



PROJEKTPLAN

Det Erhvervsrelaterede Projekt (DEP)

(skal udfyldes elektronisk)

1. Udfyldes af den studerende

Studerende Daniel Jacobsen
KU-mail qmd971@alumni.ku.dk

Virksomhed Guldborgsund-bibliotekerne	
Periode 1.2.2017-1.5.2017	Ugentlig arbejdstid (se vejledning) 18
1.a Målbeskrivelse (problemfelt og problemstilling) Analyse af bibliotekets muligheder for formidling af spil Analyse af og forslag til hvordan og hvilke faciliteter der skal til for at skabe optimale forhold for en god formidling af spil, fx. placering i biblioteksrummet, samt krav til software og hardware. Samt hvordan kan spil bruges i videns- og læringsformidling i biblioteket.	

**1.b Metodebeskrivelse (arbejdsform(er), undersøgelsesform(er), rapporteringsform(er),
evalueringsform(er))**

Arbejdsform:

Jeg er knyttet til projektstedet via studiejob og jeg har fast kontorplads på projektstedet. Dette giver mulighed for at arbejde under samme vilkår, samt kontakt til de andre bibliotekarer. Da projektet har karakter af at skabe en platform for spilformidling vil en rolle som entreprenør antages.

Undersøgelsesformer:

Projektet anvender spiralmodellen som projektmodel. Yderligere vil teorier inden for entreprenørskab anvendes i forbindelse med analyse og forslag af faciliteter, hardware og software.

Arrangementet opstilles ud fra Bibdok:

- 1) Sammenhæng mellem strategi, indsats, resultat og forventet effekt
- 2) Dokumentation og (sand)synliggørelse
- 3) Gennemfør data indsamling og analyser data

Yderligere anvendes logbog, autoetnografi og deltagerobservation.

Rapporteringsformer/evalueringsformer:

Kontaktperson på projektstedet og vejleder får løbende rapporter, når mål og delmål bliver opnået. Feedback og vejledning vil yderligere være med til at evaluere projektets forløb.

1.c Ressourcer (teknologiske systemer, overslag over økonomiske udgifter forbundet med projektets gennemførelse, hvem medvirker – hvem betaler)

Lars Konzack - vejleder - IVA

Jan Holmquist - kontaktperson - Stedfortræder for leder af Guldborgsund-bibliotekerne

Gaming-gruppen (bibliotekarer på Guldborgsund-bibliotekerne)

Anders Peetz- Schou Nielsen

Stine Kjær Schmidt

Susanne Hankel

Har egen arbejdsstation på Guldborgsund-bibliotekerne (dvs. adgang til computer, printer og systemer osv.).

1.d Slutprodukt

Det endegyldige produkt udmynder sig i et arrangement inden for spilformidling.

1.e Forventet effekt af projektet (s gennemførelse) på projektstedet

At skabe en platform for videre spilformidling på Guldborgsund-bibliotekerne

1.f Tidsplan uge for uge – vedlægges som bilag (skal bl.a. indeholde milepæle/delresultater undervejs, møder mellem den studerende og projektsted, oversigt over tilstedeværelse på projektstedet (fx antal timer/uge, dage/uge), vejledningsmøder med IVA-vejleder, evt. møder mellem studerende, projektsted og IVA-vejleder)

1.g Opfølgning (fremsendelse af produkt til projektsted, evt. fremsendelse af projektrapport, formidling og præsentation af produkt for projektsted)

Fremsendelse af projektrapport til Guldborgsund-bibliotekerne

Dato / Studerendes underskrift

02-03-2017

Daniel Martin Jacobsen

IVA vejleder / mailadresse

6/3 2017



Dato / vejleders underskrift

DET INFORMATIONSVIDENSKABELIGE AKADEMI
KØBENHAVNS UNIVERSITET

2. Udfyldes af praktikstedet

Navn på kontaktperson/vejleder i virksomhed/organisation	JAN HOLMQUIST
Mail/telefon	JH@GULDBORGSUND.DK / 54731617
Underskrift praktiksted	