

Projektplan

Målbeskrivelse

I dette projekt vil der blive undersøgt, hvordan computerspillet bliver formidlet på Glostrup Bibliotek, i forhold til at det ifølge biblioteksloven skal betragtes som et ligestillet medie.

Ud fra ovenstående vil der blive undersøgt, hvordan den virtuelle formidling af computerspil kan forbedres, hvilket danner grundlag for et forslag til en spilside til Glostrup Biblioteks hjemmeside.

Metodebeskrivelse

- *Arbejdsformer* – I samarbejde med stedets ansvarlige for hjemmesiden vil der blive arbejdet med det system, der bliver brugt, som er CMS. Vedkommende vil hjælpe med at sætte mig ind i CMS, så jeg selvstændigt kan arbejde videre med forslaget til spilsiden.
- *Undersøgelsesformer* – der vil blive kigget på stedets budgetter og regnskaber, for at få redegjort hvor mange økonomiske ressourcer, der er sat af og bliver brugt til indkøb af spil.
 - Desuden vil et kvalitativt interview med den spilansvarlige, hjælpe til at få et overblik over de menneskelige ressourcer, der bliver brugt, og hvad der kan forventes af dette i fremtiden. Også dennes ønsker til en spilside, vil her blive forsøgt afklaret.
 - Kvalitative interviews med en bruger og en ikke-bruger om ønsker til en spilside.
 - Skriftlige kilder – skal blandt andet være med til bestemme målgruppe, afklare computerspillet som medie og dets rolle på biblioteker og danne grundlag for udseende, opbygning og indhold på selve siden.
- *Rapporteringsformer* – Løbende snak med stedets kontaktpersoner og med vejleder.
- *Evalueringsformer* – Løbende evaluering og evt. usability test af siden 2-3 uger inden aflevering af produkt.

Ressourcer

Produktet vil blive lavet på stedet med dets eget system uden de store omkostninger.

Slutprodukt

- Et forslag til en spilside, der kan implementeres i Glostrup Biblioteks hjemmeside. Siden skal vise hvordan man virtuelt kan formidle de spil, brugeren kan låne i det fysiske bibliotek.
- Der vil blive forsøgt at lave en side, hvor brugeren nemt får et overblik over hvilke spil, biblioteket tilbyder, og til hvilken platform det hører til. I præsentationen af udbudte spil vil der blive forsøgt på at afdække så mange af brugerens informations- og navigeringsbehov som muligt, som f.eks:
 - Metadata, heri beskrivelse/abstract og aldersmærkning.
 - Direkte links til anmeldelser (danske og udenlandske).
 - Trailere (evt. implenteret på siden).
 - Hjælp til spil (walkthroughs).
 - Link til bestilling af spil.
- Yderligere idéer til siden:
 - Spilnyheder (evt. med en RSS-funktion man kan abonnere på) og kommende spil.
 - En guide til gratis onlinespil.
 - Brugeraktivitet, f.eks ved at give mulighed for at kommentere/anmelde.

Forventet effekt af projektet på projektstedet

Siden skal gerne kunne indgå på bibliotekets hjemmeside som stedet for formidlingen af spil ved projektafslutning. Hvis ikke dette er muligt, skal der gerne være basis for inspiration for fremtidig

formidling på hjemmesiden. Der sigtes imod, at siden desuden kan fungere som et slags skelet til fremtidig virtuel af andre medier på hjemmesiden. Desuden er det ønskeligt, at spilsiden kan leve videre efter projektafslutning, uden at der skal bruges alt for tunge ressourcer på den. Opdateringen af den skal derfor være overskuelig og ikke for tidskrævende.

Tidsplan

- Det meste af arbejdet med projektet vil foregå på selve stedet. Derfor vil en løbende dialog forekomme, hvor stedet holdes opdateret omkring projektets forløb.
- Ca 3 dage om ugen begyndende fra starten af oktober til slutningen af november.
 - Uge 40/41, planlægning og udførelse af interviews. Analysere budgetter og lignende.
 - Uge 41/42, oplæring i CMS og gå i gang med at lave siden.
 - Uge 45, søsætning af betaversion af spilsiden.
 - Uge 46/47, foretage målinger på siden. Tests af siden vha. testpersoner.
 - Uge 48/49, afslutning, præsentation og evaluering af siden.

Opfølgning

Præsentation af siden til stedet ved projektperiodens slutning senest den 1. december samt evaluering af resultatet.

Rettelser til den oprindelige projektplan

Ikke alt som der er sigtet efter er gået efter planen. Projektet blev lidt simplificeret og tidsplanen blev rykket en smule. Kvalitative interviews af brugere blev derfor droppet, ligesom tests med testpersoner blev det. Walkthroughs og gennemgang af budgetter blev også valgt fra, som beskrevet i rapporten.