

20-09-2018

Spejd i en digital tidsalder



Troels Dalgård Danielsen
AALBORG UNIVERSITET

Det Humanistiske Fakultet

Aalborg Universitet

Titel:

Spejd i en digital tidsalder / When scouts go digital.

Semester

10. Semester, Kandidatspeciale.

Projekt Periode

20. juni – 20. september 2018

Gruppemedlemmer

Troels Dalgård Danielsen

Vejleder

Tem Frank Andersen

Totalt sideantal(NS):

35,66

Udgivet:

20. september 2018.

Abstract

This thesis was made as a part of the final examination of the master's in interactive digital media on the University of Aalborg, Denmark.

The focus of the master thesis is to examine how the scout movement could renew itself through interactive digital media. It further examines which type of technology would be best fitted to be used in correlation to the scout movement, as an organisation with more than one hundred years' experience, and a lot of old traditions.

The basis of this thesis was the researchers own personal experience with the scout movement as a young child, where no technological advancement was used because of teaching the scout principles. This raised the questions; Is it just the scout group I joined who did not use computers or mobile phones when exploring the nature in scout relation? and How does an old traditional movement which inner workings is based on the values of nature, cooperation and social responsibility adopting to the modern world of Snapchat and Facebook?

As a result, the problem statement for this thesis is:

How can one motivate the scout leaders to use new digital media in the daily scout-related work?

In correlation to this problem statement, some hypothesis was made to narrow the question down. These are:

- How does modern technology correlate to the scout movement today?
- How can a modern digital platform contribute to the traditional scout movement?

The qualitative research method was the preferred method of data investigation, with a local scout group in Denmark as the preferred focus of the investigation.

The core of this project of a hermeneutic approach to the analytic and theoretical development at the beginning of the project, in which the hermeneutic spiral was investigated. This leads to a development of an elevated edition of Buxton's design funnel which sets the path of the project work, before moving on to pragmatism, with focus on Dalsgaards pragmatism to get the academic foundation on the understanding of the theories in relation to designing the interface, before it finally settles on the structure of the five planes by Garreth.

The project ended up a designing a digital concept featuring key tools to be used in the scout movement. To strengthen the interactivity between user and designer, usability, gamification and user experience theory were investigated and implemented into the final design.

Indholdsfortegnelse

1. Indledning & problemområde	6
DDS Blårævene, 6. Gruppe Aalborg	9
Motivation	9
Problemformulering	10
2. Undersøgellesdesign	11
Videnskabsteoretisk tilgang	11
Hermeneutik	11
Pragmatisme	12
Casestudiet	14
Projektstruktur	16
Design research	17
3. Dataindsamling	19
Opsætning og udførelse	21
Databehandling	23
Delkonklusion på Strategy laget	25
4. Design	25
Gamification	27
Etablering af design elementer	27
Delkonklusion på Scope laget	29
Structure	30
Delkonklusion på Structure	31
Skeleton	31
Brugeroplevelsen	31
Usability	32
Surface	33
Refleksion	36
Del 6: Konklusion	36
Del 7: Diskussion	37
Del 8: Perspektivering	38
Delkonklusion på Surface	Fejl! Bogmærke er ikke defineret.
6. Koncept	Fejl! Bogmærke er ikke defineret.
7.	Fejl! Bogmærke er ikke defineret.
8. Diskussion	Fejl! Bogmærke er ikke defineret.

9. Perspektivering **Fejl! Bogmærke er ikke defineret.**

1. Indledning & problemområde

Dette speciale er skrevet som afslutningen på 10. semester i Interaktive Digitale Medier på Aalborg Universitet. Rapporten vil beskæftige sig med spejderbevægelsens omstilling til den moderne digitale virkelighed, og de problemstillinger der er forbundet hermed. Til Rapportens teoretiske fundament, er der taget udgangspunkt i Det Danske Spejderkorps praksis for spejderarbejdet, herunder Blårævene, 6. Gruppe Aalborg.

Interaktive digitale systemer bliver i større og større grad en del af den almindelige danskers hverdag, både i arbejdslivet og privaten. Særligt i privaten har de Interaktive medier haft deres indtog, og både børn og voksne er benytter sig dagligt af de muligheder digitaliseringen af hverdagen tilbyder (dst.dk, 2017). Som følge af denne udvikling er unge i højere grad beskæftiget foran computeren i deres fritid, hvor de bruger tid på onlinespil som Counter-Strike & League of Legends (Ringdal & Koed, 2016), samt Sociale Medier (Tassy, 2017). Dette står i skærende kontrast til de mere traditionelle fritidsbeskæftigelser som spejderarbejdet, som er foregår på naturens præmis, og hvor fællesskab, medansvar, natur, og socialt samvær er nogle af nøgleelementerne for organisationens arbejde.

Alligevel oplever flere spejderorganisationer disse år en stigning i medlemmer, efter i mange år at have kæmpet med faldende medlemstal (Svarrer, 2009). I 2009 var medlemstallet hos DDS helt nede på ca. 25.000, inden DDS begyndte at opleve en stigning igen. En stigning der er fortsat de sidste ti år. Ifølge Birgitte Simonsen som har undersøgt frafaldet i spejderbevægelsen skyldes denne udvikling "spejderne repræsenterer noget som en del forældre savner på grund af digitaliseringen i samfundet" (Hansen, 2017). Det må derfor anses som sandsynligt at den primære årsag til medlemstilvæksten derfor ikke er de unges fravalg af de digitale medier, men derimod forældrenes tilvalg af spejderbevægelsen, som er hovedårsagen til den positive medlemsudvikling de senere år.

Hvis man ser nærmere på årsagen til frafaldet af medlemmer som allerede er spejdere, kan disse ifølge (Konnerup & Simonsen, 2010) opdeles i fire overordnede kategorier.

Lederen: (33%)

Lederen er den spejdertype der har været medlem i en årrække og som er rigtig glad for det. Frafaldet af typen skyldes fald i spejderens udvikling og aktiviteter, eller vedkommende rykker op i en ældre gruppe, hvor der ikke er tilstrækkeligt med ligesindede, hvorfor vedkommende vælger at bruge tiden på en anden fritidsaktivitet (Konnerup & Simonsen, 2010).

Den fornuftige: (18%)

Den fornuftige er den unge med mange forskellige typer aktiviteter, der gerne vil dem alle sammen samtidig. Sammenfald af tidspunkter eller prioritering af andre sportsgrene betyder fravalg af spejderbevægelsen for denne person. Det er dermed ikke nødvendigvis manglende interesse for spejderarbejdet, men derimod tid og prioritet der er en afgørende faktor for denne person (Konnerup & Simonsen, 2010).

Den nysgerrige: (19%)

Den nysgerrige prøver spejder for at se om det er en fritidsaktivitet der tiltaler denne person. Personen er ofte motiveret til at prøve fritidsaktiviteten af venner, eller familiemedlemmer som selv har, eller har haft en interesse herfor(Konnerup & Simonsen, 2010).

Kammeraten: (29%)

Kammeraten er den sociale person som er en del af spejderbevægelsen, fordi vennerne er det. Stopper vennerne ved spejderbevægelsen, stopper "kammeraten" sandsynligvis også, selvom vedkommende har en reel interesse for spejderarbejdet, fordi vennernes valg af fritidsinteresse for denne person er afgørende(Konnerup & Simonsen, 2010).

Som det fremgår af ovenstående fire beskrivelser for frafald af betalende medlemmer i spejderbevægelsen, har 51% af de adspurgte i undersøgelsen udmeldt sig af bevægelsen, fordi de enten prioriterede en anden aktivitet højere, eller ikke længere følte de udviklede sig som individer. Ifølge (Aaberg, 2017) skyldes den positive udvikling i medlemstilslutningen især interessen for spejderbevægelsen i storbyerne. Dette understøttes af Det Danske spejderkorps egen medlemsstatistik som peger på der bliver færre af de mindre grupper nationalt(Maul, 2017). Forklaringen herpå kunne findes i den akkumulerede viden i de større grupper, giver mulighed for større sparring mellem individerne i planlægning af udfordringerne og udviklingerne medlemmerne imellem.

Netop medlemskabet af en forening, eller anden aktivitet som kan skabe socialt sammenhold og nye venner, er vigtig for individet såvel som samfundet. Ifølge en undersøgelse lavet af Social & Sundhedsministeriet i 2018 er ensomhed relateret til 2200 ekstra dødsfald om året, hvilket svarer til 4% af de samlede dødsfald på et år. Samtidig koster det samfundet ekstra udgifter i arbejdsmarkedsfravær samt behandling og pleje som følge af tabt produktion(Jensen, Davidsen, Ekholm, & Christensen, 2018). 8,5% af mændene og 10,3% af kvinderne i alderen 16-24 år er ifølge (Jensen et al., 2018) ofte uønsket alene, hvilket er en stigning på ca. 2% for både mænd og kvinder siden 2018.

Det er derfor vigtigt de unge bliver motiveret til at være aktive i en forening, og kontinuerligt udviklet gennem fællesskabet og personlig udvikling, så de ikke ender i ensomhed. Da det imidlertid ikke er alle foreninger som har en vidensbank af erfarne ledere at lære nye op fra, er det nærliggende at kigge på mulighederne interaktive digitale medier giver for vidensdeling på tværs af spejderbevægelsen, og de lokale grupper. Derudover er det muligt at spejderbevægelsen vil kunne appellere til nye medlemmer som motiveres ved IT, ved digitalisering af bevægelsen.

Interaktive Digitale Medier i spejderarbejdet.

Det Danske spejderkorps lancerede september 2018 en ny version af deres mærkeleksikon med opdaterede mærker og forløb, spejderne kunne tage som en del af deres uddannelse. Til forskel fra de tidligere mærker som var 12 år gamle(Rasmussen, 2018), indeholder to nye 2 mærker direkte henvendt til IT og kommunikationsviden i spejderarbejdet(dds.dk,

2018). Dette understøttes en skriftlig korrespondance med Benedikte Marie Kaalund, generalsekretær i DDS (Se Bilag 2). I et spørgsmål til hende vedrørende it som en integreret del af det fremtidige spejderarbejde svarer hun:

"It skal i DDS være en aktiv medspiller samtidig med at vi skal turde skabe det "fri-rum" hvor børn – unge og voksne kobler fra den digitale verden. Vi skal være begge dele."
(Bilag 2)

DDS forsøger med andre ord at finde et kompromis imellem det traditionelle spejderarbejde, og adoption af en moderne digital virkelighed. Dette understøttes senere i korrespondancen, da der spørges ind til DDS egen tiltag med IT i spejderarbejdet:

"Jeg ser det som en alm. del af spejderarbejdet. og for mig er det ikke noget vi i DDS ser som en modspiller til hverken værdier eller spejderlov. Jeg vil gerne at der kommer flere digitale initiativer der øger begejstringen blandt børn i forhold til at gøre spejderarbejdet tidssvarende og begejstrende. Den digitaleudvikling er en styrke til at skabe et stærkt fællesskab" (Bilag 2).

Hvis man ser på DDS aktiviteter vedrørende digitale implantationer i spejderarbejdet, finder man også en lang række initiativer. Herunder "Radio blå" som var en radio der blev sat op for spejderne i forbindelse med en lejr, Digitale nyhedsmagasiner, og en online vidensbank for spejderbevægelsen at finde inspiration i(dds.dk, n.d.). DDS har også gjort det nemmere for de enkelte lokalforeninger at gøre sig synlige på internettet. Dette er blandt andet sket ved lanceringen af Gruppeweb som er en online platform, hvor de enkelte afdelinger under DDS kan oprette deres egen hjemmeside, samt oprettelse af diverse Facebook grupper, hvori medlemmer kan dele deres erfaringer. Hun gør det samtidig klart i korrespondancen, at hun ikke ønsker at presse it ned over spejderafdelingerne:

Korpsledelsen blander sig ikke i hvordan den enkelte spejdergruppe driver deres lokale spejderarbejde. Der er metode frihed. Men det er jo naturligt at være der hvor medlemmerne er – og mon der er en trop uden en FBgruppe i dagens Danmark (Bilag 2).

IT i andre foreninger

I andre foreninger har digitale samlingspunkter også eksisteret i mange år. Sportspladsen.dk blev lanceret i 2000 under støtte af 'Det Idrætspolitiske idéprogram', og kørte fra årene 1999 til 2002. Det havde til formål at styrke kvaliteten, ytringsfriheden, og mangfoldigheden i det danske idrætsliv gennem en platform, hvor det var muligt at finde træningsmakkere og modstandere inden for sin egen sport. Gennem platformen var det også muligt at debattere sin idræt, finde træningsinspiration m.m. Platformen blev lukket ned af DGI i 2008 med begrundelse i andre medier havde overhalet Sportspladsen.dk, og sociale medier som Facebook, Myspace og YouTube havde større funktionalitet og brugervenlighed. Ifølge Peter Rodenberg skyldes lukningen at brugerne ikke var klar til en internetplatform som sportspladsen.dk præsenterede:

"Det sociale element af nettet var på daværende tidspunkt ikke opdaget af de 'almindelige brugere'. I dag benytter man jo sociale tjenester til at arrangere hvad som helst, men det var ikke normen dengang"

Først efter 2011, er der atter sket en opblomstring i de specialiserede organisatoriske og sociale platforme for foreninger. Ifølge Jesper Mikkelsen, en af bagmændene bag ClubPeople, skyldes det at tiden og teknologien ikke har været til det før. Folk har først skullet vænne sig til hvordan internettet og online Communities fungerede før de fik tillid til dem.

