

Udarbejdet af
Jannik Mulvad
Maiken Fogtmann

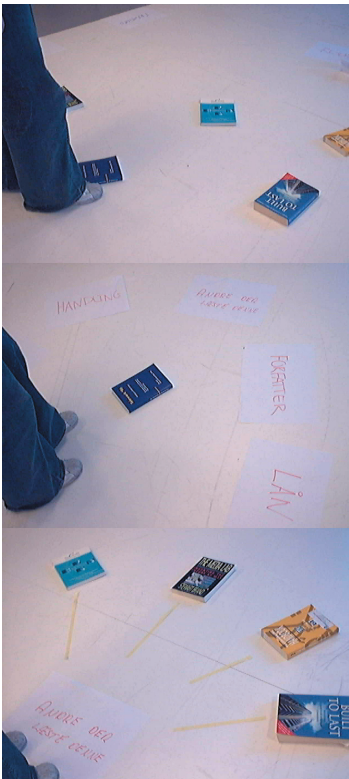
Den 09-02-05

Udgangspunkt for redesign af q-browse

Efter den første designworkshop med børn fandt vi at der var for lidt sammenhæng mellem gulv og skærm, samt at bogforsider ikke var informative nok til at fortælle tilstrækkeligt om bogen. Det havde vi dog på forhånd en anelse om, men børnene gav selv udtryk for at det kunne være godt at få bagsiden af bogen vist, så de deraf kunne danne sig et indtryk af handlingen i bogen. Der førte os ud i overvejelser omkring hvordan de to flader kunne sammensmeltes og hvordan vi kunne tilføre mere information.

Det gav tre designforslag

- 1 Q-Browse uden kasser, med udfoldelse af tilvalg
- 2 Q-Browse med kasser, med udfoldelse af tilvalg
- 3 Q-Browse som små terninger på et spillebord



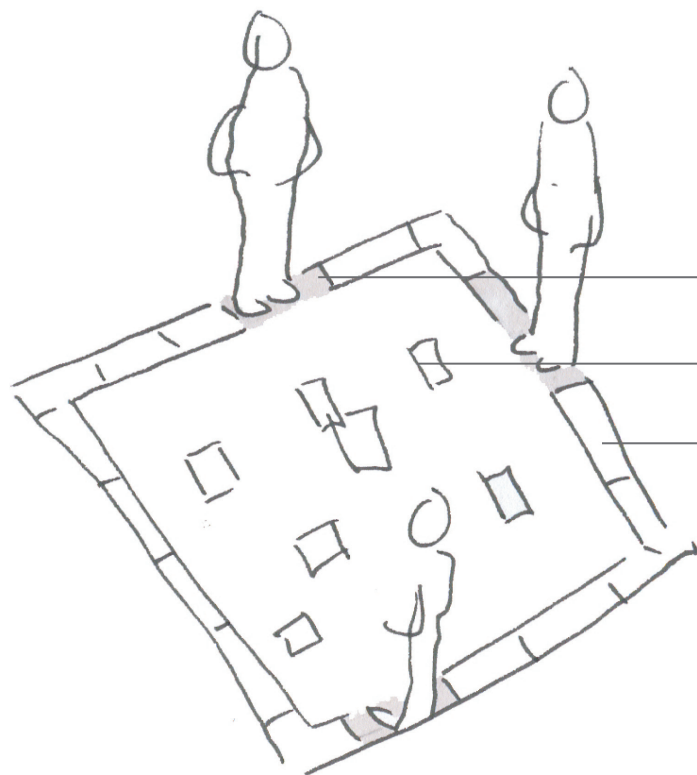
Designforslag 1 og 2 >>

Brugerne vælger emner ved at stille sig på det eller de emner der er af interesse. De tilhørende bøger vises på gulvet. Brugeren kan herefter gå ind på gulvet mellem bøgerne og udse sig en der ser interessant ud. Ved at sætte foden på bogen udfoldes en vifte af muligheder:

Lån, Reserver, Andre der lånte denne lånte også, Mere af samme forfatter, Information om forfatteren..... herefter træffer brugeren sit valg og processen fortsætter.

Brugeren kan fortsætte sin vandring ud af "bogvejen" og hele tiden træffe valg. Det er ikke synligt hvor systemet slutter, eller om det slutter!

Hver gang brugeren går frem til næste bog i træet kommer den samme vifte af valg frem.

