AFSLUTNINGSRAPPORT FOR PROJEKTER, DER HAR MODTAGET MIDLER FRA DDB'S PROJEKTPULJE

v.26.02.18

Projekt Level Up

1: Stamdata

1.1: Projekttitel	Level up
1.2: Hovedleverance	Projektets hovedleverance, som den beskrevet (og godkendt) i den udfoldede projektbeskrivelse: "Projektet udvikler en quizwidget, der kan indlejres på websider. Dokumentet "QUIZ - Løsningsbeskrivelse, arkitektur og estimat" af 29 maj 2018 beskriver det tekniske setup: "Quiz og admin komponenter indlejres som JavaScript widgets i sites, hvor de skal vises. De kan både indlejres enten som React-komponenter, eller direkte i HTML via <script>-tag. Ud over indlejringen i Biblo vil der også eksempel på embedning af quiz og admin i et simpelt HTML dokument" Quizzen indeholder feedback muligheder på besvarelserne, hvilket understøtter anvendelsen i læringssammenhænge. Konkret vil projektet gøre det muligt at integrere quizzen på biblo.dk. Her bliver gennemførte quizzer koblet direkte til brugerprofilen, hvis spilleren logger ind efter gennemført quiz. Oprettede quizzer og anonymiseret brugsstatistik bliver tilgængeligt via Den åbne platform."
1.3: Projektansvarlige	Styregruppeformand: Toke Leth Laursen Projektleder: Jørgen Bech Pedersen

2: Sammenfatning af projektet og dets resultater

2.1: Projektresumé	Projektet har haft som formål at udvikle et quizværktøj til biblo.dk og til brug på bibliotekerne, særligt under biblioteksintroduktioner. På Biblo skal værktøjet understøtte kampagnerne og på bibliotekerne skal værktøjet fungere som et legende element under biblioteksintroduktionen, hvor eleverne kan afprøve den viden, de har fået under introduktionen. Projektet udvikler et quizværktøj, der afvikles på et særskilt website, men kan samtidigt integreres på Biblo.dk. Endvidere er der udviklet et administratorværktøj, hvor brugere kan oprette og dele quizzer med hinanden. Endelig er der udviklet et simpelt belønningssystem, der er integreret med biblo.dk, hvor gennemførte quizzer kan udløse pokaler som vises på Biblo brugerprofiler. Målgruppen for projektet har været børn i alderen 8 – 12 år, men indholdet af quizzen definerer målgruppen. Endvidere er målgruppen landets bibliotekarer, der gerne skulle bruge værktøjet. Projektet er organiseret i en styregruppe med repræsentanter fra Silkeborg-

	og Roskilde Bibliotekerne, samt en projektgruppe fra Silkeborg- og Randers Bibliotekerne.
2.2: Resultater	Projektet har resulteret i et færdigt quizprodukt, der tilgås på https://quiz.dbc.dk/ . Værktøjet er blevet integreret med biblo.dk og DDBs åbne platform. Det betyder at Biblo´s brugere igennem quizzer kan optjene pokaler, som bliver vist på brugerens Biblo-profil. Samme integration er tiltænkt DDB CMS, men har ikke været en del af projektet. Drift af produktet er videregivet til DDB, som arbejder på en driftsmodel. Projektet bidrager til DDBs vision og mission ved at være et webbaseret nationalt værktøj der kan bruges af alle landets biblioteker. Det er endvidere koblet op på DDBs Åbne platform for at tjenesten på sigt kan integreres i andre DDB løsninger ud over Biblo.dk.
2.3: Næste skridt for projektet	Quizværktøjet skal nu afprøves på biblio.dk igennem deres kampagner. Planer var, at quizzen skulle afprøves under kampagnen Forskningens Døgn, derefter Sommerbogskampagnen, men biblo.dk har ikke haft tilstrækkelige ressourcer, så lanceringen på Biblo afventer i skrivende stund. Silkeborg Bibliotekerne har som et af de første biblioteker i landet taget quizzen i brug til biblioteksintroduktioner i maj-juni. *Projektgruppen har formidlet værktøjet på centralbibliotek.dk* https://centralbibliotek.dk/groups/det-hemmelige-bibliotek Her finder man en vejledning og et quizeksempel til at komme i gang. Herfra er det op til bibliotekerne selv at tage værktøjet i brug i deres formidlingsarbejde. Næste skridt for DDB kunne være at skabe den tekniske integration til DDB CMS som projektet havde tænkt. Det ville betyde at quizzerne kunne vises inde på bibliotekernes egne sider, på Litteratursiden osv. Her vil projektet også anbefale en videreudvikling af det grafiske udtryk til at matche de forskellige platforme som quizzen skal vises på. Endvidere kunne der arbejdes på at integrere quizzen i platformenes apps fx Biblioteket. Man kunne videreudvikle belønningssystemet i quizværktøjet, så det fx passer til Litteratursidens brugere og tilføje andre gamification-elementer efter behov. Der er intet lydbillede i quizzen og et lyddesign kunne understøtte oplevelsen. Der er heller ikke udviklet timer/countdown på spørgsmålene, da vores erfaring fra lignende produkter (Det hemmelige bibliotek) har været, at tidsbegrænsning stresser børnene. Men countdown kunne fungere for andre målgrupper. DDB har nævnt et ønske om at værktøjet kunne fungere som julekalender, så dette er også en vej at gå. Derfor kunne det også være en fordel at udvikle

