



IT UNIVERSITY OF COPENHAGEN

SUBMISSION OF WRITTEN WORK

Class code:	BPAK-I-Autumn 2014
Name of course:	Projektarbejde og kommunikation I
Course manager:	Henriette Moos & Mathias Grüttner
Course e-portfolio:	
Thesis or project title:	Projekt Zoom - Nye veje ind i kunsten
Supervisor:	Henriette Moos

Full Name: **Dennis Thinh Tan Nguyen** Birthdate (dd/mm/yyyy): **01/04 - 1993** E-mail: **dtn**@itu.dk

1. **Jacob Mullit Møriniche** 22/04 - 1992 **jmmo**@itu.dk

2. **Nicoline Scheel** 22/02 - 1995 **nisch**@itu.dk

3. **Per Josefson** 18/04 - 1989 **perj**@itu.dk

4. **Thor Valentin Olesen** 14/02 - 1995 **tvao**@itu.dk

5. **Vincent Holler Gadegaard** 01/02 - 1995 **vhga**@itu.dk

6. **William Diedrichsen Marstrand** 25/07 - 1993 **wmar**@itu.dk

Full Name:

1. **Dennis Thinh Tan Nguyen**

Birthdate (dd/mm-yyyy):

01/04 - 1993

E-mail:

dtn@itu.dk2. **Jacob Mullit Møriniche****22/04 - 1992****jmmo**@itu.dk3. **Nicoline Scheel****22/02 - 1995****nisch**@itu.dk4. **Per Josefson****18/04 - 1989****perj**@itu.dk5. **Thor Valentin Olesen****14/02 - 1995****tvao**@itu.dk6. **Vincent Holler Gadegaard****01/02 - 1995****vhga**@itu.dk7. **William Diedrichsen Marstrand****25/07 - 1993****wmar**@itu.dk

Indholdsfortegnelse

- [1.0 Forord](#)
- [2.0 Indledning](#)
- [3.0 Problembeskrivelse
 - \[3.1 Problemfelt\]\(#\)
 - \[3.2 Problemstilling\]\(#\)
 - \[3.3 Problemformulering\]\(#\)
 - \[3.4 Målgruppe\]\(#\)](#)
- [4.0 Problemanalyse
 - \[4.1 Non-stop-skrivning\]\(#\)
 - \[4.2 Brainstorm\]\(#\)
 - \[4.3 Mindmapping\]\(#\)
 - \[Storyboards og mock ups\]\(#\)
 - \[Praktisk anvendelse af metoder\]\(#\)](#)
- [6.0 Teknisk procesbeskrivelse
 - \[6.1 Introduktion\]\(#\)
 - \[6.2 Hovedkategorier\]\(#\)
 - \[6.3 Underkategorier\]\(#\)
 - \[6.4 Værkoversigt\]\(#\)
 - \[6.5 Forstørret værkvisning\]\(#\)
 - \[6.6 Opsummering\]\(#\)](#)
- [7.0 Afprøvning](#)
- [8.0 Konklusion](#)
- [9.0 Litteraturliste
 - \[9.1 Primær litteratur\]\(#\)
 - \[9.2 Sekundær litteratur\]\(#\)
 - \[9.3 Forelæsninger\]\(#\)
 - \[9.4 E-ressourcer\]\(#\)](#)
- [10.0 Bilag](#)
- [10.1 Tekster
 - \[A: Surveymonkey Spørgeskemaundersøgelse\]\(#\)
 - \[B: Surveymonkey Anonym Brugers Bevarelse\]\(#\)
 - \[C: Brugervejledning\]\(#\)](#)
- [10.2 Figurer:
 - \[Figur 1: Minerva Modellen\]\(#\)
 - \[Figur 2: Zoom Flowchart\]\(#\)
 - \[Figur 3: Zoom Hovedkategorier\]\(#\)
 - \[Figur 4: Mouseover Kategori\]\(#\)
 - \[Figur 5: Zoom Kunstner\]\(#\)
 - \[Figur 6: Zoom Kunstner Mouseover\]\(#\)
 - \[Figur 7: Zoom Forstørret Værkvisning\]\(#\)](#)

1.0 Forord

Denne rapport er udarbejdet i perioden september til december 2014 på IT Universitetet i København under vejledning af Henriette Moos.

2.0 Indledning

I dette projekt har vi på baggrund af en henvendelse fra Statens Museum for Kunst (herefter benævnt SMK) udviklet en webapplikation som løsningsforslag til søgning i deres kunstdatabase og fremvisning af værker. Løsningen er tiltænkt som en implementering på SMK's nuværende hjemmeside og skal gøre det muligt for besøgende at opleve værkerne i SMK's kunst-database på en mere visuel, intuitiv og udforskende måde. På denne måde ændres hele søgningen fra at være en primært målrettet proces til at blive en udforskende proces, hvor kunstinteresserede uden forhåndsviden også kan deltage.

3.0 Problembeskrivelse

3.1 Problemfelt

I takt med den digitale tidsalder lever vi nu efterhånden i et samfund omgivet af digitale teknologier, som gennem aktiv brugerindflydelse digitaliserer og levendegør kulturen. Ifølge Kulturarvsstyrelsen viser paradigmeskiftet sig blandt andet i det danske museumslandskab, hvor der nu er kommet mere fokus på at inddrage publikum gennem brugerdreven innovation og derfor noget mindre fokus på selve kunstsamlingen¹. Den traditionelle museologi udfordres i dag af et gennemgående frafald i besøgende på museer, der tilsvneladende er opstået på baggrund af nye tendenser i den brugerskabte digitale kultur². Den digitale museumsformidling er måske i virkeligheden med til at udfordre den traditionelle museumsoplevelse og genskabe museets rolle i samfundet som bindeled mellem den virkelige og den virtuelle verden³.

3.2 Problemstilling

Hos Statens Museum for Kunst (SMK) prøver man ihærdigt at følge med denne udvikling, hvor blikket tidligere har været rettet imod museets samlinger. I dag forsøger SMK omvendt at vende deres digitale formidling ud mod en stor gruppe af potentielle brugere, der går efter den bedste oplevelse i en tid, hvor museet er blevet en aktør i en konkurrence om publikum⁴. Som resultat kræver det hos SMK i stigende grad en refleksion over museets funktion. Det primære fokus på samlingens fysiske præsentation har været med til at skabe en kløft mellem de eksisterende brugere og de potentielle brugere.

Dette har dannet grundlag for et samarbejde med ITU og de studerende på Softwareudvikling, som har sat sig for at skabe et bedre digitalt alternativ til kunstformidlingen på smk.dk, hvor det interaktive potentiale blandt andet er i fokus.

¹ Løssing (2009), s. 9-10.

² Løssing (2009), s. 11-12.

³ Nørskov (2009), s. 19-20.

⁴ Smith (2014), slide 16.

Der er altså tale om et planlægningsproblem, da situationen er kompleks, og der ikke i forvejen eksisterer sikker viden om hvordan dette problem kan løses.⁵

I udviklingen af vores løsningsforslag "Zoom" har vi valgt at inddrage potentielle brugere til at levendegøre samlingerne gennem en visuel løsning, hvor brugerinteraktion er i centrum og spiller en stor rolle i kunstudforskningen. Igennem Zoom-løsningen kan SMK målrette kunstformidlingen til den enkelte bruger, der gennem udforskning kan komme frem til nye erkendelser eller viden og oplevelser i et digitalt univers, der er inddelt i flere vidensniveauer og informationslag.

3.3 Problemformulering

Hvordan kan man visualisere kunsten fra SMKs kunstdatabase på museets hjemmeside, således at potentielle brugere i højere grad stimuleres til at udforske kunstsamlingen?

3.4 Målgruppe

Zoom henvender sig til potentielle brugere, der besidder basale IT-kundskaber, og begår sig dagligt på internettet. Denne målgruppe indebærer en gruppe af mennesker i det yngre segment under 30 år. De forventes at have en vis interesse eller nysgerrighed for kunst, hvilket vores feltarbejde og spørgeskemaundersøgelse på SMK umiddelbart bekræfter⁶. De er kendetegnet ved deres fortrolighed med digitale medier, som de er opvokset med, og samtidig benytter de sig som udgangspunkt ikke af de tilbud SMK tilbyder. Dette kunne måske skyldes den manglende interaktion mellem brugeren og samlingen, hvilket stemmer dårligt overens med nutidens individualiserede samfund.

I det individualiserede samfund er det vigtigt for individet at blive inddraget og få præsenteret et differentieret indhold, der stemmer overens med vedkommendes personlighed og interesser. Igennem Zoom bevæger museet sig fra at være en genstandorienteret forvalter af kulturarv til at være et serviceorienteret oplevelsessted, der gennem interaktioner imødekommer

⁵ Olsen og Pedersen (2011), s. 31-32

⁶ Bilag A: Nguyen m.fl. (2014), spørgsmål 3 - Hvor ofte går du på museum?

den enkelte bruger i målgruppen. Zoom-løsningen prøver altså at komme sit publikum bedre i møde igennem en ny formidlingsstrategi, der er mere tidssvarende og brugercentreret.⁷

3.4.1 Hvad efterspørger målgruppen?

Ifølge gruppens egen brugerundersøgelse på Survey Monkey, efterspørger folk tilsyneladende en mere overskuelig og komprimeret hjemmeside. Værd at bemærke er ét af de kvalitative input (se bilag A) , hvori en af de adspurgte nævner SMK's henvisning til Google Art Project, der er en oversigt over Google's billedsamling fra forskellige kunstmuseer i verden. Dette, sammenholdt med det generelle behov for en ny og mere overskuelig fremstilling af kunstsamlingen på SMK, indikerer, at SMK mangler en integreret løsning på hjemmesiden til fremvisning af kollektioner. Google Art Project er et udgående link på hjemmesiden og leder derfor trafikken væk fra SMK, hvilket ikke er fordelagtigt i ønsket om at fastholde potentielle brugere på hjemmesiden. Zoom-løsningens intention er at modvirke denne tendens ved at tilbyde en mere dynamisk og interaktiv kunstvisning på selve siden, som imødekommer brugerpræferencer og gensidig kommunikation imellem SMK og brugere.

Herudover er det værd at bemærke skellet imellem dem, der søger noget specifikt ud fra deres forhåndsviden, og dem der er kunst interesserede men ikke nødvendigvis har et konkret formål med deres søgning. Heraf forsøger Zoom primært at tilgodese sidstnævnte, som har en vag baggrundsviden om kunst, men tilgodeser dilemmaet ved at gøre det muligt for brugeren at trænge gennem flere abstraktionsniveauer.

Det traditionelle museumsbesøg bliver igennem Zoom erstattet af en visuel præsentation af værkerne i SMK's database og relationerne herimellem. Derved bliver indholdet i kunstdatabasen lettere tilgængeligt på alle tider af døgnet og kan på en overskuelig måde benyttes efter eget behov. Udover at kunne trænge dybere ind i et stof lader Zoom også brugerne gemme og dele kunstværker med hinanden via de sociale medier, der involverer brugeren og fremskynder deling af indhold. Alt dette stemmer overens med målgruppens brugeradfærd og ønske om en

⁷ Målgruppen kan også afgrænses i Minervamodellen (se Figur 1 i bilag)

tidssvarende, brugerspecifik og overskuelig løsning, der erstatter envejskommunikationen fra museet til brugerne med en flerstemmig udveksling af viden mellem brugerne.⁸

4.0 Problemanalyse

Arbejdsprocessen foregik overordnet som en cirkelproces, hvor både problemfeltet, -stillingen og -formuleringen løbende blev forbedret og tilpasset den nye viden, der blev dannet i gruppen ud fra den indsamlede empiri.

Denne indsamling bestod foruden lån af ekstra materiale på biblioteket også af et voxpop-interview på SMK og en spørgeskemaundersøgelse via facebook. Et ekspertinterview skulle oprindeligt også være foretaget, men eksperten meldte desværre fra på grund af sygdom, og interviewet måtte aflyses.

4.1 Non-stop-skrivning⁹

Non-stop-skrivning er en teknik, som bruges til at udvikle idéer og løsne op for skriveblokader. Metoden er oftest brugt i idéfasen af et projektarbejde. Man afsætter et bestemt tidsrum til individuelt at skrive alle idéer ned omkring et valgt emne, f.eks. anvendelsesmuligheder for en kuglepen, og derigennem igangsættes en kreativ tankeproces. Teknikken kan således bruges til at øge udbyttet i brainstormfasen.

I idéudviklingsfasen benyttedes 5 minutters non-stop-skrivning som opvarmningsøvelse før brainstorming, hvilket gav positive resultater i form af kvantitet i idégenereringen.

4.2 Brainstorm¹⁰

Brainstorm er en proces til idéudvikling, som har til formål at skabe rammerne for en ukritisk udveksling af idéer, hvilket vil sige, at alle deltagere kan komme med input uden at skulle forsvare dem. Efter at alle input er blevet systematisk optegnet, udvælges brugbare forslag, hvorefter deres primære funktion findes og listes. Afslutningsvist gennemgås idéerne, og de, der er relevante i forhold til projektet, udvælges.

⁸ Hvidt & Sanderhoff (2009), s. 25.

⁹ Olsen og Pedersen (2011), s. 91-92

¹⁰ Olsen og Pedersen (2011), s. 89

I dette projekt blev brainstorming brugt til generering af løsningsmuligheder samt interview-spørgsmål. Metoden resulterede i mange kreative løsningsforslag bl.a. præsentation af SMK's værker som et kortspil, men i den efterfølgende udvælgelse blev mange af disse sorteret fra på grund af forskellige aspekter såsom omkostninger, relevans og muligheden for implementering på smk.dk.

4.3 Mindmapping¹¹

Mindmapping er en visuel proces, som bruges til at arbejde ud fra et centralt emne, der opstilles midt i mindmappet. Herefter forbindes det centrale emne med oplysninger gennem forgrninger, som bliver gradvist mere konkrete.

Mindmapping kan bruges til at definere betydningen af forskellige nøgleord eller til strukturering af elementer ud fra en bestemt sammenhæng.

Programmet freeMind blev brugt til mindmapping og inddeling af de resterende idéer efter kategori, hvorefter den endelige løsning blev udvalgt gennem grundig evaluering i gruppen.

Det visuelle overblik, som mindmappet giver, gør det nemt at se sammenhænge og ligheder mellem de forskellige idéer, så den endelige løsning hurtigere kan vælges.

Storyboards og mock ups

Et storyboard er en visuel repræsentation af, hvordan et færdigt billede produkt skal fremstå; f.eks. en film eller som i dette tilfælde Zoom, en tilføjelse til en hjemmeside. Vi skitserede et storyboard på en tavle, og diskuterede fælles, hvordan fremstillingen og den eksakte funktion af Zoom skulle være, hvorefter vi tilrettede skitsen til gruppens krav. Efterfølgende blev dertil lavet mock ups, som er modeller af det færdige produktdesign. Det foregik ud fra den udarbejdede skitse samt den fælles diskussion omkring designet, der var med til at indsnævre fokus i løsningsdesignet.

¹¹ Olsen og Pedersen (2011), s. 92-96

Praktisk anvendelse af metoder

I arbejdsprocessen foregik idéudviklingen, indsamlingen af empiri og formuleringen af problembeskrivelsen sideløbende, og den endelige løsning blev først udfærdiget, da en tilstrækkelig mængde empiri var indsamlet.

6.0 Teknisk procesbeskrivelse¹²

6.1 Introduktion

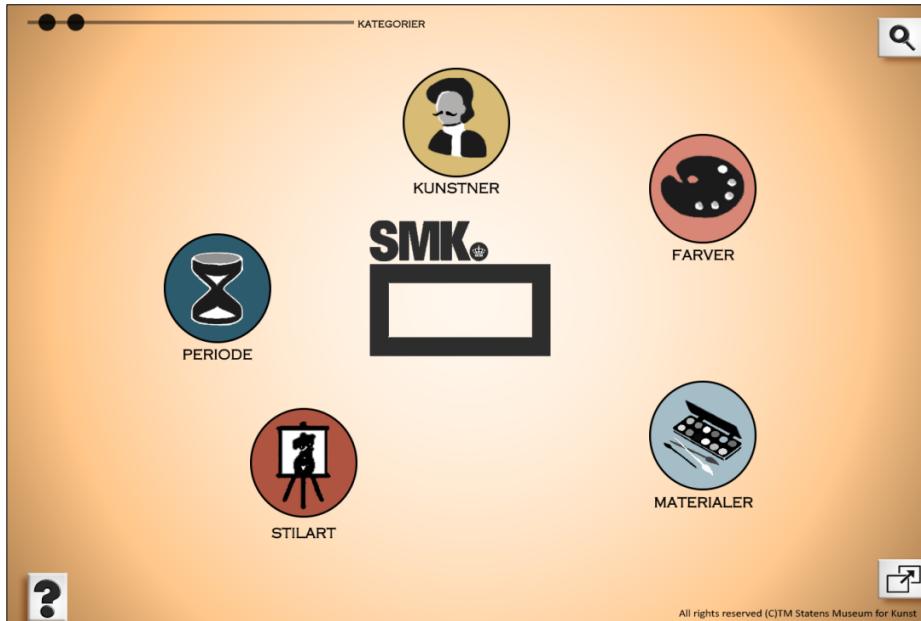
Zoom er en webbaseret applikation implementeret på smk.dk, der gennem brug af zoom-funktionen skaber en mere intuitiv digital platform for udforskning af SMK's kunstdatabase.¹³ Zoom-funktionen henviser her til scroll ved brug af en mus eller forstørrelse ved brug af touchscreen på en tablet. Applikationen samler digitale kunstværker i et visuelt univers af kategorier og forgreninger, som kan udforskes via brug af zoom. Brugerne kan på baggrund af dette aktivt udforske kunsten uden en nødvendig baggrundsviden inden for kunst. Brugere af applikationen gennemgår følgende trin: hovedkategorier, underkategorier, værkoversigt og forstørret værkvisning. De forskellige trin uddybes i de følgende sider. En brugervejledning til brug af applikationen kan desuden findes i bilag C.

