

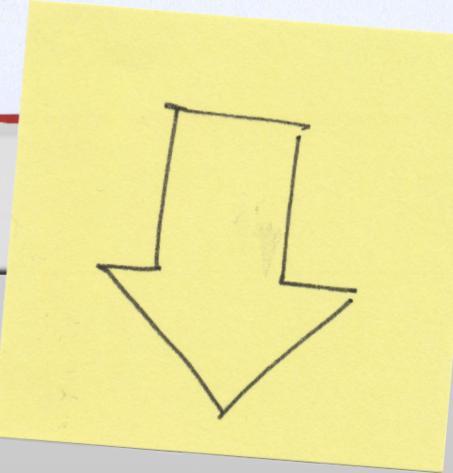
# seeBooks

Matteo Sartori, studienummer 2009623 • Institut for Design • Arkitektskolen Aarhus

## Hvad er seeBooks?

SeeBooks er en elektronisk bogreol.

Den gør din e-bogssamling synlig i dagligdagen og lader dig interagere med dine bøger både som du er vant til og på helt nye måder.



### Et Koncept

I virkeligheden er seeBooks et koncept for en e-bogsreol.

Fokus i starten var på at få synliggjort vores e-bogssamlinger men udviklede sig til en undersøgelse af de interaktioner der blev muliggjort ved at få en virtuel bogssamling op i reel størrelse og hvor man kunne manipulere den ved direkte berøring.