Undren

Baseret på de erfaringer jeg har gjort mig i det foregående afsnit, er der i særdeleshed ét punkt hvor der opstod en undren over manglen på tilstedeværelse. Ifølge (statista, 2018) og (Statista, 2018) er et af de teknologiske områder hvor der er sket en særlig stigning, Google Play og iTunes store. Alligevel viser en søgning med ordet "Spejder" på disse portaler, at der kun er én applikation udviklet af spejderbevægelserne i Danmark, målrettet de danske spejdere (Woop App) (spejderne.dk, n.d.). Søger man på "Scouts", kommer der ligeledes én applikation op fra den internationale spejderbevægelse. Dette i form af et internet magasin. Der er med andre ord kun FB gruppernes, og korpsets egen hjemmeside, som digital inspiration for spejder eller lederforløb.

DDS Blårævene, 6. Gruppe Aalborg.

I arbejdet med projektet blev der taget kontakt til en lokal spejdergruppe i Aalborg, for mere indgående kendskab til Det Danske Spejderkorps praksis ved spejdermøder og i lederregi. Det var vigtigt i udvælgelsen af gruppen at den var repræsentativ for korpset ud fra den viden der var fundet.

Blårævene blev valgt på baggrund af at de allerede var repræsenteret til en vis grad på internettet, hvorved de havde kendskab til de grundlæggende principper herved. Derudover kendte undertegnede den tidligere gruppeleder for gruppen gennem anden Korps-arbejde. I kraft af dette valgte jeg at indgå samarbejde med dem.

Motivation

Interessen for at undersøge en gammel og traditionel forening som spejderbevægelsen, opstod som konsekvens af mange års medlemskab af en lokal afdeling i Det Danske Spejderkorps. Her fandt jeg at undervisningen i de traditionelle værdier som definerer spejderarbejdet, foregik på en analog, non-digital måde, uanset om det var navigationsarbejde, knobarbejde eller naturlære, på trods af alle spejderen bar smartphones med adgang til internet. En sjældent gang imellem benyttede vi os af håndholdte GPS'er eller walkie-talkies i tilfælde af natløb, men derudover foregik alt navigation med kort og kompas, og alt naturlære gennem bøger, eller ledererfaring. Dette har derfor været en medvirkende faktor til projektets nuværende problemformulering.

Problemformulering

På baggrund af ovenstående videns generering, tegner der sig et problem i hvordan spejderbevægelsen benytter sig af digitale medier til formidling og udvikling af spejderarbejdet, i forhold til de unges brug af digitale medier i dag. Dette har afledt følgende problemformulering:

Hvordan kan man motivere spejderlederne til at benytte nye digitale værdier det daglige spejderarbejde.

Med underspørgsmålene:

- Hvordan passer moderne teknologi ind i spejderbevægelsens arbejdsgang?
- Kan en digital platform bidrage til spejderarbejdet?

Spejderlederne er gjort til det primære fokus for problemformuleringen, i det, det i stor grad er dem der planlægger spejdermøderne for spejderne. Dette uden dog at fjerne fokus fra spejderne fuldstændigt.

2. Undersøgellesdesign

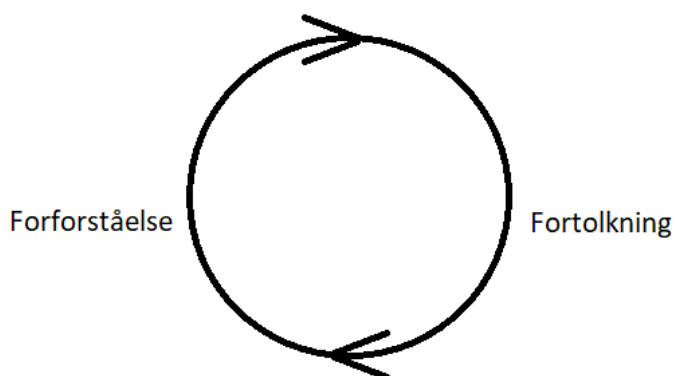
Undersøgellesdesignet er den overordnede ramme for empiriske data, og analysen heraf, og har afgørende betydning for besvarelsen af den valgte problemformulering (Bryman, 2016). I dette afsnit vil jeg gennemgå undersøgellesdesignet der er benyttet i dette speciale, herunder valg og fravalg af metoder, projektets opbygning, samt videnskabsteoretiske tilgang. Dette har til formål at give læseren en forståelse af hvilke teorier og metoder der ligger til grund for det designet.

Videnskabsteoretisk tilgang

Videnskabsteori er en filosofisk tilgang til at studere videnskaben, og opnå en erkendelse af den nye viden der skabes, og på hvilken præmisser det er sket. Der findes altså ikke en rigtig eller forkert tilgang til videnskaben, da denne afhænger af forskerens forståelse af den indhentede empiri, og behandlingen af denne. I projektet er valgt at inddrage Gerdemers hermeneutik (Birkler, 2006) for en klarhed om individets forståelse af fortolkningsprocessen, samt Dalsgaards pragmatisme (Dalsgaard, 2014) til den konstruerende designtilgang.

Hermeneutik

Hermeneutik betyder *læren om forståelse* eller *fortolkningskunst*, og bruges gennem den hermeneutiske tilgang til at opnå viden om forforståelsen, for at forstå individets oplevelse af en given kontekst eller situation. Hans-Georg Gadamer beskriver således hvordan forforståelsen i hermeneutikken i kraft af individets fordomme om en given situation eller objekt, skaber en forforståelse, som igen skaber en horisont, individet anskuer verden ud fra. Individet vil altså kun anskue et objekt fra individets forudgående erfaring og sammenhængen objektet optræder i (Birkler, 2006). Dette illustreres som en cirkulær proces mellem forforståelsen (delelement) og fortolkningen (helheden) (se figur 1)



Figur 1: Den hermeneutiske spiral

Hver gang en ny fortolkning af helheden opnås, vil den ny forforståelse af det observerede fænomen dannes, som man igen gennem interaktion med fænomenet igen kan opnå en ny fortolkning af helheden gennem, da det er betinget af forståelseshorisonten denne optræder i (Birkler, 2006). Det sker også at to individer gennem delforståelsen får samme helhedsforståelse. Dette kaldes horisontalsammensmeltning. Det betyder dog ikke at de to

individens horisont er den samme, men derimod tilegnelsen af en forståelsesramme, hvor to forskellige individer bliver forståelige for hinanden.(Birkler, 2006)

Under projektet er der løbende gjort brug af den hermeneutiske metode til at opnå forståelse for spejderarbejdet og problematikkerne der er forbundet hermed. Undertegnede havde selv en tidligere erfaring fra en anden gruppe end den tilgået i projektet, og derfor var iteration gennem den hermeneutiske spiral nødvendig for at opnå forståelse for spejderne i spejdergruppen der blev arbejdet med.

Pragmatisme

Pragmatisme er en videnskabsteori der er udviklet i 1870'erne af den amerikanske filosof C.S. Pierce, for at give en teori om menneskets erkendelse. Pragmatismen handler om at en genstand kun har den værdi den har, fordi mennesket i kraft af genstandens formål, anser den som et formål eller værdi.

Det er forsøgt at tilgå metoder og teorier gennem en pragmatisk synsvinkel gennem projektet. Til dette formål er der taget udgangspunkt i Dalsgaards pragmatisme, og de seks problemstillinger han ser inden for pragmatisk *design thinking*(Dalsgaard, 2014). I det følgende vil de seks problemstillinger blive præsenteret og gennemgået, for undervejs i projektrapporten at kunne sikre de kriterier og pointer der opstilles, kan faciliteres i konceptudviklingen.

1. *Theory-practice and reflection-action are intertwined in design*(Dalsgaard, 2014).

Ifølge (Dalsgaard, 2014) sker det ofte at designere oplever problemer der ikke kan løses i en traditionel problemanalytisk tilgang. Disse problemer er kendetegnet *wicket problems*. For at løse denne type problemer, er det nødvendigt for designeren at gennemgå en række iterative faser der skiftevis består af teori og praksis, samt refleksion og handling. Gennem denne type iterationer, hvor designerens handlinger løbende skaber ny forståelse gennem refleksionen, åbnes der op for nye designmuligheder (Dalsgaard, 2014).

På samme måde som refleksion og handling er afhængig af hinanden, er teori og praksis det også. Designeren vil altså med udgangspunkt i sin søgen efter viden i praksis, trække på teorier og forudfattede meninger, og gennem gentagne iterationer opnå en forståelse af problemstillingerne(Dalsgaard, 2014).

2. *Design is characterized by emergence and interaction* (Dalsgaard, 2014).

Ifølge (Dalsgaard, 2014) er design altså en emergerende process der konstant forandrer sig. Denne forandring er influeret af interaktionen mellem designere, stakeholders, og de forskellige elementer af designet der kunne influere processen undervejs. Dalsgaard beskriver processen som følgende:

” In design processes, problems and solutions co-evolve as the designer acts not only to resolve known issues but also to explore the nature of the problem.”

Det er desuden vigtigt at designeren forholder sig åbent for designprocessen, da dette åbner op for forekomsten af nye muligheder eller begrænsninger i designprocessen, som dukker op undervejs.

3. *Design is situated and systemic* (Dalsgaard, 2014).

For at designeren kan skabe en sammenhæng mellem problemformuleringen og den endelige løsning, kræver det ifølge (Dalsgaard, 2014), et systematisk og indgående kendskab til situationen, og forståelse herfor. Dette beskriver han således:

” (...) *hermeneutics gap between the existing situation and the product of the design process and between designers’ current understanding (...)*” (Dalsgaard, 2014)

Med andre ord er det vigtigt at designeren forstår designsituationen, og kan bruge de enkelte delelementer i en større enhed. Det er altså ikke nok kun at tage højde for designsituationen, hvis brugssituationen bliver negligeret (Dalsgaard, 2014).

4. *Design is experimental* (Dalsgaard, 2014).

Ifølge (Dalsgaard, 2014) er det vigtigt at designeren anlægger en eksperimenterende tilgang til designet, da de problemer man kommer ud for som designer sjældent er fuldstændig defineret fra starten af designet, men først dukker op undervejs i designprocessen. Derfor skal designprocessen også foregå som et eksperiment i sig selv, for at undersøge hvordan man tilgår det optimale produkt. De designelementer som designeren kan vælge at gøre brug af undervejs i designprocessen kan være mange forskellige, og indeholder blandt andet *sketching* som beskrevet af (Buxton, 2007), *storyboarding* (Preece, Sharp, & Rogers, 2015), og *Prototyping* (Benyon, 2014).

5. *Design is an interventionist and transformative discipline* (Dalsgaard, 2014).

(Dalsgaard, 2014) beskriver design noget der for søger at ændre den nuværende situation og introducere noget nyt i form af produkter, service eller teknologi. Designeren er dermed en person som forsøger at finde ud af hvad virkeligheden kan blive, modsat forskeren hvis interesse ligger i at undersøge virkeligheden som den er nu.. I projektets sammenhæng betyder det, at målet for designet er at ændre den aktuelle situation hos potentielle brugere gennem design af et interaktivt digitalt medie på baggrund af den forskning som der er opnået gennem projektet.

6. *Designers employ tools and techniques that are essential to their work* (Dalsgaard, 2014).

Dalsgaard beskriver her, hvordan designeren forsøger at gennemføre de ændringer af virkeligheden som er beskrevet i 5, gennem de samlede ressourcer som er tilgængelig for designeren, inklusive designerens egen erfaring og kompetencer såvel som andres. Det er vigtigt at designeren derfor ikke kun arbejder ud fra dennes eget design (instrumental), udvider designet til også at omfatte andre gældende faktorer (Dalsgaard, 2014).

Casestudiet

Til projektet er som tidligere nævnt indgået samarbejde med den lokale spejdergruppe Blårævene, 6. gruppe Aalborg, med det formål at udforske dem som case, i forsøget på at besvare den tidligere opstillede problemformulering og dertilhørende problemstillinger.

Brymann, som forskede i undersøgelsesdesign, herunder casestudies, beskriver i bogen *Social Research Methods, Casestudies* som en undersøgelsesmetode, hvori en lokation eller en organisation bliver undersøgt, og hvor både kvalitative og kvantitative undersøgelser kan indgå som en del af studiet (Bryman, 2016). Ofte bliver de dog kun forbundet med den kvalitative undersøgelse gennem ustrukturerede interviews, fordi denne form for undersøgelse anses som værende en intensiv og dybdegående metode til analysering af casen. Fordi det er en enkelt organisation eller lokation man undersøger i Casestudiet, er det også svært at genskabe resultaterne eller stole på et repræsentativt datagrundlag. Ifølge (Bryman, 2016) er det derfor også i stor grad forskerens egen vurdering om tilgangen til casestudiet der er afgørende for disse faktorer, herunder om der gøres brug af en kvalitativ eller kvantitativ tilgang til casen, og i hvor vidt udstrækning undersøgelsen bliver foretaget. Det er imidlertid vigtigt ifølge (Bryman, 2016), at forskeren er opmærksom enkelttilfælde i forbindelse med case studies ikke er repræsenterbart for hele gruppen. På baggrund af denne viden frarådes det derfor at benytte casestudies som videnskabelig forskningsmetode, men derimod kun til indledende pilotforsøg.