6.2 Hovedkategorier

Det første brugerne møder i *Zoom* applikationen er startsiden (se figur 6.1). Startsiden består af SMK's logo omgivet af en række kategorier, f.eks. kunstner, periode, stilart, materialer og farver, repræsenteret i associerende ikoner. Brugerne har også mulighed for at få instruktioner til benyttelse af applikationen, forstørre visningen til fuldskærm samt lave en specifik søgning.

¹² Jævnfør Finkelstein (2008), s. 71-80.

¹³ *Zoom* henviser her til scroll ved brug af en mus på en computer



Figur 6.1: Startsiden med hovedkategorierne som den forekommer i applikationen.¹⁴

Hvis brugeren holder musen over en af kategorierne vil denne fremhæves i forhold til de resterende kategorier¹⁵. Denne feedback har to formål: For det første informerer den brugeren om hvilke objekter, der er mulighed for at interagere med samt hvilket objekt, der interageres med på nuværende tidspunkt. For det andet fortæller den brugeren, hvilke kategorier der kan uddybes i underkategorier ved at zoome. Hvis brugeren klikker på kategorien, vil en dialogboks med en kort beskrivelse af, hvad kategorien indeholder, vise sig.

6.3 Underkategorier

Når brugeren zoomer på et objekt, vil det blive forstørret til en fastsat grænse samt blive centreret i vinduet, mens relaterede kategorier til den valgte hovedkategori kommer til syne. Således bliver hovedkategorien uddybet i underkategorier på mindmap-lignende facon. Zoomes der ind på en underkategori, bliver den uddybet i samme stil som hovedkategorien - dvs. i relaterede kategorier. Hvis brugeren zoomer ud fra elementet, vil brugeren føres tilbage gennem elementer, som har været benyttet tidligere. Linjen i toppen af siden (se øvre venstre hjørne af

¹⁴ Ovenstående mock-up er udarbejdet vha. et udvalg af e-ressourcer (se e-ressourcer 1-4 i litteraturliste).

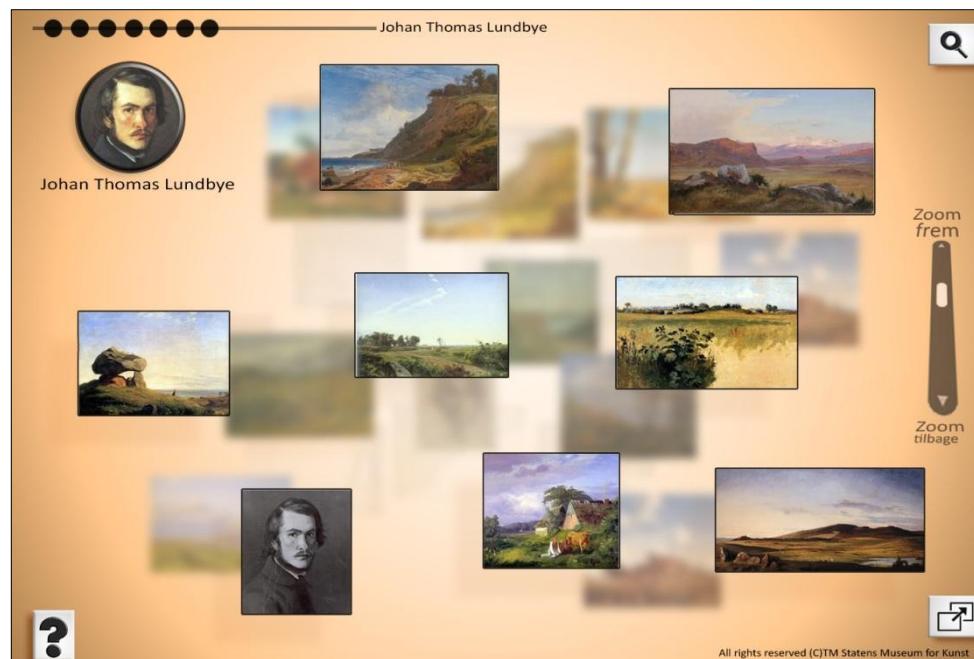
¹⁵ Se figur 4 i bilagene.

figur 6.1) beskriver, hvor mange kategorier, brugeren har zoomet ned gennem, idet hvert trin repræsenteres med en cirkel understøttet af et tekstlabel. Ved at klikke på punkterne på denne bar kan brugeren gå tilbage til de forrige kategorier uden at skulle zoome ud.

Jo flere kategorier man zoomer ned gennem, des mere specialiseret bliver kunstudforskningen. Processen gentages så længe der findes underkategorier, indtil brugeren når en kategori, der indeholder værker, som opfylder de kategoriseringer, brugeren har valgt tidligere.

6.4 Værkoversigt

Når brugeren har nået en kategori, der indeholder værker, bliver værkerne præsenteret i lag som illustreret i figur 6.2 nedenfor. På hvert lag eksisterer et maksimalt antal billeder, der kan repræsenteres på skærmen. Hvis brugeren ønsker adgang til flere billeder fra samme kategori benyttes en integreret scrollbar, der gør det muligt at bladre igennem de forskellige "lag" af værker. Ved at føre musen over et værk, forstørres det, og man har mulighed for at udforske værket yderligere ved at klikke på det¹⁶.



Figur 6.2: Værkvisningen, hvor værkerne sorteres i lag.

¹⁶ Se figur 6 i bilagene for illustration af dette.

6.5 Forstørret værkvisning

Hvis der klikkes på et værk vil dette blive forstørret, og en kort beskrivelse af billedet vil blive fremvist på venstre side af skærmen som vist i figur 6.3. Hvis brugeren ønsker en mere detaljeret beskrivelse, kan brugeren klikke på fanen "Mere info" for at læse den komplette beskrivelse. Udoer dette har brugeren her mulighed for at dele billedet på de sociale medier som eksempelvis Facebook, samt tilføje værket til et personligt "favoritbibliotek". Hvis brugeren vælger at gøre dette, vil vedkommende blive bedt om at logge ind med enten Facebook, Google+ eller et andet socialt medie, som understøttes.

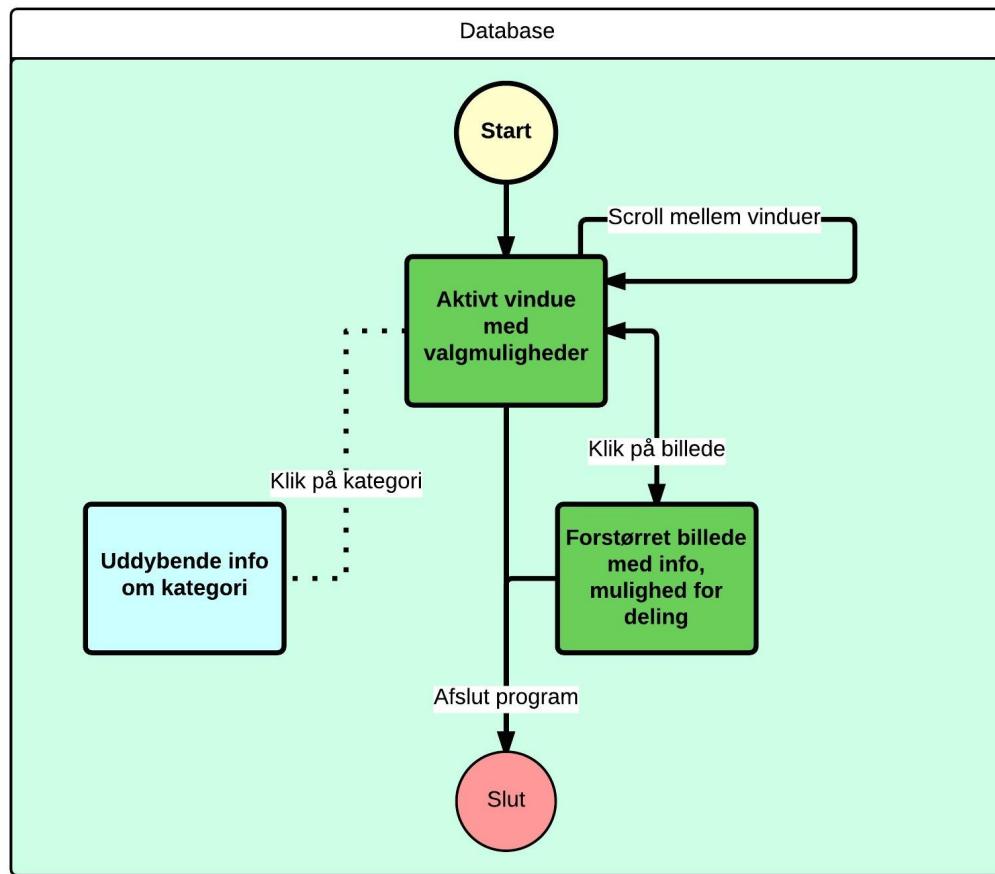


Figur 6.3: Forstørret visning af værk med tilhørende beskrivelse.

6.6 Opsummering

I Zoom repræsenteres sammenhængene i værksamlingerne hierarkisk i en visuel præsentation, der omfatter en central idé (kunst) omgivet af forbundne grene af tilknyttede kategorier (f.eks. kunstner, type, periode). Igennem zoom bevæger man sig fra en overkategori til underkategorier til en endelig fremvisning af et givent værk. Jo længere ind man bevæger sig i kategorierne,

jo mere specifik bliver ens søgning. En oversigt over trinene repræsenteret i et flowchart findes nedenfor i figur 6.4.



Figur 6.4: Flowchart over brugerens muligheder i Zoom.

7.0 Afprøvning

Et videre arbejde med Zoom-løsningen ville indebære at udvikle en prototype af webapplikationen samt at teste konceptet ved kvalitative brugertests på den tidligere beskrevne målgruppe. Ved at tage udgangspunkt i brugerens oplevelse og adfærd ved brug af prototypen, kan der lettere afdækkes fejl, og prototypens brugervenlighed kan evalueres. Herefter kan det overvejes, hvorvidt det er nødvendigt at udvikle konceptet yderligere. Hvis dette er tilfældet, kan prototypen efterfølgende revideres og testes endnu engang med hjælp fra brugeren. På denne måde holdes løsningen hele tiden op mod målgruppens forudsætninger og forventninger.

8.0 Konklusion

Gennem vores undersøgelser har vi erfaret, at der tilsyneladende eksisterer en grundlæggende interesse for individorienteret indhold og interaktion hos den gruppe af potentielle brugere, som vores løsning prøver at tiltrække. Zoom imødekommer dette igennem en tidssvarende og brugerorienteret løsning, der faciliterer en mere udforskende, intuitiv og spændende kunstsøgning på SMK's hjemmeside. Løsningen er på denne måde målrettet SMK's ønskede brugere og er således baseret på brugernes præmisser og ikke omvendt på museets præmisser, hvilket der førhen har været en tendens til i traditionel museologi. På baggrund af dette kan det konkluderes, at Zoom har potentiale til at løse SMK's digitale formidlingsudfordring. En endegyldig konklusion på problemformuleringen ville dog indebære brugertests og en eventuel implementering af løsningen på SMK.

9.0 Litteraturliste

9.1 Primær litteratur

1. Nguyen, Dennis T. T.; Marstrand, William D. m.fl. (2014): *Spørgeskemaundersøgelse om holdningen til SMKs hjemmeside*. IT Universitetet, <https://da.surveymonkey.com/results/SM-YC5S5VQL/>, via SurveyMonkey.

9.2 Sekundær litteratur

1. Warberg Løssing, Anne Sophie (2009): "Museet i forandring". I: Hansen, Jakob m.fl. (red.), *Digital Museumsformidling - i brugerperspektiv*, Kulturarvsstyrelsen, s. 9-17.
2. Nørskov, Vinnie; Hejlskov Larsen, Ane (2009): "Samlingen i en teknologisk tidsalder". I: Hansen, Jakob m.fl. (red.), *Digital Museumsformidling - i brugerperspektiv*, Kulturarvsstyrelsen, s. 19-24.
3. Hvidt, Annette Rosenvold; Sanderhoff, Merete (2009): "Digitale Kunsthistorier". I: Hansen, Jakob m.fl. (red.), *Digital Museumsformidling - i brugerperspektiv*, Kulturarvsstyrelsen, s. 25-28.
4. Hammel, Michael (2003): *Grundlæggende webdesign*. IT Universitetet i København, http://www.itu.dk/courses/W1/E2003/noter/09_maalgrupper.pdf s. 8-15 (senest aflæst 7.10.2014)
5. Finkelstein Jr., Leo (2008): *Pocket Book of Technical Writing for Engineers and Scientists*. 3. udg., McGraw Hill.
6. Sestoft, Peter (2000): "Udformning af rapporter". IT Universitetet i København (Upubliceret undervisningsmateriale).
7. Olsen, Poul Bitch; Pedersen, Kaare (2011): *Problemorienteret projektarbejde – en værkstøjsbog*. 3. udg., Roskilde Universitetsforlag, kap. 2 og 6.
8. Dahl, Anders; Olsen, Vagn m.fl. (2010): *Styrk projektarbejdet. En redskabsbog til problemorienteret projektarbejde*. Biofolia, kap. 2 og 6.

9. Stickdorn, Marc; Schneider, Jakob (2011): *This Is Service Design Thinking*. John Wiley & Sons Inc.

9.3 Forelæsninger

1. Moos, H. (2014): Lektion 1: Teamroller og CARE profiler (slide 30-36). BPAK-E2014, Projektarbejde og Kommunikation. IT Universitetet, upubliceret.
2. Smith, Jonas Heide (2014): Udfordringer hos Statens Museum for Kunst. BPAK-E2014, Projektarbejde og Kommunikation. IT Universitetet, København, 1. september, 2014.

