Det interaktive børnebibliotek >> møde i København den 10-02-05

Udarbejdet af
Jannik Mulvad
Maiken Fogtmann

Den 15-02-05

Deltagere:
Thomas Pedersen, Peter Gall Krogh, Niels Olof Bouvin, Jørgen Bech, Andresa Lykke Olsen, Maiken Fogtmann, Jannik Mulvad

Diskussion af Workshoppen:
Utrolig god dag med ungerne, overrasket over hvor meget vi fik. Designet var begrænset, derfor var ungerne nok mere fokuseret på kuberne end på skærmen, det var noget der kunne forholde sig til.

1. gruppe fik ikke en konkret opgave

2. gruppe fik en opgave find en bog de skulle skrive opgave om.

Derfor fik vi forskellige input fra de to grupper – det er bare svært at designe med børn!

Godt at ser at de(ungerne) trådte tilbage og reflekterede over det der skete, men det ville være bedre hvis refleksionen var instant – på gulvet.

Der var en manglende sammenhæng mellem kuberne og skærm derudover var kuberne for uoverskuelige, børnene kom aldrig omkring alle emner. Der var for lidt information i forsiderne af bøgerne. Man kunne arbejde med at addere information såsom:

- Forfatter information
- Bagsiden af bogen
- Andre der læste denne
- osv.

Fejl i workshoppen

1. huller i kuberne – hvad skulle det bruges til?
2. skærm/væg
3. ikke nok feed back

Måske var det ikke selve designet af Q-browse der var noget i vejen med. Projektet var ikke færdigt nok til at blive afprøvet. Der var for mange gange hvor børnene satte en kube ind også skete der ikke noget eller også var det ikke synligt præcist hvilke bøger der var nye.
Systemet (Maiken) var ikke hurtigt nok til at reagere når børnene satte noget ind på gulvet dvs. at de ikke fik noget feedback med det samme.

Derudover var det for uoverskueligt at alt var en "ELLER" søgning og at der ikke var mulighed for at foretage en "OG" søgning. Der blev bare ved med at komme flere bøger op på skærmen. Det gjorde at det ikke var muligt at overskue hvilke bøger der var nye. >> Man blev mødt af en mur af bøger.

Der er mulighed for både at operere med en "OG" og en "ELLER" søgning, det skal bare visualiseres, så det er klart hvilken en der bliver benyttet.

Der kunne arbejdes med at visualisere hvilke bøger der hørte til hvilke kuber. Dette kunne evt. vises grafisk på skærmen. Eks. Under hver bog kunne den 3 kuber der har påvirket den vises.

For at få et bedre overblik over kuberne kunne de evt. emneopdeles, eks. Under gys, alder, sider…

Fra at browse på gulvet…til….at finde den fysiske bog >>
Der kunne printes en stegkode som et andet sted i biblioteket kunne bruges til at vise hvor bogen er.
Som det kendes fra Netto? Scan stregkoden og se prisen!

Fokus punkter for Q_browse:

Vi skal se Q_browse som barnets første møde med biblioteket!
Installationen skal fortælle brugerne hvor fantastisk en verden der er og hvor mange muligheder der findes på biblioteket.

Den skal understøtte samarbejde…..dvs. at systemet ser børnene som en single entitet.

Der skal være et output med det sammen. Børnene skal have et feedback med det sammen. De skal kunne, se/føle hvordan de har påvirket systemet.

Diskussion af Q_browse på et bord >> browse_table

- Et lille spillebord hvor konkurrence elementet kan introduceres.
- Håndterbart, overskueligt.
- Let at komme omkring
- Leverer mange gode (lette) grafiske muligheder

Man kunne have funktionerne stående ude i siden, ligesom på gulvet. Kuberne kan derefter lades med funktionerne når de køres hen over funktionspaletten. Funktionerne skulle have en fast placering da det giver mulighed for visuelt at huske hvor på bordet de forskellige funktioner er placeret. Når så kuber med forskellige funktioner kommer tættere på hinanden tiltrækkes de af hinanden hvis de har en fællesmængde bøger.

Kuber kunne have forskellige betydninger alt efter hvor på bordet de blev placeret.

