Interview med Jesper.

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

00:22. Jamen der er ligesom forskellige trin, eller forskellige niveauer i TonePrint appen. Ja faktisk blev der kun lavet en mobil app til at starte med hvis eneste formål var at man kunne beame artist toneprints til 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. Og så til at starte med der var editoren faktisk ikke beregnet til mobil enheder. Og så har vi hele tiden, der helt fra starten der har vi haft en virtuel front som kun har været tænkt kun til udviklings formål, helt til at starte med, hvor vi har adgang til alle mulige forskellige, både de parametre, som brugeren også har adgang til i editor delen af toneprint appen i dag, og derudover også en række andre parametre og funktioner om systemets tilstand som der er relevante for dem der udvikler et produkt. Så fra starten der har det jo været tænkt at der skulle være, at der ligesom er de her forskellige niveauer, der er tre niveauer i TonePrint 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. Så i starten havde vi ikke den der tilgang til at man selv kunne lave, der var det ikke sådan rigtig så meget det der var en del af det, men der er så efterhånden det der er koblet på mere og mere.

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

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

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

04:46. Det kan jeg faktisk ikke husek. Men der har nok været snes stykker eller sådan noget. Vi havde jo da vi introducerede den første Flashback, der var det jo sådan jo ligesom den vi regnede med skulle tage den største markedsandelen, og der havde vi jo så faktisk god kontakt til guitar teknikeren for ham der er guitarist i Deep purple. **Det var steve mores ikke?** Jo, der havde vi så faktsik god kontakt til hans guitartekniker og gennem det fik vi jo så faktisk god kontakt til steve mores selv, så der har været et godt samarbejde fra starten der, og så blev der så lige så stille koblet flere og flere på. Og det er jo også en del af strategien ved at vedligholde interessen for produktet, det er jo at ved jævne mellemrum at kunne puste nyt liv i den ved at få nogle nye kunstnere til at, altså at lave et nyt TonePrint sammen med dem. Så vi kan blive ved med at holde liv i den gode historie omkring produktet.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

20:10. Jamen der holde jeg sammen med (navn), der holde jeg jo en workshop her for et par år siden hvor vi havde inviteret nogle forskellige guitarister ind som havde, vores krav det var at de i hvert fald selv skulle have prøvet at lave TonePrints. Så der var der så, jeg tror der har været seks eller sådan noget, seks syv stykker der meldte sig til eller sådan noget. **Er det den du har nævnt i den opgave du har sendt til os?** Ja og der prøvede vi så at køre dem igennem en workshop, eller en fokus gruppe har det jo nærmest været, hvor vi fik dem til at kigge på, altså noget af det som vi havde i fokus der var jo hvordan bruger de sociale medier i forhold til deres udøvelse af musik, det var egentlig ting vi havde fokus på for at se, jamen hvad er det, og så finde ind til hvad er det, hvordan brugte de sociale medier og hvilke sociale medier. Og det er så nogle år siden så der har virkeligheden så flyttet sig i den tid, blandt andet så var soundcloud en af de vigtige ting, og jeg kan egentlig ikke huske om myspace os, nej jeg tror egentlig myspace var kørt ud, men jeg tror at soundcloud er ikke rigtig en så vigtig en del lingere, er mit indtryk. Men det var vist meget omkring facebook, hvor der var en del der brugte det, og så var der meget andre forskellige fora, special brugere som der brugte også. Så vi kiggede, for ligesom at undersøge lidt hvordan kommunikere de med hinanden og bruger sociale medier, så tænkte vi efter følgende hvordan kunne vi bruge det til noget og så integrerer det på en eller anden måde, og ja så har det jo hængt lidt i luften siden da. Og så spurgte vi også lidt ind til hvad de syntes der var vigtigt, og noget af det vi kom frem til der det var at, lige som at have en måde, at når man lavede et TonePrint, så skulle man have, så skal de kunne, ikke kun på en simpel måde kategoriseres og sættes i nogle begrænsende rammer. Så det vi snakkede om den gang allerede det var at sige, jamen hvad så hvis man lavede et system hvor man lige som baserede det på at man satte tags, man havde stort set frie muligheder for at sætte tags på TonePrints, i stedet for ligesom at vælge at det skulle være jazz eller heavy metal, eller et eller andet. **Så du mener ligesom at kunne give dem sit eget tag, fuldstændigt brugerdefineret?** Ja det kunne jo også være noget som ikke nødvendigvis blev nødt til at gå efter hvilken genre det var, du kan sige så kunne man åbne op for et vælg af muligheder. Man kan så sige at det der kan være udfordringen det er så hvis folk de finder på nogle tags som egentlig dækker over det samme, måske kan det være forskel i hvordan man staver det, eller lige formulere tagget. Så det kan være en udfordring. Noget vi også snakkede lidt om det var at sige om man nu kunne hjælpe folk lidt på vej, at give dem nogle valgmuligheder uden at begrænse dem, så det var den ene del. Den anden del som de lagde meget vægt på, i hvert fald dem vi havde inde der, det var det med muligheden for at fortælle, ligesom at promovere sig selv, ligesom at fortælle en historie om sig selv, det er jo ligesom også en del af, så det med hvad for noget udstyr man har, altså det med at have en profil side hver, hvor de lige som kunne fortæller hvad for noget udstyr de har, det var noget fokus gruppen i hvert fald. Nu skal man jo være opmærksomme på at i fokusgruppen kan der jo ske nogle sociale interaktioner som gøre at den kan stikke af i en retning, men det som de snakkede om, i hvert fald en del der, det var det her med at jeg gerne ville kunne fortæller om hvad for noget udstyr det er at jeg selv har.

