

SKABELON:

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

1: Stamdata

<p>1.1: Projekttitle 1.2: Hovedleverance</p>	<p>Augmented Reality i Biblioteket</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Projektets hovedleverance, som den er beskrevet (og godkendt) i den udfoldede projektbeskrivelse.</i> <p>Fra udfoldet projektbeskrivelse marts 2018:</p> <p>”Ved projektets afslutning er der udviklet min. 10 AR-koncepter, som er udforsket på mockups- og storyboardniveau; der er skabt min. 3 prototyper, som er brugertestet i lo-fi form på en eller flere smartphoneplatforme; og der er udvalgt min. 2 ”Proof of Concept”-prototyper, som bliver udviklet i mere forfinet grad, brugertestet og gjort tilgængelige på en eller flere smartphoneplatforme. Erfaringer og forslag Best Practices i forhold til udvikling og brug af AR i biblioteksverdenen er videreformidlet til sektoren på en lettilgængelig måde, og koncepter og prototyper ligger tilgængelige for andre biblioteker online. Derudover er der dannet grobund for at formulere et eventuelt projekt 2.0, hvor flere løsninger realiseres på baggrund af dette projekts erfaringer.”</p>
<p>1.3: Projektansvarlige</p>	<p>Styregruppeformand: Linda Klingenberg Projektleder: Cecilie Lyneborg og Toke Frello</p>

2: Sammenfatning af projektet og dets resultater

<p>2.1: Projektresumé</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Beskriv kort projektets formål.</i> Projektets formål er at udforske hvordan Augmented Reality kan berige biblioteksoplevelsen. Dette gøres ved at udvikle og teste AR-koncepter til forskellige målgrupper og i forskellige miljøer for at skabe viden om, og erfaringer med, hvad der virker ift. bibliotekssektoren, og hvilke udfordringer, området indeholder. Ved at dele den viden kan sektoren fremover søsætte større AR-projekter på et velinformeret grundlag. Projektets metode har været en iterativ udvikling baseret på erfaringer fra brugertest af prototyper, inspireret af Design Thinking og lignende metoder. • <i>Beskriv kort projektets produktmål.</i> Projektet har oprindeligt haft følgende produktmål: • Ny viden om samt konkrete forslag og anbefalinger til, hvordan AR kan bruges i biblioteket til gavn for sektoren. • Minimum 10 forskellige AR-koncepter er udforsket og dokumenteret på mockups- og storyboardniveau. • Minimum 3 prototyper er udviklet og brugertestet. • 2 åbent tilgængelige, proof-of-concept-prototyper er udviklet.
---------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Alle projektdeltagere har opnået kompetencer inden for digital formidling via AR og ny viden om anvendelsesmuligheder ved AR. • Erfaringer fra projektet er videregivet på en brugervenlig og fuldt ud tilgængelig måde til andre biblioteker vha. erfaringspublikation og projektbank. • Perspektiver for et eventuelt projekt 2.0 er formuleret. • Projektets resultater og erfaringer er formidlet bredt til sektoren. <p>• <i>Beskriv kort projektets målgruppe/r.</i> Projektet har arbejdet med flere målgrupper grundet præmissen om at teste forskellige anvendelsesmuligheder for AR i biblioteket. Ud af de 10 indledende koncepter har følgende målgrupper været i spil: Børn 4-7 år, 7-9 år og 8-12 år, "Den kulturforbrugende mand", "Den kulturforbrugende kvinde", "Den digitale mand", "Den digitale kvinde", "Den analoge mand", "Den analoge kvinde", samt brugere, der taler eller læser andre sprog end dansk. Målgrupper er defineret ud fra rapporten "Digitale biblioteksstrategier" fra Tænketanken Fremtidens Biblioteker. De tre første prototyper henvendte sig henholdsvis til målgrupperne "Den kulturforbrugende mand", "Den analoge mand/kvinde" og "børn 7-9 år (indskolingsalder)". Den endelige prototype, "Bibliobitternes Ø", henvender sig til sidstnævnte. Se publikation (bilag 1) for udspecificering af, hvilke koncepter der er udviklet til hvilke målgrupper.</p> <p>• <i>Beskriv kort projektets organisering.</i> Herlev Bibliotek er projektejer og bidrager med to projektledere med hver deres ansvarsområde, som arbejder sideløbende i hele projektperioden. Københavns Biblioteker bidrager med en projektdeltager og et styregruppemedlem, Ballerup Bibliotekerne bidrager med en projektdeltager og et styregruppemedlem, Gladsaxe Bibliotekerne bidrager med to projektdeltagere og et styregruppemedlem, Biblioteket Frederiksberg bidrager med to projektdeltagere og et styregruppemedlem. Designbureauet Yoke står bag udvikling og produktion af de digitale prototyper og har deltaget i workshops og faciliteret brugertests undervejs i processen.</p>
2.2: Resultater	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Beskriv, hvilke resultater der er opnået med projektet (fx analyser, løsninger, netværk, kampagner, erfaringer).</i> <p>Projektets resultater har form af erfaringer, videndeling i form af både indledende temadag og afsluttende konference samt fysisk publikation, AR koncepter og prototyper og en prototype-app, "Bibliobitternes Ø", klar til videreudvikling inkl. AR-kit, som gør det nemt at komme i gang, samt stor interesse for projektet og dets resultater internt i sektoren, både nationalt og internationalt.</p>

