

Alice: I was just wondering if you could help me find my way?

The Cat: Well that depends on where you want to get to.

Alice: Oh, it really doesn't matter.

The Cat: Then it really doesn't matter which way you go!

*Alice in Wonderland.*

## The Animation Hub / Bilag til Projektaftale

### Evaluering og dokumentation i forbindelse med animationsprojekter

Denne tekst informerer om begrebet (selv-) evaluering i forbindelse med projekter og eksperimenter, der gennemføres som led i projektdeltagelse i regi af innovationsnetværket The Animation Hub.

Teksten beskriver hvad evaluering handler om, og forklarer desuden hvorfor det er afgørende, at fokusere på evaluering som en NATURLIG DEL AF ETHVERT PROJEKT.

For at tage brodden af det skrækkelige ord fra starten af, så skal evaluering her "bare" forstås som en fortælling, der er formuleret på en måde, så andre - udenforstående og indforståede - kan lære af projektet. Fortællingen må meget gerne have et alternativt format, og behøver ikke at have form som en skriftlig rapport, men kan bestå i... tegneserie, powerpoint, video etc. Eneste krav er, at fortællingen laves som integreret del af projektet OG at de obligatoriske 5 temaer (se bagest) er berørt.

Fortællingen vil typisk berøre følgende emner:

- **beskrivelse af de mål, man har opstillet for projektet eller eksperimentet**
- **hvordan processen er forløbet, faglige såvel som organisatoriske og samarbejds-mæssige oplevelser; bekræftelser, overraskelser etc**
- **hvilke konkrete resultater, man har opnået, set i forhold til sin målbeskrivelse**
- **overvejelser, der kan bruges til øge kvaliteten af lignende, fremtidige projekter**
- **dokumentation af forløbet (fx storyboards, briefs, undersøgelser, tests etc)**

Men husk: evaluering er altså mere fortælling, end det er aflæggelse af regnskab!

Rent praktisk, så er denne evaluering en væsentlig del af Animation Hubben's arbejdsgrundlag. Evalueringer er vigtige, fordi de (re-) præsenterer den viden, som skabes af eksperimenter og projekter - og produktion OG deling af viden er Animation Hubben's allervigtigste opgave.

Evalueringerne bruges til:

- **synliggørelse af netværket, både udadtil og indadtil**

- **synliggørelse af resultater (både ift Videnskabsministeriet og fagligt interesserede)**
- **forbedring af Hubben's metoder og strategier (fx ved udvælgelse af eksperimenter og partnere)**

På de følgende sider er der inspiration til at få lagt en "selvevalueringsplan". Det er vigtigt, at denne plan efterleves FØR, MENS og EFTER projektet er gennemført. Målet skal eksempelvis kunne beskrives FØR man går igang. Processen kan kun beskrives undervejs. Resultaterne kender man først ved projektets afslutning eller implementering.

Er der spørgsmål eller tvivl, nu eller senere, så tag fat i os - vi hjælper gerne, hvor vi kan!

The Animation Hub

Juni 2009

Bo Allesøe Christensen, T 87554997, M [bo@animwork.dk](mailto:bo@animwork.dk)

Viggo Johannes Jensen, T 28509864, M [vjj@animwork.dk](mailto:vjj@animwork.dk)



## Indhold

Evaluering - som hjælp til animatorer	p. 4
Evaluering - som hjælp til Hubben	p. 5
Evaluering - en kom-igang-sang	p. 6
Evaluering - processen	p. 7



## Evaluering - som hjælp til animatorer

Evaluering er et læringsværktøj, der bygger på, at man tænker over, hvad det er man gør i praksis. Animatorer forholder sig til egne og andres animationer og laver dermed, hvad man kan kalde en evaluerende bedømmelse af både deres eget og andres arbejde. Man synliggør og bevidstgør dermed de bedømmelser og tanker, der ligger omkring animationen som en kreativ praksis. Man reflekterer over, hvad der er god og dårlig praksis og hvad der er god og dårlig animation.

