

_ DIGITAL TRENDSPOTTING
Konzeptkatalog



_Digital Trendspotting
Konzeptkatalog



_Digital Trendspotting
Konceptkatalog

© 1. udgave 2010

ISBN 978-87-89860-97-8

Projekt udarbejdet af bibliotekerne i
Århus, København, Kolding og Vejle

Konceptudvikling i samarbejde med
Hatch & Bloom

Layout: ITK, Århus Kommunes Biblioteker
Tryk: Chronografisk

Støttet af
Styrelsen for Bibliotek og Medier

www.digitaltrendspotting.dk

Indhold

6 Intro

Hvorfor dette katalog?
Lidt om proces og metode
Konceptkategorier

8 Vision og scenarie

En oplevelse af viden
Bibliotekets fremtidige touch points
Bibliotek anno 2016

11 Koncepter

Digitale services i fysiske rammer
Digitale services i en virtuel verden
Bibliotekerne og de sociale medier
Bibliotekerne som indgang til viden

38 Udvidede konceptbeskrivelser

→ Intro

Hvorfor dette katalog?

De danske folkebiblioteker står overfor store udfordringer i de kommende år. Nye og hastigt voksende medieformer giver et øget behov for at styrke bibliotekernes digitale services. Gratis er ikke længere nok, biblioteket skal tilbyde andet og mere for at leve op til nutidens muligheder indenfor videndeling. Udfordringen skal gribes, bibliotekerne er til for brugerne, derfor skal bibliotekets digitale serviceydelse være i en konstant innovativ udvikling, der går i takt med brugernes behov og de teknologiske muligheder.

Digital Trendspotting er et projekt, der har til formål at udvikle innovative services til bibliotekerne, båret af en digital platform. Projektet er et samarbejde mellem bibliotekerne i Århus, København, Kolding og Vejle og er støttet af Styrelsen for Bibliotek og Medier.

Konceptkataloget er resultatet af projektgruppens arbejde og kan bruges bredt af landets biblioteker som inspirationsgrundlag, samt til udvikling eller videreudvikling af innovative services til

bibliotekerne. Læs mere om projektet på www.digitaltrendspotting.dk. Her kan projektbeskrivelse, analyse rapport, materiale fra udviklingsprocessen, konceptkataloget samt evalueringsrapporten, når denne foreligger, downloades.

Lidt om proces og metode

Som beskrevet i analyserapporten er der sket store ændringer i de seneste år. Samfundet har ændret sig dramatisk indenfor informationsvidenskaben hvilket også betyder, at brugerne er begyndt at stille krav og de søger den mest relevante løsning i den pågældende situation. Derfor er det vigtigt at biblioteket er i en kontinuerlig udviklingsproces, som hele tiden stræber efter de bedst mulige tilbud og derved en øget oplevelsesværdi for brugeren.

Digital Trendspottings projektarbejde har været opdelt i fire faser: Analyse, idéudvikling, konceptudvikling og konceptmodning. Projektet har haft fokus på at arbejde i en brugercentreret proces, hvor brugerne jævnligt er blevet inddraget, men hvor det er projektgruppen, der har fungeret som den

idéskabende kerne. Det har ikke været en lineær proces, men en proces der jævnligt har lavet et loop tilbage for at forankre de valg, der er truffet undervejs.

Projektgruppen har indsamlet og kortlagt viden om biblioteket som organisation, markedstendenser, teknologiske muligheder og foretaget en række interviews med bibliotekets brugere og ikke-brugere. Der har været fokus på at forstå vore brugere og ikke-brugere, deres erkendte og uerkendte behov, samt hvordan de interagerer med bibliotekets services. Herudfra er der udarbejdet karakteristika for fem typer brugere og fem typer ikke-brugere. Det indsamlede analysemateriale blev samlet i en rapport, som dannede grundlag for det videre arbejde.

Med analysearbejdet i bagagen blev der taget hul på en sprudlende idéudvikling. På den første workshop blev en række idéer genereret ved hjælp af brainstorming og små storyboards. Idéerne blev kategoriseret, vurderet på potentiale og nogle blev udvalgt til

det videre forløb. Konceptudviklingen var skudt i gang og projektdeltagerne udarbejdede skitsekoncepter, der ved anden workshop blev præsenteret, diskuteret og videreudviklet i samarbejde med en række brugere. Efter brugernes input kunne projektgruppen gå hjem med nye tanker til et styrket koncept. Der blev opsat matrix til udvælgelse, udarbejdet nye scenarier, service blueprints og wireframes. Projektmodningsarbejdet sluttede med en tredje og sidste workshop, hvor koncepterne blev præsenteret for et fagligt panel, og der blev åbnet for diskussion af de enkelte elementer. Koncepterne i dette katalog er resultatet af projektgruppens arbejde. Kataloget kan forhåbentlig danne grobund for nye innovative koncepter eller inspirere og give afsæt til implementering af konkrete services på bibliotekerne.

Konceptkategorier

Koncepterne er opdelt i fire kategorier der dækker bredt over de områder, der er blevet udvalgt til diskussion og udvikling.

Digitale services i fysiske rammer

Det fysiske bibliotek vil fremover stadig have en central rolle i brugernes univers. Det trykte medie er ikke på vej ud men vil blive suppleret af andre medieformer. Biblioteket skal derfor tage de digitale muligheder til sig og bruge dem aktivt i det fysiske biblioteksrum. Der er behov for en sammenkædning af den digitale verden og de klassiske bøger. Hvordan kan biblioteket overraske og oplyse deres brugere? Kan digitale installationer på biblioteket skabe nye oplevelser for brugeren?

Digitale services i en virtuel verden

De digitale services vokser hastigt og informationssøgning er blot få klik væk. Derfor må biblioteket tilbyde noget andet eller mere: en ny vinkel der gør biblioteket til brugerens valg. Hvordan kan biblioteket skabe grundlag for videndelingen? Hvad er dét, der gør servicen relevant for brugeren?

Bibliotekerne og de sociale medier

Sociale medier er blevet en del af mange menneskers hverdag. De udvides hele tiden og flere og flere elementer knyttes hertil. Mange brugere har en meget travl hverdag; alt skal være let tilgængeligt og meget bliver sorteret fra, men alligevel har rigtig mange tid til at være aktive i de sociale netværk! Hvordan kan biblioteket bidrage via sociale netværk? Kan biblioteket skabe fokus eller øge tilgængeligheden? Kan biblioteket hjælpe med at udvide brugernes netværk og skabe nye relationer?

Bibliotekerne som indgang til viden

Bibliotekerne skal fortsat give brugerne oplevelser og mulighed for livslang læring. De skal blandt brugerne opfattes som en kilde til viden og et sted, der kan hjælpe brugerne med at finde netop dét, de søger. Hvordan kan biblioteket servicere brugeren på et personligt plan? Kan der skabes nye *indgange*? Eller kan biblioteket inspirere til viden og skabe oplevelser?

→ Vision og scenarie

En oplevelse af viden

Hvad er følelsen af ny viden? Bliver du glad, sur, undrende, opløftet, nysgerrig, bedrøvet? Hvad motiverer dig til at gå dybere ned i materialet? Hvorfor læser du videre? Hvorfor lytter du til næste nummer? Hvorfor ser du næste afsnit?

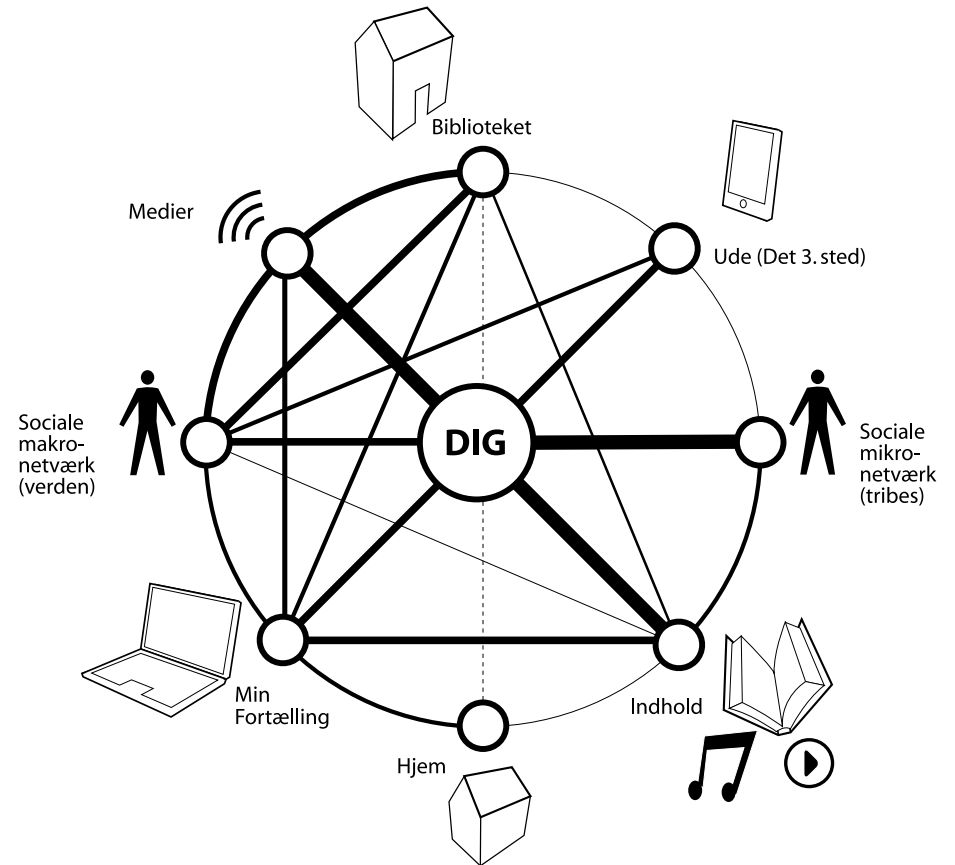
Du søger en oplevelse. En oplevelse, som du har haft før. En oplevelse, som minder dig om noget i dit liv. Noget du har set, rørt ved, hørt, smagt – noget du har sanset. Du søger en oplevelse, der forstærker din oplevelse af verden lige nu. Noget der forandrer, noget der fastholder, noget der får dig væk; får dig tæt på, får dig oven på.

Du søger mod oplevelser. Du finder med sanser.

Bibliotekets fremtidige touch points

Biblioteket er ikke længere en stor gul bygning. Det er et samlebegreb for et netværk af ydelser, indhold og sansindtryk på tværs af medier. Derfor møder fremtidens bibliotek brugeren, hvor brugeren ønsker.

Det handler om at skabe oplevelser, der taler til den enkelte. Følelsen af at være i fokus og blive forstået. Kodeordet er personalisering. Biblioteket er inde i hovedet på brugeren og former sine tjenester herefter. Hvilke koncerter tager han til? Hvilke biograffilm? Hvilken musik lytter han til? Hvilke medier fanger hans interesse? Hvilke netværk benytter han? Den omfattende viden indfanges og omsættes i oplevelser og indtryk – online såvel som i bibliotekets fysiske rammer. Elementerne spiller sammen og forstærker hinanden. Alle brugerens handlinger sætter spor, der former de næste interaktioner. Fremtidens bibliotek er en facilitator af skræddersyede oplevelser til brugere med individuelle ønsker og behov.



Bibliotek anno 2016

Foran biblioteket sidder brugere henslængt i de behagelige stole og nyder friskbrygget kaffe af store porcelænskopper. Én sidder begravet i gamle bøger, en anden får tanket sin Kindle op, mens en gruppe unge hører musik i bibliotekets trådløse høretelefoner.

Det er imidlertid det fjerde bind i Millennium-sagaen, der trækker i mig. Jeg bevæger mig forbi cafémiljøet, træder ind af bibliotekets hovedindgang og skriver Stieg Larsson på den interaktive velkomstkærm. Et kort manifesterer sig og viser den direkte rute til den rette afdeling, reol og hylde. Automatisk dukker fem andre bogtitler op på skærmen. *Brugere, der har læst denne, læser også...*

Belejligt, behjælpeligt og indbydende

Min hang til fysiske bøger driver mig forbi de utallige download-stationer, uden om flittige læsegrupper og hen til litteraturafdelingen. Jeg låner bogen, men mangler inspiration til mere. Er der andet i verden end Stieg Larsson? Jeg vælger at lade bibliotekets Mood Gene-

rator pejle mig i den rigtige retning. Ved at skrue på de forskellige variabler på touchskærmen får jeg et stort udvalg af bøger, der passer præcis til mine ønsker. På vejen ud passerer jeg et velbesøgt foredrag om sociale medier og politik, men vælger at sætte mig ved en multimedie-station; iPod'en skal jo også fyldes op. Det altomfattende musik-, litteratur-, film- og tv-arkiv leverer lynhurtigt anbefalinger baseret på mine tidligere lån og andres anbefalinger, så det tager mig ingen tid at finde de rigtige produkter. Ved at lægge afspilleren på en plade i bordet, bliver materialet downloadet trådløst på få sekunder. Jeg læner mig tilbage i stolen og lader musikken strømme ind i mine ører, mens censorer på min fingerspidser registrerer mine følelser over for sangene.