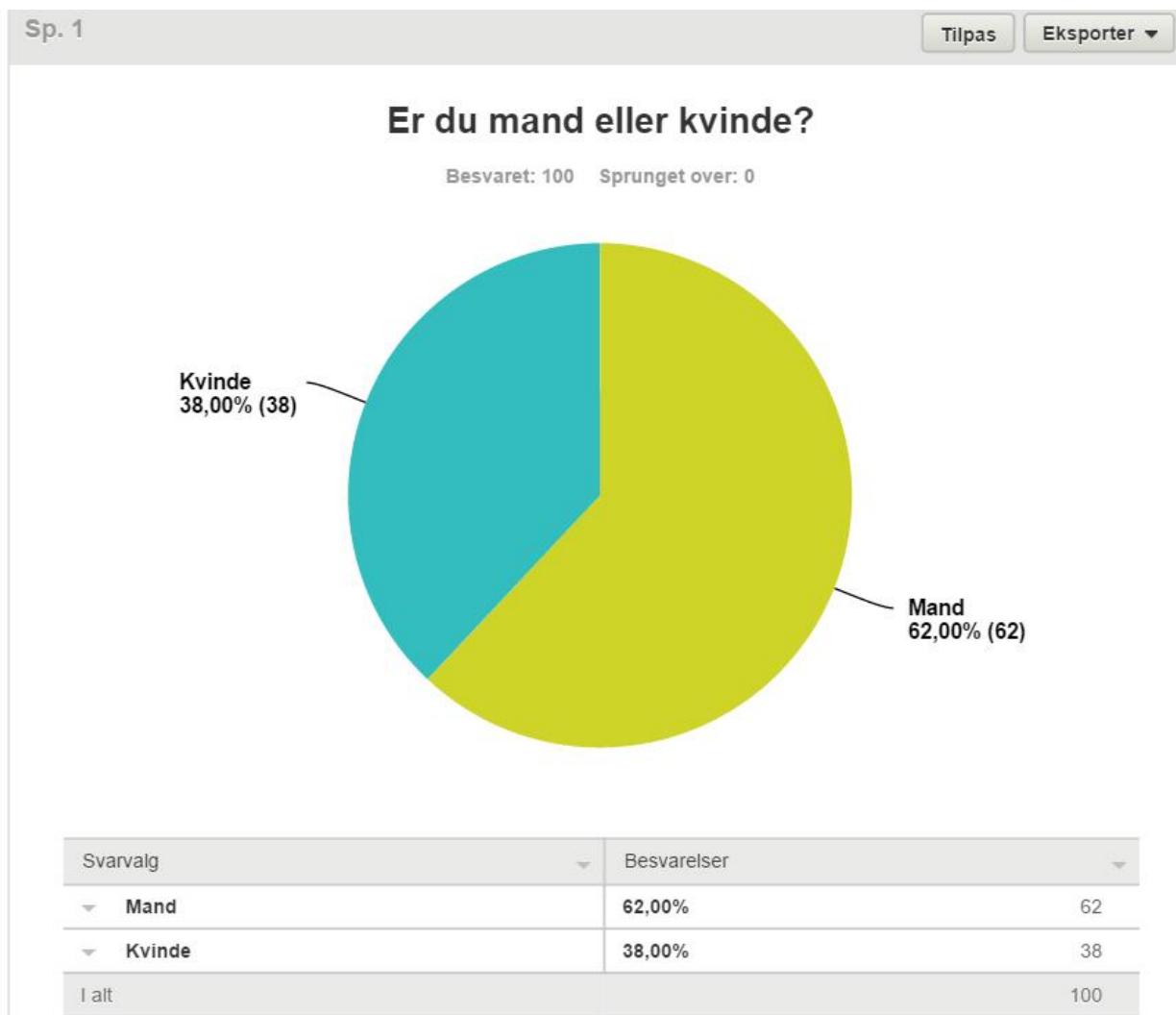
9.4 E-ressourcer

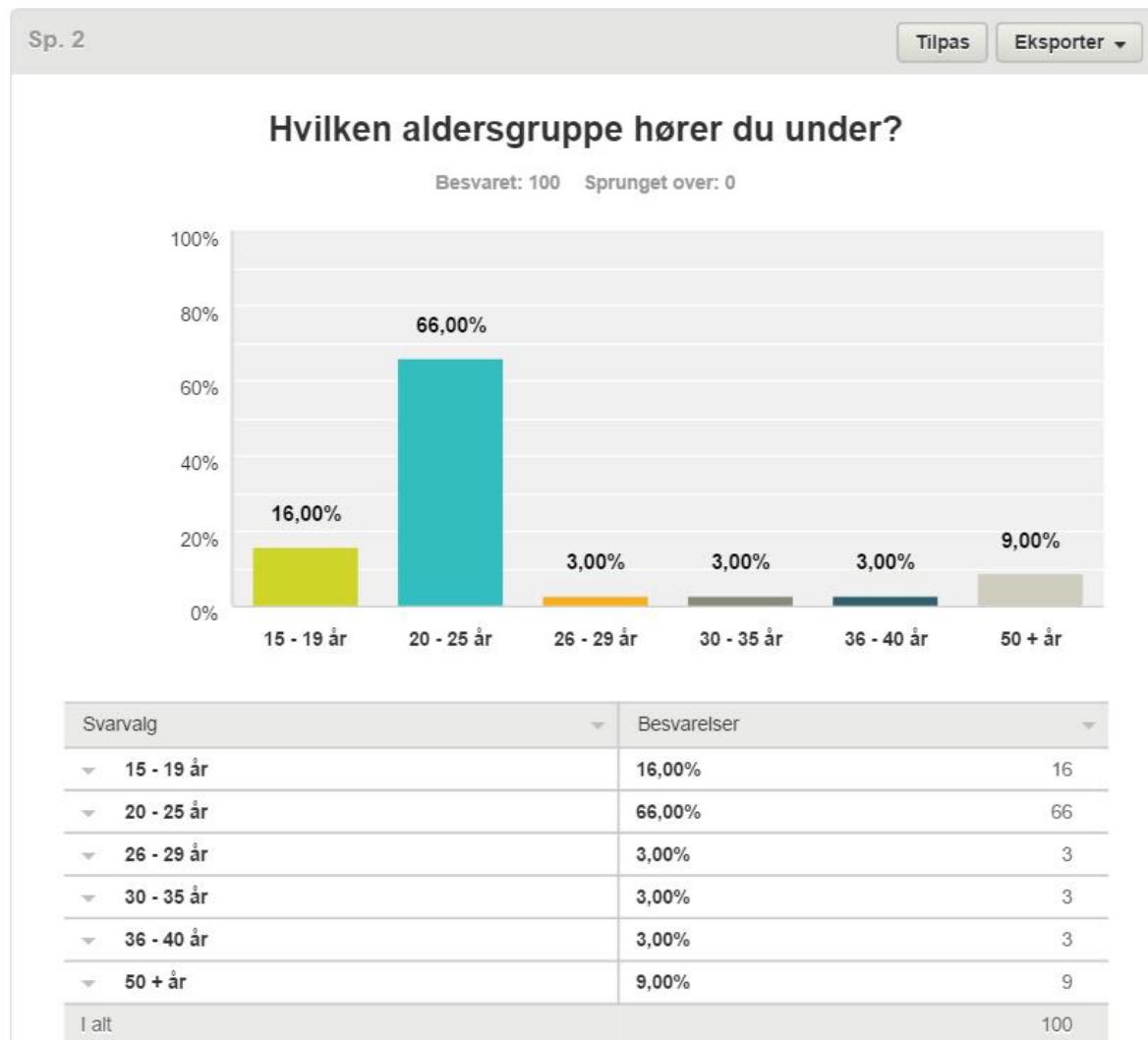
1. Icons ETC: “Vertical Hourglass Icon”. På: <http://icons.mysitemyway.com/legacy-icon/077557-black-inlay-steel-square-icon-business-hourglass/> (senest aflæst 13.10.2014)
2. Icons ETC: “Raphael Palette Icon”. På: http://iconsetc.com/icon/raphael_pallette/?style=simple-black (senest aflæst 13.10.2014)
3. Nimrichterova, Marie: “Art Icons Collection”. På: <http://www.shutterstock.com/pic-102539522/stock-vector-art-icons-collection.html> (senest aflæst 13.10.2014)
4. AHA-soft: “Artist Icon”. På: http://www.psd100.com/artist-icon/#.VDurOvl_tws (senest aflæst 13.10.2014)
5. Katapult, TEACH, Værktøjskassen: “Brugertest”. På: <http://innovation.blogs.ku.dk/metode/brugertest/> (senest aflæst 20.10.2014)
6. Iconfinder: “Fullscreen Icon”. På : https://cdn2.iconfinder.com/data/icons/metro-unvert-dock/256/Full_Screen.png (senest aflæst 20.10.2014)
7. Thomas Lundbye, Johan (1842): “Zealand Landscape. Open Country in North Zealand”. På: Google Cultural Institute: <https://www.google.com/culturalinstitute/asset-viewer/zealand-landscape-open-country-in-north-zealand/UQHcr1lWFN6ZeQ>. (senest aflæst 20.10.2014)
8. Premium Pixels: “Simple Scrollbars(PSD)”. På: <http://turbo.premiumpixels.com/wp-content/uploads/2011/03/lead-26.jpg> (senest aflæst 20.10.2014)