10 idéer/koncepter er udviklet og undersøgt og kan danne inspiration til andre projekter. 3 prototyper er udviklet i lo-fi versioner og brugertestet, 2 af disse er udviklet endnu mere og testet igen, og én løsning (Bibliobitternes Ø) er udviklet i langt højere grad end de andre og danner grobund for et projekt 2.0. Konceptet er en digital skattejagt i forbindelse med biblioteksorienteringer for børn i indskolingsalderen. Den sidste løsning er gjort tilgængelig som test-app på både Android-plattformen og iOS-plattformen til smartphones, og der er udviklet et fysisk kit indeholdende fortællingen om bibliobitterne, beskrivelser, spillevejledning, markører og spilleplade.

For at formidle de ovennævnte koncepter, og erfaringer herfra, er der publiceret og distribueret en fysisk (og digital) publikation med gennemgang og perspektivering af disse. Se publikation (bilag 1). Heri indgår også en liste af opmærksomhedspunkter, erfaringer og tips til andre, der skal arbejde med AR i en bibliotekskontekst, samt gennemgang af udviklingsplatforme, apps og de erfaringer, vi har gjort os med den del af projektet. Publikationen ligger tilgængelig online via projektbanken.dk, og 150 stk. fysiske erfaringspublikationer er delt ud.

Der er afholdt både en indledende temadag om Augmented Reality via centralbibliotek.dk i Gentofte (d. 8. maj 2018) samt en afsluttende konference (d. 6. marts 2019) hvor projektets erfaringer blev delt og de forskellige prototyper demonstreret og afprøvet. Dertil kom oplæg fra eksterne aktører.

- Projektet blev præsenteret på netværksseminar for digitale formidlere i Roskilde Region i form af demo, afprøvning og oplæg d. 30. november 2018
- Projektet blev præsenteret på BØFA i form af demo, afprøvning og oplæg d. 26.-28. marts 2019
- Projektet er blevet udnævnt til én af årets to Trendspottere på DB's bibliotekspolitiske topmøde d. 11.-12. april 2019
- Projektet er blevet præsenteret på DDB's strategiseminar d. 7. maj 2019
- Projektet er blevet præsenteret på Reshape-konferencen på Oodi i Helsinki i form af et pecha kucha-oplæg d. 6.-8. maj 2019
- Projektet bliver præsenteret på IFLA i Athen i form af poster-præsentationer d. 24.-30. august 2019

Dertil kommer artikler i BibForum, Danmarks Biblioteker og DDBs nyhedsbrev.

