

Beaming app	
<p>(Subject 3) 00:19 – 1 & 2 Første version var udelukkende et bibliotek, hvor TC selv lagde ting op, som brugerne kunne beame ned.</p> <p>Der var heller ikke nogen editor, blot en masse content, som brugeren blot kunne hælde i produktet.</p>	<p>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.</p>
<p>(Subject 1) 00:22 -1 Første version af TonePrint-appen.</p>	<p>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 pedalen. 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.</p>
<p>(Subject 3) 08:58 – 2 På et tidspunkt var det kun muligt at filtrere mellem bas og guitar.</p>	<p>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.</p>
<p>(Subject 4): 15:50 – 1 Artist TonePrints start.</p>	<p>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,</p>

	så skulle man slutte sin pedal til, og føre denne exit-fil over. S
(Subject 4): 15:50 – 3 Adskillelse fra editor.	Der var editor delen helt afkoblet fra editordelen og beaming versionen.
(Subject 4): 19:56 -1 Beaming. Outdated beaming.	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.

Ikke inspireret af andre (Eller dem selv)	
(Subject 2) 03:58 – 1 Unikt produkt.	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.
(Subject 1) 12:18 – 2 De har ikke draget inspiration fra eksterne produkter til udvikling til at skræddersy deres egne produkter.	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 syg på den måde, til et bestemt produkt.
(Subject 3) 07:42 – 1 De har ikke draget inspiration fra interne produkter, men appen kan godt minde om voice support.	. 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,

Udviklingsværktøj	
(Subject 3) 01:11 - 1 TonePrint appen er oprindeligt et udviklingsværktøj, der er blevet pakket ind i noget UI	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
(Subject 1) 00:22 – 2 Den originale intention med den virtuelle front.	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.
(Subject 4): 00:30 – 1 Originalt et udviklingsværktøj	Hvis man snakker det oprindelige koncept for TonePrint appen, så er den opstået ud af et ingeniørværktøj.
(Subject 4): 03:04 – 2 Udvikling af parametre styring. Brugervenlighed. Udviklingsværktøj.	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 " <i>Var det dét?</i> " " <i>Nej jeg skal gerne have den der flyttet 2dB ned.</i> " Ok, byg og så ind igen.
(Subject 4): 04:11 – 1 Udviklingsværktøj. Slider parametre.	Den proces ville vi gerne speed up, så der udviklede vi et værktøj, som vi kaldte <i>Virtuel front</i> . 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.
(Subject 2) 00:32 - 1 Udviklings værktøj	Den kommer jo som en viderudvikling af den her virtuel 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.
(Subject 2) 01:18 – 1 Udviklingsværktøj	<i>Den her virtuelle front, var det noget i selv brugte til at udvikle produkter?</i> 01:18 Ja, det er sådan et udviklingsværktøj for at komme hurtigere afsted.
(Subject 4): 20:31 -1 Udviklingsværktøj. Artist TonePrint. Beaming.	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.

Parameter design	
(Subject 4): 02:00 – 1 Gammelt udviklingsværktøj. Visualisering af parametre.	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: <i>Det kan godt være, at vi har en masse parametre, men det er ikke sikkert, at vi viser dem allesammen.</i>
(Subject 4): 02:00 – 3 Gammelt udviklingsværktøj	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.
(Subject 4): 36:18 – 1 Beskrivelse af parametre. Ingeniørværktøj.	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.

(Subject 4): 00:51 - 1&2 Parametre. Forståelige Parametre. Modeller af Data. Forståelige parametre.	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 <i>Gain</i> , 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.
(Subject 4): 03:04 – 1 Mange parametre til få knapper.	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.
(Subject 4): 12:29 – 1 & 2 Parameter kontrol. Tidlig udvikling.	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

Rollefordeling / hierarki	
(Subject 3) 01:11-2 I sidste ende bestemmer product manageren, hvilke parametre, der skal være tilgængelige.	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.
(Subject 2) 07:57 – 1 Kategoriserings problem.	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 bøvl, når man skal implementere det. Der tror jeg ikke, vi er helt enige på holdet.
(Subject 3) 25:46 – 3 (Subject 3) snakker om at være vedholdende for at få sine ting igennem, for det endte alligevel med at kunne lade sig gøre på en eller anden måde.	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.
(Subject 3) 25:46 – 1 Når tekniske begrænsninger møder innovativ grafisk design.	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,
(Subject 3) 25:46 – 2 Et irritationsmoment for (Subject 3), der gerne ville finde en vej udenom disse begrænsninger.	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",
(Subject 2) 06:45 – 1 Diskussion i udviklingen.	Så er det jo også altid sådan noget med, at nogen gange synes holdet, at de ved hvad

Beslutnings tagning.	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.
----------------------	---