Dette opponerer (Flyvbjerg, 2018) imod, da der ifølge ham er en række misforståelser forbundet med casestudies, og den videnskabelige forskning forbundet hermed. Ifølge Flyvbjerg, er det en udbredt misforståelse at casestudies ikke kan bruges til at generalisere på dataene indsamlet fra et casestudie, på baggrund af at en fokusgruppe, og derfor kan casestudies også bruges til mere kun den indledende undersøgelse og problembehandling. I argumentationen opstillede han derfor fem misforståelser som han metodisk argumenterede imod. Disse vil blive gennemgået nedenfor.

“Misunderstanding 1: General, theoretical (context-independent) knowledge is more valuable than concrete, practical (context-dependent) knowledge.” (Flyvbjerg, 2018).

Igennem artiklen resonerer Flyvbjerg sig frem til at studiet af mennesker og samfund kun kan resultere i konkret kontekstafhængig viden, og dermed aldrig forklarende eller forudsigelig i naturvidenskabelig forstand (Flyvbjerg, 2018). Du kan altså ikke sige på forhånd hvad du vil ende ud med af teorier og resultater før undersøgelsen er blevet lavet, når du arbejder med studiet af mennesker og samfund, og dermed bliver casen meget konkret.

“Misunderstanding 2: One cannot generalize on the basis of an individual case; therefore, the case study cannot contribute to scientific development.” (Flyvbjerg, 2018).

Flyvbjerg argumenterer for, at det er en misforståelse at man på baggrund af enkeltstående cases ikke kan generalisere, da det kommer an på den enkelte case, og på hvilken baggrund

denne er valgt. På denne baggrund argumenterer Flyvbjerg for, at den anden misforståelses ordlyd derfor bør rettes til:

“One can often generalize on the basis of a single case, and the case study may be central to scientific development via generalization as supplement or alternative to other methods. But formal generalization is overvalued as a source of scientific development, whereas “the force of example” is underestimated” (Flyvbjerg, 2018).

Flyvbjerg argumenterer dermed for at generaliseringer på baggrund af et større casestudie ofte overvurderes i videnskabelig betydning, og forskeren ofte har en tendens til at undervurdere betydningen af den enkelte cases signifikans i videnskaben (Flyvbjerg, 2018). På baggrund af denne viden, er det derfor også sandsynligt at konklusioner om systemet eller designet af en digital platform til spejderledere, kan få betydning for den viden der findes inden for dette område.

“Misunderstanding 3: The case study is most useful for generating hypotheses; that is, in the first stage of a total research process, whereas other methods are more suitable for hypotheses testing and theory building.” (Flyvbjerg, 2018).

Hvis der findes tidligere opsatte teorier eller forskningshypoteser vedrørende en given case, argumenterer Flyvbjerg for, at casestudies ville kunne bruges til at teste disse. Altså falsifikation af tidligere opstillede hypoteser. Casestudies er dog ikke nødvendigvis altid den rigtige metode at benytte, hvis målet er den størst mulige mængde information, da den gennemsnitlige case ikke nødvendigvis er den mest informationsrige.

“Misunderstanding 4: The case study contains a bias toward verification, that is, a tendency to confirm the researcher’s preconceived notions.” (Flyvbjerg, 2018)

Ifølge Flyvbjerg, skulle denne misforståelse basere sig på den opfattelse af casestudiet har en tendens til verifikation af forskerens forståelse af casen, og dermed resulterer i tvivlsom videnskabelig værdi. Denne misforståelse argumenterer Flyvbjerg imod med argumentet om at casestudiet er et studie der går tæt på virkeligheden, og tester forskerens opfattelser i direkte forbindelse med praksis (Flyvbjerg, 2018). Casestudiet foregår med andre ord på virkelighedens og ikke forskningssammenhængens præmisser. Ifølge Flyvbjerg, sker det derfor også at de forskere der gennemfører et casestudie, er nødt til at revidere deres antagelser undervejs (Flyvbjerg, 2018).

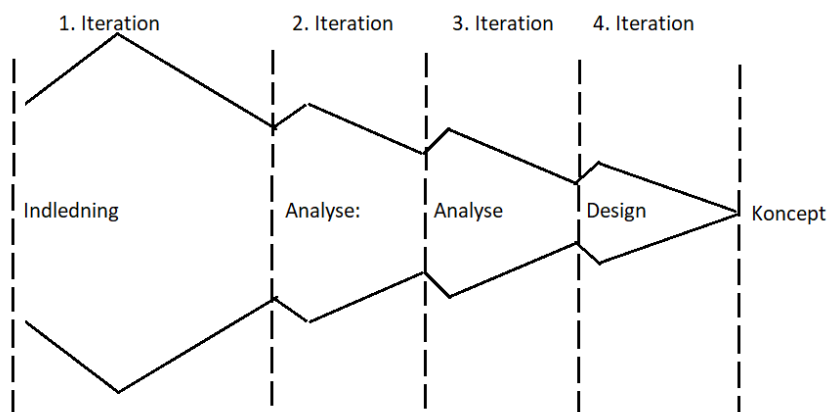
Ved at tage en hermeneutisk forskningstilgang til projektet, er forskeren imidlertid bevidst om at erkendelse om en case sker ud fra forskerens egen forståelseshorisont, og at denne udfordres gennem iterationer i casestudiet. Disse sker i projektet igennem organisations- og brugeranalyse.

“Misunderstanding 5: It is often difficult to summarize and develop general propositions and theories on the basis of specific case studies.” (Flyvbjerg, 2018)

Ifølge Flyvbjerg er det ikke forkert at opsummering af casestudier kan være svært når det kommer til processen. Dette skyldes imidlertid oftere casen som undersøges end selve casestudiet som forskningsmetode. Han stiller derfor spørgsmålstejn ved, om det overhovedet er hensigtsmæssigt for forskere at forsøger at basere deres teorier på baggrund af enkelte formularer, udsagn og teorier. Denne opsummering risikerer nemlig at reflekterer den forskningsmæssige praksis frem for virkeligheden. Han mener imidlertid stadig de brede studier kan bidrage med viden, og ønsker derfor heller ikke at forkaste videnskabelige metoder der baseres på et bredt videnskabeligt grundlag, men påpeger at de har svært ved den videnskabelige dybde, hvor Casestudiet har sin store styrke.

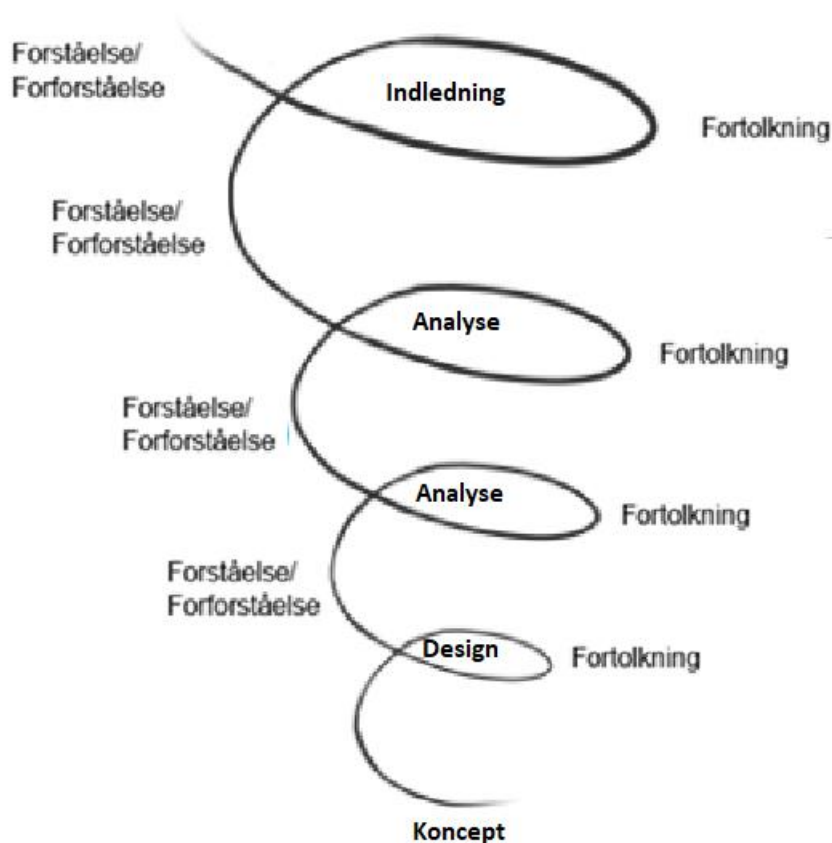
Projektstruktur

I dette afsnit vil jeg redegøre for rapportens iterative struktur med supplement af den videnskabsteoretiske forståelseshorisont. Projektrapporten vil for læseren være en lineær udvikling fra initierende problemstilling, til ide til færdig koncept. Denne struktur dog ikke udtryk for projektets arbejdsproces, som har været en konstant iterativ vekselvirkning mellem divergerende og konvergerende faser. De divergerende faser har i denne henseende åbnet op for nye ideer og potentielle løsninger, og de konvergerende fungerede som en udskillelse. Herved forblev projektet konkret (Buxton, 2007).



Figur 2: Buxtons funnel (Tilpasset)

Denne model er inspireret af Bill Buxtons design funnel (Buxton, 2007). I denne model, skal hver iteration forstås som en divergerende og konvergerende fase i en kreativ proces imod udvælgelsen af et koncept. Den iterative tilgang som Bill Buxtons design funnel præsenterer, kan inkorporeres i den hermeneutiske tilgang, som er beskrevet tidligere i afsnitte, og iterationerne præsenteret i modellen, en del af den hermeneutiske cirkel. Hver divergerende og konvergerende fase er dermed baseret på forskerens del forståelse og helhedsforståelse ved iteration i projektet.



Figur 3: Den hermeneutiske spiral i kombination med buxton (egenvirkning)

Design research

For at kunne designe en interaktiv digital platform som har til formål at motivere spejderlederne til at benytte digitale medier, og dermed besvare de hypoteser som der er opsat i forbindelse med problemformuleringen, er det nødvendigt at vide hvad der kendetegner et godt design.

Ifølge (Buxton, 2007) skyldes størstedelen af alle mislykkede software udviklinger i firmaer, manglen på en designfase, der skal ligge til grund for den resterende udviklingsproces. Derved kommer processen fra ide til færdig applikation, ifølge (Buxton, 2007) kun til at indeholde selve udviklingsfasen og salget af applikationen, hvilket ikke er optimalt i en udviklingsproces. Han beskriver dette således:

It is just as inappropriate to have an engineer manage the designprocess as it is to have a designer who graduated from art college be responsible for the product's engineering detail.

(Buxton, 2007) argumenterer dermed for at enhver udviklingsprojekt imod et færdigt produkt bør indeholde en design fase undervejs i produktionen og ikke kun en salgs- og udviklingsfase, hvori udvikleren også agerer designer. Han medgiver dog at den direkte udvikling i enkelte tilfælde uden designfasen til tider kan lade sig gøre, men at den på grund af de mange ukendte variabler, ikke er hensigtsmæssig imod et færdigt produkt.

Da dette projekt omhandler hvordan man kan udvikle en interaktiv digital platform for spejderledere at benytte i spejderarbejdet, er det derfor relevant at inddrage netop disse tanker vedrørende design af Bill Buxton, i det det endelige koncept kunne risikere at divergere fra en bruger, eller konteksten platformen skal passe ind i. Det er altså ikke nok at udvikle et en platform som kan alt, hvis platformens design gør det umuligt at bruge for brugerne, eller funktionerne ikke er relevante for konteksten.

<For at kunne finde det rigtige design, er det i projektet besluttet at arbejde videre med Jesse James Garrets 'Elements of User Experience' som struktur og rammeværktøj for projektet. Denne metode består af fem lag, som arbejder sig op fra en abstract strategisk udgangspunkt, til et konkret visuelt koncept. Metoden er bareret på designet af en hjemmeside, men det er vurderet fra projektets side, disse kan overføres til andre platforme også, i det de disse indeholder mange af de samme delelementer. Lagene som metoden er opbygget med, består af:

The Surface Plane:(Garrett, 2011)

Når brugeren surfer rundt på nettet mellem blade, billeder, videoklip og mere, vil det være dette lag som er synligt for brugeren i form af farver eller lyd. Nogle af disse ting kan brugeren klikke på, mens andre er stationære billeder som repræsenterer et produkt eller siden selv. (Garrett, 2011)

The Skeleton Plane: (Garrett, 2011).

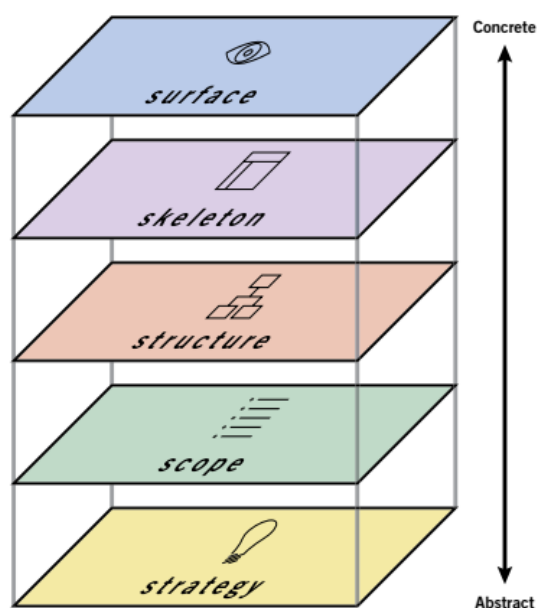
Dette plan er placeret lige nedenunder the Surface plane, og dermed usynligt for brugeren. Alligevel har det en effekt på hvordan brugeren opfatter platformen, da dette lag står for alle positioner af tekst, fotos og knapper på en given side. Funktionen af dette plan er at optimere effekten af designet, så brugeren husker siden næste gang denne surfer rundt. (Garrett, 2011)

The Structure Plane(Garrett, 2011).