Med dig overalt

I bussen på vej hjem åbner jeg min bærbare. Transporttiden skal fordrives. Jeg logger ind på 'Min side', tjekker min emotionelle respons på musikken. Sangnummer tre gav et stort udslag. Jeg tænder for min iPod, sætter albummet på igen og nyder turen. Fremtidens bibliotek bringer viden til live. Det er et center for information og oplevelser, hvor alle gæster - både online og fysiske - får mere end det, de søger. Fremtidens bibliotek er belejligt, behjælpeligt, øjeblikkeligt og indbydende.



Koncepter

Digitale services i fysiske rammer

- Mood generator
- Trykfølsom skærm med scanner
- På rejse i bogen
- Det interaktive rum

Digitale services i en virtuel verden

- Biblioteket på mobilen
- Min boghylde

Bibliotekerne og de sociale medier

- Min side
- Brugerskabte data

Bibliotekerne som indgang til viden

- Biblioteket som inspirationskanal
- Videntank
- Biblioteket som concierge
- Bibliotekaren som oplevelses- og vidensfacilitator

Udvidede konceptbeskrivelser

- Trykfølsom skærm med scanner
- Biblioteket på mobilen
- Biblioteket som inspirationskanal

→ Mood Generator

Hvad?

Du bliver koblet op til en sensor, mens du læser en bog, hører musik eller ser en film. Det følelsesmæssige indtryk, du får, registreres løbende. Når du er færdig, bliver du præsenteret for en grafisk repræsentation af din oplevelse. Du kan så vælge at dele den med andre, f.eks. på facebook, eller få den sendt til din egen biblioteksside.

Hvordan?

Mediet (bogen, filmen etc.) *følges* på en e-reader, hvorpå der er koblet sensorer, der direkte måler, registrerer og analyserer din følelsesmæssige reaktion på den visuelle stimulus/påvirkning. Dette kan også gøres på auditive udslag.

Hvor?

Du sætter dig i en god lænestol i læsehjørnet efter måske at have taget en kop kaffe med fra caféen. Mens du ser filmen eller læser bogen på e-readerens skærm, bliver din oplevelse registreret via den indbyggede sensor. Du er med andre ord nødt til at konsumere indholdet på biblioteket, for at vi kan registrere virkningen på dig.

Potentiale

Ud over at lokke med en interessant oplevelse kan Mood Generatoren hjælpe med at vælge bøger, musik eller film på baggrund af den sindsstemning, du ønsker. Indhold kan indekseres efter, hvordan det får folk til at føle, og du kan vælge ud fra disse direkte følelsesmæssige anbefalinger. I praksis vil det foregå sådan, at du først vælger dit medie, f.eks. *bøger*. Herefter skaleres du din sindsstemning, f.eks. *glæde*, på slidere med de forskellige karakteristika. Systemet præsenterer et udvalg, der opfylder dine krav og viser tidligere brugeres emotionelle opfattelse af det pågældende værk.

Realiserbarhed (Tech)

Konceptet kan eksempelvis realiseres med teknologi fra iMotions. iMotions er en dansk virksomhed, der har udviklet et emotionelt fintfølede softwareværktøj, der direkte måler, registrerer og analyserer brugernes følelsesmæssige reaktion på visuelle stimuli ved hjælp af en eye-tracker. I forhold til musik kan man ved hjælp af signalbehandling og analyse skabe veldetaljeret

information om musiknumre, som derefter kan grupperes eller sammenlignes på flere forskellige måder (f.eks. humør, genre, instrument, beat, lyd, årti). Eftersom hvert track har en profil kan du oprette afspilningslister baseret på en given stemning eller en kombination af stemning og tempo (baseret på Moodagent software).

Målgruppe

Unge, der har behov for, eller lyst til, at iscenesætte sig selv overfor deres omgangskreds, eller som har interesse i ny teknologi. Ældre, der vil studse over det mærkværdige ved projektet og viderefortælle oplevelsen.



Brugerbehov:

“Hvis jeg skal gå på biblioteket, skal det være fordi, jeg får en oplevelse, som jeg ikke bare lige kan få derhjemme. Altså noget ekstraordinært.”

→ trykfølsom skærm med scanner

Brugerbehov

Er denne bog værd at læse? Jeg vil gerne inspireres til at finde nye materialer!

Formål

At frigøre vores informationer, synliggøre vores og brugernes viden, skabe relationer imellem dem og placere dem i en kontekst, der giver mening for brugerne.

Hvad?

På væggen hænger en trykfølsom skærm med en skanner nedenunder, som du kender dem fra et supermarked. Skærmen afspejler den kontekst, den er sat i: er du i musikbiblioteket vil den som udgangspunkt vise og foreslå musik til dig. Du kan bruge systemet til mere information om et givent materiale eller til at få inspiration – også på tværs af genrer og materialetyper.

Hvordan?

Der er to grundlæggende interaktionsmetoder i systemet. Den første er, at du kan trykke på skærmen med din finger og søge efter materialer eller læse

mere om ét af de materialer, der vises på pauseskærmen. Den anden metode er at tage udgangspunkt i et eksisterende materiale. Har du f.eks. lige læst *Moby Dick*, så kan du skanne bogen og derved få inspiration til andre relevante materialer. Det kan være andre skønlitterære bøger, der matcher - eller det kan f.eks. være en faglitterær bog om hvalfangst.

Hvor?

Skærm og skanner kan i princippet hænge overalt men er tænkt som værende kontekstuelle. Det vil sige de skal hænge i forbindelse med et område/emne/tema i biblioteket, som de afspejler.

Potentiale

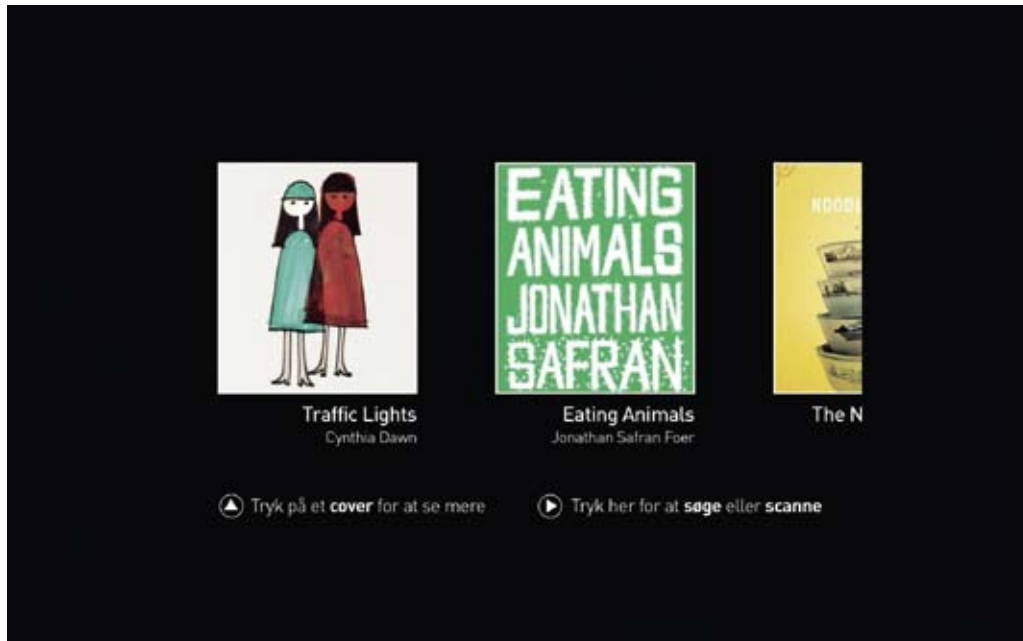
Gennem systemet kan vi få brugere til at finde nye interessante materialer, de ellers ikke ville være blevet eksponeret for, og de kan tage mere kvalificerede valg i fht. deres lån. Desuden ville systemet blive et godt redskab for de biblioteksansatte; en måde at hjælpe dem hvis de skal rådgive låneren på et område, hvor de ikke har spidskompetence.

Realiserbarhed

Systemet baserer sig på søgninger ned i TING brønden og kan allerede realiseres i dag. Brugergrænsefladen skal bygges op i en teknologi, der understøtter trykfølsomt input. Det kan være Flash eller noget andet. De største udfordringer ligger i at få tilstrækkeligt med materialebilleder (f.eks. forsider) og at få en god anbefalingsalgoritme op at køre. Dette er dog noget, der allerede arbejdes på.

Målgruppe

Systemet er meget bredt rettet: det kan bruges af alle lige fra bibliotekaren selv til lånere i alle aldre.



| | | | | | |
|--------------------------------------|--|---|--|--|---|
| <p>Competition James Case</p> | <p>Eating animals Jonathan Safran Foer</p> | <p>The food court Stacy Shackelford</p> | <p>Traffic Lights Cynthia Dawn</p> | <p>Good Book David Plotz</p> | Emner <input type="radio"/> Skønlitteratur <input type="radio"/> Faglitteratur <input type="radio"/> Amerikansk litteratur <input type="radio"/> Hørelse |
| <p>Animal Farm George Orwell</p> | <p>Chess Machine Robert Littor</p> | <p>Clockwork Orange Anthony Burgess</p> | <p>Beowulf Seamus Heaney</p> | <p>WAR and PEACE Leo Tolstoy</p> | Type <input type="radio"/> Blog <input type="radio"/> Lydbog <input type="radio"/> CD <input type="radio"/> DVD <input type="radio"/> Video <input type="radio"/> Avis |
| <p>The Noodle Maker Ma Jian</p> | <p>Giraffe J.M. Ledgard</p> | <p>K Roberto Calasso</p> | <p>Faster James Garck</p> | <p>UTTERLY MONKEY NOVEL Nick Laird</p> | <input type="radio"/> Tilbage til Moby Dick <input type="radio"/> Tilbage til Segning |

→ På rejse i bogen

Brugernes behov

Jeg bliver ofte overrasket når jeg kommer på biblioteket. Der er tit nye installationer, som man kan interagere med. Det er en sjov måde at blive inspireret på og det er altid spændende at se, hvad de nu har fundet på.

Hvad?

Du bliver guidet på en rejse rundt i litteraturens verden. Der tages udgangspunkt i en, af biblioteket, udvalgt bog. Bogens handling er basen for inspirationsrejsen. F.eks. er det ikke hensigten at fremhæve den enkelte bog på en måde, så alle brugere søger det samme materiale. Derimod skal bogens handling skabe en vifte af nye muligheder og derved inspirere. På rejse i bogen er blot ét forslag og det er en installation, der kan danne ramme om mange forskellige elementer. Materialerne eksponeres og brugeren interagerer med dem. På den måde får brugeren en uventet oplevelse og måske tilegner han sig viden og inspireres til uventede lån af nye materialer.

Hvordan?

Du kommer ind i forhallen på bib-

lioteket. Nede i den ene ende kan du komme på en rejse i bogen. Du går derned for at se hvad det er. Der er fokus på *Da Vinci Mysteriet* og via det interaktive gulv kan du blive guidet rundt til ny inspiration. Du scanner dit lånerkort inden du begynder. Så kan biblioteket sende anbefalingerne direkte til dig. Du træder ind på gulvet og guides igenem litteratur, rejsebeskrivelser, musik og madopskrifter med tilhørende vine fra et lokalt distrikt. På din vej ser du små tekster på væggen, du hører klip fra musikken og der projekteres billeder på væggen. Bagefter kan du tjekke din inspirationsliste på hjemmesiden og gå ud og finde materialerne, som forhåbentlig har inspireret dig.

Hvor?

Installationen er placeret i forhallen på biblioteket for at skabe opmærksomhed og for at udfordre og inspirere brugeren i det fysiske rum. Når han har prøvet installationen kan han gå på hjemmesiden og se sin inspirationsinfo og finde materialet, enten på biblioteket eller derhjemmefra.