Prioritering af features	
(Subject 3) 01:11 – 3 & 4 Ideen dertil kommer af teamet og bruger inputs fra fora fx facebook Alle inputs bliver samlet i en pulje, hvor de prioriteres efter relevans.	Men der ud over sådan feature mæsidt 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.
(Subject 3) 21:00 – 2 Hvis featuren er let at lave, laver de den også selvom den ikke har mange efterspørgsler.	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,
(Subject 3) 21:00 – 3 Community har været efterspurgt længe, men det er så stor en opgave, at det er blevet skubbet mange gange.	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.
(Subject 1) 39:40 – 1 Det vigtigste for community er at få italesat vigtigheden af de forskellige elementer.	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.
(Subject 3) 21:00 – 1 Når de kigger på, hvad der efterspørges, så er det altid efter hvad der bliver efterspurgt mest, og hvad der er hurtigst at lave.	og vi har jo vores planlægning og der prioriterer vi jo altid hvad er vigtigst og der er det jo et spørgsmål om hvad efterspørge folk mest og hvad er hurtigst at lave
(Subject 3) 14:20 – 1 Has forventning er ikke, at de vil lave en kategorisering med det samme. I stedet vil han gerne have en effektiv søgefunktion.	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
(Subject 4): 23:07 -1 & 2 Brows by effect. Brug af samme effekt flere steder.	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 <i>browse by effect</i> , 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 mult-FX noget.
(Subject 4): 25:38 -1 Led efter lignende TonePrints	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: <i>Brugerne kunne godt lide det her TonePrint, så de ville også kunne lide det her..</i> Så bliver de givet lidt mere af det samme.
(Subject 4): 25:59 – 1 Explore TonePrints.	Man kunne også vende den på hovedet, og så sige <i>giv mig noget, der er helt vidt forskelligt fra det her, fordi jeg vil gerne prøve noget nyt i dag.</i> Så den kunne man også bruge.
(Subject 4): 26:24- 1 Random TonePrint.	En anden ting, vi har snakket om i editoren er en <i>randomize</i> funktion, hvor det bare er helt tilfældigt.

Beslutning på baggrund af test	
(Subject 4): 08:54 – 1 Test ledte til Editor udvikling. TonePrint efter editor	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, <i>skal vi tilbyde den her editor til folk?</i>
(Subject 1) 44:26 – 5 Tores løsning var derfor at gå i tænkeboks og finde på et simplere look til designet.	så derfor gik han i tænkeboks og kom så op med idéen om et ekstremt simpelt produkt,
(Subject 4): 07:58 – 1 Basere udvikling på ønske.	(Martin) <i>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?</i> 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.
(Subject 1) 44:26 – 4 De foretog derfor en brugertest på et konkurrerende produkt, der viste at det var for kompliceret.	, 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,
(Subject 1) 28:50 – 1 Differenciering mellem kategorier og tags.	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.

Erfaring fra tidligere produkter	
(Subject 1) 06:22 – 4 & 5 De har prøvet det før med pedaler, der har mange indstillingsmuligheder, dog uden stor succes. Det var ikke en succes, fordi det måske var for dyrt og ikke havde forretningspotentiale i den form.	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 have 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.
(Subject 1) 10:15 – 1 & 2 Der ligger flere katalysatorer bag TonePrint konceptet. Kan ikke huske præcist, hvad TonePrint er opstået af, men han nævner bl.a. at det kommer af nogle af de ting, de snakker om.	. 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.

(Subject 1)44:26 – 6 Der hvor en brugertest var involveret udviklede sig til deres mest sælgende produkt nogensinde.	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.
---	--

Målrettet mod brugergrupper	
(Subject 1) 06:22 – 6 TC ville gerne appellere til de teknisk begavede og nybegynderne samtidigt med det samme produkt. Derfor snakker han meget om de her 3 lag.	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.
(Subject 4): 10:39 – 1 Brugergruppe. Idol lyd. Udvikling ikke målrettet mod bruger.	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.
(Subject 4): 55:45 – 2 Community feature. Se Mig.	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 <i>browse by artist</i> eller bare <i>user</i> , 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.
(Subject 4): 37:53 – 2 Ser brugerinddragelse som ønske opfyldning. Vær visionær på brugerens vegne	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.

(Subject 4): 55:45 – 1 Brugergruppe.	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
(Subject 1) 25:50 – 3 Havde det bare været et billede af de forskellige parametre, og deres forskellige niveauer, ville TC ikke ramme et lige så bredt spektrum af brugere.	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.

Beslutning på baggrund af antagelser	
(Subject 4): 13:18 – 1 & 2 Logisk design valg. Muligvis original tanke.	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?
(Subject 2) 02:02 – 1 & 2 Gutfeeling	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.
(Subject 2) 07:32 – 1 Design valg. Minus user involvment. Kategorisering.	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.
(Subject 4): 21:40 – 2 Nuværende kategorier syntes de selv gav mening Overvejer informations mængde.	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 <i>Corona Chorus</i> 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.
(Subject 3) 14:20 – 2 Han kan ikke se, hvordan man ellers skulle strukturere det effektivt.	Fordi jeg har ikke lige kunne finde ud af hvis man kunne strukturere det ellers

Beslutning på baggrund af bekvemlighed	
(Subject 4): 57:20 – 1 Nem udvikling af community. Brugergruppe Community Feature.	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.
(Subject 2) 06:10 – 1 Test af løsninger.	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.