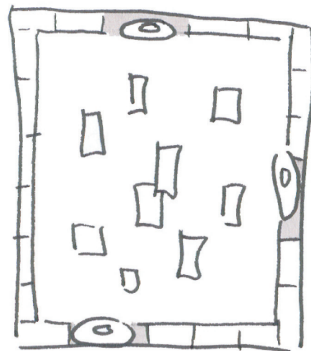


Valg af emne >> f.eks. kærlighed

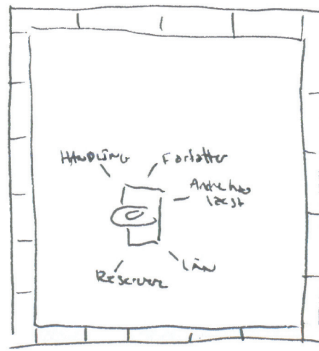
Bogforside

Emner

1



2



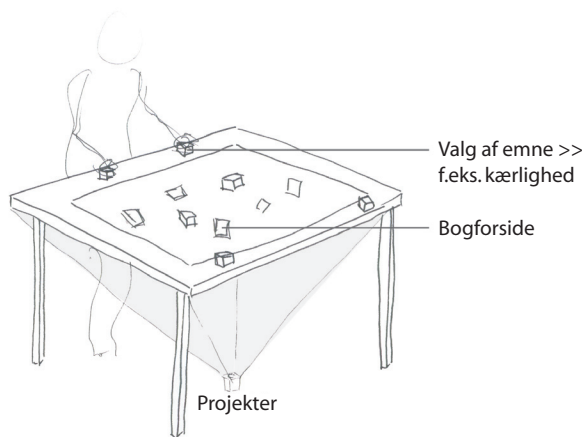
3



4



OSV.



Designforslag 3 >>

Små terninger ved et spillebord.

Sammen fungerer som på gulvet, her er der bare mindre terninger der anvendes.

Kommentar til de tre design

Designforslag 1 og 2 >>

Mangler innovative elementer, det er bare en skærm der ligger ned, ligner I-floor for meget.

Designforslag 3 >>

Mangler det rumlige element samt kollaborative udfoldelsesmuligheder.

Evalueringsmøde

Evalueringsmøde afholdt på ISIS d.8.2.2005 med deltagelse af Peter, Maiken og Jannik, hvor vi dels så på evaluering af workshoppen og de tre designforslag, som gav anledning til endnu et designforslag.

Beskrivelse af stick Browse >>

Interaktion med gulvet/systemet og visningsfladen er smeltet sammen. Langs kanten af gulvet er alle emnerne skrevet, til forskel fra kuberne betyder det at alle emner er synlige på en gang. Under workshoppen gjorde vi den observation at brugerne ikke var så eksplorative omkring emnerne på kuberne, de synlige emner blev valgt, hvilket betød at søgningen hurtigt kørte fast i nogle få ord. Ved at lægge alle emnerne ud på en gang er det hurtigt at gå en runde om gulvet og se hvad der kan søges på.

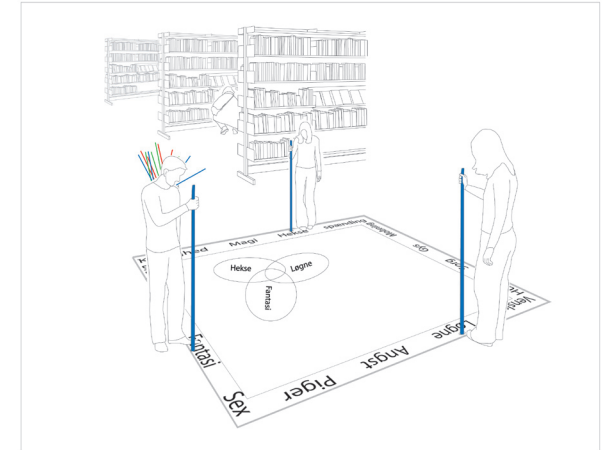
Et emne vælges ved at stikke en pind ned i det hul der er ved emneordet. Vi har leget med tanken om et flerbruger og et enkelt bruger system, forstået på den måde at flere brugere kan anvende systemet uafhængigt af hvad de andre laver, eller et system hvor brugerne samarbejder om anvendelsen af systemet.