10.0 Bilag

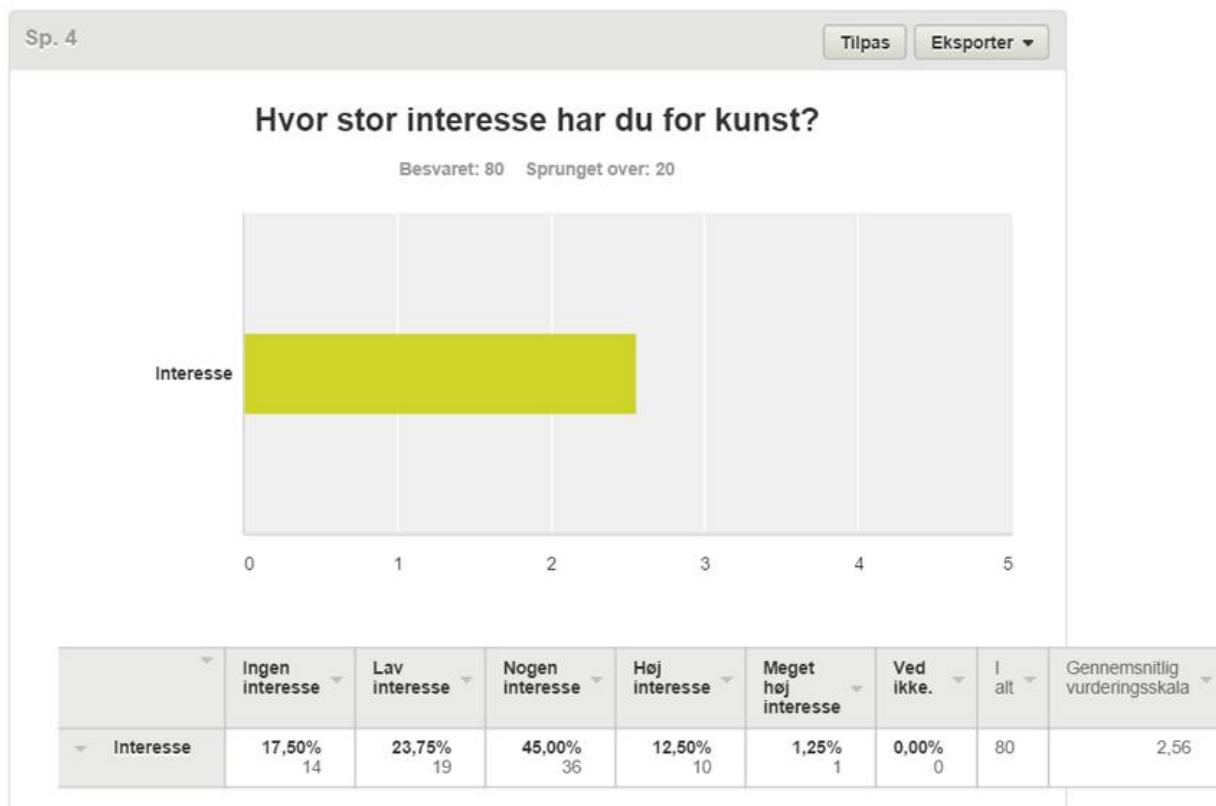
10.1 Tekster

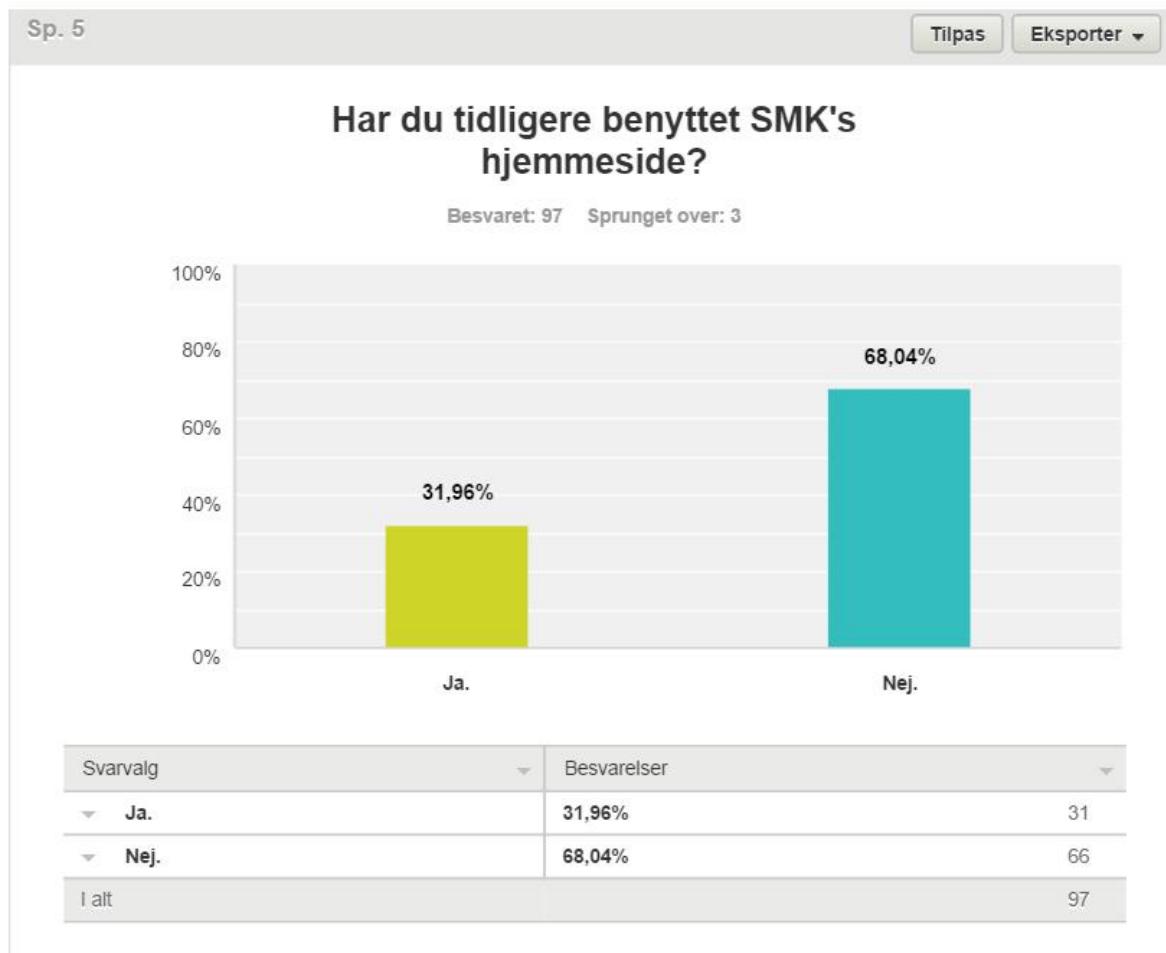
A: SurveyMonkey Spørgeskemaundersøgelse

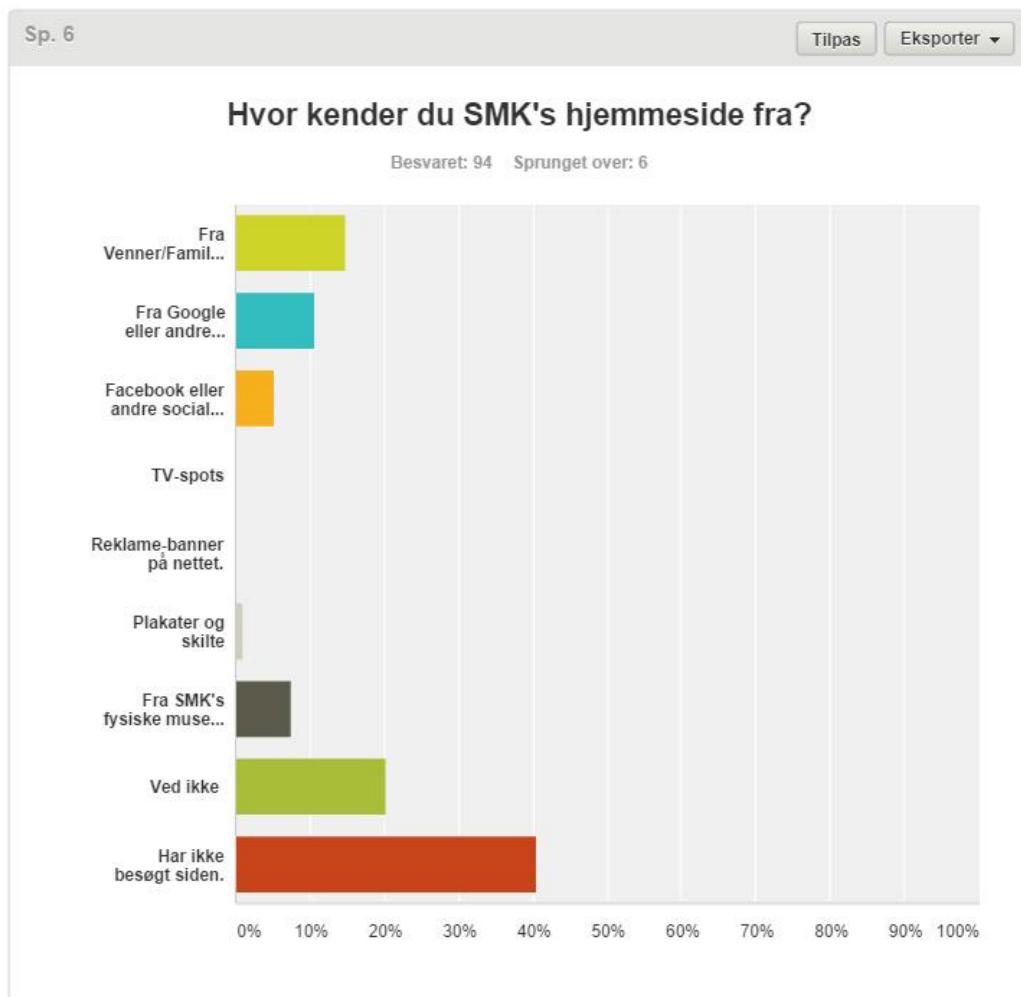








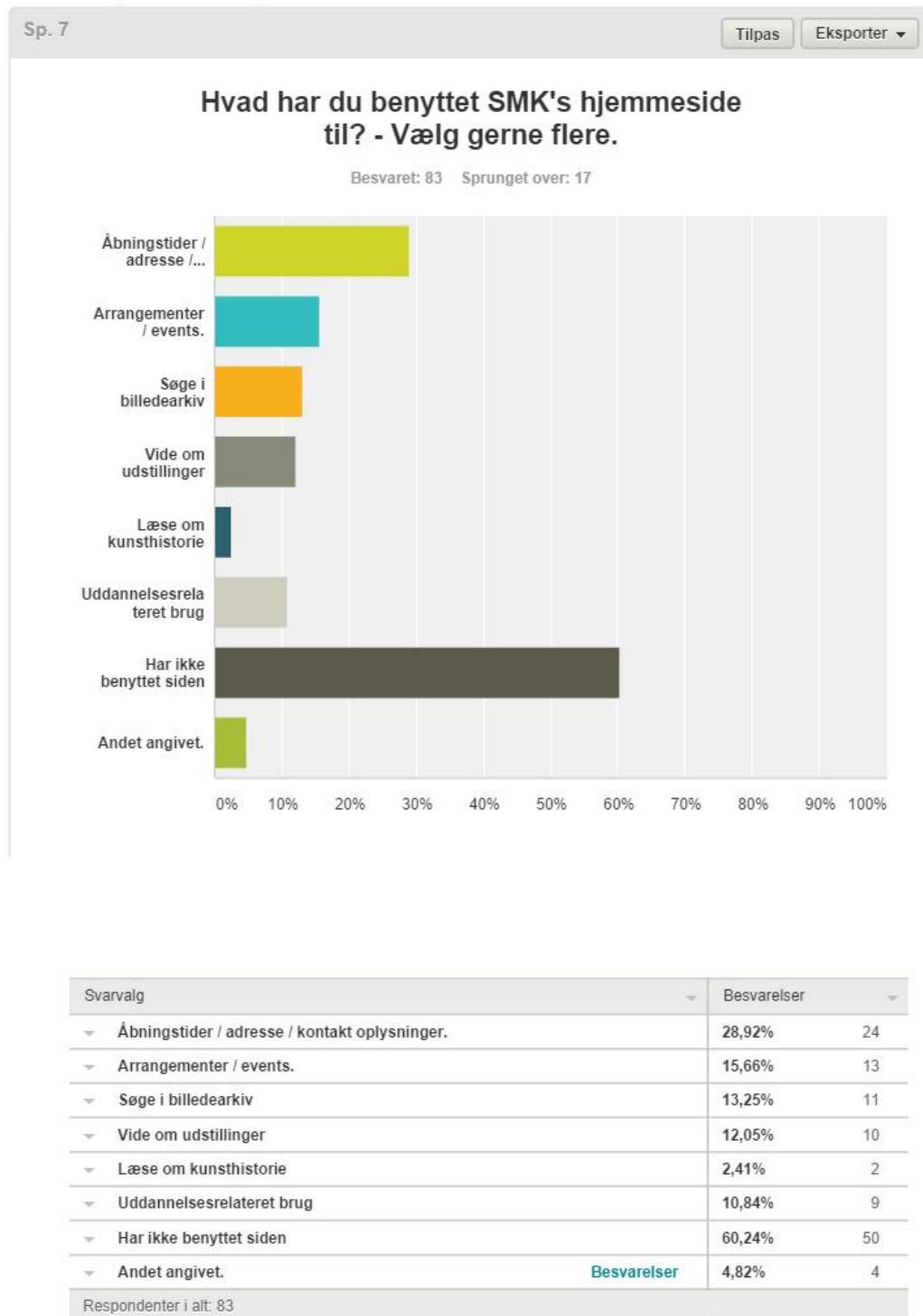


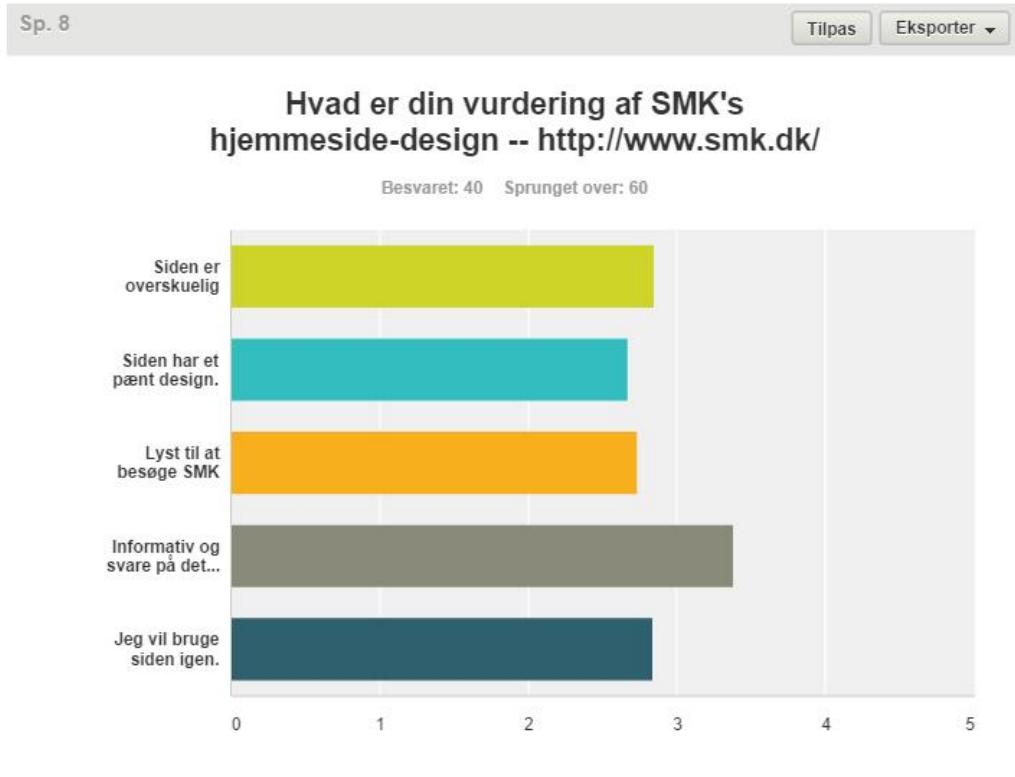


Svarvalg	Besvarelser
Fra Venner/Familie/Kollega	14,89% 14
Fra Google eller andre søgemaskiner	10,64% 10
Facebook eller andre sociale medier	5,32% 5
TV-spots	0,00% 0
Reklame-banner på nettet.	0,00% 0
Plakater og skilte	1,06% 1
Fra SMK's fysiske museum - Herunder brochure, flyers mm.	7,45% 7
Ved ikke	20,21% 19
Har ikke besøgt siden.	40,43% 38
I alt	94

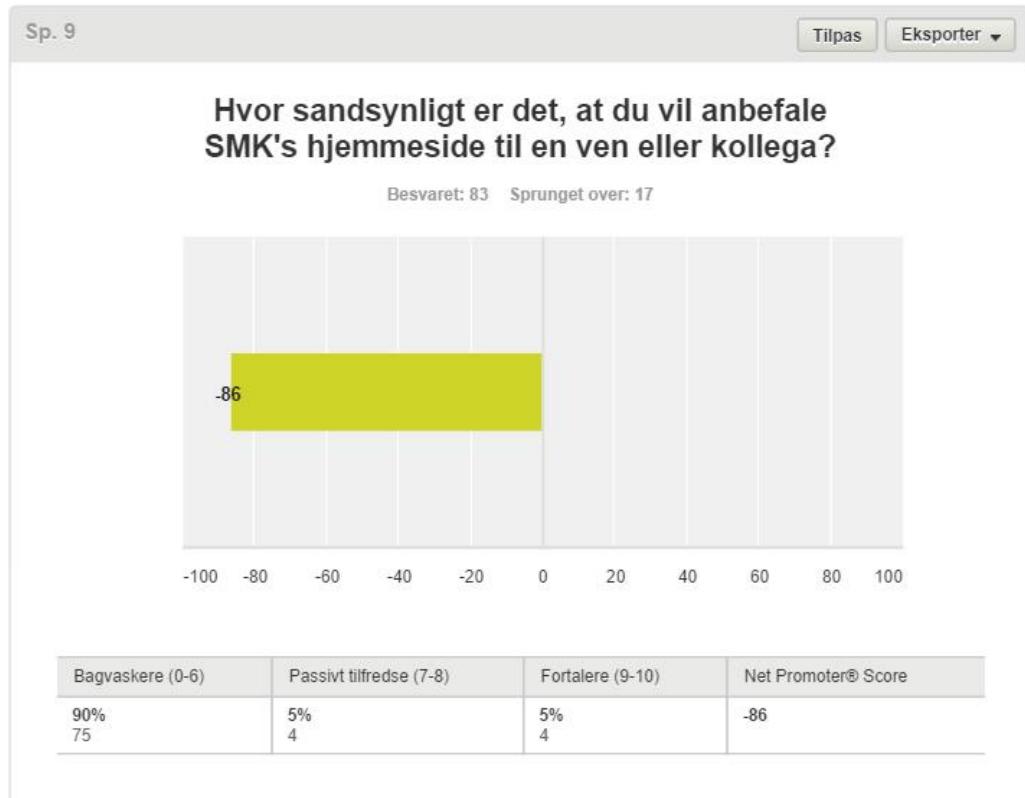
Kommentarer (12)

SIDE 5: Brugen af SMK's hjemmeside.





	Stærkt uenig	Uenig	Hverken uenig eller enig	Enig	Meget enig	I alt	Gennemsnitlig vurderingsskala
Siden er overskuelig	10,00% 4	35,00% 14	17,50% 7	35,00% 14	2,50% 1	40	2,85
Siden har et påent design.	7,50% 3	37,50% 15	35,00% 14	20,00% 8	0,00% 0	40	2,67
Lyst til at besøge SMK	10,53% 4	26,32% 10	47,37% 18	10,53% 4	5,26% 2	38	2,74
Informativ og svare på det jeg efterlyser	2,56% 1	17,95% 7	23,08% 9	51,28% 20	5,13% 2	39	3,38
Jeg vil bruge siden igen.	15,79% 6	21,05% 8	31,58% 12	26,32% 10	5,26% 2	38	2,84



Sp. 10

Eksporter ▾

Hvis du du har mere at tilføje omkring SMK's hjemmeside, så kan du skrive det i feltet herunder.

Besvaret: 4 Sprunget over: 96

• Besvarelser (4) Tekstanalyse Mine kategorier

PRO-FUNKTION
Brug tekstanalyse til at søge blandt og kategorisere besvarelser, se ofte brugte ord og sætninger. For at kunne bruge tekstanalyse skal du opgradere til et GULD- eller DIAMANT-abonnement.

[Opgrader](#) [Find ud af mere »](#)

Kategoriser som ... ▾ Filtrer efter kategori ▾ Søg besvarelser 🔍 ?

Viser 4 besvarelser

meget uoverskuelig hjemmeside.
24-09-2014 16:38 [Vis respondentens svar](#)

Jeg ved ikke hvor meget jeg vil anbefale folk at besøge hjemmesiden (udover deres sektion "Kunsthistorier", men jeg vil helt klart anbefale familie, venner og kendte at besøge deres kollektion på Google Art Project. Her har de lagt over 150 billeder op i høj oplosning, til mere eller mindre fri afbenyttelse.
<https://www.google.com/culturalinstitute/collection/statens-museum-for-kunst> Der er også kollektioner fra mange andre museer. For eksempel Rijksmuseum i Amsterdam, der vidst nok har været til stor inspiration for SMK ift.

B: Surveymonkey Anonym Brugers Bevarelse

Kvalitativt input fra en anonym brugers besvarelse af spørgeskemaet på surveymonkey.

"Jeg ved ikke hvor meget jeg vil anbefale folk at besøge hjemmesiden (udover deres sektion "Kunsthistorier", men jeg vil helt klart anbefale familie, venner og bekendte at besøge deres kollektion på Google Art Project. Her har de lagt over 150 billeder op i høj opløsning, til mere eller mindre fri afbenyttelse. <https://www.google.com/culturalinstitute/collection/statens-museum-for-kunst> Der er også kollektioner fra mange andre museer. For eksempel Rijksmuseum i Amsterdam, der vidst nok har været til stor inspiration for SMK ift. deres digitale formidling af den nationale kulturarv."¹⁷

- Link til Surveymonkey: <https://da.surveymonkey.com/results/SM-YC5S5VQL/>

¹⁷ Nguyen, Dennis T. T.; Marstrand, William D. m.fl. <https://da.surveymonkey.com/results/SM-YC5S5VQL/> (2014), s. 10.

C: Brugervejledning

8.1 Disclaimer:

Denne manual kan hjælpe dig med at søge billeder ejet af Statens Museum for Kust (SMK) kunstsamling. Hvis du søger billeder uden for denne kategori har SMK måske ikke rettighederne til at fremvise disse værker. Denne services vil kun være tilgængelig hvis både SMK og du har internet adgang.

8.2 Introduktion:

At overskue kæmpe kunstsamlinger kan være en uoverskuelig opgave, men ZOOM hjælper med dette specifikke problem. ZOOM er søgemaskinen for SMK's kunstsamling. Den er specifikt designet til at gruppere og organisere store mængder data igennem visualiseringer.

Denne manual forudsætter at brugeren har en grundlæggende forståelse af brug af hjemmesider som google og Facebook

Step 1:

Åben din browser (Det kunne være Windows Explorer, Google Chrome og Firefox)

Find hjemmesiden www.search.smk.dk.

Step 2:

Login med Facebook, Google+ eller SMK-profil. En SMK-profil kan oprettes på samme side. Det er også muligt at bruge servicen uden at logge ind, men ikke alle funktionaliteter vil være tilgængelige.

Step 3:

Vælg et kunstværk som du ønsker at finde. Før musen hen til en af de fem runde kategorier og hold musen over denne. Kategorien vil forstørres i et kort øjeblik. Mens musen er over katego-

rien brug musens rullehjul til at zoome til at zoome ind (scroll-wheel). Bliv ved med at zoome til menuen skifter.

Step 4:

Hvis billedet du søger ikke findes på siden så gentag step 3 på de nye kategorier. Hvis billedet findes på siden så før musen over til billedet og klik på det. Billedet vil nu blive forstørret og en beskrivelse af billedet vil blive vist på venstre side. En mere detaljeret beskrivelse fås ved at klikke på. Billedet kan likes via Facebook og Google + nederst på siden.

Step**5:**

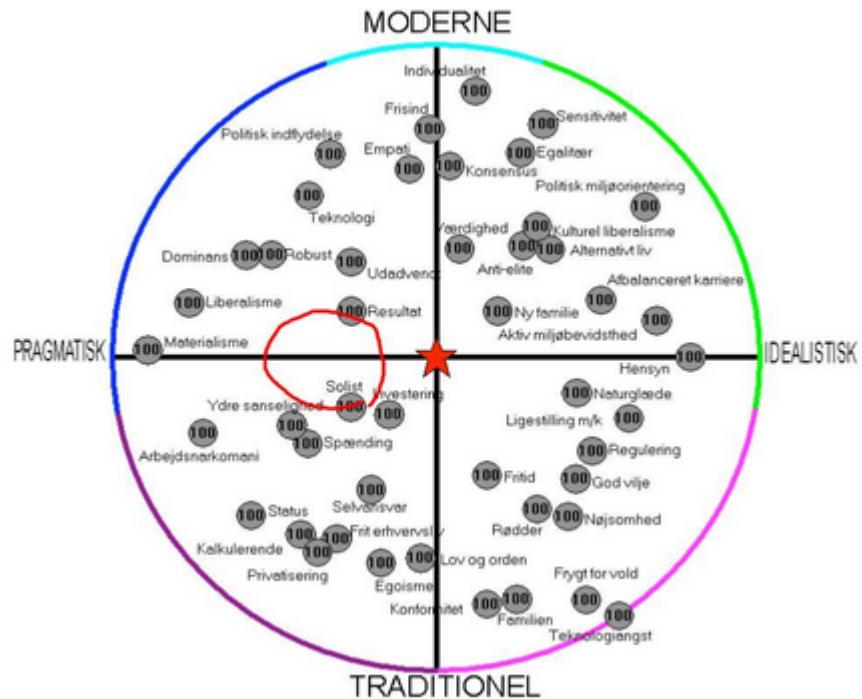
Søg et nyt værk. Klik uden for billedet for at komme tilbage til den forrige menu. Her fra kan du zoome ind og ud af menuer ved at rulle rullehjulet den modsatte vej. Du kan se din søgeresultat øverst på i venstre hjørne.