Kommunikation i udviklingen af app	
(Subject 2) 06:29 – 1 Iterativ proces. Tager selv beslutningerne.	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.
(Subject 2) 14:12 – 1 & 2 Udviklings metode. Manglende kommunikation. Native UI	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.
(Subject 3) 04:05 – 4 Det simple look i starten tænker han skyldes, at de ikke helt vidste, hvad parametrene, der blev hevet ud af pedalen, var.	. 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
(Subject 1) 19:00 – 1 Årsag til, at programmørerne sidder spredt.	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.
(Subject 1) 31:01 – 1 Forskellene fra platform til platform skyldes, at de forskellige programmører vil have hver deres kunstneriske aftryk på det de arbejder med.	Ja og lige præcis det der, det tror jeg mere er, det er mest den individuelle programmørs kunstneriske evne der er kommet til udtryk.
(Subject 4): 30:40 -1 Individuelle kunstneriske friheder. Ingen god grund til app forskelle.	(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 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.

(Subject 1) 04:46 – 2 Interessen for TonePrints bliver holdt ved lige, ved løbende at få nye kunstnere indover.	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.
(Subject 4): 11:21 – 1 & 2 Forretningsplan. Marketing.	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 interessen hos brugerne.
(Subject 1) 04:46 – 1 De havde fra starten samarbejde med Steve Morse og forventede, at det skulle tage den største markedsandel.	vi introducerede den første Flashback, der var det jo sådan jo ligesom den vi regnede med skulle tage den største markedsandel, 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?
(Subject 1) 06:22 – 1 Grundlæggende argument for TonePrint konceptet.. Det gør TC unikke.	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.
(Subject 1) 42:26 – 3 Denne brugertest tog udgangspunkt i salgsstatistikkerne for eksisterende produkter (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,
(Subject 4): 47:44 – 1 Udviklings tilgang. Målsætning.	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.

Marketing / TonePrintbeskrivelse	
(Subject 4): 32:00 – 1 & 2 Teksten skal lokke Tekst beskriver Lyd.	Formålet er, at det er en appetizer. Det skal give en lysten 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.
(Subject 3) 18:18 – 2 For biografierne uden video, kigges der på selv TonePrintet og spørger måske også kunstnerne, hvad der var meningen med det.	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
(Subject 1) 24:56 – 1 Marketing laver biografierne, og udviklingsafdelingen er ikke med i det.	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.
(Subject 3) 18:18 – 1 Biografierne kommer af marketing folkene, der er ude ved kunstnerne	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.
(Subject 4): 32:44 – 1 Marketing	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.
(Subject 4): 32:59 -1 Marketing beskriver TOnePrint formålet	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.
(Subject 2) 15:22 – 1 Marketing	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.
(Subject 1) 25:50 – 1, 2 & 3 Biografierne hjælper med at forstå betydningen af indstillingerne af parametrene. Formålet med dem er at give brugerne et bedre billede af, hvad TonePrintet egentlig omfatter.	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

Havde det bare været et billede af de forskellige parametre, og deres forskellige niveauer, ville TC ikke ramme et lige så bredt spektrum af brugere.	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.
(Subject 3) 18:18 – 4 Det er rart for brugerne at kunne læse en kort beskrivelse.	Der tror jeg bare det er rat for brugerne at kunne læse en kort beskrivelse,
(Subject 4): 33:31 -1 Beskrivelsen lavet for forståelsen og Marketing	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.
(Subject 3) 18:18 – 3 Biografierne er vigtigt, grundlæggende fordi der er så mange TonePrints.	Og så syntes jeg det er vigtigt der er en beskrivelse, for der kommer jo simpelthen så mange TonePrints.

TonePrint concept	
(Subject 1) 00:22 – 3 De tre lag i TonePrint konceptet: 1: knapperne på selve pedalen 2: Man kan overføre artist TonePrints 3: Editor med uendelige muligheder for tweaking	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 pedalerne. Den ene det er pedalen 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 pedalen, 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.
(Subject 4): 04:50 – 1 Tidlig udvikling af editor.	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.
(Subject 4): 07:21 – 1 TonePrint og editor samles.	Det var egentlig der ideen opstod med, om det

Tilbyd tweakability.	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.
(Subject 4): 10:39 – 1 Brugergruppe. Idol lyd. Udvikling ikke målrettet mod bruger.	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.
(Subject 4): 11:07 – 1 Artist TonePrint princippet	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.
(Subject 1) 03:43 – 1 Fra artist TonePrints til User TonePrints.	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.
(Subject 1) 06:22 – 2 TC vil gerne gøre det muligt for brugerne at skrue på flere parametre.	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

(Subject 1) 06:22 – 3 & 4 Der findes for mange parametre. TonePrint konceptet skulle løse dette.	, 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.
(Subject 4) 19:30 – 1 & 2 Idol lyd Beaming	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.
(Subject 4): 15:50 – 2 Informationsstruktur.	. 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
(Subject 4): 08:54 – 2 Forventer ekspertviden. Inkludere artister. TonePrint start.	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.

