

**Fremtidens interaktive børnebibliotek
- fra ide til innovation?
2. maj 2006**

Andreas Lykke-Olsen
Arkitekt og ph.d. studerende
alo@daimi.au.dk
www.interactivespaces.net

Jannik Mulvad
Bibliotekar, IT-konsulent og Ideudvikler
jmu@bib.aarhus.dk
www.aakb.dk







Intro

Space as interface – at tage det fysiske rum alvorligt

Undersøge potentialer i fysiske og digitale objekter og rums blandede egenskaber

Lade teknologien understøtte fysisk udfoldelse – både socialt og individuelt



activespaces.net



Motivation

Bibliotekets nye rolle

De rumlige aspekter

Blanding af form og indhold i nye interaktive miljøer

Perspektiver i forhold til sociale, teknologiske og rumlige eksperimenter



activespaces.net

Det interaktive børnebibliotek

2 årigt forskningsprojekt, 2004-2006

Støttet af Biblioteksstyrelsen

Plads til udvikling



interactivespaces.net

Det interaktive børnebibliotek



Forskningsinstitutioner

www.interactivespaces.net

www.sdu.dk/indexE.html

ISIS-Katrinebjerg

Syddansk Universitet

Biblioteker

www.bs.dk

www.hjbib.dk

www.aakb.dk

www.silkeborg.bibliotek.dk

www.bibliotek.oddernett.dk

www.vejlebib.dk

Biblioteksstyrelsen

Hjørring

Århus

Silkeborg

Odder

Vejle

Virksomheder

www.tihii.com

www.dantek.dk

www.bci.dk

www.bjarrum.dk

Tihii Medier

Dantek

BCI

Claus Bjarrum

interactivespaces.net

Indledende workshops

At samle industri, forskning og institutioner

Få en fælles forståelse

En accept af de forskellige mål

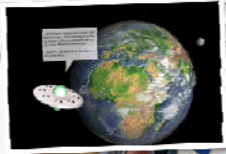
At have det sjovt



interactivespaces.net

Design med børn

- Involvering af brugere – børn
- Etablere et fælles narrativt rum
- Give børnene kontrol og møde dem på deres præmisser
- Børn er eksperter i at være børn på et børnebibliotek ©



activespaces.

Design med børn

- Observationer
- Samtaler
- Tegneopgaver
- Videofilm (lavet af børn)



activespaces.net

Prototyper

- Mange koncepter
- Evalueret efter en række kriterier ...teknologi, forskningsvinkel, Produktpotentiale...



activespa

Prototyper

BibPhone

Lyt og tal til bøgerne

Biblioteket som et lyd-interface

Åbent system uhh pas på!

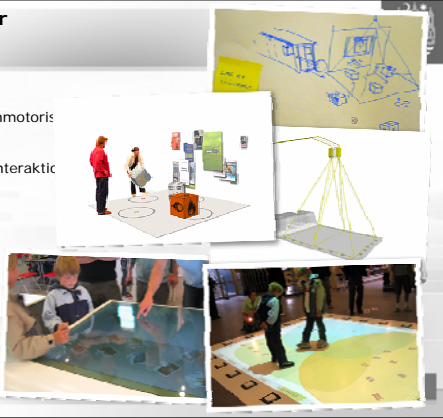


Prototyper

StorySurfer

Grov- og finmotorisk bogsøgning

Flerbrugerinteraktiv



Hvad har vi lært af prototyperne

Det anderledes skaber interesse

De legende elementer lokker

Der er brug for meget plads

Børn vil gerne udfordres, pirres og inddrages

activespaces.net

Hvad har vi lært af projektet



At samarbejde med andre fagligheder

At forskelligheder kan skabe innovation

At der er både kort- og langsigtede mål

Forskellige fokus - erhverv/forskning

Det er sjovt og det er hårdt!!

activespaces.net