- *Beskriv, hvordan projektet har bidraget til DDB's vision og mission.*

Projektet har bidraget til DDB's vision og mission ved at undersøge og udforske potentialer og muligheder for at bruge AR til at berige

2.3: Næste skridt for projektet

biblioteksoplevelsen for vores brugere. Projektet har delt erfaringer med teknologien og bidraget til en styrkelse af viden om og kompetencer inden for arbejdet med AR i sektoren. Derudover har projektet bidraget med prototyper på bl.a. en digital skattejagt, som kan engagere børn i biblioteksorienteringer, og lavet forarbejde til et produkt med mulighed for reel implementering og bred anvendelsesmulighed; en løsning som skal være med til at øge læselyst hos børn i indskolingsalderen og gøre det nemmere og sjovere for dem at finde rundt på biblioteket og navigere i de tilbud biblioteket har på en sjov, legende og relevant måde.

- *Hvad er fremtidsudsigterne for projektets resultater:*
AR's potentiale for bibliotekssektoren er nu blevet belyst og afprøvet fra mange forskellige vinkler, og erfaringer er uddybet i materiale, som kan give et solidt afsæt for fremtidige udviklingsprojekter i sektoren. Herudover har én prototype, Bibliobitternes Ø, vist potentiale for en videreudvikling og en bred implementering i forhold til biblioteksorienteringer for indskolingselever. Der er opstået muligheder for evt. internationale samarbejder som undersøges nærmere.
- *Hvad er der planlagt at der skal ske på baggrund af projektets resultater?*
Der er planer om at søge midler til realisering af den endelige app, "Bibliobitternes Ø", men der er stadig mange mulige veje at gå mht. den endelige udformning. Derfor er indsamling af erfaringer fra biblioteker, som har testet konceptet via AR-kits, påbegyndt, og flere tests med skoleklasser er planlagt i september 2019. Derudover er det planen at invitere til fælles erfaringsdeling/workshop blandt ansatte på biblioteker, inden en ansøgning om midler kan formuleres i efteråret 2019, både fra de projektdeltagende biblioteker og andre biblioteker, som har vist interesse for et samarbejde. Det er også planen at udbyde opgaven med at udvikle videre på den eksisterende prototype til flere designbureauer for at få synliggjort forskellige muligheder og veje at gå. Det var planlagt at søge projektpuljen under DDB, men eftersom den ikke realiseres i 2019, er planen at søge midler andetsteds bl.a. Slots- og Kulturstyrelsens udviklingspulje for folkebiblioteker og pædagogiske læringscentre. Det undersøges også, om et projekt 2.0 kan realiseres med midler fra DDBs pulje for fælles brugergrænseflader.
- *Hvad kan projektgruppen anbefale, der sker på baggrund af projektets resultater?*
Projektgruppen anbefaler, at prototypen realiseres som en færdigudviklet løsning, hvis en positiv modtagelse og en klar retning for en videreudvikling viser sig til efterårets tests. Derudover anbefales det, at projektets erfaringer inddrages i eventuelle nye, AR-centrerede projekter, frem for at starte forfra én gang til. Det anbefales at undersøge hvilke af følgende fokusområder, der kunne give mening at arbejde videre med i udviklingen af "Bibliobitternes Ø":