UI design specifications	
(Subject 3) 04:05 – 2 For den ældre version, var der kun en type kontrol, nemlig slidere fra side til side.	. Hvis man for eksempel skulle vælge imellem nogle forskellige settings, der var kun en type

	<p>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.</p>
<p>(Subject 3) 04:05 – 5+6 De måtte derfor sætte regler op for, hvordan det skulle præsenteres</p> <p>Præsentering af værdier kan give mere mening i en drop-down menu eller andet.</p>	<p>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.</p>
<p>(Subject 3) 04:05 – 6 Præsentering af værdier kan give mere mening i en drop-down menu eller andet.</p>	<p>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.</p>
<p>(Subject 3) 06:35 – 2 (Subject 3) har selv gennemgået forskellige måder at indstille parametrene på.</p>	<p>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 umilbart sådan jeg syntes det giver mening. Så der er ikke sådan set lagt meget research i den del a appen, ikke fra min side i hvertfald.</p>
<p>(Subject 3) 08:58 – 3 Informationsstrukturen blev dog strømlinet mere, da der kom mere indover såsom templates m.m.</p>	<p>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</p>

	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.
(Subject 3) 14:20 – 3 Motivationen ligger også i, at de gerne vil undgå, at folk skal kigge for mange gange for at komme derind.	Også fordi vi vil egentlig gerne undgå at folk de skal kigge alt for mange gange for at komme ind til et eller andet.
(Subject 3) 16:25 – 2 På desktop versionen er det mere frit, fordi de bruger JUICE specifikt UI.	på desktop er det sådan lidt mere frit, for der bruger vi så et JUICE specifikt UI.
(Subject 3) 16:25 – 3 Der ligger mere arbejde i at lave desktopversionen	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 skrabet fordi der ikke er fansie animationer og swipes og sådan noget.
(Subject 4): 02:00 – 2 Forskelle i visualiseringer. Brugervenlig visualisering af parametre.	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.
(Subject 3) 24:25 -1 Den primære opgave i at re-designe appen var at få editoren ned på en telefon.	Nej altså, opgaven i det var egentlig hovedsageligt at få editoren ned på en telefon.
(Subject 3) 24:25 – 2 Når det er på en computerskærm, har man massere af plads til parametrene, men når det så skal ned på en telefon, er man nødt til at præsentere det anderledes.	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.
(Subject 3) 24:25 – 3 Konkrete overvejelser, der ligger til grund for re-designet.	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.
(Subject 4): 14:06 – 1 & 2 Genkendeligt design. Moderniseret over tid.	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

	<p>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.</p>
<p>(Subject 4): 36:18 – 2 Brugere mangler viden</p>	<p>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</p>
<p>(Subject 1) 10:15 – 3 Antagelse af (Eller kendskab til) brugernes generelle viden.</p>	<p>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.</p>
<p>(Subject 1) 38:05 – 3 Eksempel: Først får man parametre-slidere til at virke, og efterfølgende gør man det så mere brugervenligt.</p>	<p>, 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,</p>
<p>(Subject 4): 14:06 – 3 Slutbrugere i fokus</p>	<p>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.</p>
<p>(Subject 4): 37:01 – 1</p>	<p>37:01</p>

Give evner til brugerne	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?
-------------------------	---

Ingen brugerinddragelse	
(Subject 2) 01:01 – 1 Brugervenlig målsætning. Ingen brugerinddragelse.	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.
(Subject 2) 01:38 – 1 Not User centeret.	Ikke som jeg husker det.
(Subject 2) 03:21 – 1 Minus User feedback	03:21 Nej, det har vi ikke.
(Subject 2) 05:44 – 1 Ingen brugerinddragelse.	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.
(Subject 2) 13:23 Manglende brugerinddragelse.	, men det var det, vi syntes var smart i starten.

Beslutning på baggrund af personlige holdninger	
(Subject 3) 04:05 – 1 Det nuværende design er strikket sammen ud fra nogle ting, som (Subject 3) syntes så godt ud	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.
(Subject 3) 04:05 – 3 (Subject 3) syntes personligt ikke, det så godt ud, så de lavede ændringer til det.	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.
(Subject 3) 06:35 – 1 TonePrint appen er ikke blevet målrettet bestemte brugergrupper. Det er blevet designet ud fra en gut-feeling.	Nej altså det er ikke. Det er lavet på sådan lavet lidt på en gut feeling
(Subject 3) 08:58 – 1 Tilgangen til designet af informationsstrukturen kom af en gut-feeling.	08:58. Jamen, det har egentlig også været ud fra sådan en gut feeling.
(Subject 4): 21:40 – 1	Det har vi diskuteret rigtig meget,

Gutfeeling	
(Subject 4): 21:40 – 2 Gutfeeling Navigation er vigtig men undersøges ikke.	hvordan man kan navigere rundt i det, Hvad giver mening? Den
(Subject 1) 38:05 – 1 Det starter med Tore, der siger, hvad der skal være med, så får de lavet en prioriteret rækkefølge til udviklerne, så ønskerne kommer i den rigtige rækkefølge.	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 implementerer det, hvad er kompleksiteten i at implementere de forskellige ønsker, så det har været muligt at prioritere det.