8.3 Konklusion:

Udfylde komplicerede søgeformularer kan være tidskrævende og ekskludere vigtige søgeresultater. Zooms mål er at simplificere søgningen ved at gøre den mere visuel. Hvis du ønsker en mere detaljeret guide så besøg SMK hjemmeside eller ring 33 74 84 94

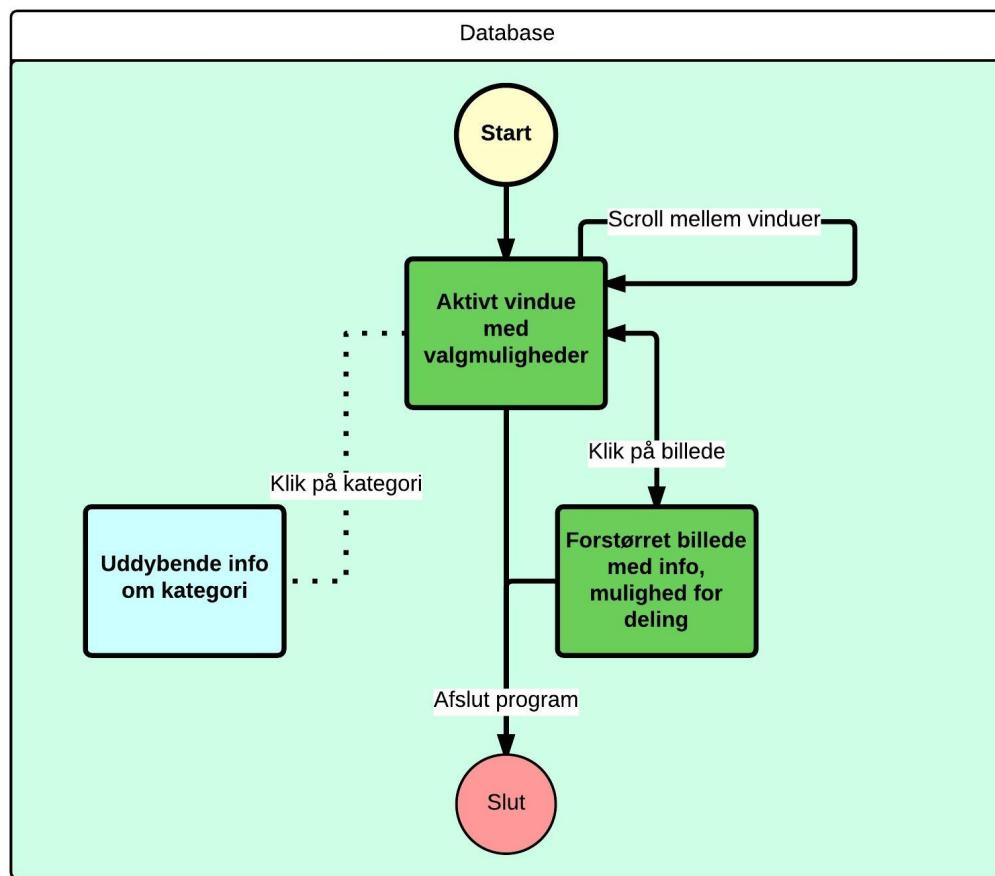
10.2 Figurer:

Figur 1: Minerva Modellen

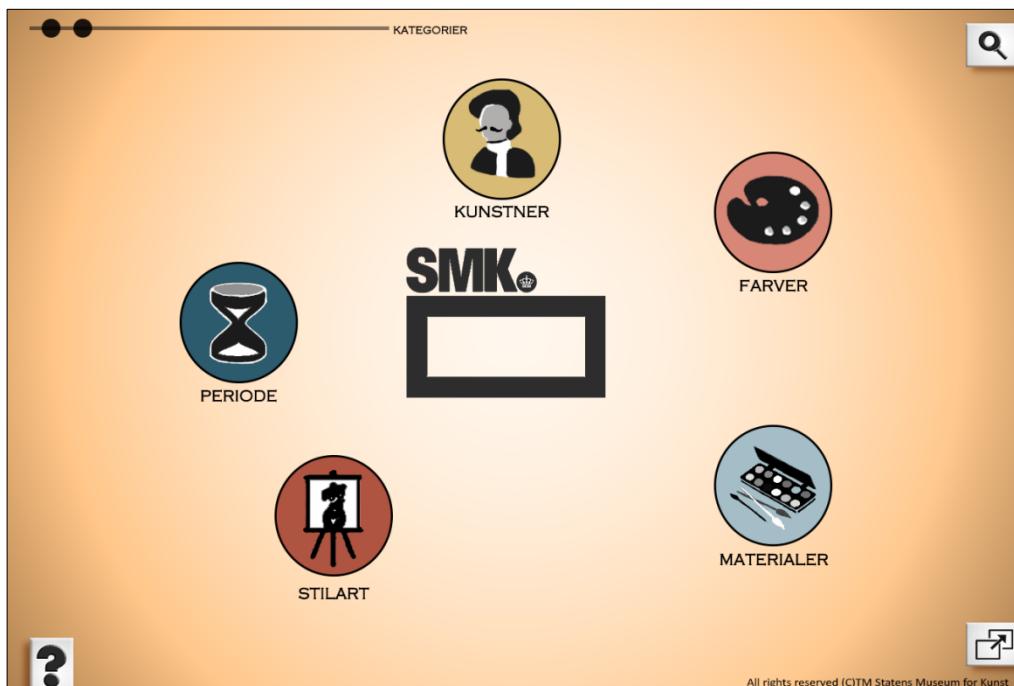


Modellen repræsenterer forskellige personligheds-stereotyper i et to-akset koordinatsæt. Ved konsultering af vores Voxpop og Minervamodel fandt vi ud af, at vores målgruppe kunne afgrænses til det viollette og blå segment (markeret med en rød cirkel). Dertil er der altså tale om personer, der er kultiverede og er åbne for nye og alternative måder at tilgå viden på. . Afslutningsvis antages det, at der er tale om et moderne og individorienteret segment.

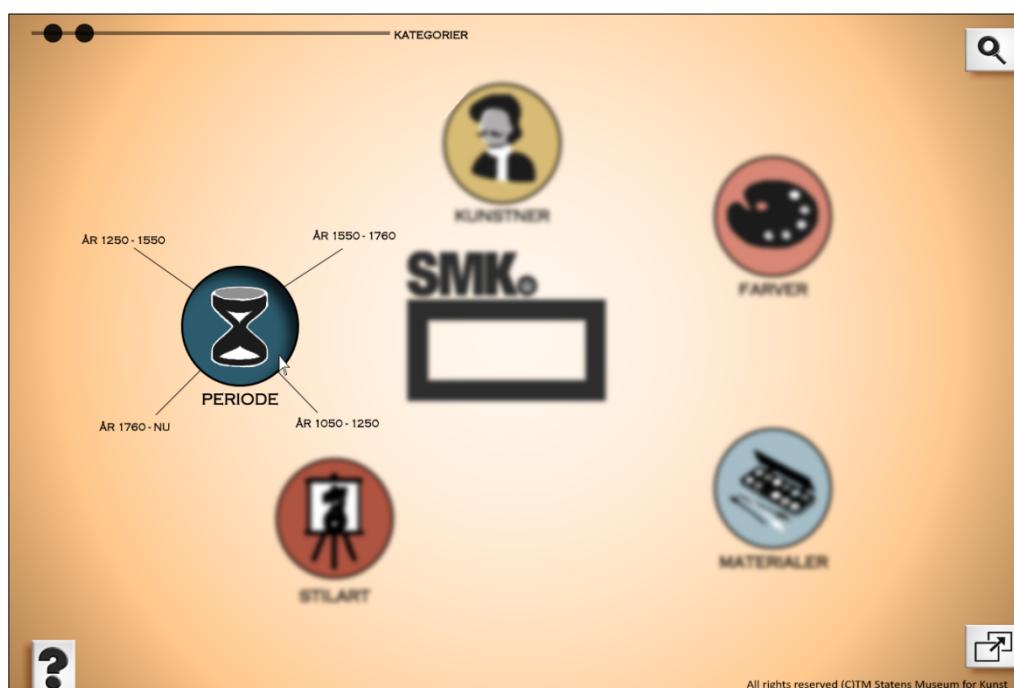
Figur 2: Zoom Flowchart

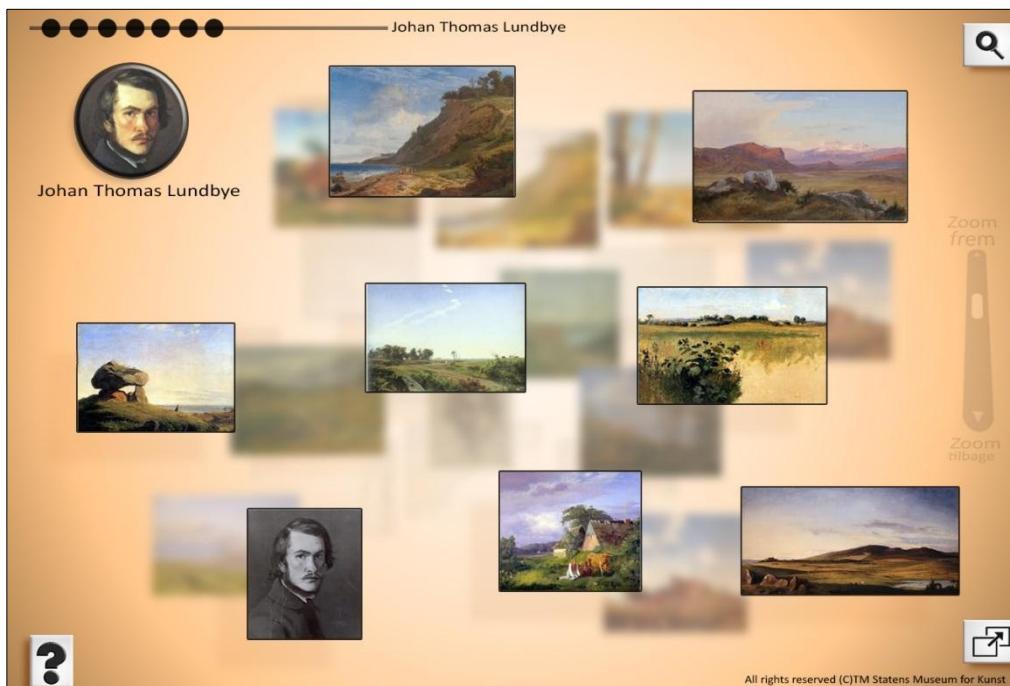
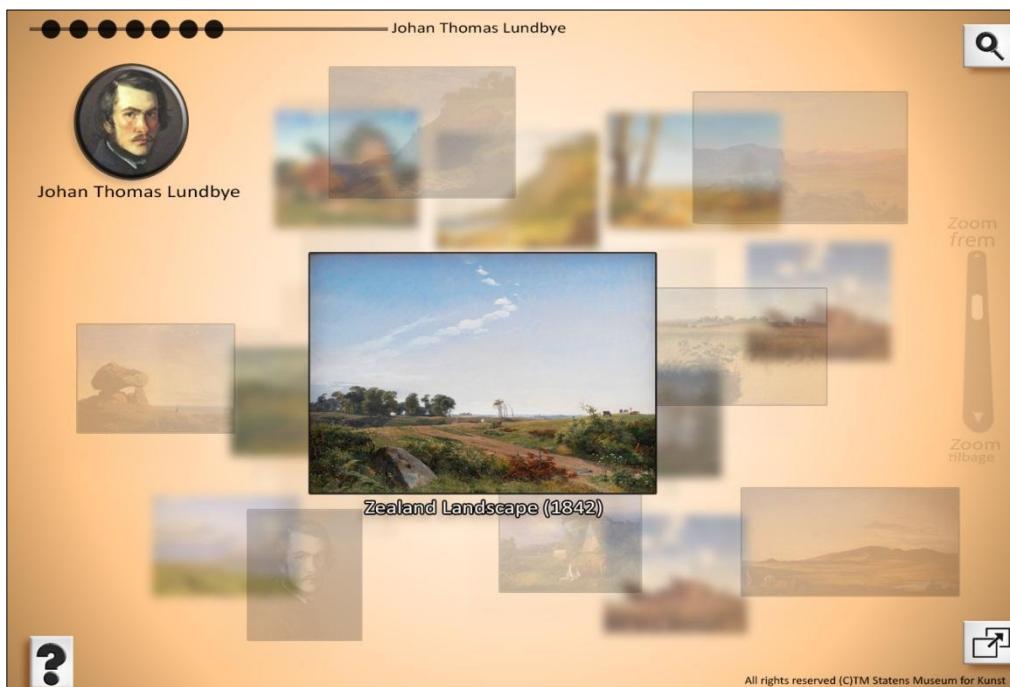


Figur 3: Zoom Hovedkategorier



Figur 4: Mouseover Kategori



Figur 5: Zoom Kunstner**Figur 6: Zoom Kunstner Mouseover**

Figur 7: Zoom Forstørret Værkvisning



Samarbejdsrapport - Gruppe 9

0.0 Indholdsfortegnelse

[0.0 Indholdsfortegnelse](#)

[1.0 Indledning](#)

[2.0 Baggrund for samarbejde](#)

[3.0 Projektforløb](#)

[Forberedelse](#)

[Skrivning](#)

[Idégenering](#)

[Research](#)

[Konceptudvikling](#)

[4.0 Beslutningsprocesser & konfliktløsning](#)

[5.0 Evaluering af gruppeprocessen](#)

[6.0 Konklusion](#)

[7.0 Bilag](#)

[7.1 Logbog](#)

1.0 Indledning

En stor del af vores projekt har været fokuseret på, hvordan man sammensætter og arbejder i en gruppe. Af denne grund følger der en mindre rapport, som beskriver og evaluerer selve samarbejdsprocessen. Herunder beskrives eksempelvis, hvordan vi som gruppe har benyttet os af en række abstrakte og konkrete metoder til forbedring af gruppearbejdet.

Afslutningsvis beskrives det konkrete arbejdsforløb gruppen har gennemgået i projektarbejdet - blandt andet med henblik på at dokumentere og overveje, hvorledes de førnævnte metoder er blevet benyttet til forbedring af gruppearbejdet.

2.0 Baggrund for samarbejdet

Vores gruppe er blevet dannet med udgangspunkt i en fælles faglig interesse for problemet ”Nye veje ind i kunsten” præsenteret af Statens Museum for Kunst. Vi havde på forhånd alle taget en Belbin personlighedstest, der fastlagde vores individuelle teamroller samt valgt en CARE profil gennem refleksion over vores egen ønskede adfærd i grupper. Idelet ved gruppedannelsen har været at komplimentere hinandens ønskede adfærd (gennem CARE profiler) og kompetencer (gennem Belbin test) og opnå størst mulig diversitet i gruppens sammensætning, mens alle roller bliver repræsenteret¹⁸. I vores gruppe har vi formået at dække alle CARE-profiler, mens vores resultater fra Belbin testen også har afspejlet langt de fleste Belbin roller¹⁹.

I forbindelse med dette er vores gruppeleder blevet valgt ud fra både selvvalgt CARE profil (Facilitator) samt profiltest (Driver), som begge har afspejlet de kompetencer en ideel gruppeleder bør have. Disse kompetencer indebærer blandt andet at kunne motivere andre gruppemedlemmer samt at kunne få dem til at arbejde produktivt og i overensstemmelse med hinanden²⁰, så deadlines bliver overholdt og arbejdsmiljøet forbliver vedholdende og bæredygtigt.

¹⁸ Moos (2014a), slide 30: ”Personprofiler og Teamroller”.

¹⁹ Se bilag 8.1 for en oversigt over gruppemedlemmernes resultater.

²⁰ Moos (2014a), slide 31-36.

Efter gruppedannelsen påbegyndtes vores gruppekontrakt. Alle gruppemedlemmer var som lektie blevet bedt om at præsentere deres forventninger til det "gode" gruppearbejde. Udover dette havde vi foretaget en interviewøvelse foreskrevet af vores vejleder til at anskueliggøre gruppens mål, værdier og kompetencer²¹. På baggrund af disse øvelser er vi i fællesskab blevet enige om en række principper for vores gruppearbejde, herunder hvordan gruppemøder skal forløbe og hvordan uenigheder og konflikter afvikles. Herudover har vi i gruppekontrakten især lagt vægt på fælles ansvar, åbenhed og gensidig respekt.

3.0 Projektforløb

3.1 Planlægning

Arbejdet er blevet planlagt løbende til hvert gruppemøde og herefter nedskrevet i logbogen. Til hvert møde er status fra sidste møde blevet opsummeret. Ved hvert møde blev der afslutningsvist aftalt hvad gruppen skulle nå til næste gruppemøde.