Der behøver ikke være en øvre grænse for hvor mange emner der vælges, men jo flere der vælges samtidig, des mindre er chancen for at der er et sæt materialer der matcher søgningen, da vi arbejder med "AND" som default søge operator.

Det er først når brugeren kommer ind på gulvet at relationer "AND" eller "OR" kan manipuleres. Dog er der den begrænsning i vores design at det kun er muligt at vælge tre emner af gangen, da det ellers vil være umuligt at skelne mellem "AND" og "OR" relationer. Selv med tre emnevalg giver det 7 kombinationsmuligheder i designet hvor brugeren kan placere sig.

Se skitse under afsnit Lyd/Lys

Ved at brugeren bevæger sig rundt på gulvet kan han vægte mellem emnerne og angive om de indbyrdes skal være "AND" eller "OR" relaterede. Billedet af hvilke bøger der knytter sig til søgningen er dynamisk og følger hele tiden placeringen af ordene.



Lyd/Lys

Ambiente elementer som lyd og lys tænkes inkorporeret i designet således at hvert emneord tilknyttes en lyd. Lydene kan enten være følelsesbetonede eller direkte sige noget om emnet.

Lydene kan anvendes på forskellige måder i brugssituationen, enten som legende element der "bare" gør det sjovere at anvende stick_browse, eller som den primære indgang til søgningen.

Brugeren sammensætter (med lukkede øjne - følelserne) en søgning og den sammensætning af emner der lyder sjov kan brugeren vælge at arbejde videre med. Dog er det mest realistisk at det er en kombination således at lyde understøtter visningen af emneordet.

En kombinationsløsning vil samtidig være et godt signal at sende til omverden om at vi har overvejet problematikken med blinde og ordblinde.

"AND" "OR" spørgsmålet

Illustration på modsatte side forestiller en "lydhimmel" der med retningsbestemte højtalere sender lyde ned på brugeren. Lydene er afhængige af brugerens valg af emner og hvordan de bevæger sig rundt på gulvet.

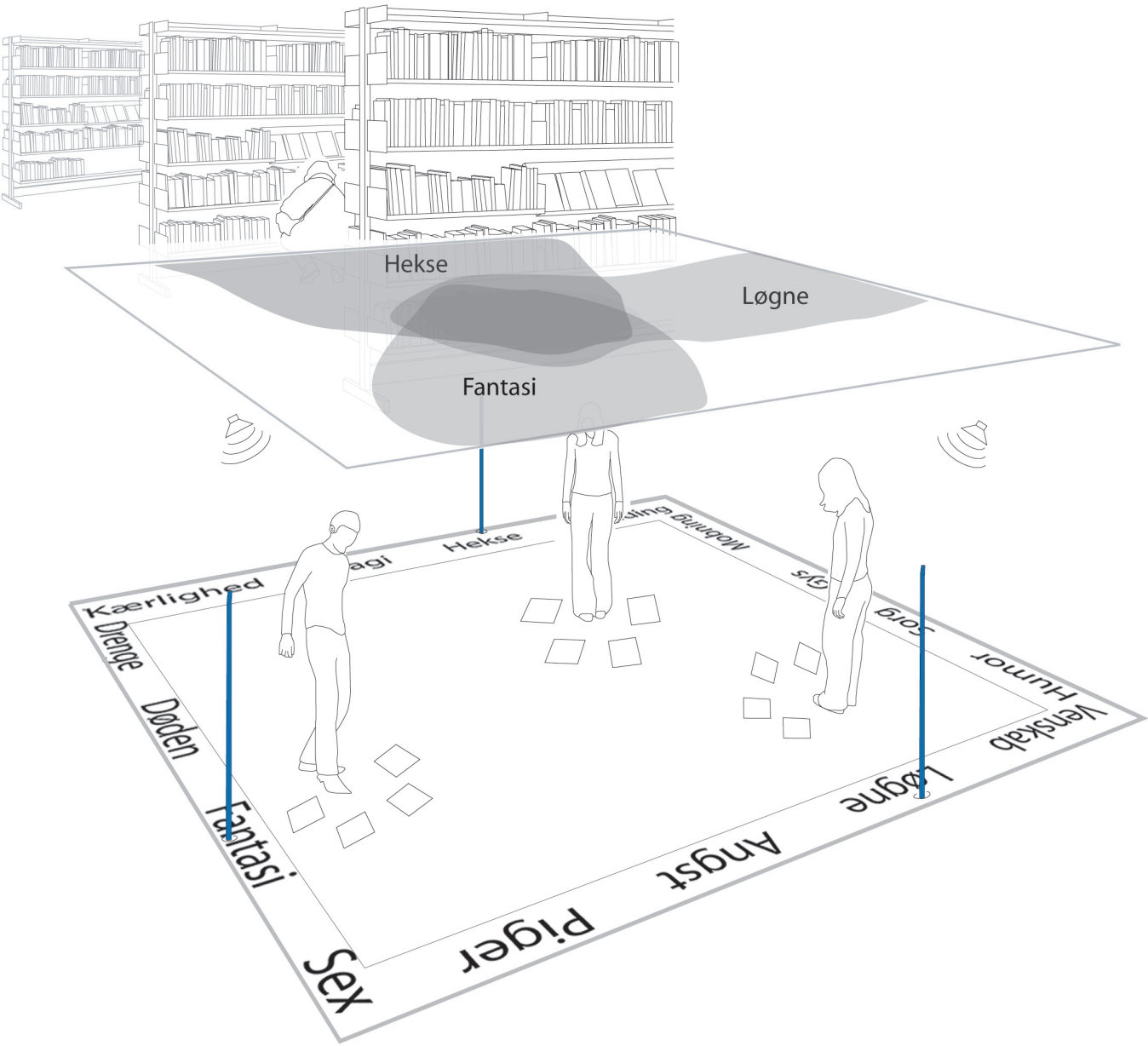
Hvis der vælges tre emner bliver resultatet som illustreret på modstående side >>