Inspiration af eksterne produkter	
(Subject 1) 16:21 – 2 Til grafisk repræsentationer af parametrene, har de ladet sig inspirere af eksterne produkter, fordi det er mere universelt, hvordan det bør se ud.	, 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
(Subject 4): 54:19 – 1 Simmilar app. Udviklings idé.	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.
(Subject 2) 03:40 – 1 Kigger på konkurrenter. Cloud?	Vi har for eksempel med det her cloud noget, som vi sidder og arbejder på nu, der har vi lurt 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.
(Subject 2) 11:00 – 2 Rating Negativ. Kig på konkurrenter.	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.
(Subject 2) 22:36 – 1 Udviklings strategi. Kig hos konkurrenter.	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.
--	--

Rod	
(Subject 1) 19:26 – 1 (Subject 3) har lavet det meste af det grafiske design for den nye version.	Ja der tror jeg faktisk at det er (Navn – designer) der har lavet det meste af designet.
(Subject 1) 40:35 – 3 Denne tankegang er mere i tråd med den nye brugerinddragelsesstrategi, hvor community foregår på koncern niveau.	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.
(Subject 4): 46:52 – 1 & 2 Udviklings tilgang. Udvikling af cloud. Udviklings tilgang.	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.
(Subject 2) 19:26 – 1 Tidligere teknisk problem.	Et problem vi har boksset 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.
(Subject 4): 20:31 – 2 Samme metode nu. Artist TonePrint.	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.
(Subject 2) 09:25 – 1 Gode programmerings evner.	Den del er ikke noget, jeg har arbejdet med,

	<p>det er Anders, der har det, men umiddelbart vil jeg tænke nej, fordi så vil vi ikke have gjort det.</p> <p>Jeg husker ikke, at vi har haft nogen features oppe på bordet og så besluttet, at det kan vi ikke fordi sådan og sådan.</p>
--	---

Native UI / Feedback om langsom app	
(Subject 2) 13:00 – 1 Native UI.	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.
(Subject 1) 31:01 – 2 De har startet med at programmere i C++	så har vi brugt et framework som udgangspunkt er platforms uafhængigt, hvor vi programmere det i C++, og det stiller så nogle forskellige muligheder til rådighed, og så skjuler integrationen ned mod operativsystemet neden under.
(Subject 1) 36:26 – 1 Begrænsning: Forskellen på platformene gjorde dem nødsaget til at programmere det forskelligt.	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,
(Subject 3) 16:25 – 1 Da vi spørger om forskelle, fremhæver han platformspecifikke 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.
(Subject 4): 28:34 – 1 & 2 Tilpasse platform native Gøre hvad der er normalt for platformen.	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.
(Subject 4): 29:14 – 1 Prøver at tilpasse platforme.	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
(Subject 4): 43:12 – 1 Programmering issue.	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.
(Subject 4): 44: 08 – 1 Programmering issue	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
(Subject 4): 44:38 – 1 Programmering issue	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.
(Subject 4): 44:57 -1 Programmerings problemer.	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.
<p>(Subject 4): 45:32 - 1 & 2</p> <p>Google analytics fejl</p> <p>Programmerings issue.</p>	<p>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.</p>
<p>(Subject 1) 31:01</p> <p>De startede med at implementere det på samme måde for alle platforme, men på baggrund af feedback tog de det op til revision og lavede forskellige versioner.</p>	<p>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.</p>
<p>(Subject 4): 35:21 – 1</p> <p>Imødekommer bruger ønske.</p> <p>Optimere app.</p> <p>Navigation på app</p>	<p>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.</p>
<p>(Subject 2) 04:25 – 1</p> <p>Lytter til feedback</p>	<p>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</p>

	spillede på IOS devices. Det har vi faktisk taget meget af kritikken fra kunderne til os.
--	---

Eksterne udviklere	
(Subject 1) 29:30 – 1 Det starter med Tore, der har en ide om, hvordan det skal se ud. Så får de folk ind, der kan hjælpe med det grafiske udtryk.	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.
(Subject 1) 12:18 – 1 TC har brugt eksterne folk til at lave apps for dem.	på det tidspunkt hat vi haft en ekstern til at lave en, jeg tror man kalder det en midi editor til det.
(Subject 1) 17:36 – 1 I første version blev det grafiske lavet eksternt og så implementeret af (Subject 2).	. 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 - prgrammør) for implementeringen af det.

Brugerfeedback	
(Subject 3) 20:09 – 2 TonePrint junkies osv. giver mange besker med efterspørgsler.	der får vi reglmessigt besked om hvis de skriver noget, eller efterspørger et eller andet
(Subject 2) 02:55 – 1 Feedback.	02:49 (Martin) <i>Hvad kunne det være for en form for feedback?</i> 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.
(Subject 1) 32:49 – 1 Feedback, der er kommet gennem marketing er også kommet gennem produkt og forretningschefen.	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.
(Subject 3) 20:09 – 1 Alle udviklere er medlem af TonePrint junkies.	vi har jo den der TonePrints junkies, som alle os udviklere også er medlem af.
(Subject 4): 34:19 -1 Positiv feedback.	Vi har et indtryk af, at der er nogen, der er rigtig glade for det og bruger det meget, o
(Subject 4): 34:51 -1 Tvivl om brug af feedback	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: <i>Kan jeg nævne noget, vi har lavet om på</i>)
(Subject 4): 49:35 – 1 & 2 User Feedback Positiv feedback.	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.
(Subject 2) 16:05 – 1 & 2 Feedback reaserch. Kendte problemer.	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.
(Subject 2) 16:46 – 1 Kunde feedback.	Ja, det var så fra den, vi havde inden, men det er den samme database, der bare er blevet flyttet.
(Subject 2) 04:25 – 2 Teknisk problem. Kundefeedback.	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.