Potentiale

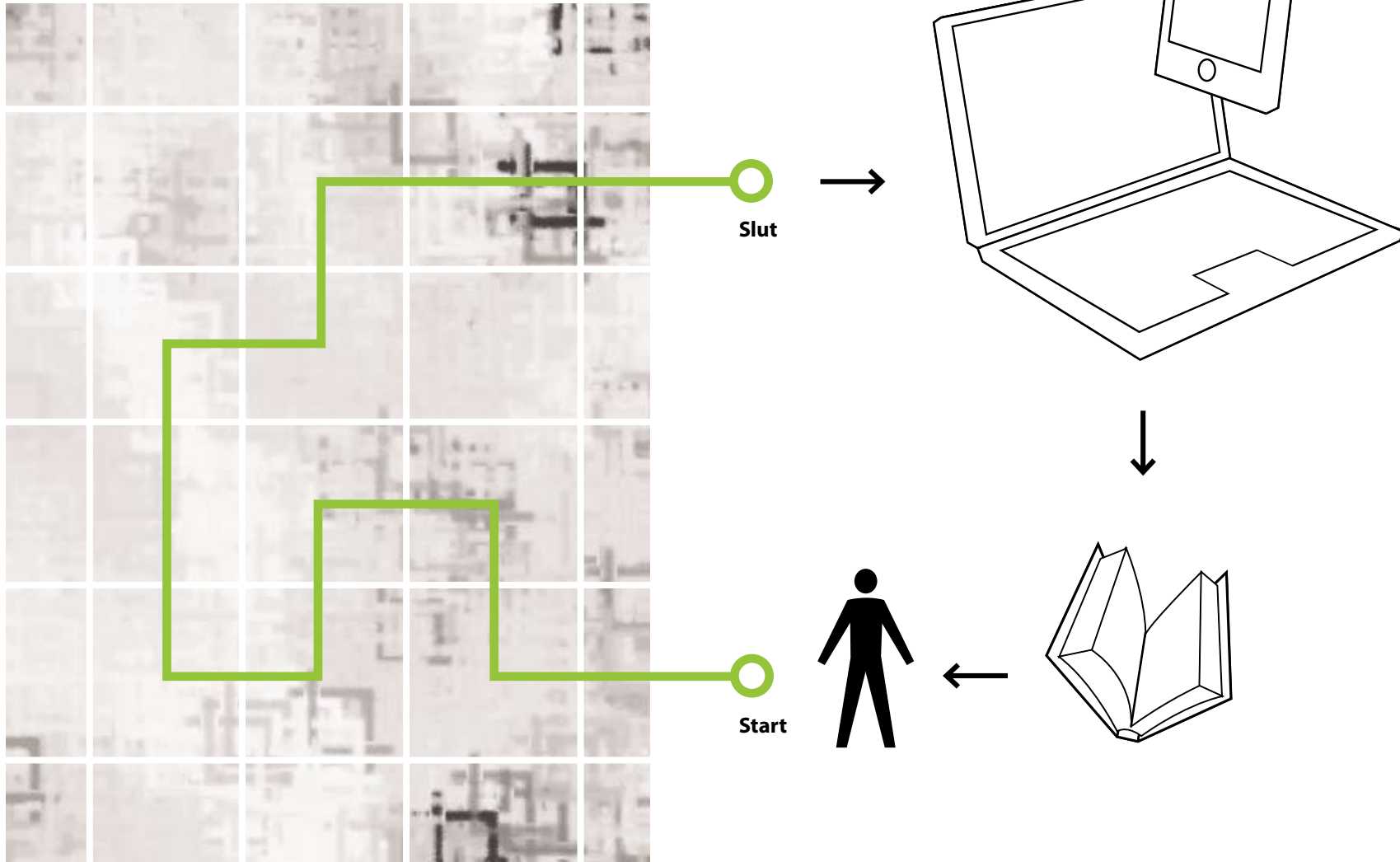
På rejse i bogen har et stort potentiale. Konceptet kan tilpasses mange materialetyper og skaber stor opmærksomhed, da det er en installation, som brugeren kan interagere med.

Realiserbarhed

Konceptet bygger på et interaktivt gulv og indholdet kommer fra biblioteket. Bibliotekets indhold kædes til brugers data og gemmes på hjemmesiden, hvor det altid kan slettes.

Målgruppe

Indholdet kan tilpasses den målgruppe man ønsker. Det kan f.eks. være en børnebog, som man opbygger et univers omkring i form af film, musik, billeder og små rim. Det kunne også være et set-up omkring VM i fodbold. Mulighederne er mange, men fokus er at inspirere med de materialer der allerede findes, på en ny måde!



→ Det interaktive rum

Brugernes behov

Biblioteket er et interaktivt rum; det er spændende og udfordrende at komme der og den virtuelle verden bliver lagt ud i biblioteketsrummet. De endeløse rækker af bøger bliver pludselig *levende*, så det bliver sjovt at gå på opdagelse!

Hvad?

Du har mulighed for at koble din mobil til biblioteket, så du kan interagere med bibliotekets materialer når du bevæger dig rundt i rummet. Din søgning på materialer bliver mere levende, du tager søgningen med rundt imellem reolerne og kan gå på opdagelse på en ny måde. Du bliver guidet til det, du søger og inspireres på vejen dertil.

Hvordan?

Du kommer ned på biblioteket og skal finde nogle havebøger. Du søger noget om forskellige planter og dyrkningen af dem, for du skal i gang med et større haveprojekt derhjemme og vil gerne samle lidt inspiration. Du klikker ind på bibliotekets hjemmeside, indtaster din søgning og kobler dig op på

bogormen. Når du i biblioteketsrummet er koblet op til bogormen får du informationer med relation til din søgning på din mobil, men du har også mulighed for yderligere info via de skærme, der er placeret på reolerne. Når du har indtastet din søgning får du vist et simpelt kort, så du hurtigt kan lokalisere de emneområder, du søger. Derudover får du en listevisning af værker, vist i bogforsider, sådan som du kender den fra den traditionelle søgning. Her kan du klikke dig ind på de bøger, der ser spændende ud, gemme dem, se mere om dem eller finde relaterede materialer. Du har også et overblik over de digitale materialer, der er til rådighed. Når du nærmer dig emneområdet, hvor materialerne er placeret, kan du hente mere info på de opstillede skærme. Her kan du hurtigt bladre igennem udvalgte billeder og anmeldelser på skærmen. Skærmen fungerer som den visuelle grænseflade mellem dig og bogen, og mobilen er dit digitale device, der benyttes som værktøj. Hvis du fanges af det foreslåede materiale tager du det blot ned fra hylden og med dig hjem. Man kan også forestille

sig at inddrage lyd, billeder og tekster, så du inspireres via flere sanser.

Hvor?

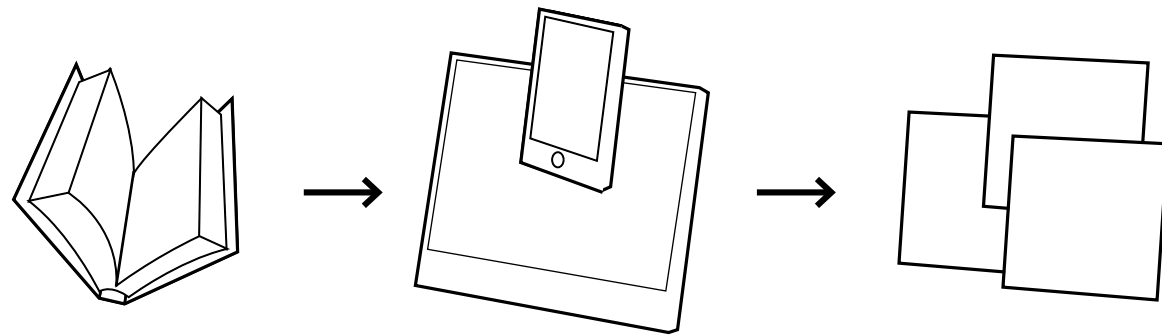
Biblioteketsrummet danner ramme om den service, der skal skabe et levende biblioteksrumsrum: ikke kun et levende rum i *fællesarealerne*, hvor der ofte er tilbud til brugeren, men også når man kommer ned mellem rækkerne af reoler med statiske materialer. Der skal dannes grundlag for den interesse brugerne kommer med og de skal føle, at de kan søge efter mere end blot en anonym bogryg.

Potentiale

Konceptet har et stort potentiale i forhold til at gøre søgningen dynamisk. Brugere skal finde materialet let tilgængeligt og samtidig får de en oplevelsesrig selvbetjening. Søgningen bliver mere nærværende når de kan tage den med rundt på biblioteket. De kan udvide eller tage fra undervejs og på baggrund af inspiration lave nye impulsive søgninger. Måske inspireres de til materialer, de ellers ikke vidste, at de manglede.

Målgruppe

Det interaktive rum henvender sig nok primært til den yngre målgruppe, som har et dagligt brug af diverse digitale devices. Denne målgruppe vil sandsynligvis tage servicen til sig med det samme, hvor det måske kræver lidt introduktion for den ældre målgruppe, før de vil bruge den.



Lyd
Billede
Tekst

→ Biblioteket på mobilen

Brugerbehov

Brug af bibliotekstilbud på farten – udenfor biblioteket

Hvad?

Brug biblioteket på din mobil. Udover at holde styr på lånene fås inspirerende forslag til musik, lydbøger m.m. som kan hentes og bruges direkte fra mobiltelefonen.

Hvordan?

Bibliotekernes fælles online tilbud nås via bibliotekets mobile hjemmeside. Hvert bibliotek har fri adgang til en teknisk platform, der kan tilrettes lokalt og integreres med både bibliotekets primære hjemmeside og bibliotekssystem.

Hvor?

Ved transport i bus eller tog, ved ventetid i kø; alle steder hvor brugeren er væk hjemmefra og/eller har for langt til biblioteket.

Målgrupper

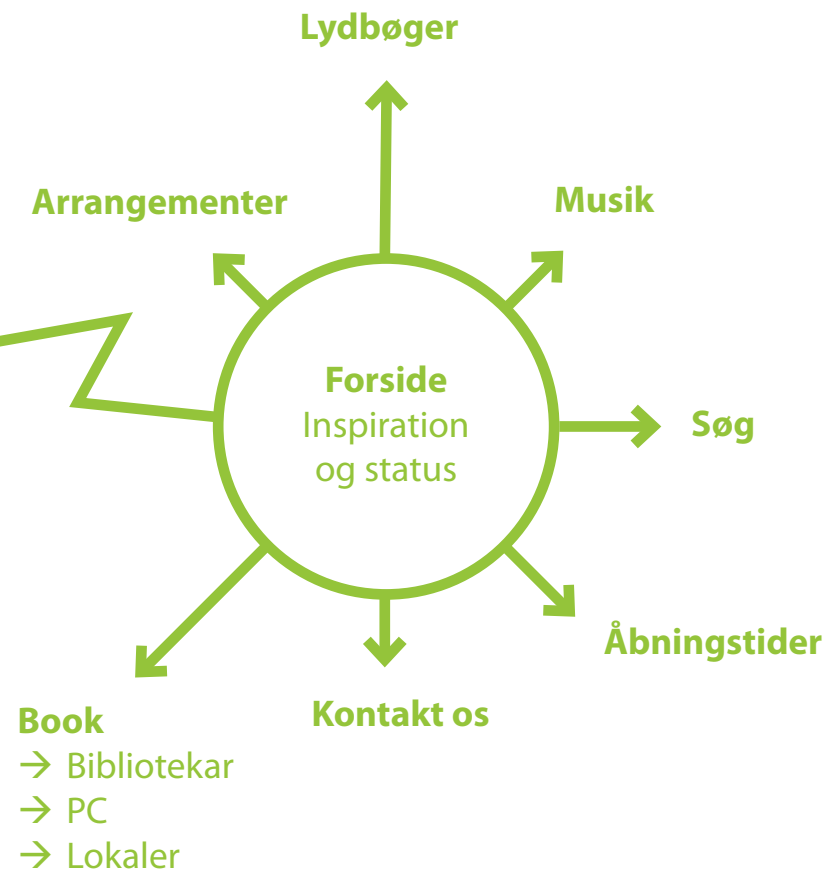
- Pendlere og rejsende
- Travle forældre

Realiserbarhed

- Alle nyere mobiler har internetadgang
- Netlydbøger kan downloades til nogle mobiler og streames til resten
- Netmusik kan downloades til nogle mobiler. Streaming bliver en mulighed i 2010
- TING-partnerskabet bliver rammen om en standardiseret, mobil platform (mobil.TING)

Potentiale

- Øge brugen af bibliotekernes online-tilbud
- Give mulighed for, at flere biblioteker kan præsentere et mobilt tilbud på en tidssvarende måde



→ Min boghylde

Brugernes behov

Hele min familie bruger biblioteket en del. Vi låner både skønlitterært og faglitterært til os selv, og musik, børne- og ungdomsbøger til ungerne. Det bliver ofte til en del, og derfor bliver det meget mere overskueligt med *min boghylde*. Så kan jeg organisere vores lån, lave boglister mv.

Hvad?

Min boghylde er en service på bibliotekets hjemmeside, som kan hjælpe dig til at få overblik. Materialerne er opdelt i kategorier: det du har lånt tidligere, det du har nu, og det, du gerne vil låne. Fordelen ved en virtuel boghylde er, at du altid kan tage fra eller lægge til, som det passer dig. Du kan bruge den som huskeliste eller til at få forslag til nye lån og blive opdateret på dit område.

Hvordan?

Du bruger biblioteket både til fritid og til dit studie. Samtidig bruger din mand og dine børn også biblioteket, så det sker ofte, at alle lån bliver foretaget på ét kort. Derfor er det rart at have et overblik over lånene på hjemmesiden.