- Den lysegrå farve betyder at her findes bøger der kun omhandler emnet.
- Det mørkegrå område er fællesmængden "AND" som omhandler alle emner.
- De hvide felter er enten "AND" mængden af de to nærmeste emner eller det er "OR" mængden af de to nærmeste emner

Vi har været igennem mange og lange overvejelser omkring hvordan børn opfatter "AND" "OR" søgningen, eller om de overhovedet er i stand til at se forskellen?

Måske giver det mening kun at bruge "AND" ved alle søgninger og så i øvrigt huske på at systemet ikke er til søgning, men til inspiration!

Stick_browse med lyd >>



Supplerende oplysninger til bogen/materialet samt Alternative søgemuligheder

Som udgangspunkt arbejder vi med de oplysninger der ligger i MarcFormatet. Det giver os følgende muligheder:

Forfatter

>> Andre bøger af denne forfatter

Tilhørende emneord

>> Kan bruges til at give ideer om hvad der er relateret til et emne. Vi går godt nok væk fra de valg der oprindeligt initierede søgningen ved placeringen af pindene, men det kunne være en god mulighed for brugeren at lade sig inspirere.

Indholdsnote

>> Fortæller kort om indholdet "bogen handler om....."

Aldersangivelse (på indholdssiden, denne bog henvender sig til børn fra XX år)

>> Brugeren kan få en ide om det er en bog de mener er noget for dem!

Antal sider

>> Ofte er brugeren intresseret i at vide om det er en lang bog (typisk drenge) men det skal ikke være helt ned på side niveau. Vi kunne opfinde en opdeling som "kort", "lang" eller "vildt lang"

Overvejelser om gulvets form

Firkant

- >> Emner langs kanten af gulvet
passer til en projektor!

Trekant

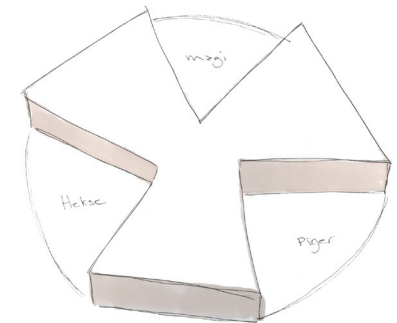
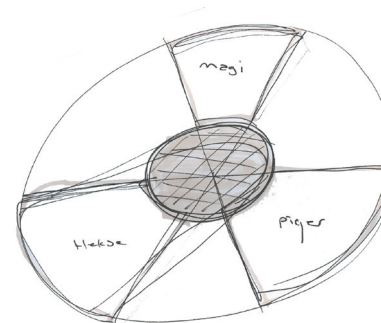
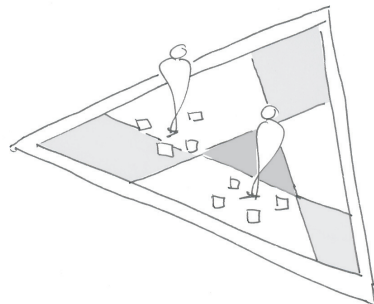
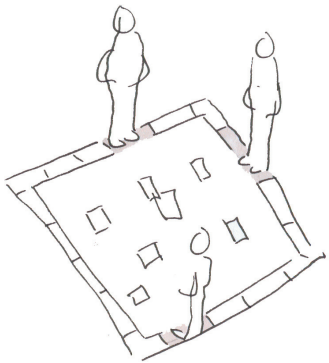
- >> lægger op til at man tager et emne fra hver side
tre valg = tre sider, lægger ikke op til kun at vælge to ting