Brugerinddragelse	
(Subject 4): 05:00 – 1 Tidlig brugertest. Giv brugerne hvad de ønsker.	Så kørte vi lidt eksperimenter over nogle år, hvor vi prøvede at bygge en version af det her virtuel front værktøj, som vi prøvede at give til

Tidlig Editor.	nogen bassister, såden 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.
(Subject 4): 07:58 – 1 Basere udvikling på ønske.	(Martin) <i>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?</i> 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.
(Subject 3) 02:55 – 1 Det er tydeligt for TC, når der er noget, brugerne efterspørger mere end andet.	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
(Subject 2) 02:37 – 1	Sidenhen har der været scenarier, hvor vi har

User feedback. Ønskeopfyldning vs User centered.	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 <i>kunne i tænke jer det her? eller kunne i tænke jer det her?</i>
(Subject 1) 20:10 – 1 & 2 De lavede en workshop som inspiration for udformningen af community og hvad det skal indeholde. Deres krav til deltagerne var, at de selv havde prøvet at lave TonePrints før.	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.
(Subject 1) 20:10 – 6 Har ikke brugt tidligere testresultater.	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.
(Subject 1) 44:26 – 1 Da de lavede fokusgruppe, var det første gang, de prøvede det.	Altså jeg har ikke, det er første gang jeg har prøvet at lave t fokusgruppe da vi lavede det
(Subject 1) 44:26 – 4 De foretog derfor en brugertest på et konkurrerende produkt, der viste at det var for kompliceret.	, 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,
(Subject 1)44:26 – 6 Der hvor en brugertest var involveret udviklede sig til deres mest sælgende produkt nogensinde.	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 3) 20:09 – 3 Deres betatestere undersøger appen, inden den bliver udgivet.	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.
(Subject 3) 28:51 – 1	Jeg tror det vigtigste aspekt der er at man lytter til hvad det er brugerne de efterspørger.

Det vigtigste er at høre, hvad brugerne efterspørger.	
(Subject 4): 34:19 – 2 Forskellige brugs mønskret. Tracking som brugerinddragelse.	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, de bruger det, og at der er nogen, der mere bruger library delen af det.
(Subject 4): 37:53 – 1 Giv brugerne hvad de har brug for.	Henry Ford sagde det meget godt: <i>Hvis jeg havde spurgt folk, hvad de ville have, så havde bedt mig om en hurtigere hest.</i> #
(Subject 1) 20:10 – 3 Formålet med workshoppen var at finde ud af, hvordan de bruger sociale medier i forhold til musik.	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.
(Subject 1) 20:10 – 4 Soundcloud var en af de mere fremtrædende platforme.	Og det er så nogle år siden så der har virkeligheden så flyttet sig i den tid, blandt andet så var soundcloud
(Subject 1) 20:10 – 5 (Subject 1)s indtryk er dog, at det ikke er så vigtig en del længere.	men jeg tror at soundcloud er ikke rigtig en så vigtig en del lingere, er mit indtryk.

Community efterspørger	
(Subject 3) 02:55 – 2 Community har været efterspurgt lige fra starten, og TC er klar over, at de må implementere det på et tidspunkt.	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.
(Subject 3) 28:51 – 2 Hvis man ikke imødekommer de efterspørgsler, finder folk på noget andet at lege med.	men altså hvis man ikke efterkommer brugernes ønsker i sådan et produkt så finder folk på noget andet,

(Subject 4): 37:25 – 1 & 2 Adressere bruger ønske Balance i ønske inddragelse.	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.
--	---

Community "Tags"	
(Subject 1) 20:10 – 7, 8 & 9 Ønske fra brugerne at TAGS. De begyndte som resultat allerede der at snakke om tags. Ideen var, at det skulle være mere åbent, hvordan man taggede, end blot genre-bestemt.	, 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.
(Subject 1) 20:10 – 10 Udfordringen i tags er, hvis folk beskriver det samme med forskellige tags.	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.
(Subject 1) 20:10 – 11 Man kunne i såfald give dem mulighederne for tagging, i stedet for, at de selv skulle formulere dem.	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
(Subject 3) 11:08 – 4 Prioritering efter, hvad brugerne har kaldt deres TonePrints	, 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,
(Subject 3) 11:08 – 6 Specifikke navne og labels er gavnligt, men det vil være for meget arbejde for folk, hvis de skal give alt Tags og beskrivelser.	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.
(Subject 4): 24:03 – 2 Vil give mulighed for tags.	Så vil man nok gerne sortere på det på en eller anden måde, og en mulighed vi har snakket

Besluttet ud fra diskussion.	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.
(Subject 4): 25:17 – 1 Pre-defineret tags. Formodning.	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”.
(Subject 4): 26:24 – 2 Samme tags kan bruges til flere effekter.	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 <i>Lush</i> , og hvad betyder det egentlig? En rumklang kan også være det, og kan en distortion måske også være det?
(Subject 3) 11:08 – 1 Han ser en udfordring i community, da søgningerne kan være på mange forskellige ting.	det syntes jeg er virkelig svært, fordi, folk de kan jo finde på at søge på alle mulige forskellige ting.
(Subject 3) 11:08 – 2 Brugerdefinerede tags kan være vidt forskellige og svære at sætte i system.	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.
(Subject 4): 24:03 -1 Frygter for mange tonePrints	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 <i>jeg har det her produkt, vis mig alt</i> . 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. S
(Subject 4): 27:06 -1 Subjektive tags.	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 <i>giv mig et eller andet, der er lush</i> , så vil jeg få pokuleret mit board med ting, der er lush.
(Subject 2) 10:14 – 1 Tags. Community idé.	Der tænker jeg, at den store opgave ligger i tags. Vi har snakket meget om, at man skal kunne tagge 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.