Når du logger ind, har du adgang til *min boghylde*. Denne gælder for dit kort samt din families, hvis du har valgt at sammenkæde dem. Når du klikker dig ind, er du automatisk oprettet. Du kan også vælge at oprette dine familiemedlemmer i hver sin mappe for at give et bedre overblik. I din mappe er der tre standard mapper: *min boghylde*, som er de materialer, boglister mv, du har valgt at gemme, *mine hjemlån*, som er det, der er lånt pt. Herfra kan du vælge at kopiere materialer til *min boghylde* så de gemmes. Den sidste standardmappe er *min indkøbsseddel*, det er din ønskeliste eller liste over materialer, du skal huske eller vil låne på et senere tidspunkt. Her har du også mulighed for at importere kildelister fra dine venner. Du kan altid oprette undermapper i standardmapperne, hvis du f.eks. vil opdele dem i studie, fritid, musik etc.

Hvor?

Brugeren kan sidde derhjemme og opdatere boghylden når hun har tid. Det hele gøres over nettet, så biblioteket bliver ikke involveret aktivt i brugerens handling.

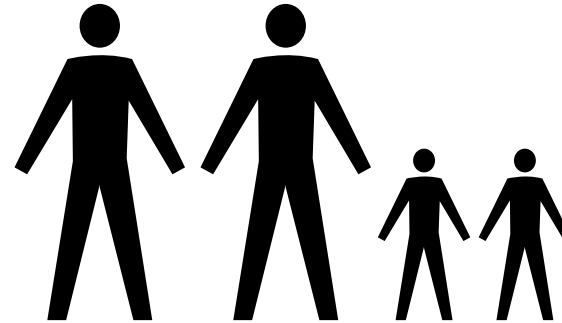
Man kan forestille sig, at denne service kan benyttes sammen med brugerskabte data, da brugeren ville få mere gavn af sine lister, hvis materialerne også var vurderet.

Potentiale

Min boghylde er et koncept, der giver brugeren et organiseringsværktøj i forhold til hendes lån. De gemte lån er den primære base, de nuværende lån er den, der arbejdes med, og de fremtidige lån er huskelisten og idégeneratoren for kommende lån. Den virtuelle boghylde giver brugeren mange muligheder. Måske kan han vælge enkelte materialeemner ud og lave søgninger på baggrund af disse?

Målgruppe

Der er en bred målgruppe til dette koncept, da det vil hjælpe mange med at organisere deres materialer. Hvis det tilmed kan benyttes til anden aktivitet og selvbetjening på hjemmesiden, er det kun en fordel. Ligesom deling mellem f.eks. venner eller familie vil være en klar fordel.



Anne

Mikkel

Ungerne



Min boghylde

- Gemte materialer
- Brugerens *spor*
- Kun materialer efter ønske gemmes.

Mine hjemlån

- Hjemlån lige nu
- Herfra kan materialer kopieres til min boghylde

Min indkøbsseddel

- Kommende lån
- Interessante emner
- Huskeliste med det brugeren gerne vil låne.
- Importerede lister



→ Herunder kan oprettes undermapper hvis det ønskes.

→ Min side

Hvad?

Personlig side med oplevelsesstruktureret information, der fungerer som forlængelse af dine handlinger på det fysiske bibliotek. Siden er både dit eget hemmelige rum, og et led i din fortælling om dig selv over for andre via sociale medier.

Hvordan?

Som bruger af biblioteket har du en personlig indgang til dets hjemmeside. Herfra kommer du ind til 'Min side', hvor dine oplevelser og din historik strukturerer de informationer, der vises. Du kan hurtigt få overblik over dine præferencer og få anbefalinger baseret på tidligere lån og andre lånere ligesom dig. Informationen bliver visualiseret i et interaktivt billed-cluster. Siden opfordrer til at besøge det fysiske bibliotek. De data, som produceres på det fysiske bibliotek i form af dine lån eller interaktion med elementer, sendes til siden. Herved ændres interfacet løbende.

Du kan for eksempel se den følelsesstreng som bibliotekets Mood generator har skabt, klikke ind på store udslag

og få anbefalinger, der passer til det sted på kurven. Fra siden har du porte til alle sociale medier, hvor du f.eks. kan poste dit billed-cluster, der viser, hvem du er som mediebruger i øjeblikket.

Hvor?

Online

Realiserbarhed

Teknologien eksisterer, men det vil kræve en revision af bibliotekets it-systemer.

Potentiale

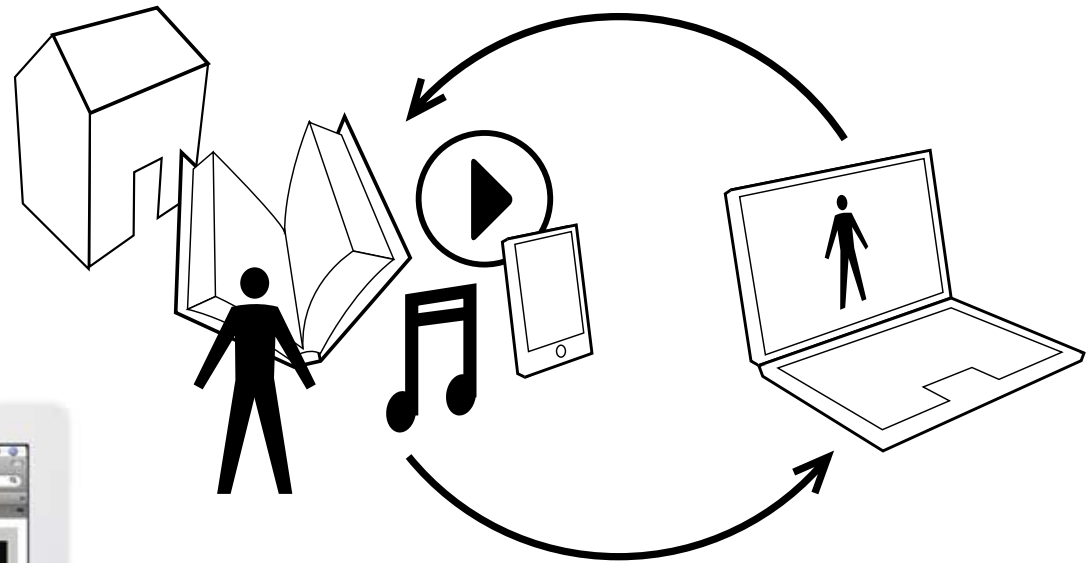
Potentialet er stort, da konceptet binder det fysiske bibliotek og online-oplevelsen tæt sammen og derved styrker den samlede oplevelse af biblioteket.

Målgrupper

- Alle bibliotekets it-kyndige brugere: Siden som indgang til lån og anbefalinger.
- Yngre: Især den sociale del vil appellere til bibliotekets yngre brugere.

Brugerbehov:

“Jeg forventer allerede i dag personlig-
seret information. Men det skal server-
res, så det giver oplevelser. Mit behov
for at individualisere online-oplevelsen
i et interaktivt univers er derfor stort.”



→ Brugerskabte data

Brugernes behov

Jeg låner en del materialer på biblioteket og kan godt lide, at jeg har mulighed for at bidrage til materialet efterfølgende. Jeg benytter mig meget af, hvad andre har skrevet, for det giver en god indikator for materialet.

Hvad?

Når du har lånt et materiale, har du mulighed for at bidrage med din bedømmelse. Der er flere niveauer i det: du har mulighed for at give ratings (stjerner eller tommel op/ ned), lave en anmeldelse eller oprette en debat. Du kan gøre brug af andre brugeres anbefalinger, men du kan også bruge dine egne til at generere nye søgninger, dvs. materialer, du kan lide, bliver gemt på en *positiv liste*, og derudfra kan der foreslås nye. Man kan også forestille sig, at de brugerskabte data bliver koblet til f.eks. Facebook Connect, så kan du trække oplysninger fra dine venner, du kan give signal om, hvad du læser lige nu eller muligvis blive connectet til andre brugere med samme interesser. Derved udbygges dit sociale netværk i relation til bibliotek og interesseområder.

Hvordan?

Du har lige læst en fantastisk god bog, som du gerne vil dele med nogen, men da du afleverer den på biblioteket, er der bare ikke tid til at gøre mere ved det. Derfor er det rart, at du nogle dage efter kan logge dig ind på din bibliotekskonto og bidrage med dine brugerskabte data via nettet.

Når du logger på kommer der en lille dialogboks frem, som spørger, om du vil bidrage med noget til dine tidligere lån. Du kan fravælge det helt, gøre det senere eller svare ja tak. På hjemmesiden ligger en liste over dine nyligt afleverede materialer. Her klikker du dig let frem til de materialer, du vil give tilbagemelding på. Der er et par stykker, som du giver ratings. Det er lynhurtigt og dine data gemmes og kan bruges som generator i senere søgninger. Der er også en enkelt bog, du gerne vil anmelde. Du vil gerne sætte dine egne ord på til gavn for andre lånere. Til sidst opretter du også en debat omkring bogen; det er en rigtig god bog, og du syntes der er nogle elementer, der kunne være spændende at diskutere.

Debatten ligger så på hjemmesiden og fungerer som en form for virtuel læseklub/diskussionsfora.

Hvor?

Brugeren har god tid til at bidrage med deres informationer, da handlingen sker over nettet. De kan sidde derhjemme i ro og mag og gøre det, når de har tid, eller når de har noget på hjertet. Derfor er det også vigtigt, at biblioteket kun opfordre brugeren til det, når de f.eks. logger på efter endt aflevering. Herfra kan de selv vælge om de vil og i hvilket omfang.

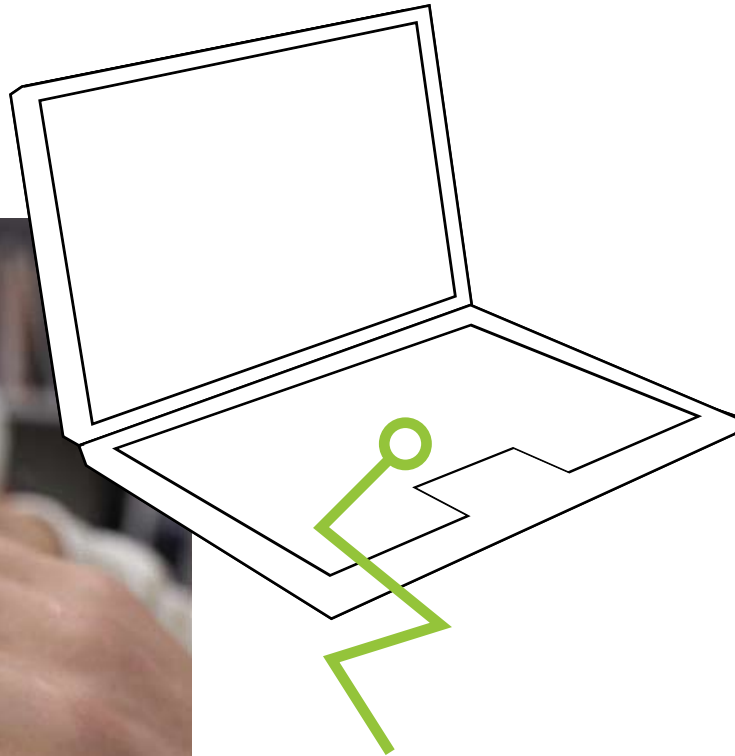
Potentiale

Brugerskabte data kan skabe en kontakt mellem brugerne og biblioteket. Potentialet ligger i, at brugerne ser en fordel i det. Hvis de selv kan få noget ud af det, er der større sandsynlighed for de vil bruge tid på det. Hvis brugerne kan benytte deres tidligere vurderinger til senere søgninger, inspireres eller connectes med andre brugere, så er det ikke blot for andre brugeres skyld, men også for dem selv. Det er vigtigt, at der er flere niveauer i konceptet, en

rating er lynhurtig, en anmeldelse tager mere tid, og en debat kan være en mere langsigtet handling.

Målgruppe

Den primære målgruppe vil nok ligge hos brugere, der benytter biblioteket jævnligt, og som holder af at dele deres litterære oplevelser med andre.



Ratings

- Enkel og lynhurtig handling
- Brugeren opbygger grundlag for senere lån

Anmeldelse

- Kræver lidt mere tid fra brugeren
- Brugeren deler sin oplevelse med andre brugere

Debat

- En langsigtet handling
- Brugeren debatterer sine oplevelser og skaber netværk

➔ Biblioteket som inspirationskanal

Brugernes behov

Biblioteket servicerer mig netop dér, hvor jeg er. Det er et rigtig godt supplement til de andre videnskilder, jeg bruger. Den inspiration, jeg får, er henvendt til mig, og jeg kan få materialerne med det samme. Det er let tilgængeligt, og jeg oplever en høj fleksibilitet og mobilitet i servicen.

Hvad?