Cirkel

- >> passer godt til begrænsningen af tre emner

Trappe

- >> mellem trinene er et isoleret emne der søges på
 - på reposen mellem emnerne er det en "OR" søgning
 - i midten er det en "AND" søgning
 - det giver meget små visningsflader



Sammenhæng mellem gulvet og biblioteket/bogens placering

Det har hele tiden gennem alle design været det store problem hvordan vi fik en sammenhæng mellem gulvet, rummet og materialet. Hvad sker der når en bruger finder frem til et materiale som denne vil låne? Den ideelle løsning kunne måske opnås hvis vi havde RFID tags og sendestyrke nok til at scanne placeringen på alle bøger, men set i lyset af at der på de færreste biblioteker er RFID tags i materialerne og at sendestyrken kan blive et problem med P&T, har vi været omkring andre løsninger.

En løsning kunne være at alle reoler har et nummer! En simpel vejviser leder brugeren til den rette reol, måske med et print af forsiden af bogen samt en besked på at lede efter den givne forfatters efternavn.

I projektet Det interaktive børnebibliotek er der tidligere blevet barslet en ide om en "reol slider"

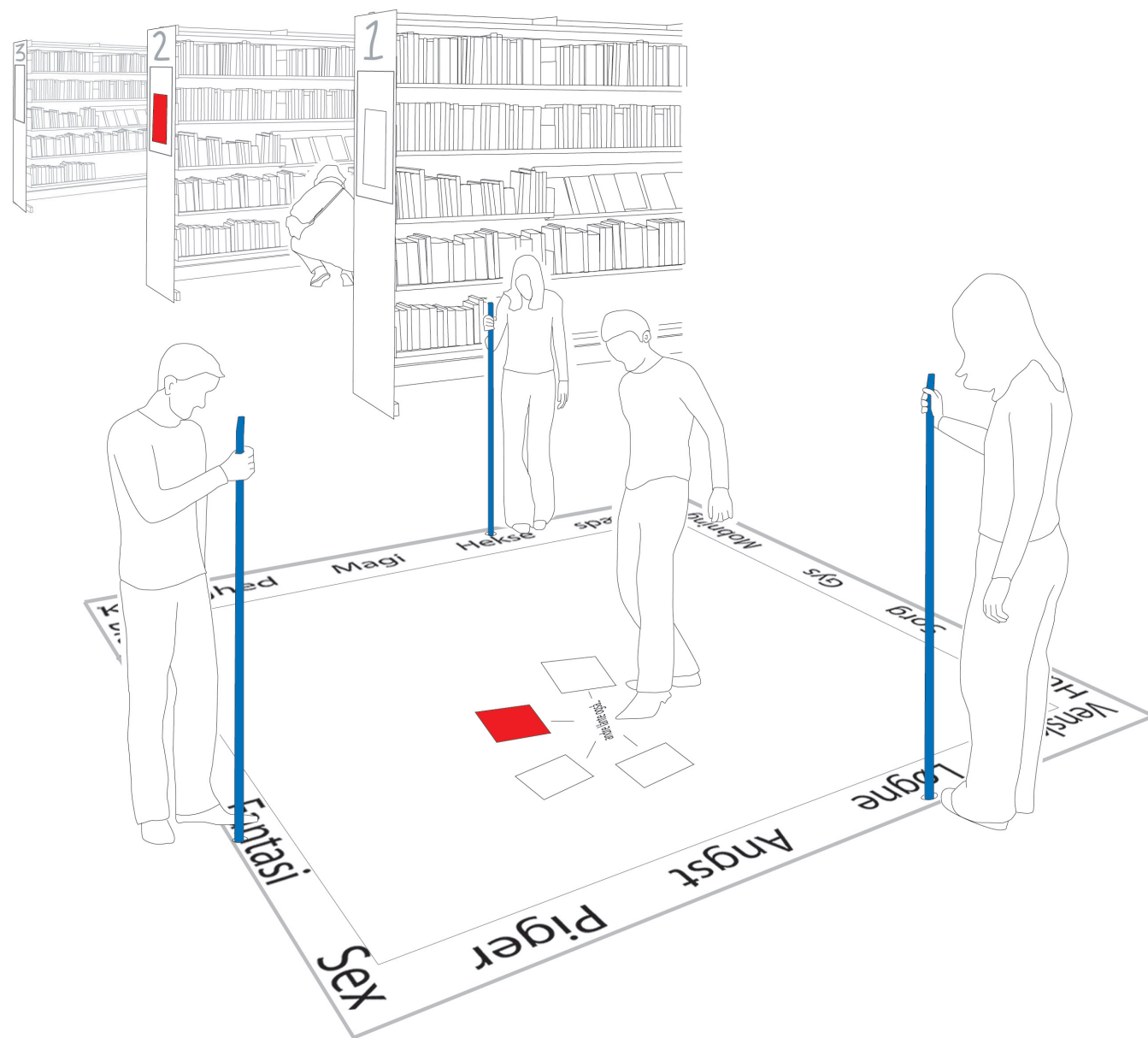
Reol sliderens ide med en aktiv skærm på gavlen kunne anvendes, også i en løsning hvor der ikke er RFID tags i materialerne.