- Karakterer: Hvor mange bibliobitter og hvilke karaktertræk, evner, interesser, udseende osv. skal de have? Hvordan kan børnene identificere sig med bibliobitterne? Hvordan sikrer vi, at universet repræsenterer en bred gruppe af børn og deres unikke interesser?
- DIY: Er det muligt for børnene at forme deres egen bibliobit – måske én, der ligner dem selv?
- Gensyn: Skal Bibliobit-universet fortsætte med at eksistere uden for biblioteksorienteringerne, så børnene kan "besøge" dem på biblioteket en anden dag? Giver bibliobitterne anbefalinger - eller skal man måske holde sin bibliobit i live?
- Omvendt: Måske giver det mening, at bibliobitterne hjælpes fra deres ø og ud i biblioteket og ikke fra biblioteket tilbage til deres ø. Hvordan ville flow og oplevelse så være?
- Før – under – efter: Måske skal børnene kende historien på forhånd. Måske fra skolen? Skal der være opgaver undervejs og hvad skal der ske bagefter? Giver det mening med et tættere samarbejde med skoler? Eller er det bedre med en mere lystbetonet oplevelse som fokuserer på fritidslæsning og læselyst?
- Univers: Hvordan skal den endelig udformning og visualisering af universet tage sig ud? Skal der f.eks. tilføjes lyd? Og hvordan ville vi 3D-animere fra bunden af frem for brug af nuværende stock-figurer?
- Skalérbarhed: Hvor meget skal være givet på forhånd og hvor meget skal kunne justeres? Hvordan sikrer vi, at løsningen kan bruges bredt f.eks. internationalt? Hvor mange funktioner skal kunne til- og fravælges?

3: Evaluering af projektresultat

3.1: Samlet konklusion på projektresultatet

- *Beskriv, i hvilken udstrækning projektet lever op til de oprindelige succeskriterier i projektbeskrivelsen.*
- 1) Projektet har produceret ny viden om, og givet konkrete forslag og anbefalinger til hvordan AR kan bruges i biblioteket til gavn for sektoren.
 - 2) Minimum 10 forskellige AR-koncepter er udforsket og dokumenteret på mockups- og storyboardniveau.
 - 3) Minimum 3 prototyper er udviklet og brugertestet.
- Ovennævnte succeskriterier er opfyldt i kraft af publikation (bilag 1). Al viden og erfaringer er samlet i publikationen, der formidler udfordringer, potentialer og anbefalinger. Alle 10 koncepter og 3 prototyper er blevet visualiseret og beskrevet med både deres udfordringer og potentialer i denne.

Følgende succeskriterier er ej opfyldt pga. justering undervejs (jf. email-korrespondance mellem Toke Frello og Preben Aagaard Nielsen 27. november 2018):

4) 2 åbent tilgængelige, proof-of-concept-prototyper er udviklet. I stedet er ressourcer brugt på én prototype, som er lagt ud til test i åben beta. De andre lo-fi prototyper er samlet i én app, som kan testes efter behov. Der er således opnået én åbent tilgængelig, proof-of-concept-prototype, som så er udviklet ad flere omgange.

Følgende succeskriterier er opfyldt:

- 5) Alle projektdeltagere har opnået kompetencer inden for digital formidling via AR og ny viden om anvendelsesmuligheder ved AR.
- 6) Erfaringer fra projektet er videregivet på en brugervenlig og fuldt ud tilgængelig måde til andre biblioteker.

Projektdeltagere har opnået kompetencer og fået viden om feltet både via CopenX-konference samt hands-on-erfaring fra udviklingen og afprøvningerne. Både projektdeltagere og medarbejdere i bibliotekssektoren deltog i indledende temadag og afsluttende konference. Som tidligere nævnt er der også skabt en lettilgængelig publikation, projektet er blevet præsenteret på flere forskellige konferencer og messer, og en prototype-app og et tilhørende kit er blevet gjort tilgængelig for alle interesserede, der vil afprøve konceptet.

7) Perspektiver for et eventuelt projekt 2.0 er formuleret. Dette succeskriterie er ligeledes opfyldt. Se punkt 2.3 for uddybning. En egentlig ansøgning om realisering af projekt 2.0 udformes i efteråret 2019.

Følgende succeskriterie er ej opfyldt, men erstattet med ny målsætning undervejs pga. justering efter aftale med DDB.

8) Følgende punkter i Kommunikationsplanen er realiseret: 1 Ignite Talk på Next Library, 1 artikel trykt i større dagblad samt 1 artikel trykt i lokalpressen fra alle deltagende biblioteker.