Hvis bordet var en stor trykfølsom plade ville det være lettere at interagere med de bøger man havde browset frem.
>> er der plads til et sådan interface…? Er der plads nok til at blive ved med at browse?
Man kunne arbejde med at projektere direkte på objekterne (kuberne)

Man kunne også prøve at undersøge hvilke muligheder der opstår hvis bordet ikke kunne er en flade med måske er inddelt i niveauer. >> det kunne være spændende at prøve at løse nogle af problemerne rumligt og ikke kun i interfacet.
Kan gulv og bord smelte sammen? >> gulvet bruges til groft at manipulere med bøgerne og bordet bruges når der ønskes at gå mere i dybden med den enkelte bog.

Lyd?
Morphe lyde? –giver det det rette billede af bøgerne. Stemmer det billede overens med det bogen handler om?
>> Ved at bruge lyd lader man emneordne med en betydning / fortolkning.

En mulighed kunne være stemnings skabende lyde der ligger i baggrunden? Man skal kunne vælge til og vælge fra, evt. via høretelefoner. Hvis man vælger høretelefoner er det vigtig at være opmærksom på at det bliver meget individuelt og lægger ikke længere op til at man kommunikerer med andre rundt om bordet.

Lyd er et meget usikkert medie, da lydbilleder opfattes meget forskelligt af forskellige mennesker.

Andre sanser kunne stimulere på en anden måde…kuberne kunne blive varme, kolde, ryste, osv.

En ide var at samle stemninger rundt i biblioteket og browse gennem bøgerne på den måde.

Gulvet og bordet?
- Hvor er kroppen…..? Vi skal være opmærksomme på hvordan vi får tilført projektet en fysisk interaktion.

På gulvet ser systemet det som en fælles søgning…
På bordet ser systemet det som flere søgning der foregår ved siden af hinanden. Hvor man der i gennem bliver inspireret.

Brutoliste med overvejelser:

Uanset hvilket system vi kommer op med skal det være let! Det betyder at der skal være et begrænset antal muligheder (hvad er begrænset) og der skal være intuitivt anvendeligt (for aldersgruppen). Dog må der gerne være lag som ikke er umiddelbart synlige, men som åbenbares ved vedvarende brug, noget der kan spredes fra mund til mund, eller huskes fra gang til gang.

Gulv

Placering af emneord, langs kanten, gør at det er relativt let at genfinde et emne. Kan senere huske hvor et ord ligger!

Bringer brugeren fysisk i spil på en god måde, er også synlig for "eksterne" brugere

Overvejelser om udformningen af kube/brik/pind??

Fordele/ulemper:
Sætter kroppen i spil, krop som redskab stor udtryksmulighed!
Kuber kan stables og kravles på – legelandskab
Der skal ikke være huller i kuberne, det tillægger dem en betydning som reelt ikke har en betydning.
Gøre søgningen til et større fysisk søge landskab, som brugeren kan gå igennem.

Browse table – overvejelser om placering af kuberne – flytte søgninger relateret til kuber – fælles/delt – interfacet er knyttet til kuben – kuber kan tillægges værdier/emner – Artoolkit (det er vigtigt at der står det rigtige, emnet, på kuben og at det ikke bare er et tegn!) Tomme kuber/ brikker der kan lades med emner.

Fordele:

Overblik over emner – hvad er den øvre grænse?
Overblik over materialer
Overblik over brugere – se hvad de andre laver
Arbejde sammen eller alene
Kollaborativ eller individuel, blive inspireret, eller overdrage søgninger.
Ikke tekst søgning
Over afgrænsning mellem kuber/emner
Mulighed for mange samtidige brugere
Direkte sammenhæng mellem kube og handling
Lettere, mere intuitivt at overrække noget til en anden bruger
Fjernet fra PC
Ikke specifikke men inspiration
Understøtter serendipitet
Kropslig, grov eller finmotorisk, noget du ikke kan med en mus, to hænder til at flytte med to input. Det visuell

Indholdselementer der skal værer tilstede i det/de systemer vi laver!

Hvad skal der til for at blive inspireret –
Forside
Emneord (der knytter sig til bogen)
Indholdsnote
Sammenhæng mellem bøger
bog eller bøger
Fra brugerens ide om et ønske om en bog over noget interaktion til brugeren kan finde en bog!