Arbejdsopgaver er blevet uddelt via applikationen Wunderlist, som er et redskab til projektstyring og uddeling af opgaver, mens deadlines er blevet indsat i en fælles kalender via Google Calendar. Disse redskaber har i høj grad bidraget til at strukturere vores arbejde.

3.2 Research

Vores research bestod af at indsamle materiale i form af bøger og internetmateriale. Herudover har vi foretaget et voxpop²² på SMK og en spørgeskemaundersøgelse via facebook for bedre at kunne afgrænse en målgruppe og identificere os med den. Den indsamlede empiri er derefter blevet præsenteret for resten af gruppen ved gruppemøderne.

3.3 Idégenerering

Som opvarmningsøvelse er 5 minutters Non-stop-skrivning blevet brugt om anvendelse af et givent objekt. Herefter er overemnet for gruppens brainstorm, i dette tilfælde løsningsforslaget, blevet opskrevet på et whiteboard. Programmet freeMind er blevet brugt til mindmapping

²¹ Moos, H. (2014b), s. 1-2.

²² Moos, H. (2014c), slide 26.

og inddeling af idéer efter kategori. Herefter er den endelige idé blevet udvalgt gennem grundig diskussion og evaluering i gruppen.

3.4 Konceptudvikling

Efter idegenereringen og evalueringen er den valgte løsning blevet udviklet af hele gruppen. Funktioner og detaljer er blevet specificeret i et storyboard, hvorefter alle de forskellige faser i konceptet er blevet designet ved hjælp af Photoshop og senere præsenteret for gruppen. En eventuel videreudvikling af løsningen ville indebære brugertests i et berettiget testmiljø.

3.5 Skrivning

I skriveprocessen er 1-2 personer blevet tildelt et arbejdsmiljø. Tildelingen af arbejdsopgaver er for så vidt muligt foregået efter gruppemedlemmernes præferencer og kompetencer. Gruppemøderne er blevet brugt på at sammenfatte hjemmearbejdet i ét endelig dokument, som herefter er blevet rettet til i fællesskab.

4.0 Beslutningsprocesser & konfliktløsning

Udgangspunktet for gruppens beslutningsprocesser og konfliktløsninger har ved alle tilfælde været vores gruppekontrakt (se bilag 8.2). Heri har vi specificeret en række principper, som har fungeret som forventninger til det enkelte gruppemedlem, og herudover handlingsplaner ved konfliktløsning.

Når gruppen har skulle tage væsentlige beslutninger, er dette foregået ved gruppemøderne. På hvert møde er der blevet valgt en ordstyrer og en referent. Ordstyreren har haft ansvaret for at lade alle komme til orde uden afbrydelser, mens referenten har haft ansvaret for at de væsentlige punkter er blevet nedskrevet. På denne måde har alle gruppemedlemmer haft lejlighed til at sætte ord på deres individuelle synspunkter. Vi har for så vidt muligt prøvet at gå på kompromis, hvor der er opstået uenighed.

Hvis gruppen ikke kunne opnå enighed i en given situation, foretog vi demokratiske afstemninger, hvor flertallet bestemte. Gruppen havde specificeret i gruppekontrakten, at afstemninger

skulle afgøres hvis og kun hvis alle fremmødte gruppemedlemmer samt dem med lovligt fravær stemte. Med andre ord er det eneste tidspunkt et gruppemedlem er blevet sat uden for beslutningsprocessen ved ulovligt fravær. Uenighederne i vores gruppe har aldrig udviklet sig til decidederede konflikter. Gruppen har ikke været utsat for scenarier, hvor gruppekontrakten ikke har været dækkende under projektforløbet, og den har derfor været fyldestgørende.

5.0 Evaluering af gruppeprocessen

Det har været en interessant og lærerig proces at arbejde i en gruppe sammensat på tværs af personlige kompetencer i gruppесammenhænge. Læringen om selve projektarbejdets proces har gjort, at vi bedre er blevet i stand til at reflektere over kompetencer og arbejdsroller i gruppearbejde. I forlængelse af dette er vi hver især i løbet af dette projekt blevet klogere på, hvilke roller vi foretrækker i gruppесammenhænge, og hvilke vi faktisk formår at udfylde.

Udover dette er vi blevet rustet til bedre at kunne genkende konflikter, og vi har fået flere redskaber til at løse dem. Endvidere har vi fået større indsigt i, hvilke personer vi skal opsøge ved konstruktion af en gruppe, og vi har lært at rollerne har mere tilfælles end vi først antog.

Alt i alt har vores gruppe har trivedes under vores gruppekontrakt, da den har faciliteret trygge rammer og retningslinjer for samarbejdet.

6.0 Konklusion

Samarbejdet har fungeret godt i udarbejdelse af dette projekt: Alle uenigheder har kunne løses ved hjælp af vores gruppekontrakt, og vi har ikke haft behov for sanktioner eller andre fastlagte konsekvenser. Det aktive fokus på selve samarbejdsprocessen har ikke kun styrket projektet, men også givet dybere forståelse for gruppearbejdsprocesser generelt. Denne viden vil forhåbentligvis vise sig i form af en øget erfaring, der vil kunne bruges i fremtidige projekter til at styrke og effektivisere arbejdet i gruppесammenhænge.

7.0 Litteraturliste

7.1 Sekundærlitteratur

1. Moos, Henriette (2014b): *"Interviewguide: et par spørgsmål om læring"*. IT Universitetet i København, Moos Innovation.
2. Finkelstein Jr., Leo (2008): *Pocket Book of Technical Writing for Engineers and Scientists*. 3. udg., McGraw Hill.
3. Sestoft, Peter (2000): *"Udformning af rapporter"*. IT Universitetet, København (Upubliceret undervisningsmateriale).
4. Olsen, Poul Bitch; Pedersen, Kaare (2011): *Problemorienteret projektarbejde – en værkstøjsbog*. 3. udg., Roskilde Universitetsforlag.
5. Dahl, Anders; Olsen, Vagn m.fl. (2010): *Styrk projektarbejdet. En redskabsbog til problemorienteret projektarbejde*. Biofolia.
6. Stickdorn, Marc; Schneider, Jakob (2011): *This Is Service Design Thinking*. John Wiley & Sons Inc.
7. 123 test (2014): Team roles test. På: <https://www.123test.com/> (senest aflæst 13.10.2014)

7.2 Forelæsninger

1. Moos, H. (2014a): Lektion 1: Teamroller og CARE profiler (slide 30-36). BPAK-E2014, Projektarbejde og Kommunikation. IT Universitetet, København, 25. august 2014, upubliceret.
2. Moos, H. (2014c): Lektion 2: Voxpop (slide 26). BPAK-E2014, Projektarbejde og Kommunikation. IT Universitetet, København, 1. september 2014, upubliceret.

3. Smith, Jonas Heide (2014): Udfordringer hos Statens Museum for Kunst. BPAK-E2014, Projektarbejde og Kommunikation. IT Universitetet, København, 1. september 2014.

8.0 Bilag

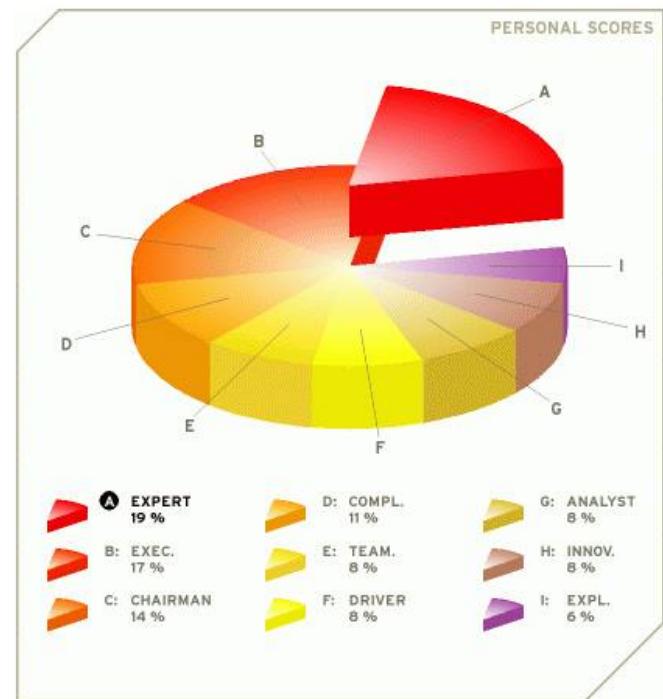
8.1 Care profiler og Belbin teamroller i gruppe 9

Per Josefsen

CARE-profil: Executor

Belbin teamroller:

- Expert
- Executive
- Chairman

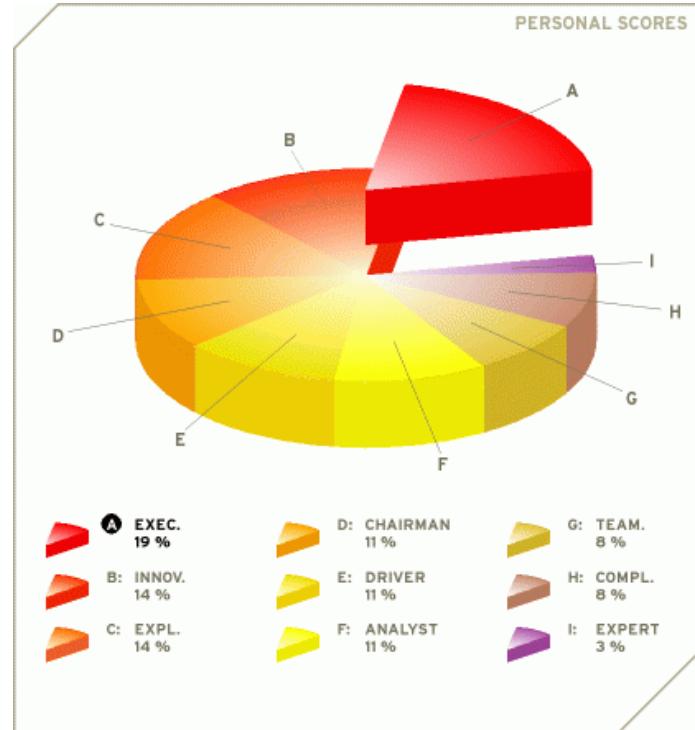


William Diedrichsen Marstrand

CARE-profil: Executor/Refiner

Belbin teamroller:

- Executive
- Innovator
- Explorer

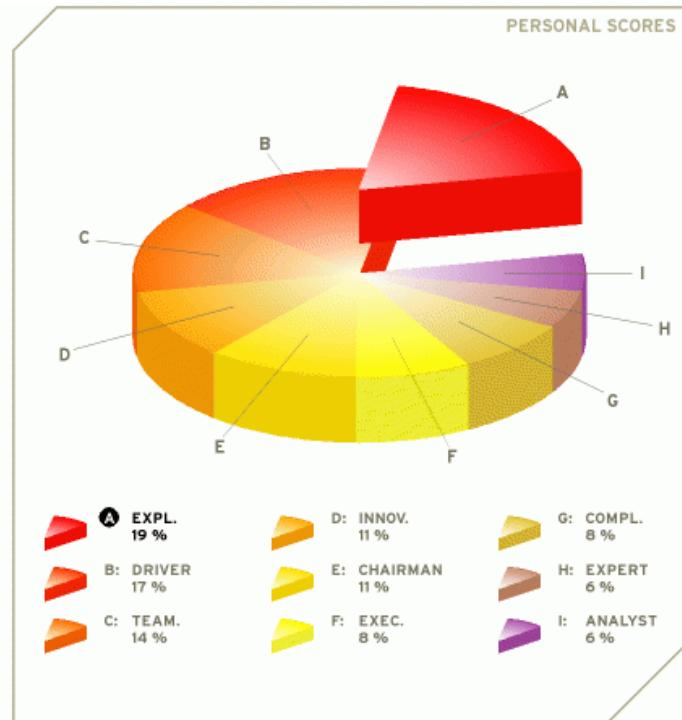


Thor Valentin Olesen

CARE-profil: Executor/Facilitator

Belbin teamroller:

- Explorer
- Driver
- Teamplayer

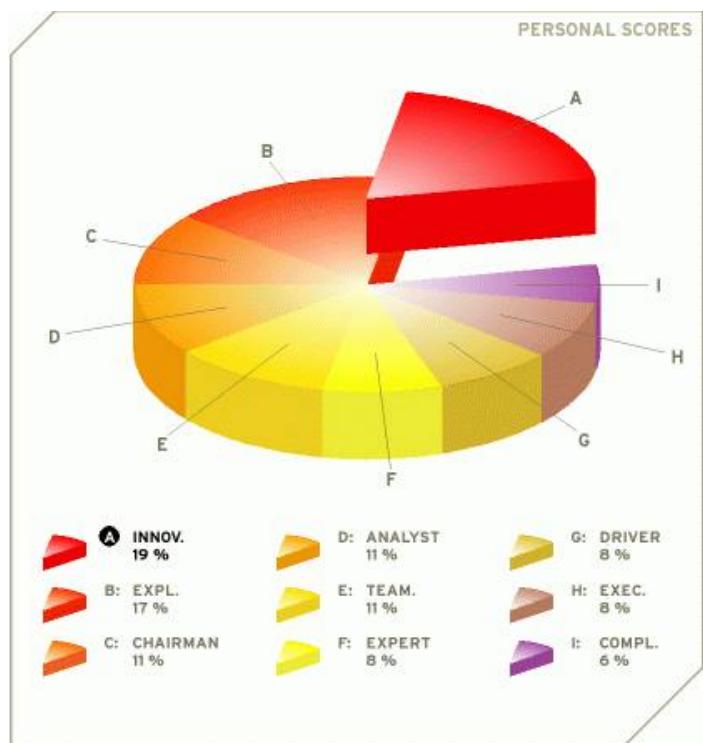


Dennis Thinh Tan Nguyen

CARE-profil: Creator/Advancer

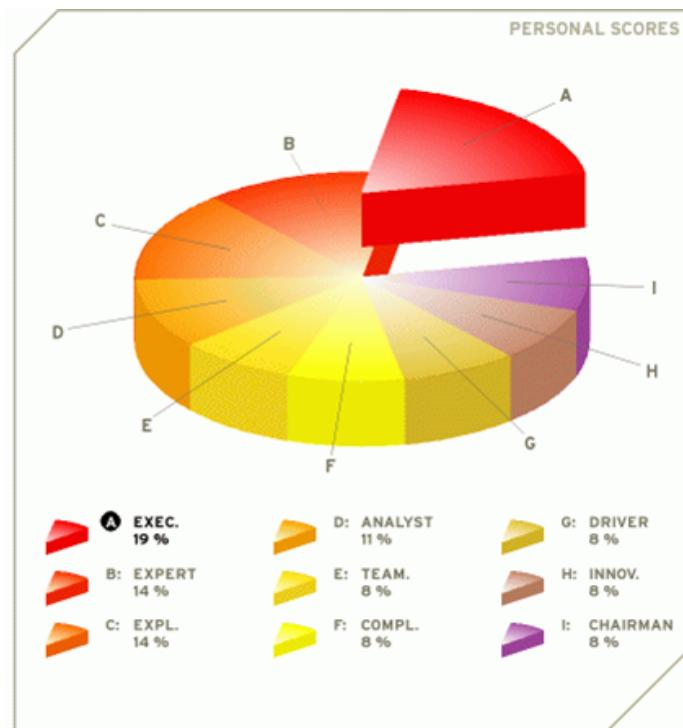
Belbin teamroller:

- Innovator
- Explorer
- Chairman

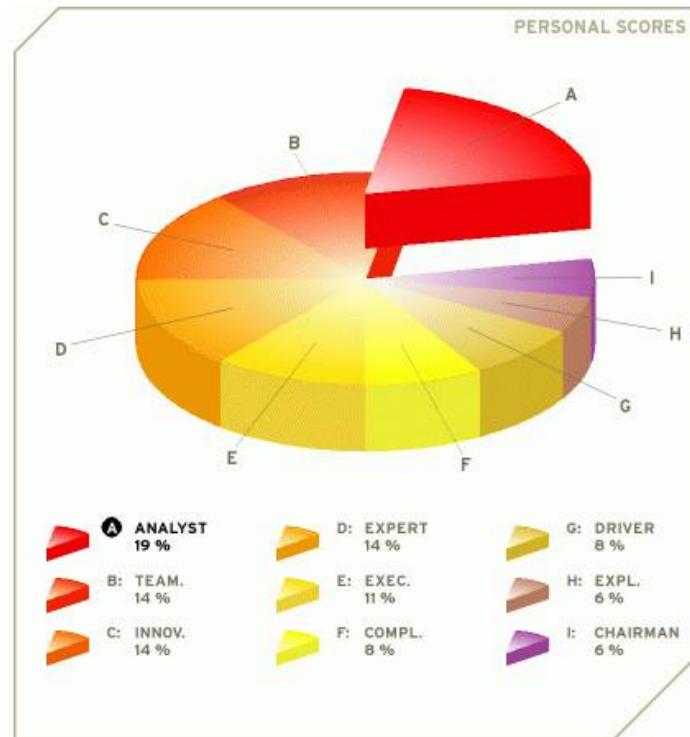


Nicoline Scheel**Care-profil:** Executor/Creator**Belbin teamroller:**

- Executive
- Expert
- Explorer

**Vincent Holler Gadegaard****Care-profil:** Refiner/Creator**Belbin teamroller:**

- Analyst
- Teamplayer
- Innovator

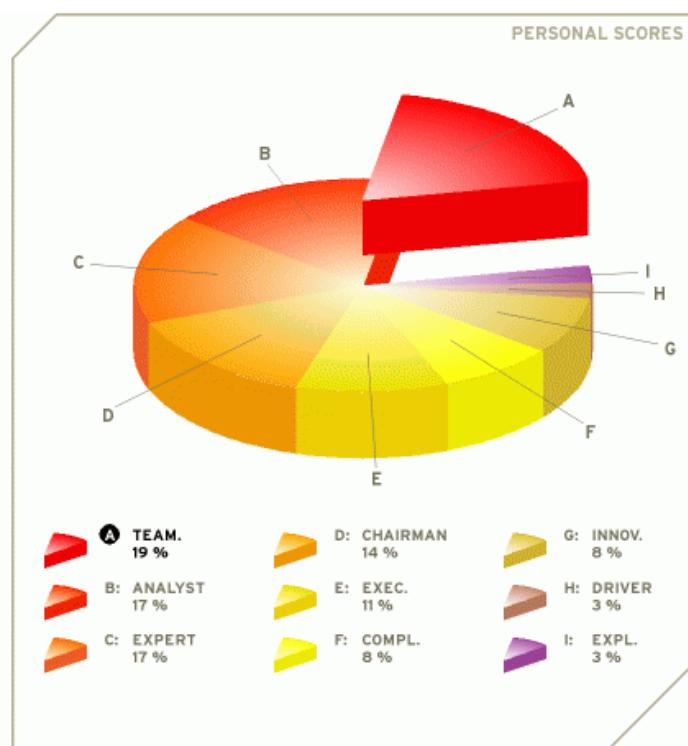


Jacob Møiniche

Care-profil: Facilitator/Executor

Belbin teamroller:

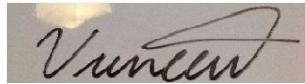
- Teamplayer
- Analyst
- Expert



8.2 Gruppekontrakt

Gruppekontrakt - Gruppe 09

Nye veje ind i kunsten

<p>Gruppenavn: Zoom</p> <p>Vejledere: Mathias Grüttner, Henriette Moos</p> <p>Kursus: Projektarbejde og Kommunikation</p> <p>Dato: Afleveres: 11/09-14</p>	<p>Thor V.A.N. Olesen tvao@itu.dk (20 56 52 53)</p> <p><i>Kontaktperson</i></p>  <p>Underskrift: </p>
 <p>Underskrift: </p>	 <p>Dennis Thinh Tan Nguyen dttn@itu.dk (50 11 19 93)</p>  <p>Underskrift: </p>



Jacob Mullit Møninche
jmmo@itu.dk (22 31 40 48)

Underskrift:



Nicoline Scheel
nisch@itu.dk (27 26 19 95)

Underskrift:



Per Josefson
perj@itu.dk (28 10 75 81)

Underskrift:



William Diedrichsen Marstrand
wmar@itu.dk (52 33 44 55)

Underskrift:

Grupperoller

- | | |
|---|-------------------------------|
| • Opstarter/Idemand/formidler | Dennis Thinh Tan Nguyen |
| • Idemand/afslutter | William Diedrichsen Marstrand |
| • Koordinator/kontaktskaber | Thor V.A.N. Olesen |
| • Organisator/idekvinde/afslutter | Nicoline Scheel |
| • Specialist/organisator/koordinator | Per Josefse |
| • Specialist/afslutter/formidler | Jacob Mullit Møniniche |
| • Analysator/afslutter | Vincent Holler Gadegaard |

Kommunikation

Vores primære kommunikationsmiddel er Facebook. Alle medlemmer er på facebook og bruger det dagligt. Alle vigtige beskeder (bl.a. vedrørende fravær) skal kommunikeres i en separat besked på vores fælles Facebook-gruppe (alternativt per SMS) og ikke som svar på andre tråde.

Facebook-gruppen faciliterer planlægning og gruppe-events, hvilket gør kommunikationen overskuelig og nem. Intern kommunikation skal være klar og entydig, således at antallet af misforståelser minimeres. Hvert gruppemedlem har ansvar for at holde sig ajour med informationer i gruppens Facebook-gruppe.

Principper

Aftaler skal overholdes

Der er mødepligt ved alle gruppemøder. Man giver besked, hvis ikke man kan overholde aftalerne, så man ikke spilder hinandens tid. I tilfælde af at en person "lovligt" er fraværende må det forsøges på bedste vis at inddrage denne person i beslutningen. I tilfælde af sygdom eller forhindring af fremmøde.

Gensidig respekt

Selvom man er uenig, er stresset osv. skal man respektere hinanden og imødekomme alle input. Alle gruppemedlemmers taleret skal respekteres, og vi afbryder ikke hinanden.

Konstruktiv kritik

Man kritiserer ikke for at kritisere, men kommer med forslag til hvordan tingene kan gøres bedre. Ligeledes skal man også kunne klare konstruktiv kritik uden at tage det personligt.

Korrektur

Man må meget gerne rette fejl i hinandens formuleringer til det bedre – hvis man er uenig omkring en specifik formulering, skal det tages op til diskussion i gruppen.

Fælles ansvar

Alle gruppemedlemmer har et fælles ansvar for at nå deadlines og den generelle dagsorden, og det er vigtigt, at alle gør sit. Vi arbejder alle seriøst og fokuseret.

Arbejdsfordeling

Der er ikke nogen i gruppen, der skal overbebyrdes med arbejde. Arbejdet skal uddeles retfærdigt mellem gruppemedlemmerne.

Beslutninger

Alle vigtige beslutninger vedtages fælles ved gruppemøderne men i tilfælde af, at man ikke kan nå til enighed, bestemmer flertallet. Alle gruppemedlemmer har vetoret, men man skal kunne give en acceptabel begrundelse for, at veto benyttes.

Ærlighed/åbenhed

Hvis man er utilfreds med noget i gruppearbejdet, skal man bringe det op til diskussion i gruppen og ikke fortie det.

Mål

Gruppen skal være enig om det fælles mål for opgaven – dvs. hvad vores opgave skal undersøge og uddybe.

Spørgsmål

Der findes ingen dumme spørgsmål. Man skal ikke være bleg for at spørge sine gruppemedlemmer, hvis der er noget, man ikke forstår.

Kompetencer

Hvis der er et gruppemedlem, der har en speciel kompetence indenfor f.eks. programmering, er det oplagt at bruge vedkommendes kompetence. Man skal således anerkende og udnytte hinandens kompetencer.

Ambitionsniveau

Gruppen har fastlagt et højt ambitionsniveau. Dette indebærer, at vi alle stræber efter et 12-tal og arbejder målrettet og fokuseret på at opfylde dette.

Tidsplaner og deadlines

På nuværende tidspunkt er det ikke muligt at udforme en tidsplan. Projektet er stadig i de initialiseringe faser og har derfor brug for mere tid til udformning af en tidsplan. Når projektet har

taget form, vil det være muligt at lave en detaljeret tidsplan, men på nuværende har vi ikke formet projektet og derfor kan det ikke planlægges.

Projektet vil få deadlines og milestones, men de vil blive tilføjet på senere iterationer.

(Vi benytter Google Calender og eventuel gantt project)

Sanktioner

Bliver ovenstående vedtægter overtrådt, udmåler gruppen i fællesskab en passende straf.

Gruppemøder

Gruppemøder foregår på ITU med mindre andet er aftalt.

Mødestruktur

Ved mødets start

- Fastsættelse af dagsorden
- Udvælgelse af referent
- Udvælgelse af mødeleder

Under mødet

- Arbejde med projektet (Fælles opgaver)

Ved mødets slut

- Hjemmeopgaver
- Evaluering - Opsummering
- Referat

Mødetidspunkter

Gruppearbejdet skal så vidt muligt planlægges i undervisningstiden, dvs. fra 8.00 - 16.00.

- Mandag 12:30-15:30 -
- Onsdag 09:00 - xx:xx - Onsdag bruges ved nødsituationer, dvs. den kun tages i brug ved eksamenssituationer, eller hvis gruppen har svært ved at nå en deadline.
- Fredag 12:30-15:30 -

Pauser

Pauser skal begrænses til 5-10 minutter, da gruppe møderne generelt holdes efter frokosttid. Alle gruppemedlemmer har ret til én pause én gang i timen. Hvis et gruppemedlem bliver dårlig, er vedkommende selvfølgelig undtaget fra denne regel. Ved toiletbesøg gælder samme undtagelse.

8.3 Logbog

Gruppeprojekt Møde nr. 1 d. 1/9-14

Referent: William Marstrand

Ordstyrer: Thor Olesen

Udeblevne medlemmer:

Lovlig fravær:

Dagsorden

1. Opstart af gruppe
2. Valg af kontaktperson
3. Diskuter gruppekontrakt

Referat

- Thor blev valgt som kontaktperson for gruppen, hvilket vil sige, at al kommunikation går via ham til Henriette.
- Vi diskuterede i grove træk hvordan den kommende kontrakt skal se ud bl.a. straf for at udeblive fra møder uden at melde det til gruppen. Her nåede vi frem til en form for afregning via kage/frugt eller lignende.
- Vi blev enige om at alle i gruppen arbejder bedst når alle engagerer sig i arbejdet og holder aftaler for møder, deadlines m.v., og at der desuden stræbes efter et godt resultat, som skal opnås gennem en fælles målrettet indsats.
- Der blev af Thor oprettet en facebookgruppe, et google drive og en google calender til arrangere møder, læsning m.v.
- Der blev talt om, hvilket tidspunkt, der ville passe bedst for gruppens medlemmer mht. forelæsning om mandagen. Dette førte til et ønske om at deltage på hold 1, hvilket blev sendt til Henriette.
- Der blev allerede nu snakket om idéer til design:
Per foreslog at opbygge søgningen efter et *trä-princip/univers-princip*, hvor brugeren har mulighed for at "udfolde" malerier fra fx en valgt kunstner, periode e.l. og på den måde bevæge sig dybere ned i informationen omkring billederne.
- Det blev aftalt, at alle skulle lave ca. 10 punkter til gruppekontrakten og ca. 3 kritikpunkter til SMK-hjemmeside

Gruppeprojekt Møde nr. 2 d. 5/9 2014

Gruppe 9

Projektarbejde og kommunikation

24/10-14

Referent:

Jacob Møniniche

Ordstyrer:

William Marstrand

Udeblevne medlemmer:

Lovlig fravær:

Thor og Vincent

Dagsorden

1. Opsummering
2. Gruppekontrakt
3. Valg af ekspert til ekspertinterview

Referat

- Vi gennemgik sidste mødes toppunkter og genopfriskede de aftaler vi havde indgået
- Vi gennemgik gruppens ønsker til gruppekontrakten. Der har været misforståelser om opgaven så ikke alle har forberedt ønsker til gruppestrukturen. Grundet misforståelsen angående opgave-definitionen vedtog gruppen, at alle medlemmer skal have øget opmærksomhed på kommunikation.
- Diskussion om vetoret i afstemninger. Gruppen tillader veto krav, men de skal leve op til følgende krav:
 - Gruppen tillader ikke ubegrundede veto-krav.
 - Gruppen ønsker et alternativ til planen hvis et medlem nedlægger veto. Dette er ikke en nødvendighed for at kunne nedlægge veto
- Per ønsker korte pauser da arbejdet vil foregå kort tid efter frokost. Alle fremmødte var enige, men variationer af udsagnet varierede.
- Gruppens medlemmer blev fotograferet og de blev tilføjet til kontrakten. Vi mangler billeder af Thor og Vincent
- Vincent foreslog alle gruppeopgaver skal være tilgængelige på Facebook
- Gruppekontrakten blev færdiggjort og er klar til at blive afleveret, når Thor og Vincent har uploaded deres billeder til kontrakten

Punkter til næste møde

- De sidste billeder og underskrifter skal oploades til Facebook så Gruppekontrakten kan færdiggøres
- Brainstrome ideer til projektet
- Interviews

Gruppeprojekt Møde nr. 3 d. 12-09-2014

Referent:

Nicoline Scheel

Ordstyrer: Thor Olesen
Udeblevne medlemmer:
Lovlig fravær: Per Josefsen

Dagsorden

1. Mindmap over ekspertinterview
2. Se Extra credits video vedr. intuitivt design per forslag af Jacob Møniniche
3. Evt. problemformulering

Referat

- Der bliver gjort opmærksom på, at vi har ekspert interview mandag d. 15/9-14, og vi aftaler, at vi mødes på ITU og tager til SMK samlet.
- Gruppen bliver enig om at lave et mindmap med det formål at generere spørgsmål til det fremtidige ekspertinterview. Vi diskuterer i denne forbindelse problematikkerne ved SMKs hjemmeside, samt hvilken målgruppe SMK henvender/vil henvende sig til.
- Gruppemedlemmerne kommer med forskellige input til spørgsmål som kategoriseres under brug af sociale medier, målgruppe, søgning af data, ressourcer og omfang og designet.
- Vi diskuterer målet med undersøgelsen: vi bliver enige om, at måden hvorpå hjemmesiden gør information/data tilgængelig ikke er optimal - vi klargør vores mål formuleret i spørgsmålet "hvordan skaber man en indbydende og målrettet adgang til det dataarkiv som SMK har til rådighed?"
- Vi diskuterer især målgruppen for museet og konflikten mellem de mennesker, der ved noget om museet, og de der intet ved om museet, men er kunstinteresserede, hvem vi navngiver de uvidende kunstinteresserede. Vi bliver i denne forbindelse enige om, at det kræver en vis forhåndsviden at benytte museets søgemaskine, idet man får så mange resultater, at man skal vide, hvad man søger efter.

Opsummering af SMKs problemstillinger

1. Uoverskuelighed - hvad skal man forholde sig til? for mange forskellige informationer og intet samlet overblik
2. Utrolig specifik samt også uspecifik - man kan søge på noget og intet svar få, men man kan også søge og få alt for mange usorterede svar - søgefunktionen skal optimeres
3. Outdated design
4. Formidling og lettere adgang til information skal opgraderes - mere præsentabel.
5. Informationen skal leveres til de besøgende - man skal ikke selv ind at "lede" for at finde oplysningerne.
 6. Dem der kommer til SMK fysisk vs. dem der vil opleve museet digitalt
 7. Modstrid mellem den reelle målgruppe og den ønskede målgruppe
 8. Hjemmesidens søgninger kræver ekspertviden/forhåndsviden - måske findes der nogle alternative søgemetoder?

Punkter til næste møde

- Sortere i spørgsmål: fravælge og prioritere

Gruppeprojekt
Møde 4 d. 14/9 2014 møde nr. 4 - NETMØDE(Skype)

Referent: Dennis Thinh Tan Nguyen
Ordstyrer: Dennis Thinh Tan Nguyen
Udeblevne medlemmer: William
Lovlig fravær: Thor og Vincent

Dagsorden

1. Færdiggøre mindmappen
2. Sortering og afgrænsning af mindmap
3. Udvælge spørgsmål & skrive dem ned på et talepapir

Referat

- Vores møde blev afholdt gennem skype, hvor Dennis brugte skærmedeling til at vise mindmappen til alle gruppemedlemmer (Dem som nu var til stede)
- Vi gennemgik mindmappen.
- Vi diskuterede hvilke spørgsmål vi kunne bruge til vores interview i morgen (15/09 2014) og hvad formålet var med de spørgsmål som var valgt ud.
- Vi skrev alle vores udvalgte spørgsmål ned på et talepapir med følgende kategorier
 - Mål:
 - - finde en specifik målgruppe for det digitale SMK.
 - - vurdere den nuværende digitale løsning med det formål at forbedre den eller "revolutionere" den
 - - få inspiration til en potentiel idé.
 - - finde grund-ideen til den nye hjemmeside. Hvad er formålet og hvordan regulerer vi brugeradfærd
 - Sociale medier
 - Spørgsmål til hvordan de bruger de sociale medier
 - Søgning og bearbejdning af data
 - Spørgsmål med hensyn til brugernes søgning af data
- Vi lavede også nogle spørgsmål til voxPop, da det ikke var mulig for os alle at være med til interviewer. Derfor er vi andre ude for at lave en voxPop

Punkter til næste møde (15-09 2014)

- Interviewe Mathilde på SMK
- Udforske SMK/ VoxPOP
- Vi evaluerer og diskutere resultaterne på fredag (19-09 2014)

Gruppeprojekt
Møde 5 d. 19/9 2014 møde nr. 5

Referent: Vincent Gadegaard

Ordstyrer: Per Josefsen

Udeblevne medlemmer:

Lovlig fravær: Thor Olesen

Dagsorden

1. Opfriske og få sendt spørgsmålene til Mathilde afsted.
2. Status fra grupperne til aflevering d. 21/9-14 m henhold til problemformulering bl.a.
3. Vi interviewer hinanden i grupper af 3.