Opfyldte punkter i kommunikationsplan er i stedet:

- Projektet blev præsenteret på netværksseminar for digitale formidlere i Roskilde Region i form af demo, afprøvning og oplæg d. 30. november 2018
- Projektet blev præsenteret på BØFA i form af demo, afprøvning og oplæg d. 26.-28. Marts 2019
- Projektet er blevet udnævnt til årets Trendspotter på DB's bibliotekspolitiske topmøde d. 11.-12. april 2019
- Projektet er blevet præsenteret på DDB's strategiseminar d. 7. maj 2019
- Projektet er blevet præsenteret på Reshape konferencen på Oodi i Helsinki i form af et Pecha Kucha oplæg d. 6.-8. Maj 2019

<p>3.2: Fremgangsmåde</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Projektet bliver præsenteret på IFLA i Athen i form af poster-præsentationer d. 24.-30. August 2019 <p>Dertil kommer artikler i BibForum, Danmarks Biblioteker og DDB's nyhedsbrev samt udvikling og produktion af publikation og AR-kit.</p> <p>Projektet har, som man kan se, fået mere international udbredelse end oprindeligt tænkt. Det giver mulighed for feedback fra andre vinkler end de vanlige, og det har også etableret et netværk af interesserede, potentielle samarbejdspartnere eller testere i et projekt 2.0.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Beskriv, hvilke erfaringer der er gjort i forhold til den valgte fremgangsmåde for projektet.</i> <p>Projektets metode har været en iterativ udvikling baseret på erfaringer fra brugertest af prototyper, inspireret af Design Thinking og lignende metoder.</p> <p>Brugen af prototyper var essentiel for projektet. De tillod os at høste erfaringer tidligt og at se vores idéer komme i spil i den virkelige verden. De afslørede også uklarheder og misforståelser i vores interne kommunikation om idéer og koncepter. Vi kunne med fordel have lavet endnu flere prototyper og mock-ups, især tidligt i processen.</p> <p>I det hele taget sikrede vores fokus på konkrete prototyper, som bogstaveligt talt var til at tage og føle på, at alle (projektdeltagere, brugere, udviklere og styregruppemedlemmer) havde en fælles idé om, hvad der blev udviklet.</p> <p>Vi kunne godt have fokuseret mere på de biblioteksmedarbejdere, der i sidste ende skal facilitere løsningerne eller sætte dem i brug, da de kan bidrage med værdifuld indsigt og er en form for gate keepers.</p> <p>At fokusere på, hvad en teknologi kunne løse af problemer, i stedet for at tage udgangspunkt i konkrete problemer, kunne til tider give et unaturligt flow i idégenereringsprocessen. Dette var en naturlig følge af projektets formål, men man kunne have brugt mere tid på at afgrænse problemområdet.</p>
<p>3.3: Løsning</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Beskriv de positive og negative egenskaber ved det opnåede resultat/den opnåede løsning.</i> <p>Den endelige prototype, Bibliobitternes Ø, har mange positive egenskaber:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Den har en klar brugsmetafor og en intuitiv interaktionsmodel for brugeren. Historiefortællingen i starten af oplevelsen giver en god ramme for forståelsen. - Den inkluderer børnebibliotekaren som en essentiel formidler og facilitator. - Den er fleksibel og kan tilpasses mange forskellige biblioteksrum og sammenhænge