Evaluering er dermed:

- **en håndsækning til planlægningsfasen, fordi det får en til at tænke over, hvad målet egentlig er, hvordan man vil opnå det, og hvordan man dokumenterer man er i mål**
- **en tjekliste, for een selv og andre, der hjælper med at holde een på sporet og undgå at falde i grøften**
- **hjælp til aktivt at tilpasse sig de forandringer der sker undervejs**
- **hjælp til at opretholde et højt kvalitetsniveau - fordi man kontinuerligt vurderer om det, man gør, nu også er godt nok**
- **hjælp til at forbedre animation som disciplin og forretningsområde, fordi den viden man får, kan hjælpe andre der arbejder med det samme, andre der skal til at arbejde med noget lignende, kan inspirere til helt nye ideer eller gøre helt udenforstående folk interesserede i animation**

Selvevaluering, forstået som en reflekterende fortælling, er en vital og helt integreret del af den disciplin, der ligger i at beskæftige sig med kreativ og kunstnerisk virksomhed. - Det, der måske er lidt uvant, er, at den i denne sammenhæng skal gives en form, så den kan gives videre til andre... Evaluering er selve GRUNDEN til at gennemføre projekter i regi af The Animation Hub.

## Evaluering hjælper Hubben

En del af vores forståelse af hvad der sker i de projekter og eksperimenter der sættes igang, er afhængig af at I deler jeres selvevalueringer med os. De hjælper os med at forstå og skabe et klart billede af hvad en animations-praksis er, hvad animatorerne gør og hvordan man tænker modtagerne af animationen, dvs. tilskuerne/kunderne/børnene/patienterne osv. med ind i jeres forståelse af animation. Selvevalueringerne kan derfor hjælpe os med at blive bedre informeret og dermed bedre ambassadører for animationsverdenen "ude i den virkelige verden" - med andre ord, hjælpe os med at argumentere på en den fede og cool'e måde, hvorfor det er så vigtigt at animationen også bruges andre steder end underholdningsindustrien.

En anden del af selvevalueringen er selvfølgelig, at den både hjælper os til at forstå hvad vi skal søsætte næste gang af eksperimenter og giver sikkerhed, fordi Hubben ikke har ressourcer til at detail-evaluere alle eksperimenter, der sættes igang.

Så egentlig er det en win-win situation: Man synliggør den evaluering, der allerede ligger implicit i det man som animator gør, hvilket booster læringen og hjælper Hubben med afrapporteringen til netværkets interessenter.



## Kom-i-gang-sang og huskeliste

Da Hubbens eksperimenter generelt sker i samarbejde mellem flere virksomheder og flere personer deltagende, giver det bedst mening at fokusere på evaluering som praksis i et arbejdsfælleskab - hjælp derfor hinanden med at aftale en evalueringsstrategi for DET SAMLEDE FORLØB, så de enkelte projektdeltageres evaluering supplerer hinanden, frem for at lave dobbelt arbejde og tematisk overlape hinanden.

Evaluering skal derfor tænkes ind i projektet fra begyndelsen, fordi man på den måde opnår en klarhed - gældende HELE PROJEKTET: hvad er målene og opnås de? Eventuelle uplanlagte udfald eller resultater, som er der hvor læringen rigtig rykker, står dermed tydeligere frem.

Den følgende huskeliste kan bruges, når man skal igang med at tænke over, hvordan evalueringen skal struktureres og fortællingen afleveres:

- **hvilken slags information skal indgå i evalueringsfortællingen - hvad folk siger, hvad de har gjort (i processen og det færdige arbejde), hvad har man selv gjort, hvordan har kunder/brugere osv. responderet på det.**
- **hvilke spørgsmål er vigtige at stille - både for at få den rigtige information frem, men også for at markere, at vi nu bevæger os ind i et felt hvor fortællingen om det vi gør er vigtig**
- **hvordan skal spørgsmålene besvares - hvordan indsamles informationen. Hvilken slags information tæller som en besvarelse, eg. behøver man noget med tal for at besvare spørgsmålene (der gik 35 ark papir til at tegne en figur) eller information med mere dybde eller en kombination?**
- **hvornår skal informationen indsamles - nogle gange kan det betale sig at indsamle løbende i stedet for ved afslutningen af projektet, så sparer man tid og energi på at skulle erindre det hele tilsidst. Hvis man kan fokusere sine spørgsmål i begyndelsen af projektet, så er det lettere at skabe et billede af "før" og "efter" processen**
- **hvordan skal man indsamle informationen - noget eksisterer måske allerede fra tidligere evalueringer man har lavet. Der er mange måder at samle info på - et register, spørge folk vha et spørgeskema, en film der dokumenterer, hvilke tanker man har gennem processen, holde dagbog, tage billeder osv.**
- **For at informationen ikke indsamles i øst og i vest, bliver man nødt til at tænke over hvilken sammenhæng eller mening man vil placere informationen i (gulerødder + løg, giver mening både hver for sig og i en forenet/overordnet sammenhæng der hedder grøntsager...)**
- **hvordan vil vi præsentere fortællingen? I ord, billeder, collage eller som en grov, parallelt produceret tegnefilm/tegneserie. Hvilket format skal/kan det gives, på baggrund af de følgende 5 temaer, med eksempler på forsøgsvisse skemaer.**