Tilbageholdt deling	
(Subject 1) 40:35 – 1 TC har gjort det bøvlet, indtil et egentligt community ville være muligt.	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
(Subject 1) 40:35 – 2 Det kunne tekniks nemt implementeres via facebook eller lignende, men så ville TC også miste kontrollen over det, og det ville være facebook afhængigt.	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.
(Subject 3) 28:51 – 3 Fordi det på nuværende tidspunkt ikke er muligt at få TonePrints ud af appen, så der er ikke blevet lavet noget bag om TC.	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
(Subject 4): 53:23 – 2 Community idé	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.
(Subject 3) 28 51 – 4 De bestræber sig på at undgå dette.	det var noget vi i hvert fald gerne ville undgå at det var noget folk de gjorde.
(Subject 3) 28:51 – 5 & 6 Hvad folk HAR gjort er, at de har lavet screenshots af deres editor for at vise folk, hvordan de har lavet deres indstillinger. (Subject 3) kalder det en falliterklæring.	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,
(Subject 4): 53:23 – 1 Ønske fra brugerne. Brugere søger alternative løsninger.	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.

Community features (ikke tags)	
(Subject 3) 13:26 – 1 & 2 Man kunne eksempelvis abonnere på andre brugere. Det ville være fedt, hvis man blot kunne smide sit TonePrint afsted, men det skal også kunne findes af andre brugere.	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.
(Subject 3) 11:08 – 4 Prioritering efter, hvad brugerne har kaldt deres TonePrints	, 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,
(Subject 3) 14:20 – 4 Ønsket er en effektiv søgefunktion.	der håber jeg at vi når frem til en søgefunktion der er så effektiv at man ret hurtigt finder det man søger efter.
(Subject 3) 15:31 – 1 Han tror, det er meningen, at den skal søge på tværs af kategorier (App og community)	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.
(Subject 4): 55:45 – 2 Community feature. Se Mig.	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 <i>browse by artist</i> eller bare <i>user</i> , 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.
(Subject 4): 58:37 – 1 & 2 Minimalistisk app. Community feature. Community features. Minimalistisk design. Tekniske muligheder.	Vi snakker både om Youtube tingen, men også Souncloud 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.
(Subject 2) 12:07 – 1 Brug analytics. Community idé.	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.
(Subject 1) 20:10 – 12 Muligheden for at promovere sig selv fremhæves også, lidt på samme måde som med biografien	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.
(Subject 3) 11:08 – 5 Hvad skal komme først, når man søger på fx Surf Reverb? Prioriteringen skal hjælpe brugerne ved at gøre det lettere for dem at beskrive deres TonePrint.	, 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.

Community beslutninger	
(Subject 1) 42:33 – 1 Hvis brugerne skal anvende det, skal det være let for dem, og han mener det letteste vil være at holde det integreret i	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
(Subject 1) 42:33 – 2	snakkede vi om det og brugte ordet som community og det skal vi nok være lidt forsigtige med tænker jeg, sådan lidt politisk

Det skal formegentlig have en anden titel end "community" da denne titel allerede dækker over noget andet	set fra nu af, når vi har annonceret en anden form for community
(Subject 3) 16:00 – 1 Det skal være integreret i TonePrint appen.	Det skal være en del af TonePrint appen.
(Subject 4): 51:30 – 1 Opdeling af community	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?
(Subject 4): 51: 58 – 1 Opdeling af community. Prof tool	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
(Subject 4): 52:33 – 1 Diskussion frem for brugerinddragelse. Opdeling af community.	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.
(Subject 4): 53:23 – 2 Community idé	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.
(Subject 2) 10:26 – 1 Tags. Overvejede beslutninger. Brugervenlighed.	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.
(Subject 2) 15:44 – 1 Community idé.	15:32 (Martin) <i>Hvis man så gjorde det ved et community,</i>

	<p><i>kunne du så forestille dig, at det ville være nødvendigt at begrænse folk, så de ikke opgave en helt roman i den tekst?</i></p> <p>15:44</p> <p>Ja, det tænker jeg, der skal være et eller andet.</p>
<p>(Subject 2) 11:00 – 1 & 2</p> <p>Rating positivt.</p> <p>Rating Negativt.</p> <p>Kig på konkurrenter.</p>	<p>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 luret 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.</p>
<p>(Subject 2) 23:03 – 1</p> <p>Minimalistisk data mængde.</p> <p>Brugervenlig.</p> <p>Kategorisering.</p>	<p>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.</p>