Når brugeren finder en bog/materiale får denne besked om at gå til reol nr. XX. Samtidig sendes der besked til skærmen på den pågældende reol om at vise det valgte materiales forside, samt besked om at se under forfatterens efternavn.

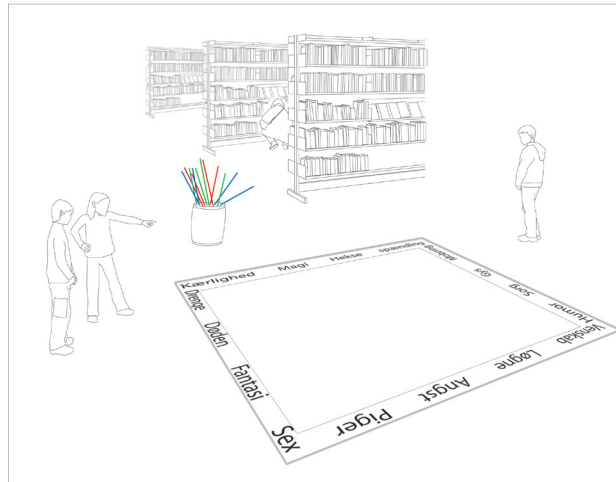
Hvis vi har et fuldt udbygget RFID bibliotek samt fungerende reol slider er det selvfølgelig "bare" at lade reolen pege på det valgte materiale!



Rumlig sammenhæng af
stick_browse >>



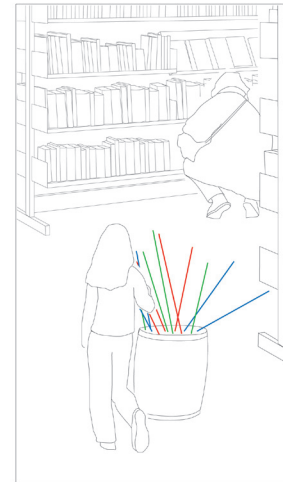
Stick_browse scenarium >>



Trine og Mads er en tur på bibliotek, så snart de kommer ind af døren stiler de mod børnebiblioteket.