At skabe en fortælling ved at tænke ovenstående punkter igennem kræver noget arbejde, men det giver en ny forståelse for hvad man gør, hvem man er og hvordan man kommer videre.

## Inspiration

Som udgangspunkt giver det bedst mening 1) at acceptere, at man IKKE har nogen særlig erfaring med evaluering og 2) at de følgende fem evalueringsområder IKKE er skemaer, der skal kopieres! Men de er EKSEMPLER på spørgsmål og svar, der gør evalueringen af et projekt bliver så præcis, dækkende og oplysende, som muligt.

Følgende fem skemaer er tænkt som både en inspiration til hvordan evaluering kan struktureres og INDEHOLDER samtidig temaer som fortællingerne skal inkorporere. Kort opsummeret med overordnede spørgsmål er de:

- **Planlægning** - Hvorfor laver vi det her projekt? Hvad vil vi opnå? Hvordan ved vi at vi får en succes?
- **Indsamling af information** - Hvordan indsamler vi den dokumentation der er brug for?
- **Ordning og tolkning af informationen** - Hvad fortæller den indsamlede information os?
- **Refleksion og bevægelse** - Hvad har vi lært? Hvad vil vi gøre anderledes?
- **Fortælling og deling** - Hvem vil vi gerne fortælle om projektet udover *the usual suspects* og hvorfor? Hvordan og hvad vil vi fortælle?



## Planlægning

Praktisk gælder det om at komme godt fra start, med følgende ? in mente:

- **Hvem har/tager det overordnede ansvar for evalueringen?**
- **Hvem deltager i indsamlingen af informationen?**
- **Hvordan indsamler vi, mest muligt men på den letteste måde/mindst muligt men med den bedste og bredeste information?**
- **Hvordan skaber vi tid til opsamling i løbet af processen og bagefter**

Mål, delmål og succeskriterier i projektet kan tegnes vha et visuelt planlægningsnet:

Formål - hvorfor gør vi det her (eksempel underneden: mål for hofteprojektet, hvad er det overordnede mål for hofteprojektet og hvad er jeres overordnede mål i hofteprojektet)	Delmål - Hvilke specifikke ting vil vi opnå på vejen til det overordnede mål (delmål skifter alt efter om man er læge, fysioterapeut osv., og et formål kan være delmål i set fra et andet synspunkt)	Succeskriterie - hvad skal der til for at vi kan sige at vi er lykkedes med projektet (hvornår er målet tilnærmelsesvis opnået)
ex. at sikre at de opererede patienter føler sig ligeså sikre derhjemme som på hospitalet både præ- og post operationen	ex. filmmæssigt, at sikre at patienterne ikke synes at mediet går udover det oplysende	ex. at 80% af de deltagende patienter føler sig ligeså godt oplyst af animation som liveaction

Der kan også være afledte effekter af et projekt som kan betegnes som succeser. For eksempel indenfor følgende kategori, som vi kan kalde den animationsfaglige udvikling:

I løbet af projektet	
Kreativ læring	<p>Projektet skaber muligheder og erfaringer for animatorerne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• de engagerer sig i noget der er nyt for dem</li> <li>• de lærer nye teknikker</li> <li>• har nye kreative oplevelser</li> <li>• opnår erfaring med andre professionelle</li> </ul>
Personlig og social udvikling	<p>Personerne i projektet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• griber mulighederne for at udtrykke deres individualitet</li> <li>• føler deres bidrag bliver værdsat</li> <li>• føler ejerskab/viser entusiasme/samarbejder med andre</li> <li>• er engageret i ideer og agendaer som er vigtige for dem</li> </ul>
Andet	<p>Projektet skaber:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interesse blandt folk som ikke er en direkte del af det</li> <li>• en positiv atmosfære</li> </ul>

...Og ved slutningen af projektet	
Kreativ læring	<p>Folk der har taget del i projektet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• er blevet bedre til deres håndværk, fået en bedre forståelse af kreativitet - animation som kunstform/formidlingsform/udtryksform</li> <li>• har i fælleskab taget del i noget der har en forøget kvalitet, både ud fra deres egne vurderinger og ud fra egne vurderinger</li> <li>• Har fået en bedre forståelse for, hvad det vil sige at bruge et kunstnerisk udtryk i en kontekst hvor det normalt ikke bruges</li> </ul>
Personlig og social udvikling	<p>Projektet resulterede i:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bedre teamwork</li> <li>• bedre forståelse af ideer/tanker/tale blandt de forskellige folk der tog del i projektet</li> <li>• bedre forståelse af "kulturforskelle", fx. mellem læger, sygeplejersker, patienter, Hubfolk osv</li> </ul>
Andet	<p>Projektet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• havde en positiv uventet effekt</li> <li>• styrkede forbindelser til andre (industri, offentlig myndighed/institution osv.)</li> </ul>

## Indsamling af information

Spørgeskemaer, tegninger og diagrammer, interviews, at skifte mellem at være henholdsvis deltager og observatør i et projekt, blogge, fotografere, optage på bånd, optage på video, føre dagbog - ER ALLE FORSKELLIGE MÅDER AT INDSAMLE INFORMATION PÅ

### HUSK:

- At indsamle før og i løbet af projektet, så er det lettere at vise at der sker en udvikling og foretage justeringer undervejs
- At indsamlingen består af dokumentation, dvs ting og sager der kan vise, hvad der sker, hvor det sker, hvem det sker for, hvorfor noget sker i løbet af projektet - fotos, dagbøger, ansøgninger, mødereferater
- At tænke over om den måde vi indsamler på, giver os det vi vil have - er indsamlingen fleksibel nok til at vise det uventede, brugervenlig nok til at få flere perspektiver ind, hensynsfuld i forhold de implicerede parter hvis den skal offentliggøres på en hjemmeside, for forstyrrende i forhold til dagligdagen
- Det indsamlede materiale skal bruges til at vurdere, om man har opnået de mål man har sat og til at fremlægge eventuelle uventede resultater. Materialet har det man kalder "evidens" karakter, fordi det kan bruges som "bevis" til at vise vejen frem til det mål man har opstillet. Man opererer med to slags evidens:

#### Kvantitativ evidens

Kvantitativ evidens er information som gør dig i stand til at måle tal, procenter og statistik. Herunder hvor mange folk der deltager, hvad forskellige priser er, effekten på hvor stor en procentdel af af en gruppe patienter.

Ex. et regnskab, en effektmåling i tal

#### Kvalitativ evidens

Kvalitativ evidens viser på en eller anden måde tanker, meninger, ideer eller følelser i forbindelse med et projekt, og:

- er derfor sværere at tolke ned kvantitativ
- skal helst indsamles fra flere personer, for at få flere perspektiver med ind
- muliggør en kvalificeret bedømmelse af projektets kvalitet
- viser udviklingen i og uventede resultater af projektet

Succeskriterie	Indsamling af information	Resultatkrav
At hoftepatienter føler sig lige så godt eller bedre tilpas som ved en live action film	Interview af patienterne og de pårørende	At 80% af de interviewede patienter og pårørende følte sig lige så godt informeret

## Ordning og tolkning af informationen

Indsamling og tolkning af information hører sammen. Når man befinder sig i en proces, hvor man har prøvet at definere et mål og løbende prøver at evaluere og dokumentere at man har retning efter det pågældende mål, så sætter man dokumentationen ind i en sammenhæng, man tolker dens plads som en *vejskilt* henimod det mål man har sat. Hvis *vejskiltet* viser et forkert sted hen, så retter man ind på vejen igen og VIGTIGT, man beskriver hvorfor man kom på afveje.