	<ul style="list-style-type: none"> - Den spiller sammen med det fysiske rum og undgår at blive en adskilt oplevelse, der lige så godt kunne være en adskilt, fuldstændig digital oplevelse - Den beriger en eksisterende kerneopgave: At introducere børn til , biblioteket, og vise dem de mange forskellige muligheder. <p>Den endelige løsning har visse svagheder:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De nuværende animationer er stock-figurer som ikke egner sig til udgivelse af endelig app. Både i forhold til kvalitet, men også i forhold til stereotyper og afbildning af karakterer. - Den henvender sig til en ret smal målgruppe: Yngre børn er måske for små til at forstå det hele, ældre børn kan let synes, den er for kedelig - Den er afhængig af, at biblioteket (eller skoleklassen) har en vis mængde iPads - Den digitale oplevelse kan komme til at stjæle fokus fra oplevelsen af det fysiske rum. <p>Herudover har vi fået meget feedback på, hvordan app'en kunne tage mange forskellige drejninger og indeholde mange flere funktioner. Se punkt 2.3. Dette ser vi hverken som fordele eller ulemper men som udviklingspotentialer, som skal undersøges og testes nærmere – uden at den endelige løsning går hen og bliver for "overfyldt" af funktioner.</p>
<p>3.4: Samarbejde omkring projektresultatet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Beskriv erfaringerne i forhold til det interne samarbejde i projektet.</i> <p>Det var meget givtigt at have en inspirationsfase i starten af projektet. Det sikrede, at vi havde et fælles sprog og konkrete eksempler at tage udgangspunkt i gennem processen.</p> <p>Vores workshops satte gode rammer for idéudvikling, som var essentielt for projektet. Projektgruppen fungerede i det hele taget bedst, "<i>når vi alle har siddet i samme rum</i>", som en projektdeltager formulerede det i evalueringen.</p> <p>De enkelte projektdeltagere kunne med fordel have haft flere "lektier" mellem vores workshops, men dette var også nemmest for de deltagere, der havde en kollega med i projektet – de deltagere, der deltog "alene" manglede en sparringspartner uden for vores workshops.</p> <p>Vi var meget tidligt ude med vores mødebookinger og fælles arbejdsdage for både deltagere, eksterne leverandører og styregruppemedlemmer, hvilket alle satte pris på, men projektdeltagerne havde af og til svært ved at kunne sætte tiden af til "lektier" og lignende.</p> <p>Tidsplanen var realistisk fra starten og skabte en god ramme for projektførelsen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Beskriv erfaringerne i forhold til samarbejdet med DDB.</i>

3.5: Evaluering	<p>Vi har haft gode erfaringer med at inddrage DDB i de muligheder, der opstår undervejs, hvorefter vi så har justeret, så længe det har givet mening og styrket projektets resultater. Det er essentielt at være omstillingsparat i en iterativ proces, og det var muligt i samarbejdet med DDB. Samarbejdet har fungeret rigtig fint i hele processen, også i forhold til overdragelse fra én vejleder til en anden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Beskriv erfaringerne i forhold til samarbejde med andre relevante parter.</i> Det var meget frugtbart at inkludere projektleder og udvikler fra designbureauet Yoke i alle vores workshops. Det betød, at vi alle "talte samme sprog", og at de forstod baggrunden for vores beslutninger – og kunne udfordre dem. Samarbejdet med grafikerne i Jetzt-immer fungerede også godt. De formåede at visualisere processer og brugsscenerier trods deres noget abstrakte form i visse tilfælde. Det er vigtigt at kunne oversætte noget af det svære og abstrakte på en måde, der giver mening for andre, der ikke arbejder med AR til daglig. AR-kittet, som de udviklede, har også været et vigtigt element i formidlingen af løsningen. • <i>Er der planer om at evaluere på anvendelse af det opnåede resultat/den opnåede løsning, fx via brugerundersøgelser, tests eller andet efter projektets afslutning? Hvis ja, beskriv da dette.</i> Vi er i kontakt med forskellige biblioteker, der har modtaget et kit, for at kunne lave flere brugertest med skoleklasse med henblik på at afsøge, hvilken retning et projekt 2.0 skal tage.
-----------------	--