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

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

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

25:50. Ja helt sikkert. Også det med at lave forskellige appetitvækkere på det ikå´, typisk der har vi, når vi har lavet det så har der jo været, ligesom flere elementer i det til at supplere toneprintet som jo er kerne dataene, som er parametre indstillingerne. Så har der jo været dels den her tekstbeskrivelse af det og så har der jo typisk altid også været nogle stillbilleder som ligesom dokumentere at det har foregået og så sommetider har der været suppleret med video sekvenser, som så også har været med til at dokumentere at det er forgået. Så det er ligesom at få formidlet kerne indholdet af dataene på en måde som gøre det lidt mere let tilgængeligt, for det var ligesom, at hvis man nu bare fik af hvide en liste med forskellige parametre det var indstillet til, så ville vi ramme forkert i forhold til de tre forskellige niveauer af brugere, hvor vi vil ind og have fat i dem der måske ikke er. **Dem der ikke er så editor entusiastiske?** Ja lige præcis. Så vi skal sørger for at når vi kommunikere så tale lidt til den målgruppe der er, så det er ligesom en del af det her med ligesom også at have videoer og det her, jeg gætter lidt på en lidt følelses ladet beskrivelse af de her TonePrint, hvordan de er blevet til og sådan noget, så man kommunikere i øjenhøjde med dem der er målgruppen.

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

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

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

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

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

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

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

31:01. Ja og lige præcis det der, det tror jeg mere er, det er mest den individuelle programmørs kunstneriske evne der er kommet til udtryk. **Det havde jeg også lidt på fornemmelsen nemlig.** Fordi det som vi havde. Grundlegende for den her app, for at det skal være nemt at havde den på tværs af platforme, så har vi brugt et framework som udgangspunkt er platforms uafhændeligt, hvor vi programmere det i C++, og det stiller så nogle forskellige muligheder til rådighed, og så skjuler integrationen ned mod operativsystemet neden under. Men det har så i praktisk vist sig at i nogle situationer giver det simpelthen en for langsom interaktion, især hvis man skal scrolle igennem en lang liste. Så er det simpelthen så sløvt at det er uanvendeligt. I en overgang der prøvede vi det, men fik simpelthen så meget kritik for det, så vi blev nødt til ligesom at tage det op til revision. Så derfor har vi i dag, ligesom det overordnede del af det er baseret på det her framework, men der er så enkelte elementer hvor vi benytter native integration til de enkelte OS.

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

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

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

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

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

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

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

36:26. Der var det jeg nævnte før hvor, fordi vi bruger det her platform uafhængigt framework at der er der ligesom nogle ting der ikke kan gå hurtigt nok i interaktionen. Så det har været en begrænsning som har gjort at vi ligesom har splittet det om så vi har en overordnet udvikling, som det kan man nok sige har været (navn), han laver den platform uafhændelige udvikling, som køre på PC og Mac, og så lave (navn) det som er IOS specifikt og (navn) det som er android specifikt. Så det har egentlig haft den konsekvens at vi har prioriteret at vi har skulle tage ekstra resurser ind for at kunne forbedre den oplevelse som brugere har, når de bruger produktet.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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