The Structure plane er et lidt mere overordnet plan, som har til formål at definere hvor i ledet de forskellige elementer er placeret. Det er i dette plan, at man blandt andet bestemmer i hvilken rækkefølge elementerne bliver præsenteret, og hvor mange lag navigationsblokken består af(Garrett, 2011).

The Scope Plane(Garrett, 2011)

The Scope plane har til formål at definere hvilke features som en platform gør tilgængelig for brugeren. Skal en side foreksempel gemme fortrukne orienteringsløb? Gemme brugernavnet for login? huske de sidste varer i din kurv? (Garrett, 2011).

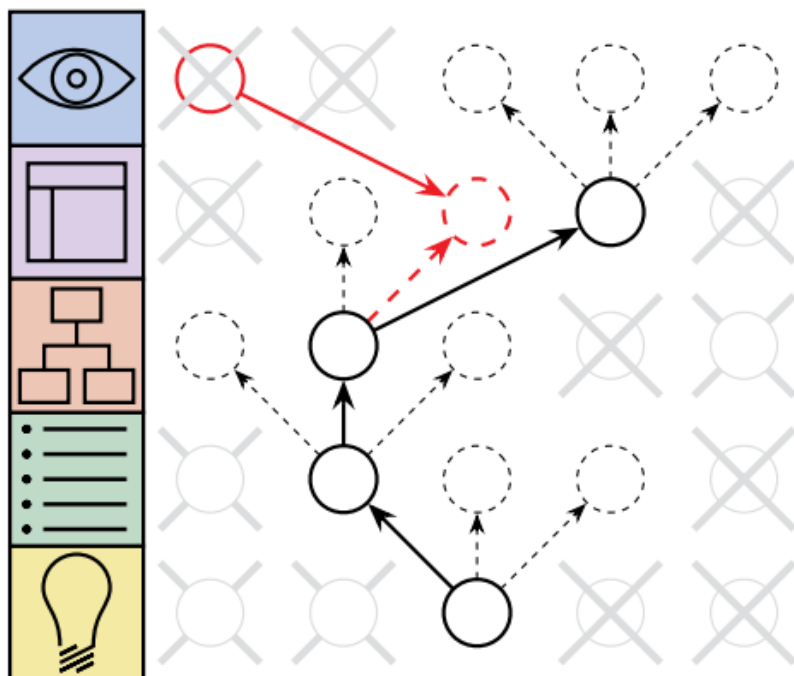


Figur 4: The five planes(Garrett, 2011)

The Strategy Plane.

Det sidste plan er The strategy plane. Det er i dette lag, den fundamentale strategi som ligger forud for siden er defineret. I dette segment, er det ikke kun sidens ejere, men også hvordan brugerne tilgår siden, og hvad de ønsker at få ud af den, der er afgørende elementer.

Hvert plan er afhængig af det plan, som ligger over og under det. Hvis valgene der træffes ikke ligger i forlængelse af de lag der ligger ovenover og nedenover, så er det ifølge (Garrett, 2011), deadlines bliver udskudt og udgifterne stiger for et givent produkt. Når produktet endelig præsenteres, får det ofte en hård medfart, da det ikke lever op til brugernes forventninger (Garrett, 2011). Denne sammenhæng mellem lagene, som gør dem afhængige af hinanden, kan udløse en *ripple effect* som har resultater hele vejen gennem kæden af beslutninger, og det kan som følge heraf, være nødvendigt at gå tilbage og gentænke processen, og valg/fravalg men gjorde i forbindelse hermed. Denne effekt illustrerer (Garrett, 2011) med følgende figur.



Figur 5: The ripple effect (Garrett, 2011)

Delkonklusion

Nu da der er blevet etableret en analytisk struktur i forståelse såvel som metode frem mod konceptudviklingen, er det på tide at gå videre til næste skridt i den buxton-inspirerede hermeneutiske spiral.

3. Dataindsamling

I dette afsnit vil de metodiske overvejelser som er blevet benyttet til indsamling af projektets empiri blive belyst, og undersøgelserne holdt i relation til arbejdsmetoden. Ser vi tilbage på afsnittet om projektets struktur, er dette laget "Strategi". Det er dermed i dette afsnit, at det

belyses ikke bare hvad dem der driver systemet, ønsker at få ud af det, men hvad dem der benytter systemet, ønsker at få ud af det.

I Empiriindsamlingen for projektet, er der valgt en Kvalitativ tilgang til Dataindsamlingen, i kraft af udvælgelsen af casestudiet som forskningsmetode. Den kvalitative undersøgelse foregår som en observationsdel og en interviewdel, som tilsammen kommer til at udgøre fundamentet for det senere designafsnit, hvori konceptet bliver udviklet.

Den kvalitative empiriindsamling bliver af (Bryman, 2016) beskrevet sådan:

“Qualitative research is a research strategy that usually emphasizes words rather than quantification in the collection and analysis of data(...)”(Bryman, 2016).

I den Kvalitative undersøgelse som strategi, bliver der altså fokuseret på de enkelte brugeres udsagn frem for mængden af data der fås fra brugere(Bryman, 2016) .

Dette underbygges af (Brinkmann & Tanggaard, 2015), som skriver:

”Når forskning er kvalitativ, betyder det almindeligvis, at man interesserer sig for hvordan noget gøres, siges, opleves, fremtræder eller udvikles. Man er fx optaget af at beskrive, forstå fortolke eller dekonstruere den menneskelige erfarings kvaliteter.” (Brinkmann & Tanggaard, 2015).

Den kvalitative datatilgang er altså fokuseret på forståelsen af individets erfaringer, perspektiver, værdier og meninger om denne verden, og adskiller sig derved fra den Kvantitative forskning, hvis formål ofte består i *hvor meget* der findes. Gerne resulterende i tal, som man kan bruge til statistiske formål. (Brinkmann & Tanggaard, 2015). Formålet med den kvalitative forskning er altså at anskue livet *indefra*, altså fra den involveredes egent synspunkt.

Der findes forskellige metoder til den kvalitative empiriindsamling som alle er afhængige af hvilken casen der er tale om, og hvilke resultater man ønsker at få ud af den. I dette projekt, er der valgt at fokusere på feltobservationen, og interviewet som de to metoder, som projektet bygger sin kvalitative dataindsamling på.

Observation

Observation er en kvalitativ metode, som bruges til indsamling af data om en gruppe af brugere. Den kan overordnet deles op i en struktureret og ustruktureret observation, hvor sidstnævnte igen kan deles op i en indirekte og direkte observationsform til dataindsamling. Den direkte observations faciliteres ved observatøren er tilstede under forsøget, hvorimod den indirekte ikke er tilstede. Denne kan i stedet foretages med videoobservation, som efterfølgende bearbejdes(Preece, Rogers, Sharp, & Rogers, 2015).

Graden af involvering er også en faktor når man skal udvælge typen af observationsstudie man vil foretage. Dette kan opdeles i et passiv og et aktivt studie, som direkte relateres til facilitatorens involvering i den deltagende observation. Ved den passive observation vil facilitatoren således forsøge at stå uden for det observerede miljø, og undgå at blive en aktiv

del af observationen (Preece, Rogers, et al., 2015). Dette kan dog sjældent lade sig gøre fuldstændigt, og man vil derfor som facilitator ofte ikke kunne undgå på et tidspunkt i observationsstudiet at interagere med aktiviteterne der sker omkring en (Preece, Rogers, et al., 2015). Omvendt forholder det sig ved det aktive observationsstudie. Her skal facilitatoren aktivt gå ind og interagere med det undersøgte, samtidig med at dataindsamlingen så vidt muligt skal foregå objektivt.

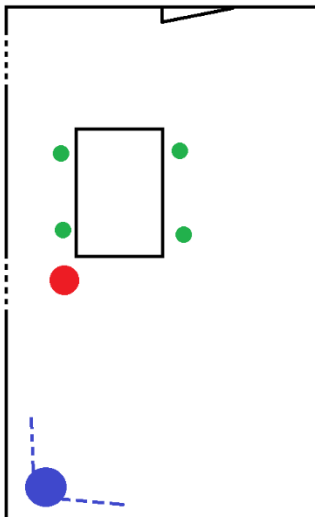
Når man faciliterer en observationsstudie, er det desuden vigtigt, at man som observatør er opmærksom på at gå struktureret til værks i dataindsamlingen, i det den indsamlede mængde data alternativt risikerer at blive ubrugbar i den efterfølgende dataanalyse (Preece, Rogers, et al., 2015).

Opsætning og udførelse.

Dette afsnit omhandler udførelsen af den førnævnte direkte passive observation hos Blårævene spejdergruppe. Observationen blev afholdt en aften i forbindelse med Blårævenes sædvanlige spejdermøde. Spejderne var blevet gjort opmærksom på at en person ville komme, men ikke deltage som en aktiv del af mødet. Derved var det kun lederen som var informeret om observatørens formål med dataindsamlingen.

Mødet blev afholdt indendørs i spejdergruppens lokaler. Inden afholdelse af mødet talte observatøren og spejderlederen om de videre omstændigheder for mødet. Her fortalte spejderlederen (Fremover kaldet L), at gruppen for nyligt havde afsluttet et forløb, og det samme aften var meningen, at spejderne skulle indgå i et nyt forløb lederen havde fundet på nettet kaldet ("5P3JD3R – Mærk Mig," n.d.). Det blev derfor anskuet som en oplagt mulighed for at observere hvordan et forløbs opstart i spejderregi fungerede.

For ikke, som tidligere nævnt, at påvirke observationen med direkte involvering i den observerede data jf. (Preece, Rogers, et al., 2015), valgte undertegnede derfor at sætte sig langt væk fra mødedeltagerne. Observationsopstillingen kan ses i figur 6. Rød repræsenterer spejderlederen, grøn. spejderne og blå, observatøren. Undervejs i mødet forsøgte jeg endvidere at forholde mig så passiv som mulig, for ikke at vække opsigt og derved påvirke deltagernes adfærd.



Figur 6: mødeopstilling.

Interview

Den anden metode dette projekt har valgt at gøre brug af til dataindsamling, er interviewet. Denne metode til empiriindsamling beskriver (Brinkmann & Tanggaard, 2015) således:

”(...)når interviewforskningen udføres kompetent, er den uden tvivl en af de vigtigste og mest effektive måder, vi kan forstå vores medmennesker på. Og interviewforskningen er mangeartet. Det almindelige interview er ansigt til ansigt-interviewet mellem to mennesker, men interviews kan også finde sted i grupper, over e-mail, chatrooms, via spørgeskemaer og gennem telefonen” (Brinkmann & Tanggaard, 2015)

Interviewet er med andre ord en af de stærkeste metoder der er i værktøjskassen, hvis den udføres korrekt, til at få udfordre vores hermeneutiske forståelsesramme, og lære hvordan andre mennesker anskuer fænomener i deres livsverden (Brinkmann & Tanggaard, 2015). Derfor er interviewet i dag, også blevet en almindelig praksis som vi næsten dagligt hører, bliver brugt i radioen eller fjernsynet, udført af journalister, politikere og analytikere. Det er derfor også vigtigt at holde sig for øje, hvilke elementer der adskiller det kvalitative forskningsinterview med det mere almindelige vi ser i hverdagen. Til Dette formål har (Brinkmann & Tanggaard, 2015) opstillet en række kriterier, forskeren skal holde sig for øje. Disse vil blive gennemgået nedenfor.

Viden og fokus:

Det første punkt forskeren skal være opmærksom på, hvilket emne interviewerens ønsker at vide mere om. Dette kan være et projekt som rykker forskningen, og derved menneskers oplevelse eller handling i en bestemt kontekst(Brinkmann & Tanggaard, 2015).

Hvilken slags interview:

Ifølge (Brinkmann & Tanggaard, 2015), er det også vigtigt at forskeren har for fokus på hvilken type af interview denne ønsker at foretage, som spænder mellem det helt ustrukturerede interview, frem mod det meget strukturerede interview. Forskellen på disse interviewformer ligger primært i, i hvor stor mulighed respondenten har for at svare på spørgsmålene. Ved det ustrukturerede, er 'strukturen' og styringen for samtalen derfor mest op til den spurgte, hvor den meget strukturerede minder mere om en spørgeskemaundersøgelse, hvor respondenten kun har få muligheder for besvarelse.

Interviewguide:

Et andet vigtigt forhold at bemærke, er hvilke forskningsspørgsmål forskeren ønsker besvaret gennem interviewet. Til at holde styr på dette, kan forskeren vælge at benytte en interviewguide, hvor rammen for interviewet bliver sat op. Den er mere eller mindre styrende for interviewet afhængig af forforståelsen forskeren har til emnet interviewet skal omhandle (Brinkmann & Tanggaard, 2015).

Typer af interviewspørgsmål:

Det sidste punkt er typen af interviewspørgsmål. Her er det vigtigt at interviewereren har gjort sig tanker om, hvad formålet er med interviewet, da dette ifølge (Brinkmann & Tanggaard, 2015) gør interviewereren til en bedre lytter. Afhængig af målet for interviewet, har interviewereren nogle forskellige muligheder for at styre interviewet, efter det indledende spørgsmål. Eksempler på dette er nik, for at vise man følger med i den interviewedes beretning, sonderende spørgsmål, eller strukturerede spørgsmål, hvorved man peger interviewet i en ny retning.

