

KAFFEKLUBBEN

Amanda Engel Thilo

Frederik Hovmand Jørgensen

Mark Rostgaard Mortensen

DECEMBER 17, 2014

Abstract

In this report we address our workgroups attempt at designing a digital solution for broadening the audience for both the digital and physical offerings, that Statens Museum for Kunst(SMK) provides. We use a multitude of idea generation techniques, to arrive at a product, and then interviews with SMK. We propose an enhanced web-presence, for image viewing and discussion, based on feedback from SMK and visits to the museum. The report concludes with the proposal of a system in which users can comment and interact with the different artworks on the website.

Indhold

1	Forord	3
2	Problemformulering	4
2.1	<i>Problemfelt</i>	4
2.2	<i>Problemstilling</i>	4
2.3	<i>Problemformulering</i>	4
3	Målgruppe	5
3.1	<i>Målgruppens efterspørgsler</i>	5
4	Problemanalyse	6
5	Løsning	7
5.1	<i>Teknisk Analyse</i>	7
5.1.1	Kommentarsystem	7
5.1.2	Crowd-sourcet	7
5.1.3	Single Page Application	7
5.1.4	Backend	7
5.1.5	Programmeringssprog	7
5.1.6	White- og Blackbox testing	7
5.1.7	Application Programming Interface(API)	7
5.2	<i>Design</i>	8
5.2.1	Index side	8
5.2.2	Værkforum	8
5.2.3	Zoomfunktion	8
5.3	<i>Teknisk beskrivelse</i>	8
5.3.1	Flowchart	8
5.3.2	Data	8
5.3.3	Arkitektur	8
5.3.4	Brugergrænseflade	8
5.3.5	Begrænsninger	8
6	Afprøvning	9
7	Brugervejledning	10
7.1	<i>Eksempel</i>	10
7.2	<i>Brugsscenario</i>	10
8	Konklusion	11

Kapitel 1

Forord

Kapitel 2

Problemformulering

2.1 Problemfelt

2.2 Problemstilling

2.3 Problemformulering

-
-
-

Kapitel 3

Målgruppe

3.1 Målgruppens efterspørgsler

Kapitel 4

Problemanalyse

Kapitel 5

Løsning

5.1 Teknisk Analyse

5.1.1 Kommentarsystem

5.1.2 Crowd-sourcet

5.1.3 Single Page Application

5.1.4 Backend

5.1.5 Programmeringssprog

-
-
-
-
-

5.1.6 White- og Blackbox testing

5.1.7 Application Programming Interface(API)

5.2 Design

5.2.1 Index side

5.2.2 Værkforum

5.2.3 Zoomfunktion

5.3 Teknisk beskrivelse

5.3.1 Flowchart

5.3.2 Data

-
-
- —
-

5.3.3 Arkitektur

-
-

5.3.4 Brugergænseflade

Lyttere

Komponenter

5.3.5 Begrænsninger

Kapitel 6

Afprøvning

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Kapitel 7

Brugervejledning

7.1 Eksempel

7.2 Brugsscenario

Kapitel 8

Konklusion

Kapitel 9

Litteratur