Inspirationskanalen er et basis koncept, hvor det fysiske og digitale bibliotek er i samspil og en del af en større brugerorienteret service. Inspirationskanalen kan med tiden udbygges, og der kan indarbejdes nye services, så brugernes behov og teknologiernes muligheder hele tiden følges tæt. Inspirationskanalen er opdelt i tre niveauer: *ingen*, *begrænset* eller *udvidet*. Hver især henvender de sig til forskellige brugertyper. Ingen inspiration, her kommer brugeren selv til biblioteket, når behovet opstår, hvilket ikke er særlig ofte. Begrænset inspiration henvender sig til den brede målgruppe, som gerne vil følge lidt med på sidelinien og jævnligt inspireres. Denne kategori lægger op til,

at biblioteket skal være et mellemed i formidlingsprocessen. Udvidet inspiration henvender sig til den entusiastiske bruger, som gerne vil inspireres på det personlige plan. Biblioteket bruges ofte, men det skal være let tilgængeligt. Du vælger selv i hvilken grad, du vil modtage inspiration. På bibliotekets hjemmeside har du altid mulighed for at vælge til eller fra i dit personlige arkiv.

Hvordan?

Eksempel: I dit arkiv har du valgt *udvidet inspiration*. Du og dit bibliotek har løbende opbygget et solidt fundament som inspirationsgrundlag. På baggrund af dine tidligere lån, dine interesser, personlige data mv. har biblioteket et godt kendskab til, hvilket materiale, der kunne interessere dig. Du har valgt at få leveret forslag på materiale to gang om måneden på mail. Herfra kan du tilgå materialet hjemmefra computeren eller på farten via din mobil eller iPad. Biblioteket inspirerer dig med lydbøger, musik og e-bøger indenfor dine interesseområder. Hvis du ikke lige syntes, at det er noget for dig, kan du ved få klik afvise inspirationskanalen.

Hvor?

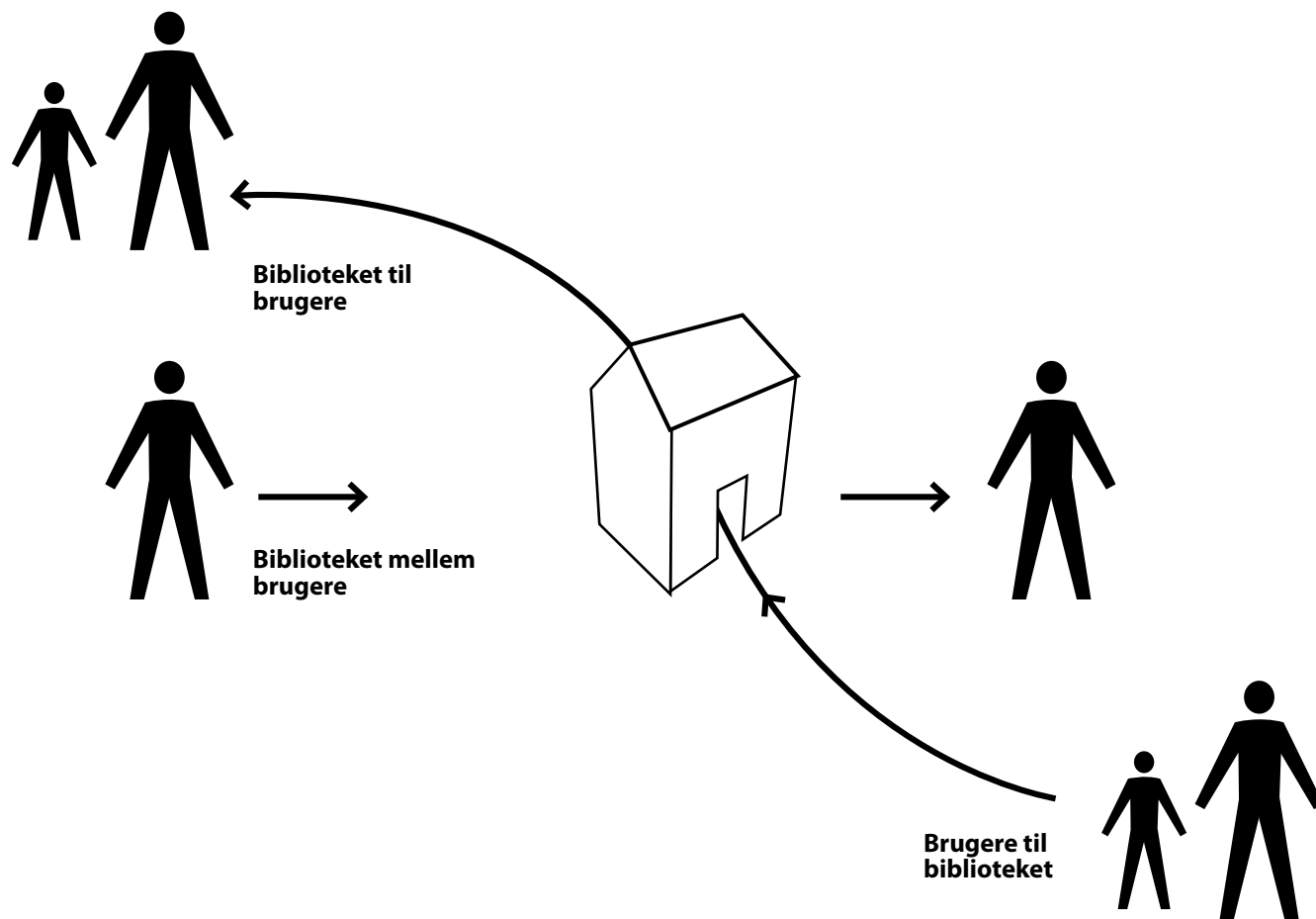
Du sidder i toget på vej hjem fra arbejde da, der tikker en mail ind fra inspirationskanalen. Det er en tekstbid på en e-bog og et par lydbidder på noget musik. De små lydbidder med musik er ikke lige sagen, så dem afviser du og siger ja tak til at modtage nye i stedet. Du læser tekstbiddet, bliver nysgerrig og vælger at downloade e-bogen direkte til din iPad. Du læner dig tilbage og begynder at læse. Det er rart at have lidt til togturen, så man kan koble af efter en lang arbejdsdag.

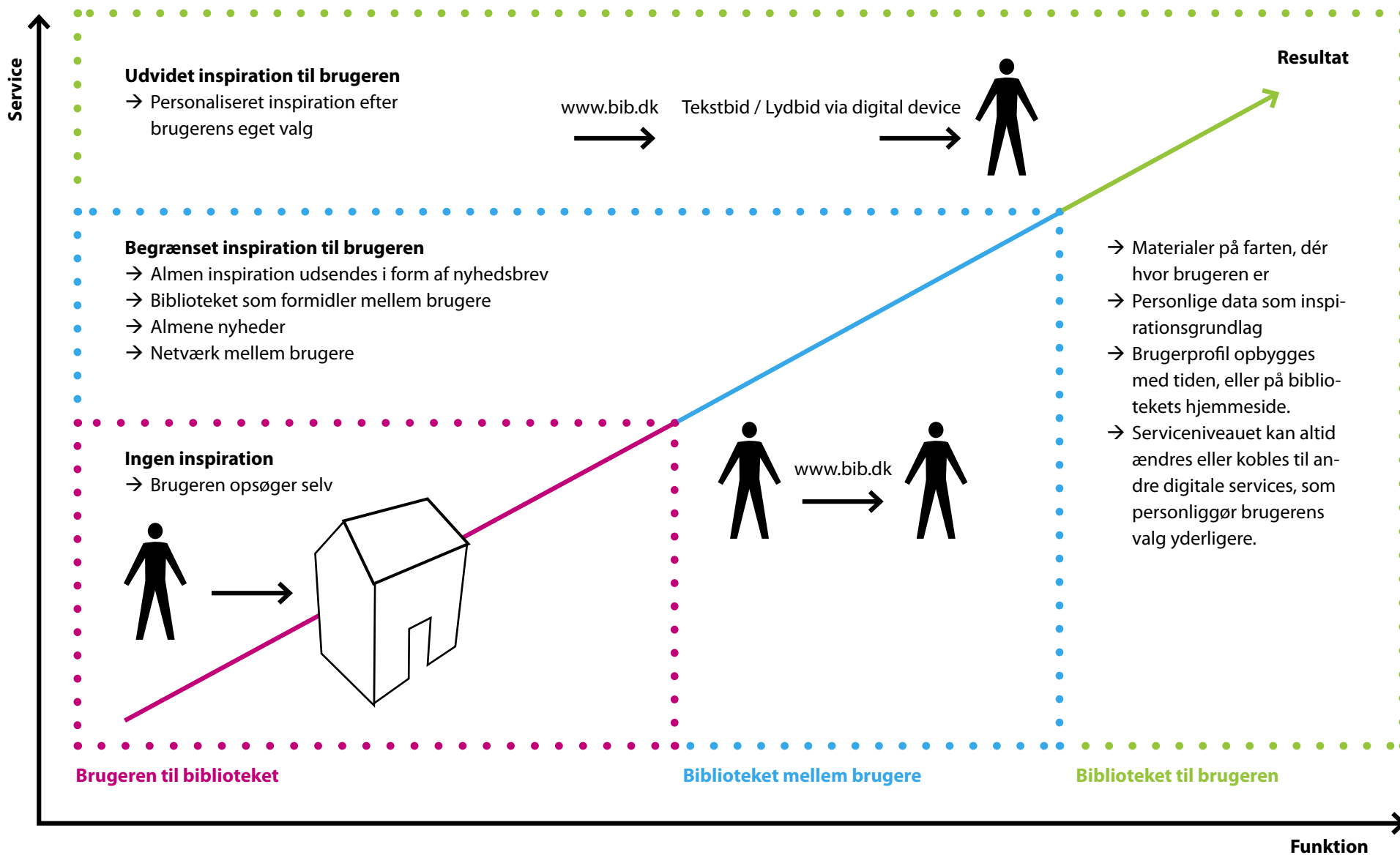
Potentiale

Biblioteket kan hjælpe en meget bred gruppe af deres brugere, da de kan personliggøre deres inspiration og komme til brugeren netop dér, hvor de er, og i det omfang, de ønsker det. Samtidig kan de give et lille tvist, så brugeren jævnligt bliver inspireret af noget nyt i materialejunglen.

Målgruppe

Behovet for inspiration og livslang læring ligger i en eller anden grad hos alle mennesker – ung som ældre. For at kunne levere en funktionel inspirationskanal til brugerne er det derfor nødvendigt at ramme en meget differentieret målgruppe. Der er stor forskel på brugernes brug af biblioteket, og der er stor forskel på deres mediebrug, kundskaber og behov. Konceptet er derfor opdelt i de tre kategorier for at ramme flest muligt.





→ Viden tank

Brugernes behov

Det er sjældent, jeg kommer på biblioteket; jeg får det ikke rigtig presset ind i min hverdag, selvom jeg gerne ville. Men den anden dag, da jeg var på café med min veninde, blev jeg introduceret for bibliotekets viden tank. Det var smart! Jeg var slet ikke klar over alle de tilbud, der findes.

Hvad?

Bibliotekets viden tank er en serviceinstallation, der er opstillet på udvalgte steder i byrummet. Hensigten er at skabe fokus på bibliotekets digitale tilbud, øge tilgængeligheden og sætte bibliotekets fodaftryk i en ny kontekst. Måske kan det skabe opmærksomhed hos ikkebrugere? Viden tanken indeholder en række udvalgte digitale materialer, såsom musik, lydbøger og e-bøger. Du kan stå ved viden tanken, bladere rundt i de forskellige materialer, koble dit digitale device til tanken og få overført det du har valgt. Der er ikke noget nyt i at hente digitale materialer til sit device, men fokus er at komme ud til en større brugerskare ved at placere *biblioteket* i en ny kontekst, at præsen-

tere brugeren for et udvalg af materialer her og nu, og samtidig oplyse om de mange digitale muligheder, biblioteket tilbyder.

Hvordan?

Du er ikke så flittig en bruger af biblioteket. Du ville gerne, men tiden er knap, og der er andre ting, der har en højere prioritet i hverdagen. En dag er du på café med en veninde. På caféen er der blevet opsat en viden tank fra biblioteket. Den har du ikke set før, men det ser da spændende ud. Du finder hurtigt ud af, at du kan tanke din mobil og e-book reader op med materialer fra biblioteket. Det var da smart, senere skal du sidde en time i toget, og det ville være dejligt at have lidt læsestof med. Du scanner dit sygesikringskort og ved få klik finder du en e-bog som du downloader til din iPad samt et par musikalbum til din mobil. Så er der tanket op, og der ligger ny viden klar til dig. Det er længe siden, du sidst har benyttet biblioteket, og du er overrasket over hvor let tilgængelige de digitale materialer egentlig er!

Hvor?