Systemet er ikke indrettet til at understøtte søgning, men mere gennem inspiration og leg gennem en kropslig og mental vandring gennem bøger/emner finder frem til en bog.

Teste andre fysiske objekter på bordet!!!!

Hvordan får man arkitektonisk designet et bord så det bliver lige så demokratisk som gulvet!

Gulvet er bedst til at se single entiteter, bordet er bedst til mange entiteter.

Ulemper

Overblik over antal bøger, hvor mange bøger kan vises på en gang (er der plads til)

Lyd som oplevelses/søge element er væk? Det er stadig svært at finde lyde til alle emner, der eksklusivt siger noget om emnet. (Det er mere følelsen/stemningen om et emne der tæller og ikke den direkte sammenhæng)

Lyd til emner eller lyd til handlinger?

Lyde skal ikke være der hele tiden men være noget der kan tilvælges (3D lyd)

Lyd er svært og usikkert at arbejde med. Opfattes forskelligt af "alle".

Sti ud i biblioteket/rummet

- magler stadig at opfinde den/de vise sten!
-

Det skal være en fælles ting – må ikke være en individuel ting, så kan de lige så godt få en PC

Det behøver ikke at være effektivt – det skal være leg

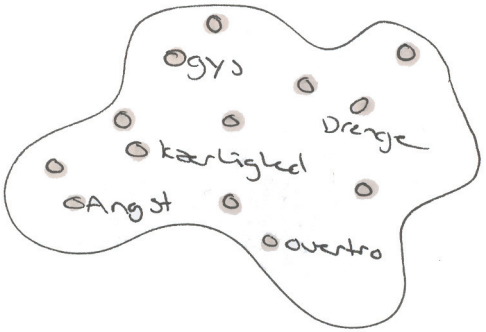
Must:

Det er ikke nok at brugeren bare flytter rundt på brikker, kroppen skal spille en eller anden rolle i interaktionen.

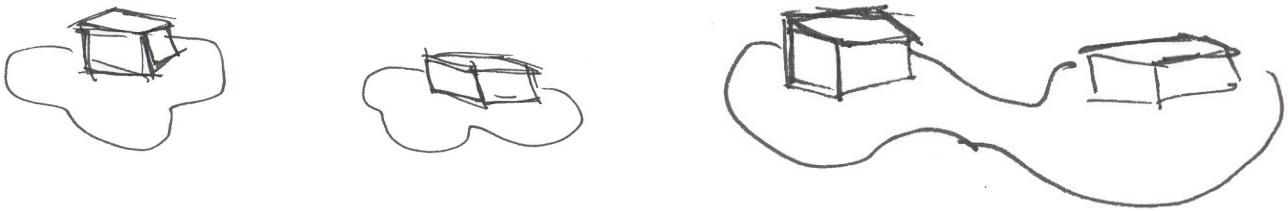
Konklussion
Komparativt design studie mellem bord og gulv. Vi laver to designs med samme funktioner, og interfaces.
Det behøver ikke være baseret på samme teknik men det skal have samme udtryk, funktioner og design

Opgaver:
Gulvet
Gulvet er godt beskrevet i de tidligere materialer, vi mangler at se en sammenhæng mellem gulv og bord.
Overordnet er gulvet er fællesområdet hvor, brugerne i fællesskab sammensætter en gruppe emner.
Emner vælges ved med foden at trykke på et emne. Det er kun muligt at trykke på tre emner af gangen. Det skal teknisk løses hvordan og hvilket emner der fravælges!
Emnerne vises som default som "blomsten" med fællesmængden og emnet for sig vises.

Hvad sker der når to emner lægges/vælges til gulvet, er det skyer at bøger, hvordan ser det ud når de smelter sammen?



Alle emner vises i en sky uden sammenhæng, sammenhænge dannes efterfølgende ved brugeren interaktion

Materialer (bøger) vises i sammenhæng med det relaterede emne

Når emner føres sammen smelter skyen sammen og vise fællesmængden. Hvis vi arbejder med fysiske kasser, kunne der være magneter i kasserne der enten tiltrak eller frastødte elt efter om der var fællesmængde eller ej!