4: Evaluering af projektprocessen

2.1: Samlet konklusion på projektprocessen	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Har projektet levet op til tidsplan, budget og de aftalte betingelser for projektet, fx med hensyn til løsningens/resultatets kvalitet?</i> Ja. Som tidligere nævnt har vi justeret i hovedleverancen så 2 prototyper er udviklet i lo-fi og én er udviklet i endnu højere grad end først planlagt.
2.1.1: Tidsplan	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Er projektets tidsplan blevet overholdt?</i> Ja.
2.1.2: Budget	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Er projektets budget blevet overholdt?</i> Ja, det samlede budget er overholdt. Der har dog været færre udgifter end forventet på nogle poster, bl.a. "software, rettigheder og licenser", og flere udgifter end planlagt på andre poster, bl.a. rejseomkostninger og udvikling af AR-kit, som ikke var forudset på forhånd. Der er løbende justeret og omfordelt efter aftale med DDB. • <i>Hvis nej: Hvornår og hvorfor har det været nødvendigt at ændre budgettet?</i> I udviklingen af den ene prototype så vi potentiale for en egentlig implementering på sigt, men der var behov for bred udbredelse, flere tests og en nem måde for andre i sektoren at prøve konceptet af. Derfor er der udviklet

2.1.3: Udbytte	<p>AR-kits inkl. markører, spilleplade og vejledning som er delt ud, frem for kun at stille en digital prototype til rådighed. Udviklingen af disse ligger under IT-konsulenthjælp og overstiger ikke budget, da vi havde afsat 10 % buffer til uforudsete udgifter på den post. Derudover har vi oplevet større interesse fra sektoren end først antaget, så vi har haft flere rejseomkostninger end forventet, bl.a. til BØFA for at præsentere og teste prototypen med børnebibliotekarer. Posten "software, rettigheder og licenser" var sat langt højere end nødvendigt. Derfor er overskuddet fra den post bl.a. overført til rejseomkostninger. Igen efter aftale med DDB.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Har projektet opnået de aftalte resultater? Er resultaterne i den aftalte kvalitet?</i> Ja og nej. • <i>Hvis nej: Hvornår og hvorfor har det været nødvendigt at ændre i målsætningerne for projektets resultater?</i> <p>Den ene prototype er udviklet i højere grad end aftalt, og kommunikationsplanen har ændret fokus og været målrettet sektoren frem for brugere. Dette er aftalt med DDB løbende på baggrund af prototypens karakter og målretning. Til gengæld har vi opgraderet målsætningen for kommunikationsplanen og nået i mål med flere oplæg og større interesse end aftalt. Derudover har vi produceret både AR-kit og publikation i fysisk form men udeladt en separat digital platform til formidling af erfaringer og anvendt projektbanken, da den endelige prototype og projektets erfaringer henvender sig til bibliotekspersonale frem for brugere. Dette er sket efter aftale med DDB.</p>
2.2: Ressourcer	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Har projektets ressourceallokering været tilstrækkelig?</i> Ja. <p>Da flere oplæg og præsentationer ligger uden for projektperioden, finansieres ressourcer til disse af Herlev Bibliotek og indgår således ikke i det samlede regnskab. Det anbefales, at der afsættes flere ressourcer til udformning af evt. oplæg, demoer og rejseomkostninger hvis et projekt 2.0 realiseres. Dette fordi vi har oplevet stor interesse for løsningen også internationalt. En præsentation af en endelig løsning ville give mening også at lave på f.eks. IFLA 2020/2021, Next Library 2020/2021 eller lignende.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Er der undervejs i projektet blevet ændret i projektets planlagte ressourceallokering?</i> <p>Nej. Men styregruppen har brugt lidt flere ressourcer end planlagt grundet nysgerrighed og interesse for at følge processen på tæt hold. Styregruppen har derfor været inviteret med til de præsentationsmøder vi har afholdt undervejs og deltaget hvor det har været muligt.</p>
2.3: Evt. afvigelser	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Er der afvigelser fra det oprindelige projektgrundlag, som ikke er beskrevet ovenfor?</i> Nej
2.4: Samarbejdet omkring projektprocessen	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Hvordan har samarbejdet med DDB fungeret i forhold til projektprocessen?</i> <p>Samarbejdet med DDB har fungeret upåklageligt. Vi har haft løbende kontakt og mulighed for justeringer når der har været behov eller der er opstået</p>

uforudsete muligheder. Vi har oplevet stor tillid til projektets forløb og opbakning fra DDB. Vi har fået hurtige og konkrete svar på evt. spørgsmål.