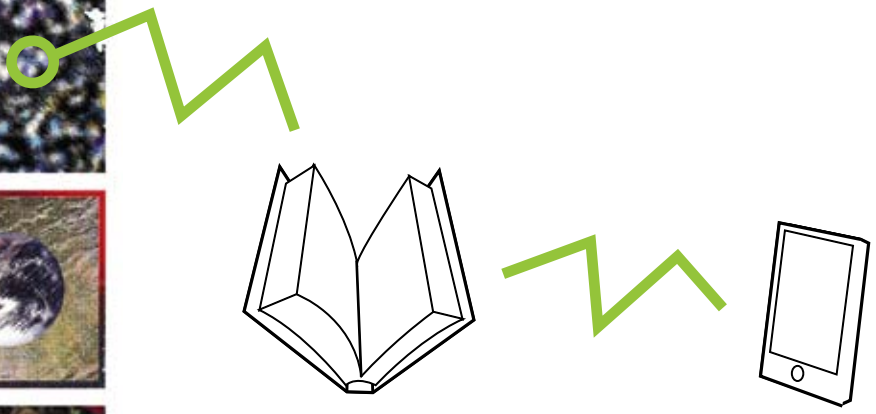
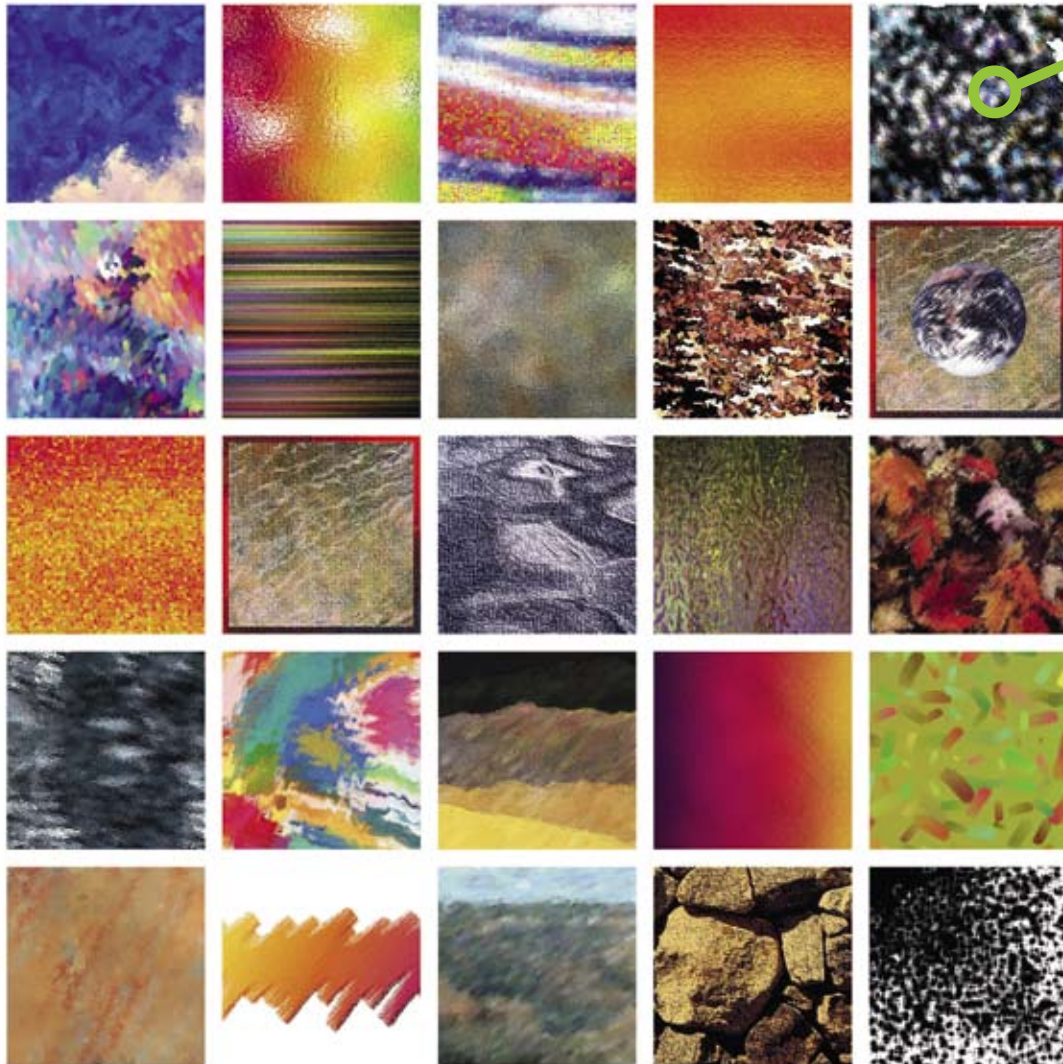
Brugeren møder bibliotekets viden tank flere steder i byrummet, f.eks. på en café, på banegården, i storcenteret, i parken etc. Den er placeret steder, hvor brugeren *har tid* til at benytte den, og hvor der er et flow af mennesker med forskellige behov.

Potentiale

Bibliotekets viden tank er et koncept, der forsøger at flytte på en *støvet* opfattelse af biblioteket. Ved at tage biblioteket ud i det offentlige rum og skabe muligheder, hvor folk ikke forventer det, vil biblioteket kunne nå en langt større målgruppe. Samtidig er det med til at skabe fokus på nogle af de digitale services, biblioteket tilbyder i dag. Selvom brugeren allerede kan hente materialer hjemmefra via deres computer, så vil det setup, der er omkring viden tanken, have en helt anderledes virkning i det offentlige rum. Brugeren får tilbud om denne service i situationer, hvor han rent faktisk har tid til det.

Målgruppe

Denne service vil henvende sig til en bred målgruppe. Der vil forhåbentlig blive skabt en opmærksomhed hos bibliotekets ikkebrugere, som vil være potentielle nye brugere. Mange brugere af denne service vil være *på farten* og bruge det som berigende indhold ved ventetid eller andre *tidshuller*.



→ Bibliotekaren som concierge

Hvad?

En ny rolle og selvforståelse hos bibliotekarerne assisteret af digitale hjælpemidler, der sikrer en proaktiv service-ring af bibliotekets brugere.

Hvordan?

Når du træder ind på biblioteket, kan du vælge på en skærm, om du vil have opsøgende bibliotekarassistance. På bibliotekarernes skærme fremgår det herefter, at du er til stede, og hvilken bibliotekar, der er bedst egnet til at assistere dig – baseret på dine tidligere lån og indtastede præferencer. Inddelingen foregår både på medier og generer inden for disse medier for at sikre, at bibliotekarerne har den specifikke viden, som du søger.

Det er nu i høj grad bibliotekarernes ansvar proaktivt at opsøge dig. På sin håndholdte pc har bibliotekaren al information om dig sammen med en liste af anbefalinger, nyheder og viden. Du lokaliseres via områdesensorer i den håndholdte computer – det vil sige, at det fremgår på skærmen, når du er indenfor en vis radius. Bibliotekaren

kan nu være den gode vært og levere informationerne sammen med sin egen ekspertise, hvis det forekommer relevant i situationen.

Jo mere du agerer på biblioteket, fysisk eller digitalt, jo bedre anbefalinger kan bibliotekaren levere. Og jo mere præcis bliver matchet mellem dig og bibliotekaren.

Formålet med konceptet er at skabe en VIP-fornemmelse. En *hvordan kunne han vide det?*-effekt. Man får på denne vis som bruger de digitale anbefalinger leveret personligt af en bibliotekar med ekspertviden

Hvor?

På biblioteket

Målgrupper

Alle bibliotekets brugere

Realiserbarhed

Teknologien eksisterer og er let tilgængelig. I dit lånerkort indbygges en RFID chip. Kortet skannes af en radiofrekvens. Herefter bliver de informationer, som

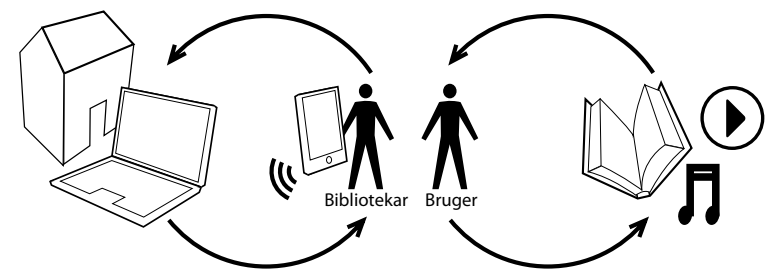
du har valgt at gøre tilgængelige, synlige på bibliotekarens håndholdte pc.

Potentiale

Potentialet er stort, da konceptet på markant vis styrker behovet for og lysten til at besøge det fysiske bibliotek. Desuden giver konceptet modspil til self-service-tankens og opliver gamle dyder om kompetent, personlig rådgivning, hvorved bibliotekarens rolle forankres.

Brugerbehov

“Der er ikke noget som at træde ind i en specialbutik, hvor ekspedienterne har en dybdegående viden om det, de arbejder med og er ivrige efter at dele den mig. Det giver en langt mere personlig og nærværende oplevelse. Den type proaktivitet på biblioteket ville give mig lyst til at slukke computeren og troppe op på stedet.”



→ Bibliotekaren som oplevelses- og vidensfacilitator

Hvad?

Informationssøgningssystem med interaktive touchskærme. Søgning som en oplevelse, bibliotekaren som facilitator.

Hvordan?

Hvis du besøger biblioteket uden at vide præcis, hvad du søger, eller hvis der er tale om en kompleks søgning, kan du vælge at få hjælp af en bibliotekar. Søgningen finder sted i en halvt aflukket bås med en stor, interaktiv touchskærm. Forskellen fra søgning idag er, for det første, at det i højere grad bliver en fælles proces, hvor begge parter betragter skærmen og bibliotekaren leverer faglig sparring. For det andet, at selve interfacet er oplevelsesorienteret og visuelt interessant.

Formålet er dobbelt:

- At lade bibliotekarens informations-søgningsekspertise komme til sin ret
- At iscenesætte den, så den skaber en oplevelse for brugeren.

Helt konkret indledes en søgningsproces med, at dit lånerkort indsættes i siden af skærmen. Et billede af dig og relevant information (dine præferencer, mood generator-målinger etc.) dukker op. Resten af skærmen fungerer som en interaktiv bogreol, cd-hylde, filmarkiv etc. Du bladrer i kataloget ved - som på en iPhone - at bevæge hånden hen over skærmen. Når du finder en relevant bog, cd, film, billede etc. kan du trække den frem, vende den 360 grader, åbne den, lytte, se eller læse. Hvis du finder den interessant, placerer du den på en digital reol.

Bibliotekaren skal være ekspert. Hendes søgning skal være mere præcis og hurtigere, end hvad du selv kan klare. At se bibliotekaren arbejde skal være imponerende og fascinerende - skærmen fungerer som en forlængelse af hendes fingre, mens billeder, bogomslag og videoer fylder skærmen.

Resultatet af dette koncept er en hurtigere og bedre søgning, der er en oplevelse i sig selv.

Hvor?

På biblioteket

Målgrupper

Alle brugere med et søgebehov.

Realiserbarhed

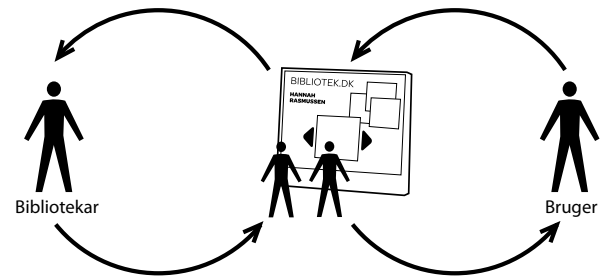
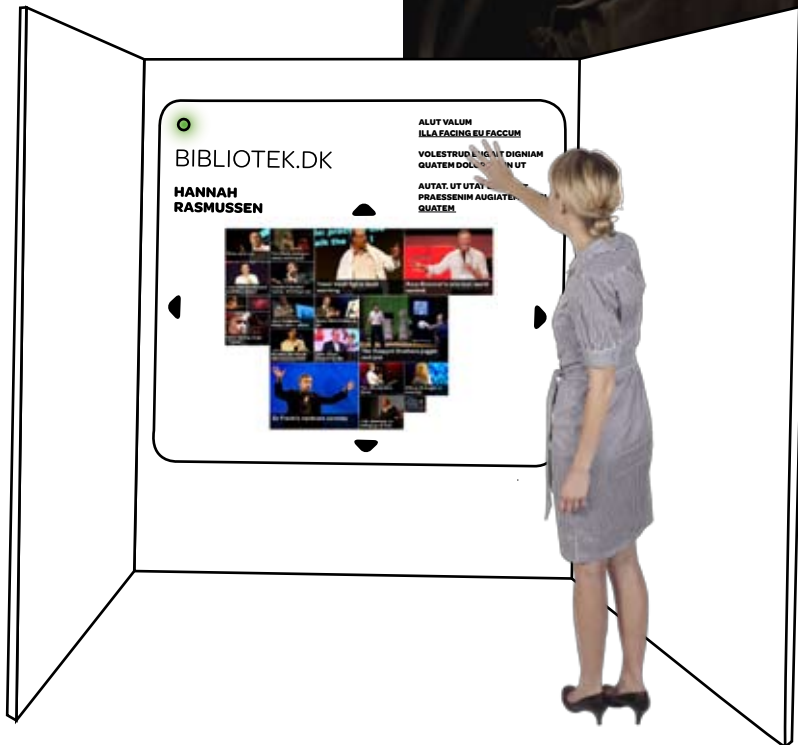
Teknologien eksisterer, men softwaren og interfacet skal udvikles. Bibliotekarerne skal have grundig indføring i systemet.