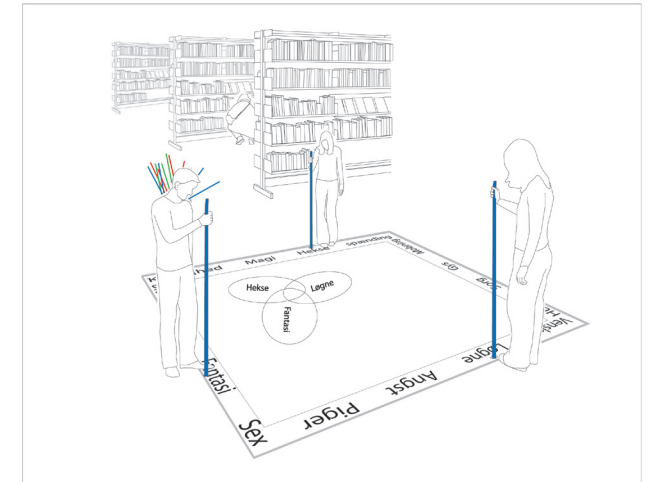
Der opdager de et stort gulv hvor der står en masse ord rundt om. Ved siden af står der en stor spand med pinde i forskellige farver.

Langs kanten af gulvet er skrevet alle de emneord der kan søges på. Gulv med flere samtidige brugere, hvor de kan vælge emner med forskellige farve pinde. Pinde placeres i huller langs kanten af gulvet, som angiver et emne.



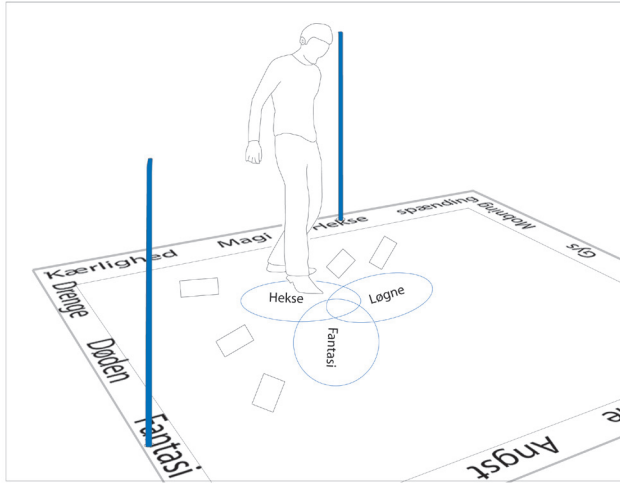
>> Trine går hen til tønden og henter et sæt blå pinde.

Det kan overvejes om brugerne skal arbejde sammen eller bare være samtidig på gulvet. Hvis de skal samarbejde behøver der kun være et sæt pinde

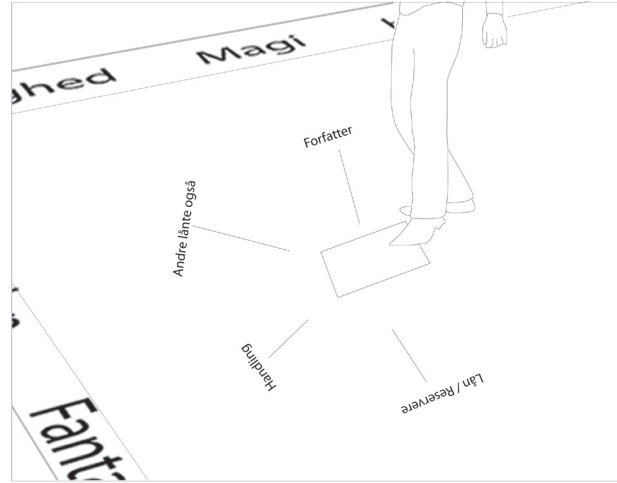


>> De går et par gange rundt på gulvet og kigger på de forskellige ord. Trine prøver at sætte en pind i ud for hekse. På gulvet kommer der en cirkel frem der står hekse i. I fællesskab sætter de to andre pinde i fantasi og løgne. Nu er der 3 cirkler på gulvet som alle hænger sammen.

De valgte emner vises på gulvet som en "blomst", der samtidig angiver relationer "AND" / "OR" mellem emnerne.



>> Mads prøver at sætte en fod ind i cirklen hvor der står hekse. Der kommer 5 forsider af bøger frem. Han genkender en som han har læst før, den handlede om hekse.



>> Mads tager et skridt ud på bogen og et antal funktioner kommer til syne rundt om bogen. Han beslutter sig for at se hvad andre der lånte denne bog også lånte.



>> Da han træder ud på "andre lånte også" kommer der 4 helt nye bøger frem.

Hvert emne kan tilknyttes et lydbillede, eller en stemning så brugeren auditivt kan sammensætte en søgning alt efter hvad der lyder spændende.