Formålet med interviewet var at få mere indgående kendskab til gruppens erfaring indenfor håndtering af interaktive digitale medier, så der blev dannet et erfaringsgrundlag at starte designet af konceptet ud fra. Derfor blev en interviewguide etableret, for at hjælpe forskeren med at få svarer alle relevante spørgsmål igennem interviewet (se bilag 4a)

Ud fra den viden der er tilegnet gennem overstående beskrivelse af interviewet som metode, valgte undertegnede derfor at udforme en interviewguide baseret på den semistrukturerede interviewform. Denne form for interview er et kompromis mellem den tidligere nævnte ustrukturerede interview, og det strukturerede interview, og tillader i sin metode at man kan få uddybninger af spørgsmål, samtidig med en struktur bevarer gennem interviewet.

Databehandling

På baggrund af Observationen af interaktionen mellem spejderne og spejderlederen, samt interviewet af Gruppelederen, fandt jeg, at der var tre kriterier som gik igen blandt alle deltagere i undersøgelsen, i deres arbejde med spejderrelaterede redskaber. Disse tre prioriteter var; praktisk, naturorienteret, og samfundsrelevant. Disse vil blive behandlet mere indgående nedenfor

Den første prioritet, der blev synlig i undersøgelsen af spejdernes interaktion med spejderlederen, var den praktiske relevans redskaberne de brugte, havde for løsning af

opgaverne. Som det fremgår af observationsstudiet, var det et nyt forløb som de var startet på spejdermødet, hvor spejderne var ved at tage et uofficielt mærke i digital kommunikation kaldet 5p3jd3r. Indlagt i forløbet var til opgave blandt andet at vide hvordan man bruger sociale medier, vurdere komposition og motiv i billeder, samt overveje sproget i forhold til målgruppen. Spejderne umiddelbare skrid til løsning af opgaven, var derefter ikke at benytte sig af deres telefon til at finde informationen om dette online, men derimod startede de en diskussion om emnerne, og hvordan informationen skulle findes. (se bilag 2). Det var derfor først relativt sent i forløbet at mobiltelefonen blev bragt frem for i samarbejde at finde informationen. Denne tendens understøttes af interviewet af gruppelederen. I linje 56 -57 siger hun således:

Linje 56: [IP] *"Jamen, det er jo først og fremmest nogle praktiske apps at have i forhold til at planlægge ture. Foreksempel at have shelter appen, eller lejr appen, eller lejrpladser, at man kan finde, hvor man kan planlægge en tur hen, en frilufttur. Så det er først og fremmest praktiske ting, og måske ikke så meget ... i selve værdierne, men alligevel den værdi det er man orienterer sig i, hvad vi kan i naturen, og hvad man kan bruge naturen til."*

Linje 57: [F] *"Så det er for at "lette arbejdet" i forhold til spejderarbejdet?"*

Linje 58: [IP] *"Ja."*

Hverken gruppelederen, lederen i observationsundersøgelsen, eller spejderne lader altså til at have et ønske om at tilgå et redskab som ikke har en praktisk relevans i forsøget på at løse opgaven.

Den næste prioritet er naturorienteringen. Denne blev fundet på baggrund af spejdernes og spejderlederens arbejde i forbindelse med mærket, mod en komposition som skulle lægges på nettet, for at kunne fuldføre, og dermed erhverve sig mærket. I denne henseende, planlagde de fire spejdere at tage et fotografi af naturen, i umiddelbar nærhed af spejderlokalet. Spejderne valgte derved at søge udenfor i naturen, selvom de i den givne situation, allerede havde rig mulighed for at eksemplificere spejderarbejdet gennem et billede taget i spejderhuset.

Også denne prioritet bliver bekræftet af gruppelederen, i det senere interview der bliver afholdt med hende, hvilket fremgår af den blandt andet linje 56 fra interviewet, men også linje 18, og 52. Heri udtaler gruppelederen: (linje 18)

"Det handler jo om at være med til at give børn og unge dels nogle oplevelser, men også noget læring i at klare sig selv. Altså friluftoplevelser, og klare sig selv, og være et positivt bidrag til familien og samfundet."

Den sidste prioritet der går igen i begge dataindsamlingsmetoder, er samfundsorienteringen. Ifølge Gruppelederen, er det vigtigt at spejderbevægelsen udvikler sig løbende. Det er undertegnede opfattelse, at igangsætningen af et mærke som 5p3jd3r, som blev observeret i det passive observationsstudie, netop eksemplificerer en sådan samfundsorientering, da de unge herved lærer at begå sig med sociale medier, og basal it-teknisk faglighed. Denne hypotese understøttes af gruppelederen i linje 52 fra transskriptionen af interviewet, hvor hun fortæller at spejdergruppen har været en del af "naturtjek", som er en landsdækkende kampagne igangsat af biodiversitet.nu, som opfordrer danskerne til at deltage i forskningsprojektet, ved at installere en applikation på

deres mobiltelefon, og registrere 30 arter på 12 levesteder (biodiversitet.nu, 2015). Gruppen udviser dermed både evnen til at benytte moderne digitale teknologier, sammen med de traditionelle værdier spejderarbejdet står for.

Disse tre prioriteter understøttes ligeledes af et den mailkorrespondance med Generalsekretæren for DDS Benedikte Marie Kaalund, som der tidligere i rapporten allerede er blevet refereret til. Her beskriver generaldirektøren, at lederne aktivt efterspørger digitale hjælpemidler til brug i spejderarbejdet på tværs af bevægelsen, men ikke på bekostning af nogen af de eksisterende værdier.

Delkonklusion på Strategy laget.

I dette lag er der gennem den designmetodiske tilgang, blevet afdækket hvilke teoretiske principper der er fundamentet for igangværende projekt. Dette teoretiske fundament, har forskeren været bevidst om gennem analysen af spejderbevægelsens arbejde, og igennem denne undersøgelse er der opstillet en række succeskriterier, som skal danne fundamentet for core-designet af systemet. Succeskriterierne for systemet er:

- Systemet skal være praktisk. Det må ikke være besværligt at bruge, og det skal have en reel nytteværdi i spejderarbejdet
- Systemet skal kunne hjælpe med at udvikle og uddanne spejdere i naturlære, og viden om naturen generelt, og/eller udvikle dem til samfundsansvarlige borgere.

Afsnittet startede med en divergering, hvor projektet var åbent over for hvad spejderarbejdet var, og hvilke værdier der var forbundet hertil, og har efterfølgende foretaget en konvergering, hvor som har resulteret i en definition af spejderbevægelsens arbejde, og krav der stilles fra spejderbevægelsen imod en senere udvikling af en digital platform.

Der kan argumenteres for at yderligere seancer med observationer af spejderne, samt interview af lederne i gruppen, ville være foretrukket i forskningsøjemed, da mængden af data risikerer at give et ensidigt billede af lederens holdninger og vurderinger. Uheldige omstændigheder med skolernes sommerferie, og sommerafslutning for spejdergruppen, gjorde det imidlertid umuligt at gennemføre yderligere dataindsamlinger, da spejdergruppens ledere drog mod Canada, kort efter spejderekspedition.

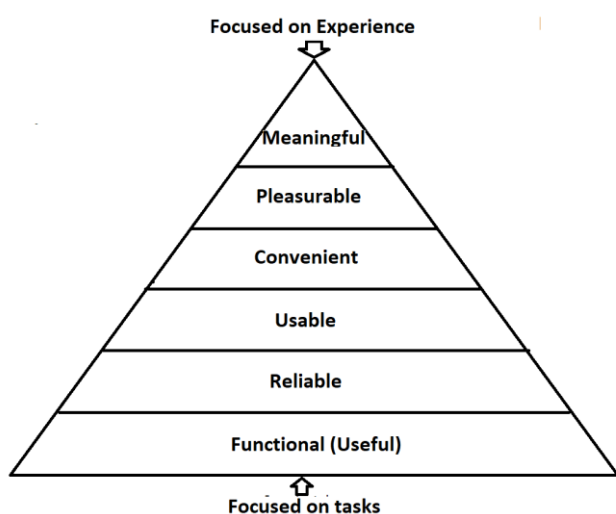
4. Design

I dette afsnit, vil det andet lag Scope blive behandlet. Denne behandling vil foregå som et resultat af de indsigter og succeskriterier som blev tilegnet gennem dataindsamlingen. Laget har dermed til formål at videreformidle de ønsker og kriterier spejderne igennem dataindsamlingen har stillet til, hvad funktionaliteten af systemet kommer til at bidrage med til brugeren.

For at gøre dette, vil jeg i dette afsnit forsøge at udfolde to af problemstillingerne som opstod i forlængelse af succeskriterierne fra sidste afsnit; *Hvad er en praktisk platform og hvordan kan en digital platform formidle viden på en kreativ og interagerende måde.* Afsnittet vil derfor være opdelt i to dele, hvor projektet i den første del vil behandle

ovenstående problemstillinger, for dernæst at komme ind på konkrete designelementer til en konceptuel platform.

Ifølge (Anderson, 2011) kan brugerens oplevelse af den digitale platform deles op i seks forskellige trin, som hver har en indflydelse på, hvordan den bliver modtaget, og samlet set definerer brugerens interaktion og erfaring med platformen. De seks trin repræsenterer brugerens oplevelse af "hey, this actually works" til "this is meaningful in my life", og som følge heraf, er de også med til at definere hvor meget platformen bliver brugt senere hen, da han argumenterer for, at ingen brugere fortsætter med at benytte en platform, hvis det kun er på basis af funktionernes virke, hvor brugeren ikke har reelt nytte af den (Anderson, 2011). De seks trin er: *Functional, Reliable, Usable, Convenient, Pleasurable, og Meaningful* (fremgår af figure 7) (Anderson, 2011).



Figur 7: User experience Hierarchy of Needs.

I bogen, påstår (Anderson, 2011) at det derfor er en forfejlet forståelse, når projekter ofte starter med fokus på at løse opgaven der ligger til grund for konceptet. Han argumenterer herefter for, at selvom konceptet man opererer med fungerer, vil det ikke nødvendigvis være ensbetydende med at det giver mening for brugerne at benytte. Selv et dårligt fungerende projekt kan give adgang til uvurderlige fællesskaber for brugerne, og deraf meningsfulde oplevelser (Anderson, 2011). Her giver han et eksempel på et motorkøretøj han selv ejer, som ikke kan starte, som alligevel er meningsfyldt for ham, fordi det åbner op for et fællesskab omkring veteranbiler, han ellers ikke ville have adgang til.

En praktisk, eller *meningsfuld* platform er altså et begreb, som kommer an på brugerens behov i den kontekst platformen skal indgå i.

Den anden del af problemstillingen går på det oplevelsesmæssige element i brugen af platformen. *Hvordan* kan konceptet blive engagerende, og dermed sjov for brugeren at benytte. Til besvarelse af dette, har jeg valgt at inddrage principperne bag Gamification.

Gamification

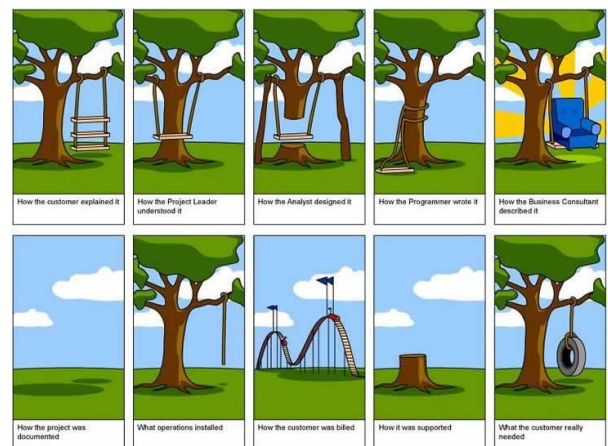
Gamification består af princippet i at tage de sjove, udfordrende, eller belønnende aspekter af spil, og overføre dem til andre områder, hvori det normalt ikke indgår (Dale, 2014). Herved forsøger de at opildne brugeren eller medarbejderen til at benytte genstanden mere, gennem en sjov eller udfordrende interaktion (Dale, 2014). Det kan også være mere simple forhold, hvor et firma ønsker at modtage besvarelse på en række spørgsmål. Her kan de sætte en belønning ud til kunden, som tak for besvarelse (Dale, 2014). Ifølge (Dale, 2014) kan teorien bag Gamification anskues i tre overordnede emner: *Trigger*, *ability* og *motivation*, og når den bruges korrekt, kan den blandt andet engagerende, og direkte læringsfremmende. Især storytelling spiller ifølge (Dale, 2014) en vigtig rolle i Gamification principperne, fordi de leverer en kontekst hvori der også ligger både udfordring, konsekvens af handling, nysgerrighed, problemløsning, og ikke mindst en følelse af sejr. (Dale, 2014).

Sidestiller man principperne bag Gamification med spejderarbejdet, erfarer man at flere af elementerne allerede indgår i det daglige arbejde i naturen. At påbegynde et nyt forløb skal dermed ses som påbegyndelsen af en ny storyline, hvori elementerne udfordring (De står i en ny situation), læring (de skal adoptere til denne situation), og achievements (duelighedstegn når forløbet er overstået) indgår. De motiverende faktorer: *express*, *compete*, *explore* og *collaborate*, er ligeledes til stede, i det spejderne arbejder i patruljer (grupper), og undersøger, og samarbejder imod en fuldførelse af forløbet. Sommetider kræver det *competition* med andre spejdergrupper eller patruljer, i forbindelse med løb, og i andre sammenhænge indgår elementet *expression* i deres udtryk til hinanden og til samfundet som helhed.

