

Fredagen den 18 september 2009

Anteckningar från Markus Hamburgers föreläsning om interaktionsdesign och exempel på möjligheter som RFID-tekniken kan erbjuda biblioteken.

Markus Hamburger är interaktionsdesigner vid Chalmers och arbetar och har arbetat med flera projekt på olika bibliotek. mars Express och Mölndalsbibliotek är några exempel.

Interaktionsdesign- delade Markus i två skolor.

1- Inriktning på användbarhet, nytta, effektivitet; att använda digitala redskap för effektivt arbete.

2- Interaktionsdesign som designdisciplin, närmar sig mer industridesign och arkitektur, estetiska kvaliteter, upplevelser.

Att använda digitala redskap för njutbarhet, underhållning.

Interaktionsdesign omfattar utformning av ett systems beteende med flöden. Att använda interaktionsdesign för att öka bibliotekets sociala funktion.

Med en genomgång av webb 1.0 och 2.0 och 3.0 ledde Markus oss i en möjlig värld innanför de fysiska bibliotekens väggar som vi i mindre utsträckning är bekant med. Webb 1 är avklarat(-: , Webb 2.0 är endast webben, interaktion med och kommunikation genom webben etc men det som är viktigt i webb 3.0 är inte bibliotekssajten eller webbtjänsten och interaktionsmöjligheterna med webbanvändaren, utan när alla webb 2.0 funktioner kopplas till varandra och genom api-er (application programming interface) ger sig till känna i "varandras revir". kopplingen mellan Facebook och Youtube fungerar t ex genom apier. Det är viktigt tyckte Markus att arbeta för öppna system i biblioteken. I dag är de oftast stängda och api-erna är inte åtkomliga. Utan tillgång till dessa begränsas bibliotekets möjlighet till att erövra nya revir.

Interaktionsdesign gör biblioteket mer socialt och besöken mer njutbara. Data uppfångade från det fysiska biblioteket (genom olika lösningar framtagna med informationsdesign, och API-er som kommer ut och in i bibliotekets systemet. En kreativ användning av RFID-tekniken ökar mervärdet på tjänsterna. Som exempel nämnde Markus följande : att vid återlämning av böcker som är märkta med RFID kan systemet bjuda på mer läsning "du som just har läst följande kanske vill låna dessa också". Vi fick ta del av en del intressanta filmer om just vad man kan göra i själva biblioteksbyggnaden. Några av dem var resultat av projektarbete som gjordes i kursen Ubiquitous Computing på IT-Universitetet, Göteborg. Projektet handlar om att åstadkomma en prototyp på en produkt som är biblioteksrelaterad

Här finns sammanfattningar av projekten så som studenterna själva har skrivit och länkar till filmer som vi fick se.

Ljus som uttrycksmedel på bibliotek

Sammanfattning

För de flesta betyder besöket till biblioteket en stillsam upplevelse. Atmosfären är lugn och tyst och man kan anonymt gå bland hyllorna och leta efter nästa bok att läsa. Men måste det vara på detta sätt? Med vårt projekt ville vi förändra detta. Vi ville göra besöket till en modern upplevelse samt dessutom minska anonymiteten bland besökarna. Men eftersom vi fortfarande ville att man skulle kunna höra sina egna tankar bestämde vi oss för att använda ljus som uttryckselement.

<http://web.student.chalmers.se/groups/uc06-3/>

Interaktiv ABC-tavla

Denna rapport behandlar ett ubiquitous computing-projekt genomfört under en kurs på it-universitetet i Göteborg under 2006. Projektet omfattar tillverkning och planering av en interaktiv ABC-tavla. Konceptet ger barn möjligheten att komponera och läsa ord med hjälp av visuell och hörbar interaktion. Bokstäver kan ge separat respons vid taktill interaktion och forma ord tillsammans med andra bokstäver. Implementeringssteg, tekniska specifikationer, utvärdering och reflektioner diskuteras inom ramarna av rapporten

<http://web.student.chalmers.se/groups/uc06-4/abstract.html>

länk till filmen:

<http://web.student.chalmers.se/groups/uc06-4/movie.html>

Interaktiva bordet

ett resultat från ett projektarbete som gjordes i kursen Ubiquitous Computing på IT-Universitetet, Göteborg. Projektet handlar om att åstadkomma en prototyp på en produkt som är biblioteksrelaterad i kursämnet. Resultatet blev ett bord vars bordskiva består av en 42" plasamskärm, några navigeringsknappar samt två märken att lägga böcker på. När en bok läggs på något av dessa märken kommer skärmen att visa information om boken samt böcker ur samma kategori eller av samma författare. Personen som använder bordet kan navigera mellan alla relaterade böcker för att få upp information samt fler relaterade böcker. I vår nerladdningsbara rapport finns det detaljerad information om hur bordet konstruerades från idé till färdig prototyp.

<http://web.student.chalmers.se/groups/uc06-6/>

Portable Toy

Projektet heter Portable PET (Portable Personal Electronic Toy) som är ett husdjur och det är meningen att det ska ersätta dagens bibliotekskort. Husdjuret är använt i kombination med ett stationärt bord som finns på biblioteket. Navigationen som sker på bordet kan ses på en skärm som innehåller en flash applikation. Prototypen vi byggde visar det grundläggande konceptet som består av ett husdjur som kan låna en bok. När

du lånat en bok får du en poäng, med denna poäng kan du köpa mat och mata det. När husdjuret är hungrigt så är det ledsen och när det är mätt så blir det glad. När husdjuret är glatt så rör den på nacken och viftar på svansen. Han har också en knapp som kommunicerar med flash applikationen för att välja val av ikon.

<http://web.student.chalmers.se/groups/uc06-9/description.html>

Även projektet Bulletime – the event reminder är intressant att läsa om:

<http://web.student.chalmers.se/groups/uc06-8/>

En inspirerande dag som väckte lust att få till samarbeten med dessa kreativa människor .

/LH

Läs även

Biblioteksbladet 01- 2007

”Barns tankar om framtidsbibliotek”

Om projektet mars Express

Bulletime – the event reminder

<http://web.student.chalmers.se/groups/uc06-8/>