Potentiale

Potentialet er stort, da det skaber en oplevelse, der kræver, at brugeren møder op på det fysiske bibliotek. Søgningssystemet bliver et artefakt, som man kommer for at se og prøve. Desuden styrker konceptet bibliotekarens rolle som informations- og vidensformidler

Brugerbehov

"Det kan være kedeligt og uoverskueligt at søge bøger eller informationer på nettet. Det føles lidt som at være på arbejde. Man bruger lang tid på det og ved alligevel aldrig, om det man finder er relevant."

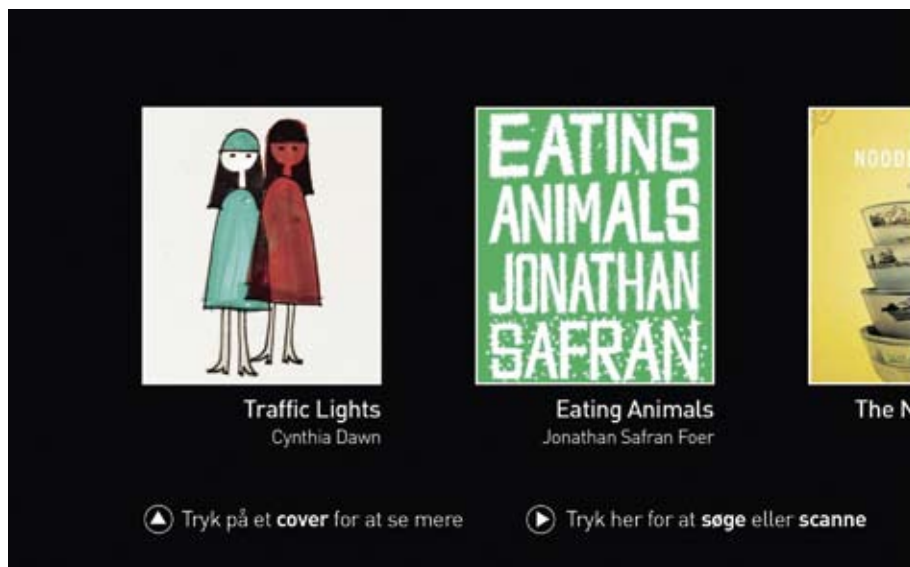




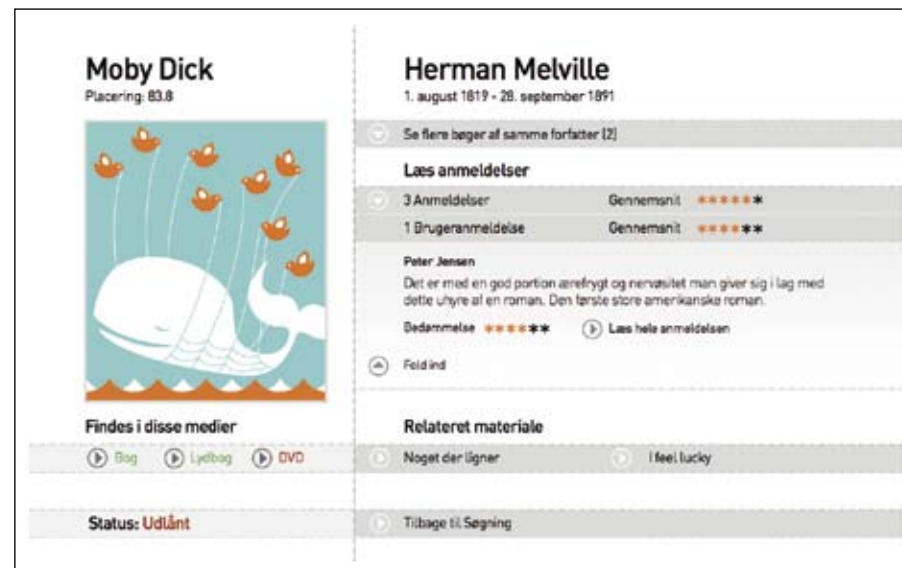
Udvidede konceptbeskrivelser

- Trykfølsom skærm med scanner
- Biblioteket på mobilen
- Biblioteket som inspirationskanal

→ trykfølsom skærm med scanner




→ Et udvalg af materialer ruller over den trykfølsomme skærm når denne er inaktiv. Udvalget er defineret ud fra kontekst hvori skærmen er placeret.



→ Her ses detaljer på et givent materiale, inkl. udlånsstatus, anmeldelser og ratings. Bemærk *Noget der ligner* knappen som giver inspiration til andre relaterede materialer. *I feel lucky* sender dig direkte videre til ét af materialerne i *Noget der ligner* søgningen. Dette er også siden du kommer til hvis du indskanner et materiale.

Moby Dick

Placering: 83.8



Findes i disse medier

[Bog](#)
[Lydbog](#)
[DVD](#)

Status: **Udlånt**

[Tilbage til Søgning](#)
[Tilbage til Moby Dick](#)

Brugeranmeldelse

Af: Peter Jensen

Bedømmelse: ★★★★★

Det er med en god portion ærefrygt og nervøsitet man giver sig i lag med dette uhyre af en roman. Den første store amerikanske roman. Verdens bedste roman. Et af verdenslitteraturens hovedværker. Og hvad man ellers kan læse bog på diverse udgivelser. Desværre er værket uømgængeligt, så uanset hvad bør den læses af enhver bogelsker.

"Kald mig Ismael", Med disse udeløselige første ord begynder Melvilles klassiker fra 1851. "Kald mig Ismael" ligger godt i munden, og er blevet en af de mest berømte første sætninger i en bog nogensinde. Sætningen forbereder en læseoplevelse på godt 500 sider med uheldt detaljegrad og skift i både stemning og fortælleteknik. Melville har nedskrevet alt hvad der overhovedet er værd at vide om hvaler og hvalfangst anno 1850, og indimellem afhandlingen væver han fortællingen om den unge mand Ismaels eventyr ombord på hvalfangerskibet Pequod. Persongalleriet er gået over i historien forlængst: Ismaels indledte makker Queequeg, styrmandene Starbuck og den gale etbenede kaptajn Ahab. Hvorfor han absolut skal hedder "Ahab" i danske oversættelser er mig en glæde.

→ Anmeldelser kan foldes ud og ses i den fulde længde.

MOBY

MOBY DICK

MOBY DICK OR THE WHALE

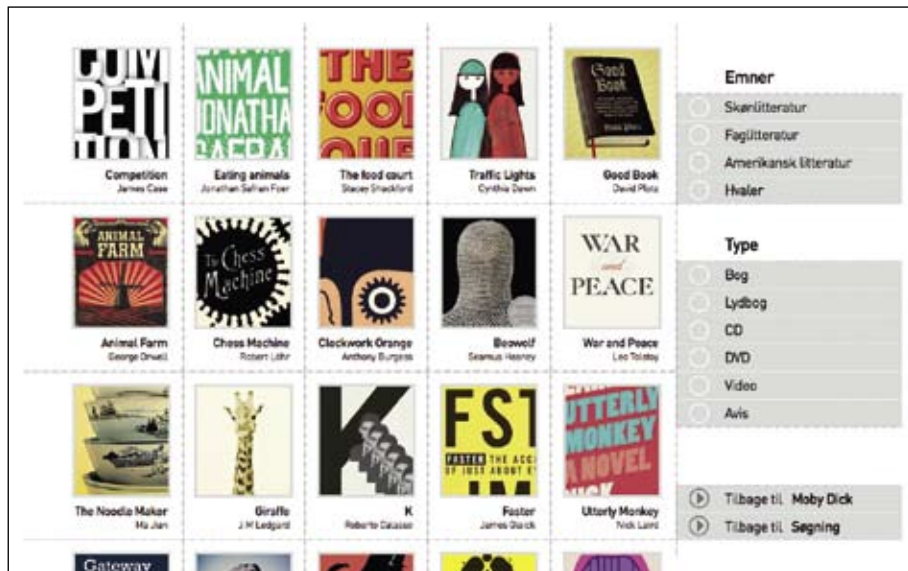
MOBY DICK OR THE WHITE WHALE

MOBY DICK MUSIC

| | | | | | | | | | | |
|-------|---|-----------|---|---|---|---|---|-------|---|---|
| Q | W | E | R | T | Y | U | I | O | P | Å |
| A | S | D | F | G | H | J | K | L | Æ | Ø |
| SHIFT | | Z | X | C | V | B | N | M | ← | |
| 123 | | MELLEMRUM | | | | | | RETUR | | |

→ Det er muligt at søge efter materialer gennem et onscreen keyboard, som man fx kender det fra en iPhone.






→ Dette fungerer både som et søgeresultat, og som en visning af relaterede materialer. Der kan scrolles vertikalt med fingeren, og resultaterne kan indsnævreres ved at klikke på facetterne i højre side.



→ Her vises kun resultater i emnegruppen *Skønlitteratur*.

| | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|
|  <p>Competition James Case</p> |  <p>Eating animals Jonathan Safran Foer</p> |  <p>The food court Stacey Shackford</p> |  <p>Traffic Lights Cynthia Dawn</p> |  <p>Good Book David Plotz</p> | <p>Emner</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> Skønlitteratur <input checked="" type="radio"/> Faglitteratur <input type="radio"/> Amerikansk litteratur <input type="radio"/> Hørel |
|  <p>Animal Farm George Orwell</p> |  <p>Chess Machine Robert Lehr</p> |  <p>Clockwork Orange Anthony Burgess</p> |  <p>Beowulf Seamus Heaney</p> |  <p>War and Peace Leo Tolstoy</p> | <p>Type</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Bog <input type="radio"/> Lydbog <input type="radio"/> CD <input type="radio"/> DVD <input type="radio"/> Video <input type="radio"/> Avis |
|  <p>The Noodle Maker Ma Jian</p> | | | | | <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Tilbage til: Moby Dick <input type="radio"/> Tilbage til: Søgning |

→ Her vises *skønlitteratur* eller *faglitteratur*.

→ Biblioteket på mobilen

På mobilen er det fremhævede indhold dét, som kan bruges med det samme, eller de funktioner, der giver øjeblikkelig tilbagemelding. Bibliotekets mobile website indeholder som udgangspunkt funktionaliteter. De eneste tekster, der fokuseres på, er inspiration og forslag. Længere artikler forbliver på bibliotekets hjemmeside, som der linkes til fra det mobile website.

→ Brugeren logger ikke på, før det kræves af webstedet. Derfor har det ingen plads i designet, men afbryder i stedet brugeren, når han/hun vil hente indhold eller se egen status. Brugeren vil forblive logget på herefter.

→ Forside indeholder statusmeldinger, når man er logget ind. Herudover dedikeres forsiden til elementer, der skal inspirere inden for områderne musik og litteratur.

→ Musik og lydbøger får maksimal opmærksomhed og kan nås fra alle sider. De repræsenterer den del af bibliotekstilbuddet, der fungerer

bedst på mobiltelefonen som medie. E-bøger er f.eks. fravalgt her, idet lange tekster ikke fungerer godt på den lille skærm.

→ Søgning er tilstede på alle sider. Den er en kernefunktion som muliggør hurtige opslag og reservation af materialer.

→ Åbningstider kan nås på flere måder – fra forsiden og via *kontakt os*.

→ Arrangementer er ikke primær information – brugeren finder den i en undermenu. Besked om nye arrangementer skubbes i stedet ud via SMS, e-mail og publiceres i RSS-feeds.

→ Booking af ressourcer (lokaler, pc og bibliotekar) er en funktionalitet, der fungerer godt på mobiltelefonen. Den er til stede i strukturen men prioriteres efter inspirationsdelen.