Etablering af design elementer

På baggrund af ovenstående analyse af hvad et praktisk design er, samt hvordan brugere kan blive motiveret til at lære igennem en interaktiv platform, er projektet klar til at etablere de enkelte dele, der skal ende med at udgøre elementerne i det endelige koncept.

Etableringen af de korrekte delelementer (requirements) i forhold til brugernes interaktion med platformen i dette tidlige stadie af processen er vigtig, da disse danner grundlaget for den resterende udvikling imod et færdigt koncept. Bliver de forkerte delelementer alligevel fastlagt, vil det være meget ressourcekrævende at ændre dem efter lanceringen af produktet. Tegningen nedenfor illustrerer hvad der kan gå galt, hvis delelementerne ikke er tydeligt afklaret (Preece, Rogers, et al., 2015). (Se figur 8)



Figur 8: Misunderstanding in product requirements (Preece, Rogers, et al., 2015)

På baggrund af den viden projektet indtil nu har tilegnet sig, opstilles hermed kriterier for de delelementer, arbejdet med det videre koncept skal bygges op omkring. For hvert delelement, beskrives ligeledes ræsonnement for beslutningen.

- **En digital platform til brugergenereret indhold, hvor brugerne kan inspirere hinanden.**

Som det fremgik af interview med Benedikte Marie Kaalund, Generalsekretær i DDS, delte flere spejdere allerede applikationer og viden om IT med hinanden, når de afholdt spejderrelaterede kurser. Vi må derfor antage at en del af spejderarbejdet er at dele viden og være der for hinanden. Denne hypotese blev understøttet af observationsstudiet, foretaget i Blårævene spejdergruppe, hvor spejderne gennem diskussion og deling af egne erfaringer med it, forsøgte at opnå større viden om sociale medier.

Gennem en platform som spejderne selv kan udvikle til materiale til, får de i første omgang en sandkasse, hvor de har mulighed for at øve sig i det kommunikative under eget ansvar. Spejderne får også mulighed for at give hinanden gode råd, så de spejdere der har arbejdet mest med et område, i praktisk sammenhæng bliver ledere for de nye inden for området.

Dette stemmer overens med spejderbevægelsen hvis værdigrundlag blandt andet består af udtrykke "børn leder børn"(Dds.dk, n.d.)

- **En digital database for inspiration for spejderarbejdet**

En af de ting der stod klart i undersøgelsen af spejderarbejdet, var at spejdernes kartotek over nyheder, mærker, ideer og øvelser var placeret mange forskellige steder, og kendte man ikke spejdergruppen, ville det være svært at navigere rundt heri. Derudover findes der ikke nogen guide til hvilke forløb spejderne synes er spændende, udfordrende, eller lærerige. Denne viden er forbeholdt de grupper med gamle ledere iblandt sig.

Ved at oprette en digital database, vil man derfor kunne videns dele på tværs af spejderkorpset. Dette anses derfor som *praktisk* i læringssammenhæng.

- **En digital platform, som brugerne kan tage med sig, og tilgå selvom de er på lejre.**

Som det fremgik af interview med gruppelederen Elin Danielsen fra Blårævene gruppe, benyttes mobiltelefonen og computeren i dagligdagen Når hun beskæftiger sig med spejderarbejdet i naturen, foregår det gennem apps på mobiltelefonen. Her støder vi ind i et nyt problem i mængden af apps man har plads til på sin telefon. Det vil derfor anses som *praktisk* hvis de basisredskaber spejderbevægelsen benytter sig af, var tilgængelig til mobiltelefon gennem applikationen.

- **En digital platform hvori brugerne kan blive samfundsorienterede, og skabe deres egen identitet.**

En måde at gøre en platform *sjov og interessant* for spejderne at operere i, er ved hjælp af Gamification, som det fremgik tidligere i rapporten. I dette projekt, er det tænkt som del af platformsdesignet, hvor ledere og spejdere gennem kurser og materiale, de laver til appen, kan optjene mærker og duelighedstegn, på samme måde som hvis de tog dem til et normalt spejdermøde.

Disse seks punkter skal koges yderligere ned i applikationen til fire kategorier (*Redskaber, videoer, forløb og bruger*) som er synlige i applikationen. Dette gøres ud fra princippet om "Keep it simple" (Cooper, 2014). I denne bog argumenterer Cooper at designet skal holdes så simpelt som muligt, fordi der er meget lidt plads i designet af applikationer. Derfor anbefaler (Cooper, 2014), at designeren holder applikationslayoutet så simpelt som muligt, hvorved brugerens finmotoriske brug bliver begrænset, grundet større knapper i layoutetvinduet.

Delkonklusion på Scope laget

I Scope laget, blev det endelig fastlagt at konceptet ender ud i en mobilapplikation som digital platform

Dette kapitel præsenterede desuden teorier som havde til formål at præsentere metoder til at få brugerne i spejdergruppen, til aktivt at benytte en applikation, når konceptet er færdigudviklet, gennem principperne for Gamification.

Som konsekvens af konceptplatformsvalg, er der en del delelementer, som er blevet sorteret fra efter den initierende idfase, i det disse elementer enten ikke kunne forsvares i designet, eller som det blev vurderet, ville forvirre brugeren i det endelige design ud fra princippet, "*Keep it simple*" (Cooper, 2014).

Blandt disse er:

- Bålmad
Det vurderes ikke som et spejderrelevant redskab specifikt at kunne lave bålmad, hvorfor denne feature er udeladt
- Galleri
Da appen er beregnet til at kunne fordre kommunikation på tværs af landet blandt mere end én gruppe, vurderes det at galleriet hurtigt ville flyde over med billeder, og det ville være svært at gå tilbage og finde gamle.. Derudover er funktionen "videoer" allerede en del af de udvalgte delelementer som er valgt til det endelige konceptdesign

Disse er gemt som designelementer, i forhold til kommende iterationer igennem test, hvori disse elementer kan blive relevante på ny.

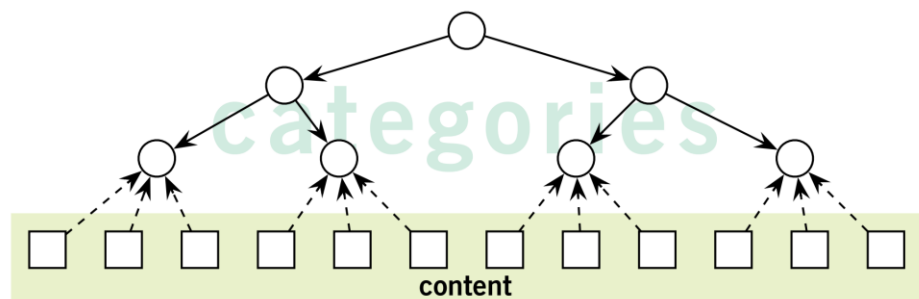
Structure

Vi er nu kommet op i tredje lag i Garrets designmetodiske model, efter at have behandlet de to foregående Scope og Structure. I dette afsnit, søger projektet at definere og udspecificere applikationens informationsstruktur.

Informations arkitektur kan ifølge (Brinck, Wood, & Gergle D, 2002) defineres som strukturen af den digitale platform, og sidernes forhold til hinanden. Det er med andre ord denne teori der bestemmer hvordan de forskellige elementer er opstillet i det endelige design, og interaktionen imellem siderne, men også hvordan brugerne cognitivt forstår informationen på hjemmesiden, og dermed den hjælp der gør de kan finde rundt på siderne (Brinck et al., 2002).

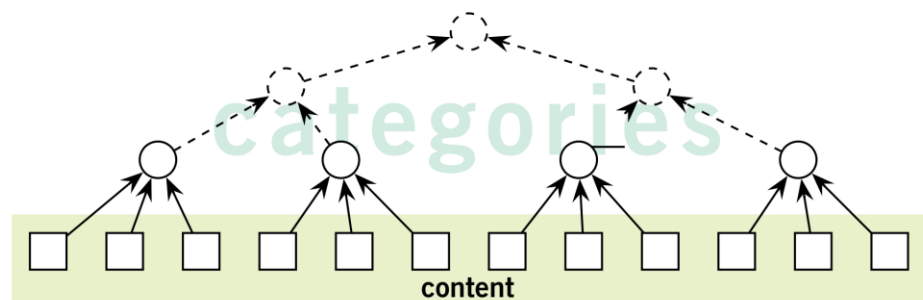
(Garrett, 2011) behandler to måder at eksemplificere informations arkituren på. En metode der i bogen kaldes *top-down* (figur 9), og *bottom-up* (figur 10). Begge metoder har til formål at organisere forholdet mellem siderne på et website. Måden de to metoder kategoriserer undersiderne i arkituren er dog anderledes (Garrett, 2011). Hvor top-Down kategoriserer undersiderne i et efter hvilke del-elementer der blev ført videre fra Strategy laget, analyserer Bottom-up metoden hver underside som en funktion i sig selv, og kategoriserer dem op efter i underpunkter (Garrett, 2011).

A top-down architectural approach is driven by considerations from the strategy plane.



Figur 9: Top-down information architecture (Garrett, 2011).

A bottom-up architectural approach is driven by considerations from the scope plane.



Figur 10: Bottom-up information architecture (Garrett, 2011)

Top-down tilgangen til informations arkitektur er mere fleksibel i sin måde at organisere delementerne på, da det er designeren der har organiseret elementerne ud fra dennes synspunkt. Derfor er det også nemmere at tilføje elementer til denne struktur, hvis det senere ønskes. Bottom-up er derimod dybdeanalyseret i funktionerne, og bindeleddet mellem

delelementerne meget stærkt. Derfor er det også sværere at implementere nye delelementer i denne arkitekturtilgang (Garrett, 2011).

Delkonklusion på Structure

Der er valgt at benytte Top-down strukturen i dette projekt, i det den giver i større grad mulighed for at udvide kategorierne i konceptet senere, hvis behovet skulle opstå. Havde vi benyttet os af Bottom-up, havde vi muligvis endt ud med et koncept, hvor bindeleddet mellem delelementerne var stærkere, fordi hver overbygning baseres på funktionen af den foregående, hvilket også var begrundelsen af det aktive fravalg af denne struktur.

Skeleton

Til at undersøge hvor HCI kan bidrage til koblingen mellem bruger og system i udviklingen af en applikation i spejderarbejdet, har jeg valgt at undersøge Human-computer Interaction som en metoderamme (Rosenstand, 2011). Jeg vil derfor i skeleton undersøge hvordan man kan udforme designet så det bliver interagerende med afsæt i *Interactiondesign* (Preece, Sharp, et al., 2015), og lave en samlet definition for usability, og hvordan man kan styrke brugeroplevelsen i applikationen herved.

Brugeroplevelsen

I forklaringen på hvad en brugeroplevelse er, skriver (Preece, Rogers, et al., 2015)

"...it is about how people feel about a product and their pleasure and satisfaction when using it". (Preece, Rogers, et al., 2015)

Brugeroplevelsen er altså med andre ord, hvordan brugeren oplever interaktionen med systemet, og de følelser brugeren får når de benytter sig af systemet. Det kan være alt fra et drej på en knap, lyden af et klik eller følelsen af et mobiltelefoncover, og oplevelsen kan spænde fra en overordnet positiv til en sensuel oplevelse.

For at give et bedre overblik over hvad brugeroplevelsen rummer, deler (Preece, Rogers, et al., 2015) den derfor op i fire kategorier:

Den sensuelle tråd.

Dette er de stimulative følelser man kan mærke når man interagerer med en enhed. Det er foreksempel vibrationer ved tryk på en knap eller lignende. (Preece, Rogers, et al., 2015)

Den emotionelle tråd

Denne del dækker over de følelser brugeren forbinder med situationen de befinder sig i. Foreksempel når personer bliver vrede over en computer ikke virker som den skal. (Preece, Rogers, et al., 2015)

Den kompositionelle tråd,

Denne del dækker over historien som bliver udfoldet som oplevelsen finder sted, og hvordan personen oplever denne. Et eksempel når man handler på nettet. Er det nemt at

finde det tøj man vil købe, og komme ud gennem kassen kan det være en god oplevelse, men er systemet dårligt designet, bliver den dårlig. (Preece, Rogers, et al., 2015)

Den spacio-temporal tråd.

Denne tråd dækker over vores forhold til tid i momentet interaktionen finder sted. Går tiden fx hurtig eller langsom? (Preece, Rogers, et al., 2015)

Vi ved altså ud fra afdækningen af begrebet brugeroplevelse, at det er en sammensætning af tid, historien, følelsen, og de sensoriske input, der udgør brugeroplevelsen, og afhængig af i hvilken grad, om det er en dårlig eller god brugeroplevelse fokuspersonen får.

Usability.

Usability bliver af (Preece, Rogers, et al., 2015) beskrevet som et redskab det bruges sammen med interaktive produkter for at sikre disse er lettere, mere effektive, og bedre at benytte for brugeren i interaktionen.

Ifølge (Preece, Rogers, et al., 2015) består usabilitydesign af seks delelementer som hver går ind og arbejder med en del af brugeroplevelsen. Derved har designeren mulighed for at opnå indsigt i, hvordan et system kan tilpasses de designkriterier, som er opstillet for systemet. Disse er: *Effectiveness, Efficiency, Safety, Utility, Learnability og Memorability*. Målingen af usability sker ofte gennem spørgsmål der bliver stillet, med det formål at vurdere hvor godt det er lykkedes at implementere principperne om usability i udviklingen af konceptet(Preece, Rogers, et al., 2015).