Fokus på brugere og brugervenlighed	
<p>(Subject 1) 09:37 – 1 & 2</p> <p>Jo mere erfaren, man bliver, desto dybere kommer man ned i de lag, han snakker om.</p> <p>Der er en klar forventning til brugerens læring. Når de starter som nybegynder kender de ikke til aspekter/parametrene ved lyd. Det lærer de først, som de får mere erfaring.</p> <p>TAVS VIDEN: DEFINITION AF BRUGERNE.</p>	<p>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.</p>
<p>(Subject 1) 10:15 – 4</p> <p>Tore har været meget i kontakt med forretninger og har fået inputs den vej i forhold til, hvad brugerne efterspørger.</p>	<p>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</p>

	der sælger godt, hvad er der fokus på i salgs situationen. Så det er også et input vi har taget med ind.
(Subject 1) 20:10 – 13 Bias risiko ved at have mange musikere til at snakke uden en fast struktur.	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.
(Subject 1) 42:33 – 1 Hvis brugerne skal anvende det, skal det være let for dem, og han mener det letteste vil være at holde det integreret i	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
(Subject 4): 39:47 – 1 Halvfærdig release. Brugeroplevelse.	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.
(Subject 1) 16:21 -1 Antagelse af/kendskab til brugernes generelle viden	Jeg tror generelt så har folk, alle de her mage parametre det har de fleste svært ved at forholde sig til.
(Subject 3) 11:08 – 3 Folk kan have vidt forskellige forståelser af de samme ting.	det er ikke sikkert at alle andre syntes den er surf agtig.
(Subject 4): 18:50 – 1 Tre brugergrupper. Aktive brugere. Passive brugere.	18:41 (Martin) <i>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?</i> 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.
(Subject 2) 20:24 – 1 Fremtidig udvikling. Bruger formodning.	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.

Prioritering af TonePrint appen	
(Subject 1) 17:36 – 2 Appen er med tiden blevet betragtet som lige så vigtig som resten af produktet.	appen så bliver betragtet som en del af produktet, så er der blevet allokeret mange flere resurser til det
(Subject 1) 27:46 – 1 Re-design af appen er kommet før implementeringen af Community.	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.
(Subject 1) 33:49 – 1 Deres håndtering af feedback har ændret sig på den måde, at de har fået udviklere til specifikt at lave app.	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.

SCRUM	
(Subject 1) 35:05 – 1 I forhold til SCRUM, så er der blevet formuleret opgaver for hvert sprint på lige fod med alle andre opgaver.	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.
(Subject 1) 38:05 – 2	Og der har været nogle ting hvor vi har kunne sige at noget har været nødvendigt, altså en

Nogle af tingene har også haft en naturlig rækkefølge i, at noget har været nødvendigt at gøre, før næste skridt har været muligt.	hvis rækkefølge har været nødvendig at implementere før noget kunne lade sig gøre.
(Subject 3) 22:21 - SCRUM har den værdi, at de kan holde fokus på hvad der er vigtigst og koncentrere sig om det.	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.
(Subject 3) 22:21 – 2 Han ser ingen ulemper ved det	Jeg ved ikke om der er nogle ulemper ved det, det syntes jeg egentlig umilbart ikke der er.
(Subject 3) 23:23 -1 De er meget realistiske med, hvad de kan nå, og hvad de ikke kan nå.	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.
(Subject 3) 27:20 – 1 SCRUM metoden driver målsætningerne for TonePrint appen.	Det gøre vi jo med vores SCRUM system og med de inputs vi får fra brugere, det er jo hovedsageligt det der driver det.
(Subject 4): 38:49 – 1, 2 & 3 Scrum hjælper med at begrænse. Holder dem inden for stregerne Scrum hjælper med fokus Product owner. Scrum giver fokus	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.
(Subject 4): 40:25 – 1 Udviklings metode	Så er vi ude med det. Og hele filosofien med det her <i>release early, release often</i> er også en af de grundtanker, der driver det at arbejde på den her måde.
(Subject 4): 41:04 – 1 Planlægning i SCRUM.	Der er nok nogen, der godt kunne tænke sig, at tingene er lidt mere hårdt specificeret og upfront, fordi det er der nogen, der har det rigtig

	<p>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</p>
<p>(Subject 4): 47:46 – 1</p> <p>Udviklings metode. Fokus i SCRUM. Planlægning. Begrænsning.</p>	<p>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 <i>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.</i> Nogen gange er man nødt til at være benhård og sige, vi SKAL ud med noget nu</p>
<p>(Subject 4): 47:55 – 1 & 2</p> <p>BrugerØnsker Scrum</p> <p>SCRUM</p>	<p>47:55</p> <p>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 supporterer 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.</p>
<p>(Subject 2) 16:05 – 3</p> <p>Udviklings strategi.</p>	<p>Nogen gange kan det også bare lige være noget med at tjekke, om vi nu også har skrevet</p>

	<p>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</p>
<p>(Subject 2) 17:18 – 1 SCRUM hjælper fokus.</p>	<p>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.</p>
<p>(Subject 2) 17:18 – 2 SCRUM stress. Opgave indeling. Udviklings strategi.</p>	<p>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.</p>
<p>(Subject 2) 18:30 – 1 Udvikling med SCRUM.</p>	<p>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.</p>

Ingen målsætninger i forhold til TonePrint appen	
(Subject 2) 21:27 – 1 & 2 Intet mål. Måler i KR. Ingen målsætning.	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.
(Subject 2) 22:08 – 1 Intet mål.	22:01 (Martin) <i>Det blev heller ikke sat, at nu går vi efter, at alle skal downloade sådan en app, fordi det er fantastisk?</i> 22:08 Nej