	restriktioner til quizzen, så spilleren fx kun kan prøve x antal gange indenfor en periode.

3: Evaluering af projektresultat

3.1: Samlet konklusion på projektresultatet	De oprindelige succeskriterier handlede om at generere mere trafik på biblo.dk og at sitets brugere ville tage imod quizzerne. Da Biblo indtil videre ikke har haft ressourcer til at anvende produktet, kan vi ikke konkludere på denne del. Imidlertid har projektet foretaget brugertest på både Randers Bibliotek og Silkeborg Bibliotek med 6. klasser. Responsen fra børnene var, at de synes om ideen med quizzen, men man skal være skarp på indholdet, der ikke må være for let. Så indholdsmæssigt er der en udfordring for bibliotekerne i at skabe spændende og tilpas svære opgaver. Teknisk set fungerer quizzen efter hensigten, men der er samtidigt en udfordring i at bruge produktet i læringssammenhænge som fx en biblioteksintroduktion: Selvom opgaverne lægger op til refleksion og få børnene til at bruge deres søgekompetencer, så gætter de ofte på svarene. Der er ingen indbygget begrænsning i quizzen på hvor mange gange man kan forsøge (det har heller ikke været en krav). I et læringsmiljø kræver quizzen derfor at den indledes med et oplæg som sætter rammerne for hvad der skal ske. Projektgruppen anbefaler, at hvis bibliotekerne skal have fuld udbytte af produktet, skal der laves en integration til DDB cms og evt. app, især da udnyttelsen på Biblo ser ud til at være minimal.
3.2: Fremgangsmåde	Projektet har givet anledning til flere erfaringer. Først og fremmest skulle projektet fra starten have tænkt produktet ind i en større sammenhæng i forhold til DDB, så vi ikke skulle vente på en udvidet projektansøgning. Det kunne have være undgået ved en indledende sparringsrunde inden projektansøgningen sammen med DDB. Projektgruppen har ikke haft den tekniske forståelse til at se potentialerne ud over de anvendelsesområder vi havde tænkt fra starten. Til gengæld har vi fået skabt et produkt der potentielt kan bruges på en række platforme med lidt videreudvikling. Endvidere skulle der i projektbudgettet have været afsat midler til testfasen på biblo.dk. De har ikke været bundet af egenfinanciering ifølge ansøgningen, men det har bare vist sig at deres ressourcer har været mere knappe end forventet. Derfor havde det været en mere produktiv fremgangsmåde at afsætte penge i budgettet til test og produktion af quizindhold på biblo.dk
3.3: Løsning	Der er både fordele og ulemper ved det skabte produkt. Hvis værktøjet udelukkende var til biblo, så kunne man bedre have designet oplevelsen til