Effectiveness: Et overordnet kriterie at måle systemet på, og dækker blandt andet over hvor godt systemet er at udføre den handling det er udviklet til. Det kunne foreksempel være til at handle i, lære fra eller arbejde med(Preece, Rogers, et al., 2015). For dette projekt udfolder det sig i:

- Det skal være intuitivt og logisk at gå til, uanset tidligere erfaring.
- Det skal være nemt at overskue mulighederne i.

Efficiency: Refererer til i hvor høj grad det er muligt for brugerne at udføre opgaverne de er stillet, ud fra brugen af systemet. Dette kan eksempelvis måles i antallet af klik brugeren skal foretage for at løse en opgave, eller mængden af tid det tager at udføre handlingen(Preece, Rogers, et al., 2015).

- Knapperne er nemme at trykke på, og teksterne nemme at læse.
- Opdelingen af menupunkter skal være logisk opstillet for brugeren.

Safety: Omhandler sikkerheden for brugeren af produktet, og beskyttelse af brugeren hvis de kommer i fare. Det kan også omhandle risikoen for at komme til at trykke på en forkert knap ved et uheld, ved at denne er placeret dårligt i forhold til designet på applikationen. En anden sikkerhedsforanstaltning kunne være ved hjælp af dialogbokse, som konfirmerede brugerens valg ved kritiske beslutninger. Et andet aspekt er muligheden for at annullere, hvis man først har i gangsat processen(Preece, Rogers, et al., 2015).

- Systemet skal give en advarsel hvis brugeren er ved at starte en optagelse.
- Det skal være muligt at fortryde sletningen af en konto op til 24t efter.

- Advarslerne skal være tydelige for brugeren.

Utility: Omhandler hvilke funktioner systemet tilbyder brugeren. Er det muligt at løse de stillede opgaver med de funktioner brugeren har til rådighed? Har brugeren alle de funktioner til rådighed han eller hun ønsker til at løse opgaverne? (Preece, Rogers, et al., 2015)

- Systemet skal være fleksibelt og tilpasse sig brugerens behov.

Learnability: Angiver hvor nemt systemet er at lære, og sætte sig ind i. De fleste hverdagsprodukter, ønsker brugerne normalt at kunne benytte sig af med det samme uden komplicerede instruktionsbøger inden systemet kan tages i brug. Dette er vigtigt i forhold til projektets koncept, da dette er tiltænkt som redskab der skal kunne bruges på ikke daglig, så ugentligt basis. Det er derfor nødvendigt at det ikke er nødvendigt med en lang indlærings proces forud for, hver gang (Preece, Rogers, et al., 2015).

- Titlen og ikonet for menupunkterne skal være udformet så brugerne ved hvad de står for uden yderligere forklaring.

Memorability: Omhandler hvor let det er at huske systemet. Det er især vigtigt hvis der går længere tid mellem konceptet bliver brugt. Ting der kan bidrage positivt til Memorability er mere forståelige ikoner, genveje, eller bedre forklaringer på tekster (Preece, Rogers, et al., 2015)

- Systemets layout skal være designet på en let og overskuelig måde, så brugerne kan huske det næste gang de benytter det.

De opsatte designkriterier som projektet har tilegnet sig gennem dette afsnit, vil blive benyttet i udviklingen af et interaktivt digitalt koncept, herunder en mobilapplikation som tidligere nævnt i projektet.

Delkonklusion på skeleton:

I dette lag undersøgte projektet, hvordan et digitalt interaktivt koncept kunne gøre brug af HCI til at styrke brugernes, herunder spejdernes, interaktion med systemet, og påvirke deres brugeroplevelse i en positiv retning. Projektet valgte på den baggrund at inddrage Usability teori, for at have adgang til rettesnor, der kunne benyttes til at verificere de valg der blev truffet i udviklingen imod det færdige koncept.

I forhold til Buxtons reviderede designfunnel, som blev præsenteret i starten af analysen, er vi dermed nået til den sidste konvergering, og har udvalgt de designmæssige elementer. Det er derfor kun selve designet der mangler at blive udført, hvilket bringer os videre til 5 lag;

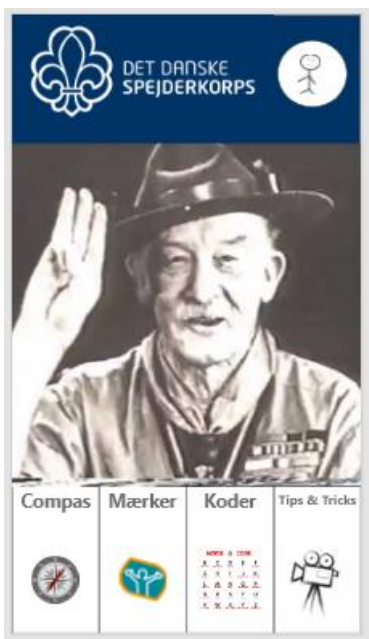
Surface

Det er i dette lag det endelige design af konceptet konkretiseres og udvikles på baggrund af den viden, og de tidligere erfaringer vi har gjort os i de fem lag. På baggrund af designet af konceptet, kan applikationen så videreudvikles til en prototype. Designet vil basere sig

på de tidligere lags erfaringer, herunder Usability teori, og komme til udtryk gennem mockups med dertilhørende tekst.

Designet af første udkast af applikationen er blevet holdt så minimalistisk som muligt, samtidig med at det overholdt alle de kravspecifikationer som der gennem rapporten er blevet stillet. Rapporten vil nedenfor gennemgå skærmene enkeltvis, og undervejs være en forklaring af nogle af de tanker der ligger bag.

Start skærm.



Figur 12: Startskærm



Figur 11: Menu for kompas

¹ Kilder for materiale til design:

Adobe.com

<https://dds.dk>

https://www.123rf.com/photo_55657014_stock-vector-morse-code-alphabet-vector-.html

http://bestfoto.dk/videoproduktion/videokamera_cartoon/ <https://dds.dk>

Når man åbner applikationen på smartphone, vil figur 11 være det første billede der møder en. Billedet i midten er valgt for at give brugeren en følelse af at være velkommen, men har ikke nogen egentlig praktisk funktion. Ovenover billederne er logoet for det danske spejderkorps, og til højre for det er et billede af spejderen. Såfremt systemet ikke har et billede af spejderen, vil en placeholder figurere her, som som det også fremgår af figuren.

Under billedet af Baden-Powell, er fire menuer som spejderlederen eller spejderen kan trykke sig ind på. Disse er "Kompass", "mærker", "koder, og "Tips og tricks"

Menuerne ovenfor og nedenfor billedet i midten går igen gennem alle menupunkter i appen. Brugeren af appen vil derfor ikke føle sig forvirret over et menupunkt pludselig er forsvundet, eller have besvær ved at finde det gennem en *drop down* menu.

Hvis brugeren klikker på første menupunkt i appen, så vil han eller hun komme til kompasset, som er det første menupunkt. Det har ikke til formål at vise andet end kompasnålen der peger mod nord ved hjælp af telefonens gps forbindelse, og derfor er det også ganske ukompliceret at gå til, for den nye bruger af appen. Denne bruger risikerer derved ikke at blive skræmt væk.

Det næste menupunkt er Mærker. Her er det tiltænkt at en komplet kategori af DDS-spejderbevægelse mærker skal være synlige (se figur 13). Det skal ikke forstås som at brugerne af denne app, ikke må få lov til at benytte sig af mærkeforløb der foregår uden for DDS regi, men derimod som en bekræftelse af, at det er en applikation målrettet DDS.

Næste kategori igen er Koder (figur 14). I første iteration af konceptmodellen, har jeg kun medtaget morsealfabetet, samt to felter til oversættelse af dansk til morsekode, eller fra morsekode til dansk. Hvis senere koncept- test viser sig, at bekræfte hypotesen om at kode bør have en plads i appen, og at denne er brugbar for brugerne, vil man kunne udvide applikationen med flere muligheder inden for dette felt, afhængig af den data man ville få ind fra respondenterne.

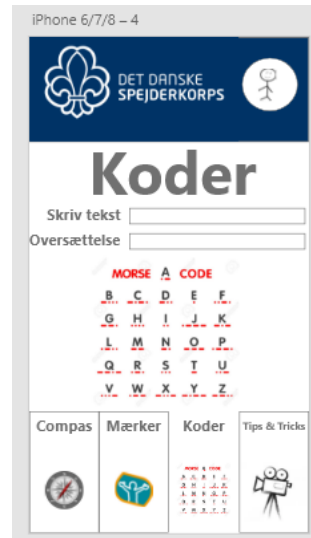
Den næst-sidste kategori man kan tilgå gennem applikationen er "Tips og Tricks". Denne kategori er beregnet til vidensdeling på tværs af korpset. Har man foreksempel selv viden om hvordan man laver bål uden tændstikker, kan man optage en videoinstruktion for hvordan man gør det. Man kan også vælge at tilgå de allerede eksisterende videoer der ligger gemt i kartoteket. Ligesom ved kodekategorien, er denne simplificeret til det

ekstreme som konsekvens af første iteration af det endelige konceptdesign, og vil kunne udvikles, såfremt data bekræfter behovet for denne kategori ved senere test.

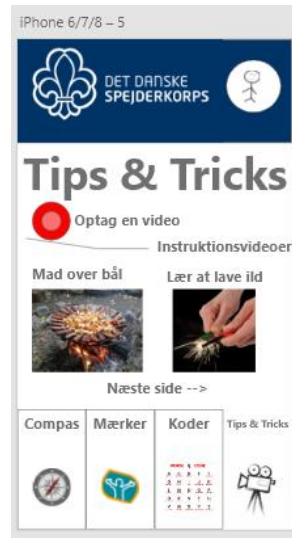
Den sidste kategori er brugerprofilen for brugeren for appen. Her kan brugeren følge med i hvilke duelighedstegn eller forløbsmærker vedkommende har optjent, samt se sit profilbillede. Det er tænkt ind i dette design, at data skal synkroniseres med DDS. Medlemsdatabase, hvori alle medlemmer har en profil og et login.



Figur 15: Menu for mærker



Figur 14: menu for kodesprog



Figur 16: menu for videoarkiv



Figur 13: Menu for profil

Konceptet som interaktiv model kan tilgås her: <https://xd.adobe.com/view/6f7411fc-5c25-4172-b384-7a92af286f53-3a27/>

Refleksion

På baggrund af det endelige design som er præsenteret ovenfor, indgår elementerne som er præsenteret i (Garrett, 2011)'s fem lag. Usability og Brugeroplevelse er desuden tænkt ind i applikationsdesignet.

Del 6: Konklusion

I dette kapitel, vil rapporten samle op på , og konkludere på den viden og de resultater som projektet har tilegnet sig igennem projektarbejdet. Projektet har gennem hele forløbet haft en metodisk, teoretisk, og analytisk tilgang til projektet. Det betyder, at jeg nu har muligheden for at besvare problemsformuleringen, som blev fastsat i starten af dette projekt:

Hvordan kan man motivere spejderlederne til at benytte nye digitale medier i det daglige spejderarbejde.

For at besvare problemstillingen, har vi opstillet følgende underspørgsmål:

- Hvordan passer moderne teknologi ind i spejderbevægelsens arbejdsgang?
- Hvordan kan en moderne digital platform til bidrage til det traditionelle spejdarbejde?

Gennem hele projektet, har Jesse James Garrets User experience udviklingsmodel fungeret som rammeværktøj, i forhold til at kunne bevæge sig fra et hypotetisk, abstrakt udgangspunkt til en konkretiseret systembeskrivelse, og visuelt koncept.

For at kunne besvare det første spørgsmål, var projektet nødt til at undersøge eksisterende praksis inden for spejdarbejdet, for at etablere en fælles forståelse mellem spejdere og forsker om hvad spejdarbejdet var. Denne undersøgelse blev foretaget som en passiv direkte observation, hvor forskeren sat i rummet, og tog noter mens personen observerede spejderne afholde et møde. Herved fik forskeren kendskab til mødepraksis ved blævene, men i kraft af de lukkede spørgsmål om standartpraksis, opstod der nye. Disse blev efterfølgende besvaret i et kvalitativt telefoninterview, imellem forsker og gruppeleder hos 6. Gruppe blårævene, og efterfølgende interview med generalsekretæren, Benedikte Marie Kaalund.

Gennem dataindsamlingen, kom det frem, at moderne digital teknologi passer ind i spejderbevægelsen gennem praktiske redskaber. Det er altså ofte når spejderne har for ekstra videns generering, at de benytter sig af mobiltelefoner og it. Spejderbevægelsen har stadig meget fokus på natur og samfundssynet, men de er bevidste om at de er nødt til at følge med tiden.

Det andet spørgsmål lyder:

”Hvordan kan en moderne digital platform til bidrage til det traditionelle spejdarbejde?”

Her var der flere ting der spillede ind. Det var blandt andet nødvendigt at undersøge nogle af de fænomener der definerer en moderne digital platform. Som følge heraf indragede projektet princippet bag gamification, usability, user experience og Interaction design, som tidstypiske principper der definerer moderne design. Da platformen allerede er udvalgt ud fra tidligere problemstilling, vil det ikke være muligt at gøre mere, før en test og efterfølgende evaluering af konceptet er blevet udført.