Scenarie

Flemming er 58 år og arbejder i et pengeinstitut. I forbindelse med sit arbejde

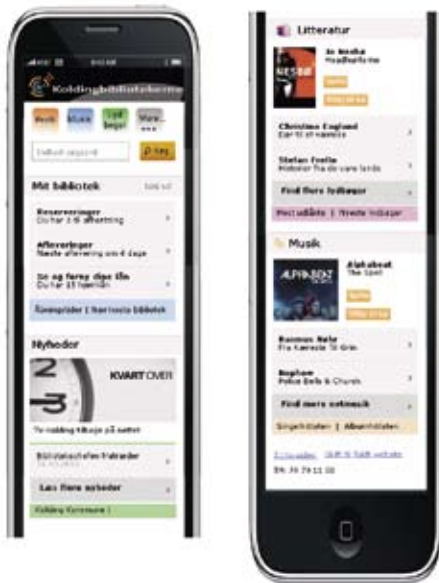


er han ret mødeaktiv og tager ofte toget til møder andre steder i landet og enkelte gange om året også flyet til udlandet. I den ventetid, der er forbundet med hans rejseaktivitet, lytter han som regel til lydbøger. Han er glad for skønlitteratur og synes, at lydbøger giver ham mulighed for at læse mere, selvom han tit er på farten.

Denne gang skal han til en konference i England og sidder og venter ved sin gate. Der er stadig 40 minutter til han kan stige ombord på flyet, og han lytter videre på kapitel 4 i Henning Mankell's *Den urolige mand*, som han tidligere har hentet via bibliotekets mobilsite. Han bliver færdig med kapitlet, og har ikke mere af bogen i sin telefon. Han

glæder sig til den dag, hvor internet over mobiltelefonen bliver så hurtigt, at han kan hente hele lydbøger hjem – men lige nu har han behov for at hente et par kapitler mere, så han har nok til hele sin rejse.

Han går på internettet med sin mobiltelefon og finder netlydbøgerne. Her finder han hurtigt den lydbog han er i gang med, og klikker på linket for at



hente næste kapitel. Han er på bibliotekets mobilsite ofte nok til, at han aldrig er logget af, og bliver derfor ikke bedt om nogen adgangskode.

Det tager et par minutter at hente kapitlet, og imens opdager han, at han har ulæste SMS'er. Da overførslen af kapitlet er fuldført åbner han derfor sin indbakke. Der er et par SMS'er fra biblioteket vedrørende et par romaner, der snart skal afleveres. Nu ved han godt, at han glemte dem, men vil nå at få gebyr for for sen aflevering, for der er mange dage til, han kan nå på biblioteket næste gang.

Flemming plejer at bruge bibliotekets muligheder for selvbetjening og prøver at forny romanerne. Han går ind på bibliotekets mobilsite igen. Her åbner han *Profil*, som viser hans aktuelle udlån, og fornyer det hele.



De næste 25 minutter går med at lytte videre på bogen. Derefter boardes flyet, men på sin mobil har Flemming nu et par timers lydbog mere og kommer ikke til at kede sig.

→ Biblioteket som inspirationskanal

Scenarie

Katrine er 17 år og går på et Team Danmark gymnasium. Hun spiller tennis på eliteplan og bruger en del tid på træning hver dag. Ud over sporten bruger hun meget tid på at være sammen med sine veninder. Hendes dage er godt fyldt op med skole, træning, lektier og veninder, så der er ikke tid til at lave for mange svinkeærinder. Når Katrine slapper af, elsker hun at læse en god bog, men da hun ofte er på farten, er hun blevet stor tilhænger af lydbøger, hun syntes det er skønt, at hun kan læse en bog samtidig med, at hun laver andre ting.

Da hun har så travlt i hverdagene, syntes hun, at *inspirationskanalen* er en næsten uundværlig service. På bibliotekets hjemmeside har hun derfor valgt den udvidede inspirationskilde, så hun jævnligt få leveret personaliseret inspiration fra biblioteket. Det er let tilgængeligt. Hun får nye oplevelser, og for det meste rammer de foreslåede materialer plet.

Katrine har i sine stamdata udfyldt lidt data om sig selv, bl.a. alder, skole og

interesseområder. Disse data benyttes, sammen med hendes tidligere lån, ratings og aktivitet indenfor forskellige emneområder, til at generere ny inspiration og materialeforslag. Derved bliver biblioteket hele tiden klogere på Katrine. Jo mere hun benytter sig af biblioteket, des mere viden får de om hende. Katrine har ønsket at få tilsendt en ny lydbog hver 14. dag. Det passer nogenlunde med det, hun kan nå at høre. Hun får den leveret direkte til mobilen. Når hun får nyt materiale, modtager hun en mail med et link. Via linket kommer hun til materialet, men inden hun bruger tid på at downloade det, får hun en lille smagsprøve på bogen. Hvis ikke det er noget for hende, sletter hun den, og biblioteket foreslår i stedet en ny lydbog ud fra kriterierne i hendes profil.

Katrine sidder nu i bussen på vej til træning efter skole. Hun skal netop til at vælge emne til en skriftlig opgave i dansk. Men hun er lidt i tvivl om, hvilket emne hun skal vælge. Hun sidder med sin mobil og skal netop til at høre noget fra den lydbog, hun er i gang med. Nu

tænker hun, at biblioteket måske kan hjælpe med lidt inspiration til opgaven? Så i stedet for lydbog klikker hun ind på bibliotekets hjemmeside under "inspirationskanalen".

Der er flere lag i inspirationskanalen: den personaliserede, som knytter sig til den enkelte person, og den almene, som har en meget bred målgruppe. I inspirationskanalen ser hun en spændende trailer med informationer om et forestående musikarrangement. Bagefter falder hun over en anmeldelse af en netop udkommet bog. Der er også et link til forfatterens hjemmeside. Katrine tænker, at det måske var et spændende emne til hendes opgave. Hurtigt undersøger hun området lidt nærmere ved at taste et par søgeord i netværksdatabasen. Hun får nye vinkler på de idéer, hun allerede havde til opgaven. Samtidig får hun også et par links, der ser spændende ud, og en række anmeldelser fra andre brugere af forfatterens værker. Nu har hun en idé om, hvad hun skal gå efter, så hun stiger af bussen ved biblioteket og går ind for at finde ud af noget mere.

Katrine er klar over, hvor hun skal finde sine materialer henne. Hun er vant til at komme på biblioteket, så ud fra de søgeresultater, hun før fik på mobilen, kan hun hurtigt finde det rette materiale.

Da hun går ned igennem biblioteket, sætter hun mobilen til at modtage udvidet info ud fra hendes indtastede søgeord. På den måde kan hun modtage info fra *bøgerne på hylden*, som visualiseres på reolens skærm. Hun modtager et par billeder fra områder, der har forbindelse til forfatteren og et tekstudtræk fra en biografi. Katrine udvælger bøgerne på hylden og kan nu let udvælge de rigtige materialer, da der allerede er foretaget en grovsortering. Det var også til stor inspiration at kunne bladere rundt i bøgerne på skærmen. Det gav et godt overblik frem for de anonyme bogrygge på reolen. Nu synes hun umiddelbart, at hun har fået nok materiale til at begynde på opgaven, men for at blive opdateret, hvis der dukker noget nyt op, tilføjer hun lige et par interesseområder i sin personlige inspirationskanal på bibliotekets hjemmeside.



Da Katrine har lånt de materialer, hun skal bruge, og er på vej ud igennem forhallen på biblioteket, ser hun en ny digital installation, der er kommet. Hun synes det ser lidt spændende ud. Det er en test opbygget over Wii Sports spil, hvor man skal igennem en række spørgsmål og fysiske tests. Man dyster mod andre brugere. Katrine vil lige se, hvordan hun klarer sig, det er sjovt, men hun ender desværre ikke som topscorer.

Da Katrine igen sidder i bussen, vil hun lige finde noget musik til turen. Biblioteket har foreslået nogle nye kunstnere. Hun får et par lydclip på mobilen, og de musikstykker, som hun godkender, bliver hurtigt downloadet direkte på mobilen. Så er der musik og afslapning til turen, inden hun skal ud og træne.

Da hun om aftenen sidder og skal i gang med lektierne, tjekker hun de links til artikler, hun fik på biblioteket. Bagefter går hun ind på bibliotekets hjemmeside og ser lidt på deres inspirationsskærm, som fysisk står på biblioteket, men som også vises på nettet.



Velkommen Katrine Jensen

- Log ud
- Hjemlån 7
- Reserveringer 3
- Personlig inspiration 2

Forside Biblioteker Arrangementer Netmedier **Inspirationskanalen**

Inspirationskanalen er delt i tre:

- Den fysiske inspirationskanal er de arrangementer der kan opleves på biblioteket
- Den almene inspirationskanal er den, der er synlig på hjemmesiden
- Den personlige inspirationskanal er den, der er synlig under brugerens stamdata

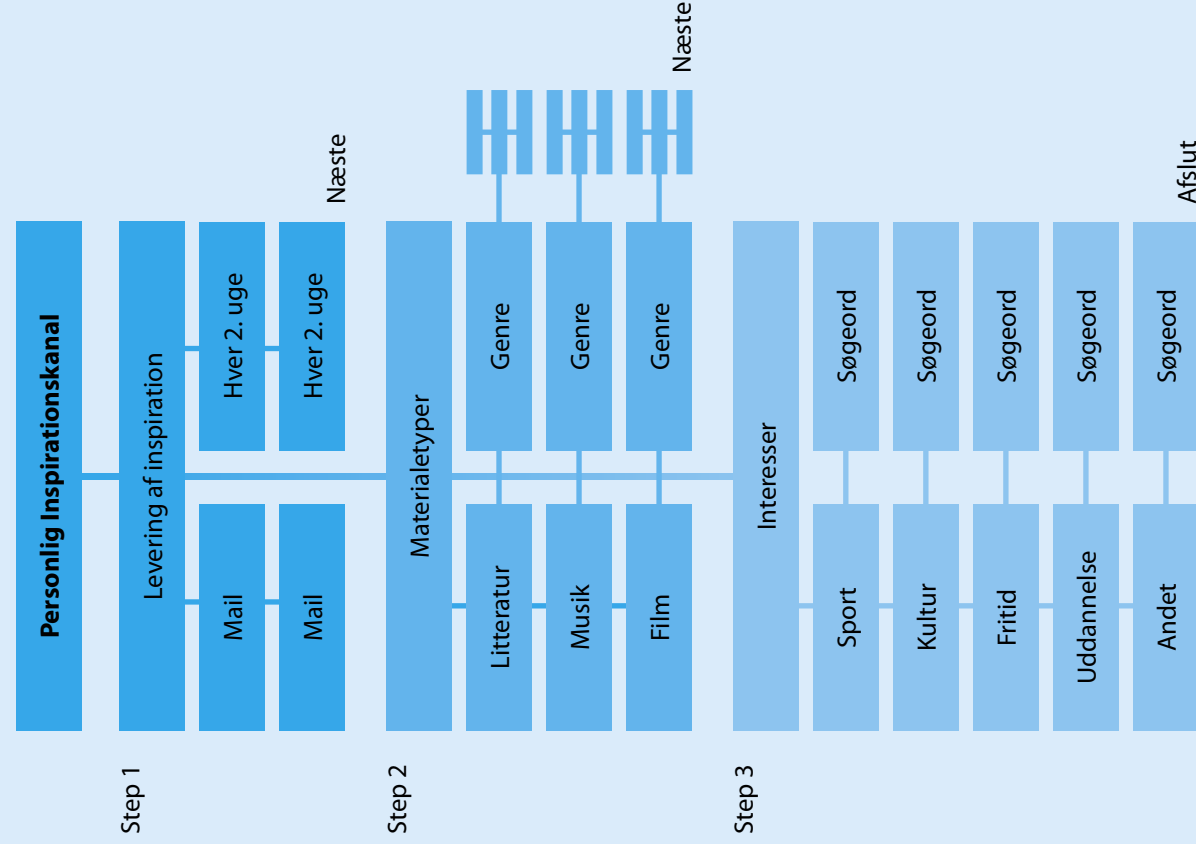
- Den almene inspiration dækker bredt og er kilde til inspiration for alle bibliotekets brugere. Biblioteket sender nyheder og inspiration via mail til brugerne, med mindre det er fravalgt.
- En meget stor del af inspirationskilderne findes allerede på bibliotekernes hjemmesider og det er dem, som skal videreføres og udbygges.

- I den personlige inspirationskanal har brugerne en række muligheder. Der genereres automatisk data for brugerne men de kan hele tiden vælge til og fra som ønsket.
- Når brugeren er logget ind, kan hun på linje med lån og reserveringer, se om der er inspirationsforslag i hendes personlige inspirationskanal.

Den personlige inspirationskanal

I den personlige inspirationskanal kan brugeren foretage en række valg, der kan give biblioteket mere viden og derved større inspirationsgrundlag. Brugeren kan levere den mængde information, hun ønsker, og listen kan altid udbygges, eller slettes. Brugers valg benyttes til ny inspiration, sammen med de andre oplysninger biblioteket har

registreret om brugeren. Det kan f.eks. være tidligere lån, ratings, gemte materialer og søgninger. Da brugerens vej igennem materialerne registreres, bliver listen hele tiden udbygget. Biblioteket kan inspirere men også twiste inspirationen af og til. Hvis sericen sammenkobles med nogle af de andre koncepter i kataloget, kan den udbygges og gøres endnu mere attraktiv for brugeren.



ISBN 978-87-89860-97-8 