	netop dette site – både rent grafisk, men også funktionsmæssigt. Med den nuværende løsning måtte vi både medtage elementer, som skulle understøtte læringssituationer på bibliotekerne samtidigt med at vi integrerer pokalfunktioner som kun vises på biblo.dk. Men ved at skabe et værktøj der har flere anvendelsesmuligheder får vi mere valuta for pengene og videreudvikling vil blive til gavn for alle.
3.4: Samarbejde omkring projektresultatet	Projektets omfang har betydet at alle ressourcer blev brugt til produktudviklingen. Det betød at Biblo selv skulle lægge timer i samarbejdet. Desværre har deres ressourcer været meget begrænsede og det betyder at de på trods af udsættelse af tidsfristen, ikke har fået testet produktet endnu. Endvidere ville de gerne have haft mere mulighed for involvering i projektet end de havde ressourcer til. Valget af DBC som konsulent havde både fordele og ulemper. De var i forvejen involveret i DDB infrastrukturen og Biblo, men de havde ikke meget erfaring med den visuelle del af produktudviklingen. Til gengæld blev der leveret til tiden og udviklingsfasen var et fint forløb med udviklingssprint, statusmøder og fejludbedringer. I forhold til DDB har vi stadig nogle løse ender. Der mangler en færdig driftsaftale og DDB er begyndt at kigge på en integrationsmulighed.
3.5: Evaluering	I Randers og Silkeborg er produktet blevet testet med elever fra 6. klasse under biblioteksintroduktioner. I Silkeborg blev eleverne først samlet til en introduktion til quizzen og fik vist hvordan de kom i gang. Herefter fik de tid til at gennemføre quizzen (https://quiz.dbc.dk/widget?9d3667f3-6b08-4249-83f5-d174f1503d94)i tomandshold og endelig blev der samlet op på erfaringerne bagefter. Det vi lærte var, at eleverne i høj grad forsøger at gennemføre så hurtigt som muligt, selvom der ikke var lagt op til konkurrence. Til gengæld ville de gennemføres samme quiz flere gange for at få så mange rigtige svar som muligt. Vi lærte også flere ting omkring designet af quizzens indhold: fx at det er upraktisk med links der fører børnene fra quizzen over på andre sites, hvor de skal lede efter svaret. I Randers blev quizzen afprøvet på tre grupper børn, der fik lov at teste quizzen uden indblanding. Der kom forskellige tilbagemeldinger: "Det er en sjov måde at komme rundt på biblioteket". "(Quizzen/JL) lidt for nem, men ellers god". (Ebbe og Peter). "Det var fin til at se hvor tingene er på børnebiblioteket" (Rasmus og Rasmus). Den egentlige test fra ansøgningen på biblo.dk er endnu ikke blevet udført, men er på programmet. Biblo har udsat den planlagte test fra maj måned pga. ressourcemangel.

4: Evaluering af projektprocessen

2.1: Samlet konklusion på projektprocessen	• *Har projektet levet op til tidsplan, budget og de aftalte betingelser for projektet, fx med hensyn til løsningens/resultatets kvalitet?* Projektperioden er blevet forlænget i forhold til den oprindelige ansøgning. Der blev ansøgt om et forøget budget for at tilgodese integration med Den åbne platform. Som lovet i tilsagnsbrevet har DDB været involveret i tilbuddet på quizmodel og haft indflydelse på ønskede funktioner. Budgettet har dog ikke tilladt at alle ekstra ønsker er blevet opfyldt. Kendte fejl og ønsker til forbedringer vil blive filføjet DDB issuetracker jf. tilskudsvilkårene.
2.1.1: Tidsplan	Projektets er blevet forsinket af flere omgange. I starten af projektet blev vi hurtigt enige om, at udvidet projektansøgning var den bedste løsning, så løsningen blev koblet op på DDBs åbne platform. Endvidere er projektets afslutning blevet udsat, da vi gerne ville teste produktet på Biblo.dk. Denne test mangler dog stadig at blive udført, når de får ressourcer til det igen.
2.1.2: Budget	Budgettet i forhold til udviklingsudgifterne, er overholdt. Der er brugt færre penge til posten "øvrige udlæg" end planlagt. Det skyldes, at vi i starten af projektet havde kalkuleret med udgifter til hardware, som skulle bruges til test af produktet, men her anvendte vi eksisterende hardware. Til gengæld er timeforbruget højere end det anslåede, bl.a. fordi vi først skulle igennem en udvidet projektansøgning.
2.1.3: Udbytte	Produktet opfylder DBCs produktbeskrivelse "Generel quizfunktionalitet – estimat_V2" Spillet er endvidere blevet integreret med biblo.dk og Den åbne platform jf. punkt. 3.6: delindhold/løsning i den udfoldede projektbeskrivelse.
2.2: Ressourcer	Projektets ressourceallokering indenfor egenfinancieringen har været tilstrækkelig til projektledelse og fuld gennemførelse af projektet.
2.3: Evt. afvigelser	Ingen afvigelser, som ikke er aftalt i projektforløbet.
2.4: Samarbejdet omkring projektprocessen	Opstarten af projektet med først ansøgning og herefter udfoldet projektbeskrivelse tog en del tid, hvor vi skrev frem og tilbage. Her kunne vi med fordel have holdt et eller flere møder, hvor vi hurtigere kunne komme frem til nogle aftaler. DDB har fungeret som en fin sparringspartner i forhold til de tekniske løsninger i udviklingsprocessen. Den egentlige opgave ligger nu i færdiggørelse af samarbejdsaftalen med DBC og den videre integration og udnyttelse af produktet i DDBs

	løsninger. Projektleder hjælper gerne DDB med en introduktion til at anvende quizværktøjet.