

TC Electronic har siden sin oprindelse i 1970'erne været en anerkendt udvikler af effektpedaler til guitarister verden over. I 2011 lancerede de deres første TonePrint pedaler, der ikke bare har gjort det lettere for brugerne at indstille deres custom presets helt korrekt, de har også fået bedre mulighed for at tilpasse deres lyd fuldstændig efter deres yndlingsguitarister. Dette blev muligt gennem et tæt samarbejde mellem TC Electronic og en lang række kendte guitarister og bassister, der producerede meningsfulde indstillinger af parametrene i lydeffekterne, som brugerne kunne indrette sig efter. Disse indstillinger kaldes også *Artist TonePrints*, som en bruger herefter kunne overføre til sin pedal og gøre unik gennem yderligere tweaking.

For de mere avancerede brugere, er det i dag også muligt selv at indstille alle parametrene og lave sine egne *User TonePrints*, og det næste naturlige skridt synes at være at tilføje en mulighed for brugerne at dele disse med hinanden. Hvordan et sådan community skal udformes synes meget at afhænge af brugernes ønsker og forventninger til et sådan system. Dette ses som grundlag for at finde ud af, hvilke metoder der kan anvendes til at udforske denne problemstilling.

I sammenhæng med dette synes det også at være interessant at italesætte brugerinddragelse som et generelt element i designprocessen af et vilkårligt produkt for en virksomhed som TC. Dette vil være god læring for et specialeprojekt og samtidig kunne gavne TC i fremtidige projekter.

Hvad der skal inkluderes i arbejdet:

- En analyse af TonePrint konceptet som udgangspunkt til at forstå TC's egen intention med det og forventninger til dets fremtid.
- En undersøgelse af TC's udviklingsprocesser med henblik på finde det bedste tidspunkt for brugerinddragelse, samt hvilke metoder, der vil være bedst anvendelige på disse tidspunkter.
- Valg af en metode, hvor resultatet af denne skal fungere som grundlag for en design guide for et TonePrint community - En række brugertests skal foretages.
- En reflektering over valg af metode og efterfølgende sammenligning med andre faser i produktudviklingen (måske også andre produkter og endda virksomheder), for at definere hvornår brugerinddragelse helt generelt kan gavne designprocessen.