HUSK:

- Møder undervejs i forløbet, med fælles opdatering, diskussion af hvad informationerne viser indtil videre og beslutninger om, hvilket skridt der skal tages, hvis man ikke bare skal fortsætte

En måde at ordne det på:

Informationskilde	Hvad har vi fundet ud af	Hvad skal der gøres
Et deltagerregister	Deltagelsen var 80%: dvs. 10 % højere end sidste gang	Behøver ikke gøre noget, det peger i den rigtige retning
Diskussion på bloggen	At brugen af rød i den del af filmen der informerer om selve operationen påvirker patienten negativt	Overvejer om der skal bruges en anden farve eller sekvensen skal laves om
Fotografi af et diagram skrevet på en tavle i et arbejdslokale på Silkeborg sygehus	Vi blev i tvivl om, hvordan det præcist skulle forstås ved hjemkomsten	Laver et telefonmøde med tegneren af diagrammet og stiller vedkommende nogle opklarende spørgsmål

Efter et projekt, kan skemaet se sådan her ud:

Hvad var det vi ville opnå	Succeskriterier	Hvad fandt vi ud af og hvordan? Styrker, svagheder, muligheder og begrænsninger	Nåede vi målene? Var der nogle uventede resultater?
eksempel	eksempel	eksempel	eksempel



## Refleksion og bevægelse

Handler om, hvordan man tager erfaringerne baseret på en evaluering med ind i et nyt projekt, dvs gøre dem til en del af fremtidige arbejder.

HUSK:

- Identificere evalueringens læringsmæssige nøglepunkter i forhold til processen - herunder både produktionsprocessen og evalueringsprocessen - samarbejdspartnere
- Sæt dem ind i sammenhæng med det nye projekt

Tidligere relevant erfaring	Betydning for dette projekt	Handlinger i forhold til dette projekt
eksempel	eksempel	eksempel



## Fortælling og deling

Hvordan afleverer man resultatet og erfaringen fra et projekt i en fortælling der kan bruges både i forhold til de folk der var med i projektet og til folk udenfor projektet.

### HUSK:

- At folk omtalt i fortællingen er indforstået med det
- At fortællingen skal rettes ind efter hvem den er stilet mod, hvis det er et salg fremstød ser det anderledes ud end hvis det er til forsknings- og innovationsstyrelsen
- At der er frit valg på alle hylder når det gælder hvilket format/formater man vil aflevere fortællingen i, den SKAL bare indeholde følgende overvejelser:

	Mulig indhold
Kontext	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hvorfor begav vi os ud i dette projekt?</li> <li>• Data om de deltagende folk</li> <li>• Set up for projektet</li> <li>• Hvornår og hvor lang tid</li> <li>• Begrundelse for de valg der blev gjort af organisatorisk art</li> </ul>
Beskrivelse af projektet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beskrivelse af projektførelsen</li> <li>• Dokumentering, ikke alt men det relevante</li> </ul>
Formål, mål og succeskriterier	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sammenligning: formål, mål og succeskriterier før, under og efter projektets afslutning</li> <li>• Hvordan blev projektet evalueret</li> <li>• Inkluder eksempler på evalueringen i appendix</li> </ul>
Hvad fandt vi ud af	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hvad viste informationerne</li> <li>• Opsummering af succes</li> <li>• Eventuelle uventede resultater</li> <li>• Eventuelt inkludere detaljer fra informationen og tolkningen af den i appendix</li> </ul>
Overblik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hvad var styrker, svagheder, muligheder og begrænsninger i forhold til projektet</li> </ul>
Hvad har vi lært	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konklusion: opsummering af hvad der er lært</li> <li>• Hvordan vil den viden påvirke/forandre fremtidige projekter</li> <li>• Information til andre folk indtil nu</li> </ul>
Appendix	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Budgetter og de ovenstående eksempler</li> <li>• Kort beskrivelse af firma og presseomtale</li> </ul>