Del 7: Diskussion

I dette kapitel, vil rapporten tage fat i nogle af de problemstillinger projektet er støt på undervejs i arbejdet med spejderne som en bevægelse.

Blårævene – 6. Gruppe Aalborg.

En del af de problemer jeg fra projektets start havde forventet at finde, men som udeblev skyldes formentlig gruppen jeg havde valgt som eksemplarisk case. Som tidligere beskrevet, var de valgt ud fra et ønske om at gruppen var på internettet. Det kom imidlertid bag på mig, hvor *meget* de var på nettet. Som det fremgik af observationen af

spejdermødet, havde lederen som stod for undervisningen af de unge aktivt været uden for DDS officielle kilder (red: DDS havde ikke nogle forløb direkte rettet mod teknologi før de nye mærker blev lanceret September 2018) for at finde et forløb om sociale medier og billedkomposition de unge kunne starte. Jeg har siden de empiriske indsamlinger desuden holdt øje med de personer jeg gennem empirien fik kendskab til gennem korpsets nyhedsbreve og sociale medier, og kan se en høj aktivitet i særligt denne gruppe online, på trods af deres størrelse.

Empiri.

En anden ting som kan have påvirket projektets fund, er at der kun er udført to interviews, og ét observationsstudie. Heraf er et af disse interviews foregået over e-mail, og har dataindsamlingen har derfor ikke været så effektivt, som hvis den var foregået over telefon eller ansigt til ansigt, som den var planlagt. Projektet stødte således ind i det ene problem efter det andet i forbindelse med dataindsamlingen. Interviewpersoner overholdt ikke aftaler, gruppen jeg brugte som case tog væk hele sommerferien ... Set fra et forskningsmæssigt, analytisk synspunkt efterfølgende, burde forskeren, og dermed projektet på baggrund af disse erfaringer, have fundet en anden case at arbejde videre med, optimalt set.

Test:

Konceptet er lavet ud fra teorier som er funderet i den pragmatiske og hermaneutiske metode, og strukturen for projektet er lagt ud fra Garrets fem lags model, og buxtons design funnel. Der er dog aldrig blevet foretaget en verifikation gennem test af brugergruppen om de hypoteser der blev sat op vedrørende endelig koncept, eller de UX og useabilitiprincipper der blev sat op i løbet af skeleton afsnittet i Jesse James Garrets fem lags model, var korrekte.

Del 8: Perspektivering

I dette kapitel vil jeg komme ind på nogle af de perspektiver jeg ser fremadrettet for projektet, samt de u-udfordrede muligheder dette segment befordrer.

Test:

Fremadrettet, ville det være en fordel at teste hypoteserne omkring tilblivelsen af konceptet af. Hjælper det spejderlederne i deres daglige? Har det sin berettigelse i spejderarbejdet? og holder designet ud fra de designprincipper, som blev fastlagt i Jesse James Garrets 5 lags model? Til dette formål, er der især to testtyper som vil være relevant at gøre nytte af. Lo-Fi (low Fidelity) testen og Hi-Fi Testen.

Lo-Fi testen er en test hvor du tester på det basale koncept, som kun er defineret i tegninger eller skitser, og du leger dig derved til systemets funktion. Det er her konceptets nuværende form, ville fungere til. Den anden type er Hi-Fi, (High-Fidelity) testen. Denne er

kendetegnet ved at det er en hel, eller delvis fungerende prototype som man tester imod. Ved udførelsen af en af disse test, vil hypoteserne der ligger til grund for konceptudviklingen kunne verificeres, eller falsificeres.

Facebook: "Live fra felten"

Efter at have gennemgået Jesse James Garrats fem trin, og erfaret at en "live" feedoptagelse som spejderne kunne kommentere på, blev jeg en del af gruppen "live fra felten" på Facebook.

Denne gruppe har til formål at samle alle naturinteresserede amatørformidlere, og gennem "live" formidlingen, skabe et videns fællesskab af passionerede mennesker med interesse for naturen.

Fører man det over på konceptet som designkriterierne beskriver i Jesse James Garret 5 lag, går mange af de samme ting igen. Blandt andet er "live optagelser" for offentlig skue på Facebook under kategorien "at udvikle unge til ansvarlige samfundsborgere", gruppen bag live fra felten "fællesskabet og 'vennerne'", kommentarerne på livevideoerne "kritik og hjælp til udvikling", og videoerne der lægges op af unge derinde "ledelse af unge". Derved har facebook gruppen adopteret en del af de værdier, der normalt anses som spejderbevægelsens

Adoption af spejderappideen af DDS korpsbevægelse.

Det danske spejderkorps har etableret et IT-netværk der består af et værktøj der hedder gruppeweb, hvor grupperne kan etablere deres egen hjemmeside, et medlemssystem hvor medlemmerne kan gå ind og se deres kontigentopkrævning, skrive til korpset, og finde nyheder i medlemsbladet. Alligevel er den eneste mobilapplikation som spejderbevægelsen i danmark har udgivet "WoopAppen".

Kort for at opsummere, så fungerer woop-Appen som et orienteringsløb, hvor man kan sætte poster op inde i byen og bruge dem til at afholde et løb efter. Flere brugere melder imidlertid om manglende funktioner jf. Google Play, og direkte bugs i appen. Ved egen afprøvning af appen, var der desuden ikke nogen formidling i o-løbs delen der fordrede til at man benytter den i samarbejde med andre, og man kan derfor lige så godt benytte den som individuel person. Herved forsvinder relevansen for spejderarbejdet.

Business Model Canvas

Der kan argumenteres for at der i starten af projektperioden skulle have været udarbejdet en business model Canvas. Udformningen af denne type, kan argumenteres for, med at spejderbevægelsen DDS i mange henseender driver en forretning, og derfor kan anskues som en.

Værdierne vil derfor være overført som følger:

Kunderværdi: Hvad sælger du.

Her "Sælger" DDS servicen, oplevelsen, til spejderne som får kammerater, og en oplevelse for livet.

Hvem køber din ydelse:

Her er der flere der kunne spille ind i besvarelsen. Dels "køber" spejderne på sin vis ydelsen at "gå til spejder". Samtidig så er indtjening til store ture udenfor spejderhuset baseret på arbejde uden gruppen, hvor større firmaer "køber" arbejdskraften. Det kan være Nordjyske, som har brug for at få delt reklamer ud i en periode, Roblon som skal have snittet vakum pakker op, m.fl.

Aktiviteter: Hvad laver din virksomhed?

I dette segment, er det igen spejderarbejdet der er i fokus. De står for oprydning og naturpleje, fællesskab og engagement.

Resourcer: Hvem består din virksomhed af?

Spejdere og spejderledere

Kunderelation: Hvordan er dit forhold til kunderne?

Dem der betaler spejdernes kontigent, og dermed for "servicen" spejderlederne leverer når de passer spejderne hver tirsdag aften, er forældrene. Da det ofte er deres børn der er tale om, har langt de fleste et godt forhold til spejderlederen, da det er dem der står for pasningen af barnet.

Kanaler; Hvordan kommer du ud til kunden

Her ville svaret efter undertegnedes erfaring være gennem skolen, da det ofte er i de helt små klasser spejderne begynder.

Indtægter: Hvordan tjener du penge?

Kontigent til spejderforeningen, samt eksterne job

Omkostninger: hvilke omkostninger er der?

Omkostningerne består af spejderaktiviteterne for spejderbørnene, husleje, og raftekøb.

Som det fremgår af ovenstående skitsering, kan spejderbevægelsen sættes ind i en Business Canvas model, og det kan argumenteres om dette burde være gjort i projektets indledende fase, for at eliminere nogle af de tvivlsspørgsmål, det har foresaget.

Litteraturliste

5P3JD3R – Mærk Mig. (n.d.). Retrieved September 12, 2018, from <https://maerkmig.dk/products/5p3jd3r>

Aaberg, M. (2017). Populært at være spejder: Folk står på venteliste i større byer | Midt- og Vestjylland | DR. Retrieved September 15, 2018, from <https://www.dr.dk/nyheder/regionale/midtvest/populaert-vaere-spejder-folk-staar-paa-venteliste-i-stoerre-byer>

Anderson, S. P. (2011). *Seductive interaction design : creating playful, fun, and effective user experiences /*

Stephen P. Anderson. (S. P. Anderson, Ed.). Berkeley, Calif. : New Riders.

Benyon, D. (2014). *Designing interactive systems A comprehensive guide to HCI and interaction design*. Citeseer (3rd ed.).

biodiversitet.nu. (2015). Projekt Biodiversitet Nu. Retrieved September 19, 2018, from <http://www.biodiversitet.nu/>

Birkler, J. (2006). *Videnskabsteori*.

Brinck, T., Wood, D., & Gergle D, S. (2002). *Usability for the Web : Designing Web Sites that Work*. London: Morgan Kaufmann.

Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2015). *Kvalitative Metoder*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Bryman, A. (2016). *Social research methods / Alan Bryman*. (A. Bryman, Ed.) (5. edition). Oxford : Oxford University Press.

Buxton, B. (2007). *Sketching User Experiences: getting the design right and the right design*.

Cooper, A. (2014). *About Face : The Essentials of Interaction Design*. Indianapolis, Ind: Wiley. Retrieved from <http://site.ebrary.com/lib/aalborguniv/Doc?id=10905952>

Dale, S. (2014). Gamification: Making work fun, or making fun of work? *Business Information Review*, 31(2), 82–90. <https://doi.org/10.1177/0266382114538350>

Dalsgaard, P. (2014). *Pragmatism and Design Thinking*. Retrieved from www.ijdesign.org

dds.dk. (n.d.). knob | Spejder.dk. Retrieved May 16, 2018, from <https://spejder.dk/tag/knob>

dds.dk. (2018). Mærkeunivers. Retrieved September 16, 2018, from <https://dds.dk/maerker>

Dds.dk. (n.d.). Den nye udviklingsplan | Spejder.dk. Retrieved September 19, 2018, from <https://spejder.dk/spejdernews/den-nye-udviklingsplan>

dst.dk. (2017). Mobilen er den fortrukne enhed til Internetadgang. *It-Anvendelse i Befolkningen*, 250(Uddannelse og viden), 2. Retrieved from <https://www.dst.dk/Site/Dst/Udgivelser/nyt/GetPdf.aspx?cid=24235>

Flyvbjerg. (2018). Aalborg Universitet Five Misunderstandings About Case-Study Research, 17. <https://doi.org/10.1177/1077800405284363>

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond / written and illustrated by Jesse James Garrett. The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond* (2nd ed). Berkeley, Calif: New Riders.

Hansen, M. S. (2017). Spejderkorps oplever stor medlemsvækst - Kristeligt Dagblad. Retrieved September 15, 2018, from <https://www.kristeligt-dagblad.dk/danmark/spejderkorps-oplever-stor-medlemsvaekst>

Jensen, H. A. R., Davidsen, M., Ekholm, O., & Christensen, A. I. (2018). *DANSKERNES SUNDHED*. Retrieved from www.sst.dk

Konnerup, L. D., & Simonsen, B. (2010). *Undersøgelse om årsager til frafald i spejderbevægelsen Notat*. Retrieved from https://www.cefu.dk/media/201886/undersogelse_om_aarsag_til_frafald_i_spejderbevægelsen_2010.pdf

- Maul, P. (2017). Medlemsudvikling: Se tendenserne | Det Danske Spejderkorps. Retrieved May 16, 2018, from <https://dds.dk/artikel/medlemsudvikling-se-tendenserne>
- Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H., & Rogers, Y. (2015). Interaction design: Beyond human-computer Interaction. *Design*, 18(1), 584. [https://doi.org/10.1016/S0010-4485\(86\)80021-5](https://doi.org/10.1016/S0010-4485(86)80021-5)
- Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2015). *Interaction design: Beyond human-computer Interaction*. (4th ed.). Wiley. [https://doi.org/10.1016/S0010-4485\(86\)80021-5](https://doi.org/10.1016/S0010-4485(86)80021-5)
- Rasmussen, J. (2018). Nye spejdermærker på vej | Det Danske Spejderkorps. Retrieved September 16, 2018, from <https://dds.dk/artikel/nye-spejdermaerker-pa-vej>
- Ringdal, J. C., & Koed, T. (2016). *ESPORT*. Retrieved from <https://www.ft.dk/samling/20161/almdel/kuu/bilag/78/1719568.pdf>
- Rosenstand, C. A. F. (2011). Kvarter Kvarter, 09, 211–222.
- spejderne.dk. (n.d.). Woop App - Spejderne. Retrieved May 16, 2018, from <https://spejderne.dk/projekter/woop/>
- statista. (2018). • Google Play Store: number of apps 2018 | Statistic. Retrieved September 16, 2018, from <https://www.statista.com/statistics/266210/number-of-available-applications-in-the-google-play-store/>
- Statista. (2018). • Apple App Store: number of available apps 2017 | Statistic. Retrieved September 16, 2018, from <https://www.statista.com/statistics/263795/number-of-available-apps-in-the-apple-app-store/>
- Svarrer, O. W. (2009). Unge gider ikke knob og bålsang - politiken.dk. Retrieved September 15, 2018, from <https://politiken.dk/forbrugogliv/livsstil/familieliv/art4821985/Unge-gider-ikke-knob-og-baalsang>
- Tassy, A. (2017). NYT: Brug af adskillige sociale medier hitter blandt unge - Danmarks Statistik. Retrieved May 16, 2018, from <https://www.dst.dk/da/Statistik/nyt/NytHtml?cid=28056>