

# RETNINGSLINJER

## Overskrift – ca. 45-60 tegn

Fængende overskrift – den skal give læseren lyst til at læse videre.

Er det en boganmeldelse eller temaartikel, så brug ikke bogens/temaets titel

## Eventuelt manchete – ca 280 tegn

Kort beskrivende fængende introduktion til artiklen. Manchetten kan udelades ved kortere artikler.

## Artiklen

1 side – 4.800 tegn – inkl. overskrift og manchete, men uden illustrationer

2 sider – 9.600 tegn – inkl. overskrift og manchete, men uden illustrationer

Efter manchetten begynder artiklen. Der begyndes ikke med en mellemrubrik.

Artiklen kan underdeles i mellemrubrikker og underrubrikker

Mellemrubrik

Underrubrik

## Andet vedr. teksten

Skal ord fremhæves i teksten er det med kursiv eller evt. en mellemfed.

## Andet der kan/skal bruges i en artikel

- Billedtekster
- Noter
- Kilder
- Faktabokse
- Citater – hentet fra teksten eller ekstra tekster

## Illustrationsmateriale

Billeder skal afleveres som selvstændige filer

Højtopløselig billedfiler – jpg-format eller tegninger som eps.-filer

Som almindelig illustration (ca. 13 x 18 cm) – ca. 300 kb.

Som helsidesillustration (ca. 22 x 31 cm) – ca. 3,5 mb.

## Åbne powerpoint-filer

NB – er der billeder i powerpointfilerne, skal de leveres separat som jpg-filer.

Se ovenstående.



## Forfatterinfo 240 tegn – inkl. mailadresse

### JESPER SCHREINER

Direktør i Dansk Projektledelse og tidsskriftsredaktør

[jgs@danskprojektledelse.dk](mailto:jgs@danskprojektledelse.dk)

## Lær med

*Bag ethvert projekt findes en læringsproces. Den kan være større eller mindre, men den vil være læring. Dette forklarer definitionen på et projekt, hvor et element af nyt. Det nye er læring i en eller anden form. Læringen er implicit og ubekendt, og den sker på andre gange er sket bevidst.*

Denne artikel ser på en struktur i projekter. Hvad er muligt, og hvor bør du interessere dig for det, der er forholdsvis ubeskrrevet og tydning for projekterne. Det er vanskeligt emne, så denne artikel ser på det mere konkret og operationelt.

### Læring skal forstås bredt

Læring i projekter handler om kompetencer, som er nødvendige for projektet samt at forstå, hvordan man står med. Bemærk, at læring er lig med at have prøvet over læring, kræves både erfaring og en vis position held, i projektet.

### Hvorfor fokus på læring

Hvorfor skulle man egentlig fokusere på læring i projekterne?

Det første svar er: Det kan give meget læring er tilbagebetalt i form af højere effektivitet i teamet. "Fældes træet", er fin metafor for læring.

Det andet svar er: Det kan give dig dighed! Du får sjældent perfektion, der ved og kan præcist, hvad du vil. Derfor er du nødt til at udvælge tænderne ud af den talentmasse i projektet.

Tredje svar er: Det giver motivation. Deltagerne vil elske dig for, at du er deres fremtidige markedsfører. Hvordan kan projektet afleveres i bedre tilstand, end den de var i projektet?

### Et greb om emnet

Læring er et stort område. Derfor er vi nødt til først at se på, hvordan om læring. Hvilken model af projekter? Der findes mange modeller. Blandt de mest kendte kan nævnes takonomi, der beskriver kognitiv læring, og også Brinkenahofs 40/20/40 læringsskema, der begge er relevante. Desuden har vi kvantitative