ikke så konkret, så er det som regel mere et klap på skulderen.

### **Hvis du skulle nævne fem vigtige aspekter som vi bør tage med videre i udviklingen af et TonePrint Community, hvad skulle det så være?**

51:30

Noget, jeg tænker kunne være interessant at finde ud af er, hvor meget af community skal vi holde inde i appen, og hvor meget skal vi lade være udenfor? Hvor stor skal vi lave det, for at det giver mening for brugerne?

51:50 (Jeppe)

*Hvad ville din præference være? Skulle det være i appen, eller skulle det være separat?*

51:58

Jeg er nok mere til at holde den del, der er inde i appen så minimalistisk som muligt, og så kan man lade sociale medier være sociale medier, og lade community være community, men la' appen på en måde binde sammen med det, men så holde det inde i appen som er kernefunktioner

52:33

Hvordan det split skal være, og hvor lidt man kan slippe afsted med at have inde i appen, og hvordan man så gør brug af de andre medier rundt omkring, det synes jeg er noget, der er spændende at diskutere. Jeg har selvfølgelig en plan om, hvad vi skal gøre, men for mig at det ikke givet, at det nødvendigvis er det rigtige, eller at det er den eneste rigtige løsning.

53:23

vi holder det relativt lukket det her med filerne. Det er også et request, vi har hørt ofte, at folk gerne vil kunne dele med hinanden. Vi har hørt det i årevis, og de har fundet på alle mulig krumspring for at kunne dele TonePrints med hinanden, så det vil vi selvfølgelig gerne tilbyde. Vi vil gerne holde vores filer og vores data omkring det, inde i appen, så kan der være andre apps, der gør andre ting. Så kan man eksempelvis gemme det som et MIDI-dump, eller du kan gemme det som en QR-kode.

54:17 (Jeppe)

*Hvad hedder den app?*

54:19

Soundmondo. Det er til de der Yamaha keyboards, hvor man kan lave en lyd på sit keyboard, sådan man så sætte den til appen og uploade den til en QR-kode, som du så kan dele med folk, så er det nemlig bare et billede. Så kan man bare poste billedet på sociale medier.

55:05 (Martin)

*Én ting, jeg ikke kan lade være med at tænke på, du nævnte det her med, at det nok er lidt forskellig ekspertise, de her brugere har af TonePrint appen. Vil du mene, at man skal gå efter at imødekomme alle former for eksperter i sådan et community, eller tror du, man er nødt til at målrette sig efter et bestemt ekspertiseniveau?*

55:45

Umiddelbart tænker jeg, at hvis vi har preset browserne og tweakerne, så er det her rigtig meget il begge på en måde, men det kan også være fordi jeg selv er begge. Jeg kan godt lide, at man nemt kan finde content, så det bliver nemt for folk at tænke, *jeg skal have noget, der er lidt ligesom det her*. Den vinkel ind i det, synes jeg er vigtig. Det der er mere til tweakerne er det her med, at man skal kunne promote sig selv inde på det her, så hvis vi havde en måde at sige *browse by artist* eller bare *user*, så vil man kunne follow nogen, og man kunne sige, at ham her, hans TonePrints er fede, og han laver altid videoer til dem. Så når han laver content, så er det altid back'et up af youtube videoer, så kunne man jo godt følge dem, til når de lavede noget nyt. Det er måske mere til de her tweakere som giver stjerner for at markere, at de her kunstnere, det er dem, der laver de fede TonPrints. Begge dele er ting, vi gerne vil understøtte.

57:20

Jeg tror, at det der er nemmest for os er at lave noget til de her tweakere, at man kan lave noget, så man kan favourite nogen brugere, man følger, og man kan lægge et link til en youtube video ind i sin beskrivelser. Al den teknik, der skal til for at lave det, har vi allerede. Derfor er det nok nemmest for os at gå den vej i forhold til alle de sorteringsmekanismer og alt det med søgninger, som vi ikke har arbejdet så meget på endnu.

58:00 (Martin)

*Der kan jeg ikke lade være med at spørge, når du siger, at alt det her teknik har i. Noget teknik vi har talt lidt om i forhold til TonePrint appen også, det er muligheden for at høre et TonePrint, inden man beamer det ned, hvor nogen af dem har videoer, man kan gå ind og finde. Teknologien til at optage det kan allerede være der i form af wiretap appen, og så spille det i forhold til et eller andet TonePrint før man beamer det ned, er det teknisk muligt?*

58:37

Vi snakker både om Youtube tingen, men også Soundcloud link, men der vil vi igen gerne læne os opad at bruge nogen andre platforme, der er bedre egnet til at gemme det her content på, fordi det skal vi ikke gemme inde i appen. Inde i vores system hører der noget til og noget data omkring ens user account, og så hører TonePrint dataen til derinde. Men alt det her ekstra data, der kunne være et link til Youtube eller Soundcloud, hvis man kunne embed det ind i appen. Vi har det allerede i form af youtube videoer for vores artist TonePrints i dag, og jeg tror ikk der er noget problem i at lave det samme for soundcloud snippets.