Referat

- hurtigt gennemgang af kommende krav og grænser.
- Efter denne opfriskning af dette, begyndte vi straks at få sendt email til Mathilde med de valgte spørgsmål.
- I dag var gruppearbejdet i sin første fase umiddelbart opdelt. William & Dennis arbejdede sammen om at redigere og sende spørgsmål til den syge Mathilde. Per & Jacob (Primært) begyndte at opskrive status for gruppearbejdet til d. 21. september.
- vi besluttede at tage ind på SMK for at kigge omkring, og muligvis foretage voxpop onsdag d. 24 september. Nicoline frablicher, grundet en total transporttid på 3 timer samt tidsmangel.
- Tog en længere underholdningspause.
- William & Dennis fik færdiggjort spørgsmålene, og hjalp til at få færdiggjort
- Vi fik uddeligeret opgaven at gennemlæse statusdokumentet til Thor (hvis muligt), da han var fraværende idag 19. - 09.
- Vi brugte en lille smule tid til det 3. punkt på dagsordenen, for simpelthen at reflektere over gruppearbejdet. Resultatet var at vi var rimeligt enige omkring fremgangen, og derfor ikke brugte så meget tid på at fremhæve kontraster.

Punkter til næste møde (15-09 2014)

- Forudsat at vi har modtaget svar på vores spørgsmål kan vi begynde at formidle problemformulering
- Ellers: Plan B: vil vi foretage en tidlig brainstorm på problemløsning i det forventede fokusområde.
- at foretage en mockup over mulige nye hjemmesider designs TIL næste gang.
- at bede til gud over at vi kan få hurtigt svar fra Mathilde.

Møde nr. 6 d. 22/9-14**Referent:** Per Josefsen**Ordstyrer:** Nicoline Scheel**Udeblevne medlemmer:****Lovlig fravær:** Thor Olesen, Jacob Møiniche**Dagsorden**

(Pause kl 13:30-13:50)

1. Non-stop skrivning af tanker omkring ideer
2. Mock-up gennemgang
3. Idégenerering
4. Revision af problemformulering
5. Lave spørgeskema til Vox-pop

Referat

- Vi har stadigvæk ikke fået svar fra Mathilde...
- William melder sig frivilligt til at lave en skabelon til logbogen.
- William foreslår en form for workshop i SMK hvor brugerne kan udføre forskellige opgaver for at forbedre oplevelse på SMK hjemmesiden. Vurder på forskellige parametre.
- Vi har fastslået at vi skal besøge SMK fra 10-13 (evt. længere).
- William foreslår uddele ansvarsområder mere specifikt. Divide and Conquer.
- God opvarmningsøvelse med 50 måder at bruge en kuglepen på.
- Nicoline fremviser en GIF animation til præsentation af sin idé.
- Dennis fremviser powerpoint med tablet-lignede interface.
- William tænker lidt i banen af Itunes "swipe" funktion.
- Vincent foreslår noget der er mere relateret til hjemmesiden end selve opdagelsen af kunsten, men med tilføjelser som fører til udforskning af kunsten.
- Per viser en model af en grafligende struktur som en primitiv visualisering.
- Nicoline indleder brainstorm som ordstyrer.
- Brainstorm var en success.

--- PAUSE ---

- Snakker de forskellige løsninger meget igennem, og om hvad vi vil have ud af løsningerne. Skal de være interaktive, på hjemmesiden eller hvad?
- Gider folk overhovedet Voxpop hvis vi bare giver dem for eksempel 3 løsninger.

- Der bliver snakket om Zoom-løsningen - Bliver det for meget ”til professionelle”? - Hvordan skal vi kunne fremvise kategorier ”interessant”?
- Vi har fastlagt os på Zoom ideen hvor vi zoomer igennem kunst, så man får en visuel gennemgang af kunst igennem aktiv udforskning.

Punkter til næste møde

Vincent skal have ryddet op i google docs

Alle skal have skrevet lidt til problemformuleringen/opgaven
(Onsdag - Dennis og William færdiggør Voxpop spørgsmål)

**Gruppeprojekt
VOXPOP på SMK d. 24/9-14**

Referent: Dennis Thinh Tan Nguyen

Udeblevne medlemmer:

Lovlig fravær: Thor Olesen, Jacob Møiniche, Nicoline Shceel

**Dagsorden
(Pause ingen)**

1. Der var afsat 2-3 timer til Voxpopen (10-13)
2. Dele os op i 2 grupper af 2 personer
3. Spørge så mange mennesker som muligt

Referat

- Vi har stadigvæk ikke fået svar fra Mathilde...
- William, Dennis, Vincent og Per var på SMK for at lave en voxPOP for alle de besøgende derude.
- Spørgeskemaet blev lavet ved hjælp af SurveyMonkey. En hjemmeside, hvor man kan oprette sine egne spørgeskemaer.

LINK: <https://da.surveymonkey.com/s/JCF3QJK>

- Skemaet spurgte blandt andet om basale oplysninger såsom køn og alder, men også deres generelle holdning og kendskab til SMK hjemmeside, samt deres interesse for kunst.
- Vi delte os op i to grupper hvor Per og Vincent gik sammen, mens William og Dennis gik sammen. Derefter gik vi så rundt og spurgte folk om de ville svare på vores spørgeskema. Nogle var meget samarbejdsvillige hvorimod der også var nogle som slet ikke var interesserede i at svare.
- I alt var der 17 mennesker, som blev interviewet på SMK inkl. Per, Vincent, Dennis og William selv.
- Dagen gik meget godt, taget i betragtning af at der kun var skoleelever og få ældre mennesker under vores besøg af SMK.
- Vi har dog også smidt vores spørgeskema op på facebook, i håb om at der også er nogle som ville svare der!

Punkter til næste møde

- Alle skal have skrevet lidt til problemformuleringen/opgaven

- Gennemgå vores undersøgelse
- Videreudvikle vores idé

**Gruppeprojekt
Møde nr. 7 26/09-14**

Referent: William Marstrand
Ordstyrer: Thor Olesen
Udeblevne medlemmer:
Lovlig fravær: Jacob Møiniche (ferie)

Dagsorden

1. Oprette et endeligt dokument til afleveringen
2. Sammenfatte alt hvad vi har skrevet hver for sig
3. Gennemgå data fra voxpop-interview
4. Få planlagt det fremtidige arbejde
 - a. Få sat nogle deadlines til arbejdet på rapport

Referat

- Det er vigtigt at gå rapporten i møde i god tid, fordi det vil blive svært for os at samles senere
- Lav et dokument, hvor vi kan ”fylde på” afsnittene og et andet, hvor vi laver endelige redigeringer til det, der skal afleveres
- Thor skalstå for at få mere struktur på arbejdsplanen
- Der er oprettet et nyt dokument i Gdrive, som hedder: ”løsningsbeskrivelser” (ligger under mappen ”afleveringer” i mappen ”gruppe9”)
- Nicoline: Henviser til, at vi skal vælge mellem at beskrive enten processen eller det tekniske
- Det blev valgt at lave processen
- Thor: Et dokument blev lavet til at planlægge, hvor meget de forskellige afsnit skal fylde i afleveringen til i dag (fre. d. 26/9)

Opdeling af arbejdsopgaver, som blev udført før afleveringen af opgaven til d. 26/9:

- Målgruppe:Dennis og William
- Løsning og Delprocesser: Nicoline, Vincent og Per
- Det blev demokratisk vedtaget, at et aldersinterval ikke skal indgå i den nuværende formulering af målgruppen, som aflevers d. 26/9. (4 imod aldersinterval og to for)

- På nærmere Nicoline er alle i gruppen nu added til Wunderlist, som vil blive den fremtidige platform for kommunikation og planlægning af arbejdsproces og opgaver.
- Demokratisk afstemning:
- Det blev vedtaget at beholde problemformuleringen: *Hvordan kan man forbedre kunstformidlingen på SMK.dk, således at kunstopplevelsen stimulerer besøgende til at udforske kunsten interaktivt ved brug af data fra kunstdatabasen?*
- (5 for at beholde 1 imod)
- Thor afleverede opgaven efter, at William havde læst korrektur og Dennis og Thor havde indstillet skriftstørrelse, overskrifter

Punkter til næste møde

1. Thor skriver til Henriette, og giver hende info om, at vi gerne stadig vil have svar fra Mathilde.
2. Der arbejdes på projektet lørdag hjemme hos Dennis og via skype.

Gruppeprojekt

Møde nr. 8 29/09-14**Referent:**

William Diedrichsen Marstrand

Ordstyrer:

Nicoline Scheel

Udeblevne medlemmer:**Lovlig fravær:****Dagsorden:**

1. Visuelt design og billeder til rapporten
2. Finde kilder til vores rapport.
3. Præsentation på mandag

Referat:

- Samle alt data fra SMK (Statens museum for kunst) for at danne et overblik over alt empiri fra SMK (og Jonas). William tager sig af denne opgave
- I dag vælger gruppen at prioritere Flow Charts og kilder til vores rapport:

Fordeling af opgaver:

- | | |
|--------------------------------------|------------------|
| • Rapport og visuelt design: | Dennis og Per |
| • Dokumentation til vores rapporter: | Vincent og Thor. |
| • Flow chart: | Jacob, William. |
| • Samle empiri (Dokumenter fra SMK) | Nicoline |

- Gruppen splitter op for at tage vare for ovenstående opgaver. Alle har fået lov til at vælge deres opgave
- Gruppen fremlægger deres arbejde:
- Gruppen diskuterer hvorvidt hjemmesiden skal designes til generation Y. (Radikalt anderledes design filosofi. Hjemmesiden skal tilpasse sig brugerens forventninger og ikke omvendt)

Ideer til designændringer af ZOOM

- Det skal være mere interaktivt og mediet skal komme til brugeren. Thor foreslår et Amazon: 'Other users has also liked this product' system til at rekommenderer nye kunstværker.
 - Det er ikke noget problem at få dem til at bruge mediet hvis de allerede er der inde.
 - Folk er interesseret i at gøre hjemmesiden mere interaktiv, derfor skal kunsten komme brugeren i møde. Vincent: bogen skal komme folk i møde hvis de ikke selv kommer ned på biblioteket.
 - Netflix analogi: Det skal ikke tage mere end 2 minutter før jeg kan finde et billede der ville interessere mig.
 - Skal projektet skaffe kunder for SMK eller skal vi lave et redskab for SMK?
 - Skal vi sælge produktet eller skal brugeren opdage produktet?
 - Kunden skal have muligheden for udfylde en præference form til specialiserede anbefalinger
 - Like, Dislike funktion til billeder. Hvert like påvirker listen af anbefalede billeder.
 - Hjemmesidens funktion skal være at tiltrække fysiske gæster til SMK, og skal ikke være et alternativ til at besøge SMK
-
- Vincent og Thor har fundet belæg for vores påstande om vores målgrupper (Målgruppe y). Indholdet skal præsenteres og personligøres til denne målgruppe

Punkter til næste møde

- Hvordan gør man hjemmesiden relevant for brugeren. Hvilke sociale medier og interaktivitet skal inkluderes.
- Check wunderlist

**Gruppeprojekt
Møde nr. 9 3/10-14**

Referent: Nicoline Scheel
Ordstyrer: William Marstrand
Lovlig fravær: Thor Olesen (Arb. i Analog)

Dagsorden

1. Opsamling på hjemmearbejde fra sidst
2. Uddele arbejdsopgaver i forhold til rapporten
3. Forberede fremlæggelse til mandag

Referat

- Dennis starter med at vise det udarbejdede mock-up af trinanalysen, som han i øvrigt har sat ind i powerpoint-præsentationen. Resultaterne bliver diskuteret, og gruppede medlemmerne kommer med konstruktiv kritik. Vi aftaler hvordan det skal forbedres, bl.a. hvad der skal arbejdes med i weekenden. Nicoline færddigør og laver ændringer på mock-up i weekenden. Der diskutes i dybde de forskellige trin i applikationen, og hvorledes brugerinteraktionen skal fungere på især de sidste trin af applikationen. Alt i alt virker alle tilfredse med resultatet - men der skal lave nogle rettelser.

William gennemgår Flowchart, som Jacob og han har udarbejdet. Også her kommer gruppede medlemmerne med forslag til forbedringer, som William laver færdigt i weekenden.

- Der aftales følgende:

William skriver på problemanalyse til rapporten i weekenden + formatering af logbog.

Nicoline skriver på teknisk beskrivelse af løsning i weekenden + samarbejdsrapporten.

Per skriver også på teknisk beskrivelse.

Vincent skriver baggrund + sammenfatter med Dennis.

Dennis står for målgruppe + sammenfatter med Vincent, samt eventuelt mock-up.

Jacob skriver på brugervejledningen i weekenden.

Thor er ikke til stede, derfor beslutter resten af gruppen, at Thor skal kigge på problemfelt, - stilling og -formulering samt lidt om undersøgelse af målgruppe med Dennis (idet han har lånt relevante bøger).

Vi skriver i opdelte dokumenter, der alle lægges op på Google drive, hvorefter vi samler det til sidst. ALLE gruppede medlemmer skal tage udgangspunkt i Sestofts struktur.

- Vi opdeler powerpoint præsentationen, og aftaler at man hver især skal færdiggøre slides til sin del.

Punkter til næste møde

- Lave det der er omtalt i punkt 2 og 3 ovenfor.

Gruppemøde Referat 06-10-2014

Referent: Vincent Gadegaard
Ordstyrer: Thor Olesen
Lovlig fravær: Per Josefen (sygdom)

Dagsorden:

- Hurtig uddelegering af opgaver, til hurtigt at kunne påbegynde arbejdet.
- Saml / skriv samarbejdsrapport (1-4 sider)
 - Refleksion af forskellige ide-genereringsmetoder, bl.a.
 - Uddeleger arbejde.
- Teknisk rapport (6-7 sider)
- Konkretisering af problemformulering
- Påbegynd samling af hovedproblemer, og dannelse af rød tråd gennem tekniske rapport og samarbejdsrapport.
- Litteraturhenvisninger
 - Billedbrug i mockup?
- Redesign af startskærm (mockup).

Dagsnoter:

- Vi foretog en mindre diskussion af rapportopbygningen, og afgrænsningerne af de forskellige afsnit, med hensigt til at være enige om det fremtidige arbejde.
- Vi diskuterede hvilken specifik problemformulering vi ville bruge, ud af 3 mulige problemformuleringer vi havde opstillet, og blev demokratisk enige om en af disse.
- Arbejde på mockup (hvor skal vi ligge en login-skærm?), ændring af processbeskrivelser og designsammenstilling.
- Overordnet set foretog vi i den begyndende fase en masse diskussioner omkring definitioner og fokuspunkter.
- Derefter begyndte uddelegering af arbejdet på både den tekniske- & samarbejds-rapporten, og satte deadlines for den individuelle del af arbejdet.
-
- Skemalægning af hele rapportsskrivningen, arbejde i efterårsferie (mangel deraf), og planlægning af den sidste fase af rapportsskrivningen. Derefter går vi hvert til sit, og får skrevet selve rapporten.

Punkter til næste møde:

- Evaluering af gruppeprocessen (samarbejdsrapporten).
- Konklusionsskrivning på rapporten.
- Sammenfatning af samlet teknisk & samarbejdsrapport og afsluttende rapportsskrivning, mangler udfyldes.

Gruppemøde Referat 10-10-2014

Referent: Per Josefsen
Ordstyrer: Thor Olesen
Lovlig fravær:

Dagsorden:

- Rapportgennemgang
 - Komprimere teknisk rapport (pt. har vi 0.9 side over tilladte grænse)
 - Gennemgå gentagelser osv.
 - Målgruppeafsnit skal gøres skarpere
 - Korrekturlæsning
 - Skrifftype
 - Numerering af figurer
 - Litteraturliste
 - Samarbejdsrapport
 - Korrekturlæsning
 - Skrifftype
 - Numerering af figurer
 - Litteraturliste
 - Konklusion (hvis vi er færdige)

Dagsnoter:

- Thor foreslår vi samler process delen og brugervejledning i et afsnit.
 - Vi sætter brugervejledning ind i bilag
 - Thor sender en email til Henriette og spørger hvordan hun foretrækker det fremsat.
- Thor og Vincent har komprimeret målgruppeafsnittet
- Per og William har lavet det endelige flowchart/state-machine
- Nicoline og Jakob har rettet og komprimeret på samarbejdsrapporten

Punkter til næste møde:

- Litteraturliste
 - Find hver især referencer og bilag og indsæt i samlet dokument til Nicoline
- Bilag
 - Find hver især referencer og bilag og indsæt i samlet dokument til Nicoline
- Korrekturlæsning
- Afprøvningssektion
 - Jakob
- Indledning/Konklusion