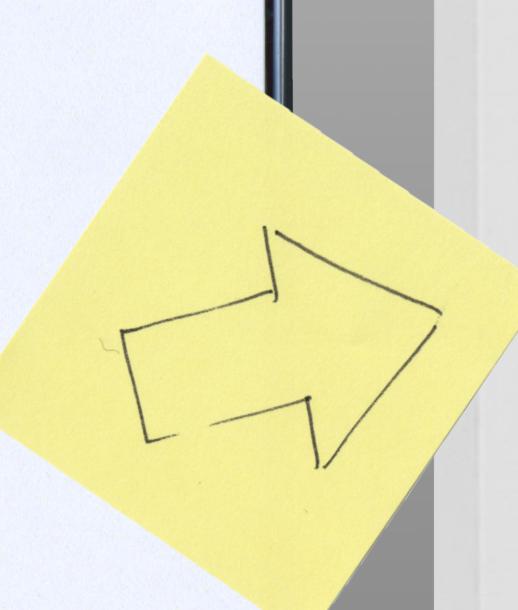


### Hvorfor?

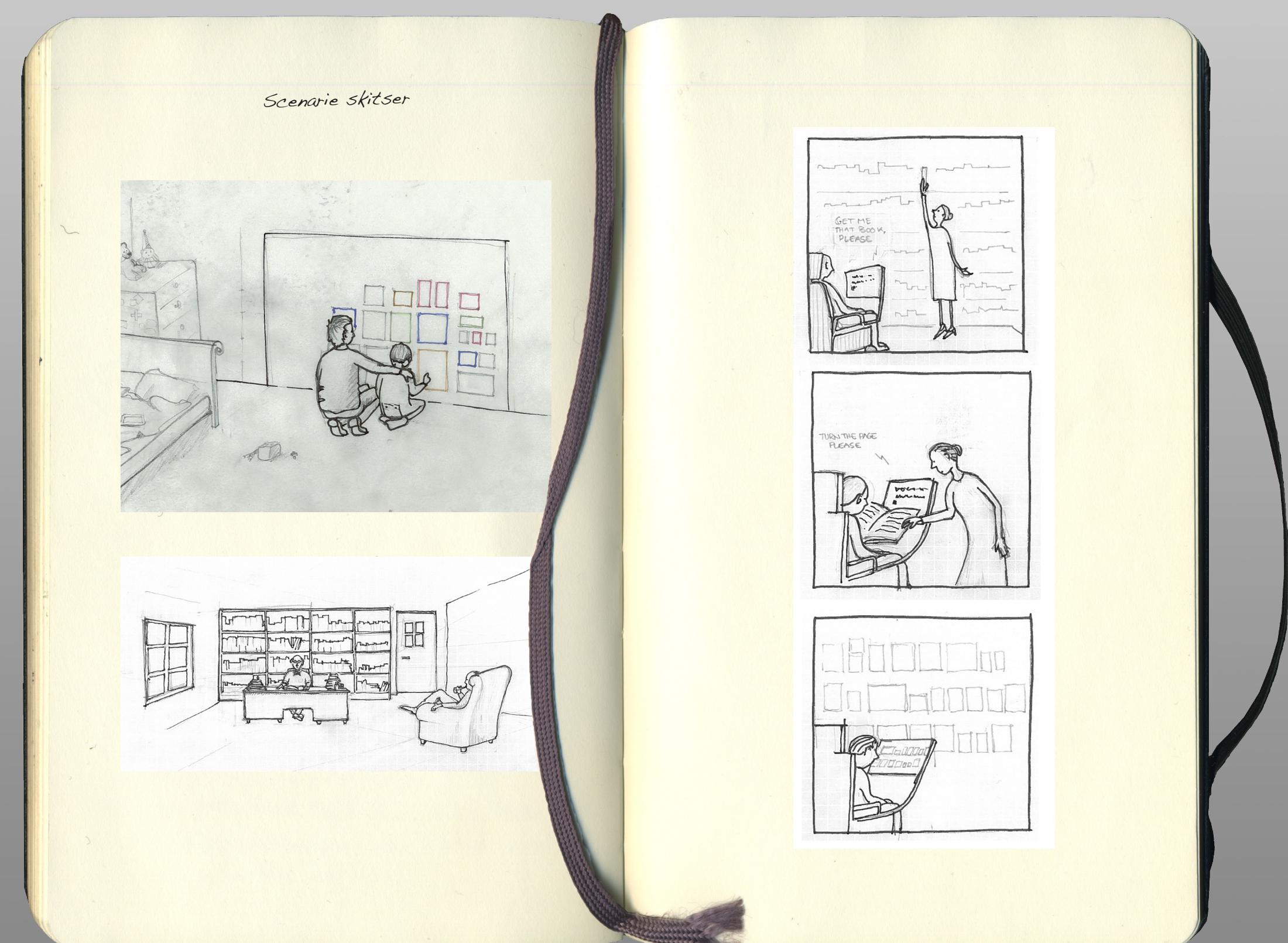
Fordi vi får flere og flere e-bøger men mindre overblik over dem.

SeeBooks vil have bøgerne ud til skue så vi kan:

- Se hvad vi har.
- Blive inspireret af dem.
- Vise andre hvad vi kan lide.



Jeg spurte om masse forskellige mennesker om masse forskellige spørgsmål med et online spørgeskema.  
Se lige hvor mange der bruger deres bogssamling til inspiration!  
Hvad sker der når bogssamlingen ikke længere er synlig?



### Teknologisk grundlag

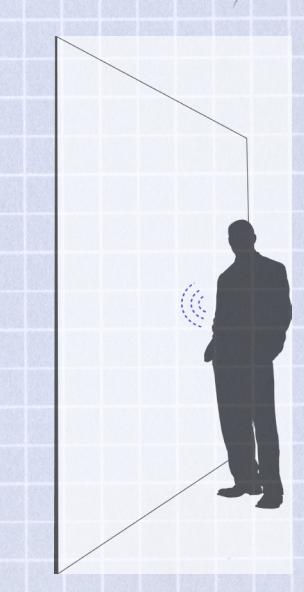
Eksisterende teknologi der kan opfylde seeBooks krav:

Multi-touch  
Tilgængeligt siden 1960erne.

Pixel Sense  
Dybdefølsom tech fra Microsoft.

Tynde displays  
Mange varianter findes.

RFID og NFC  
Tillader elektronisk kommunikation begrenset til 30 cm.



### Tekniske Krav

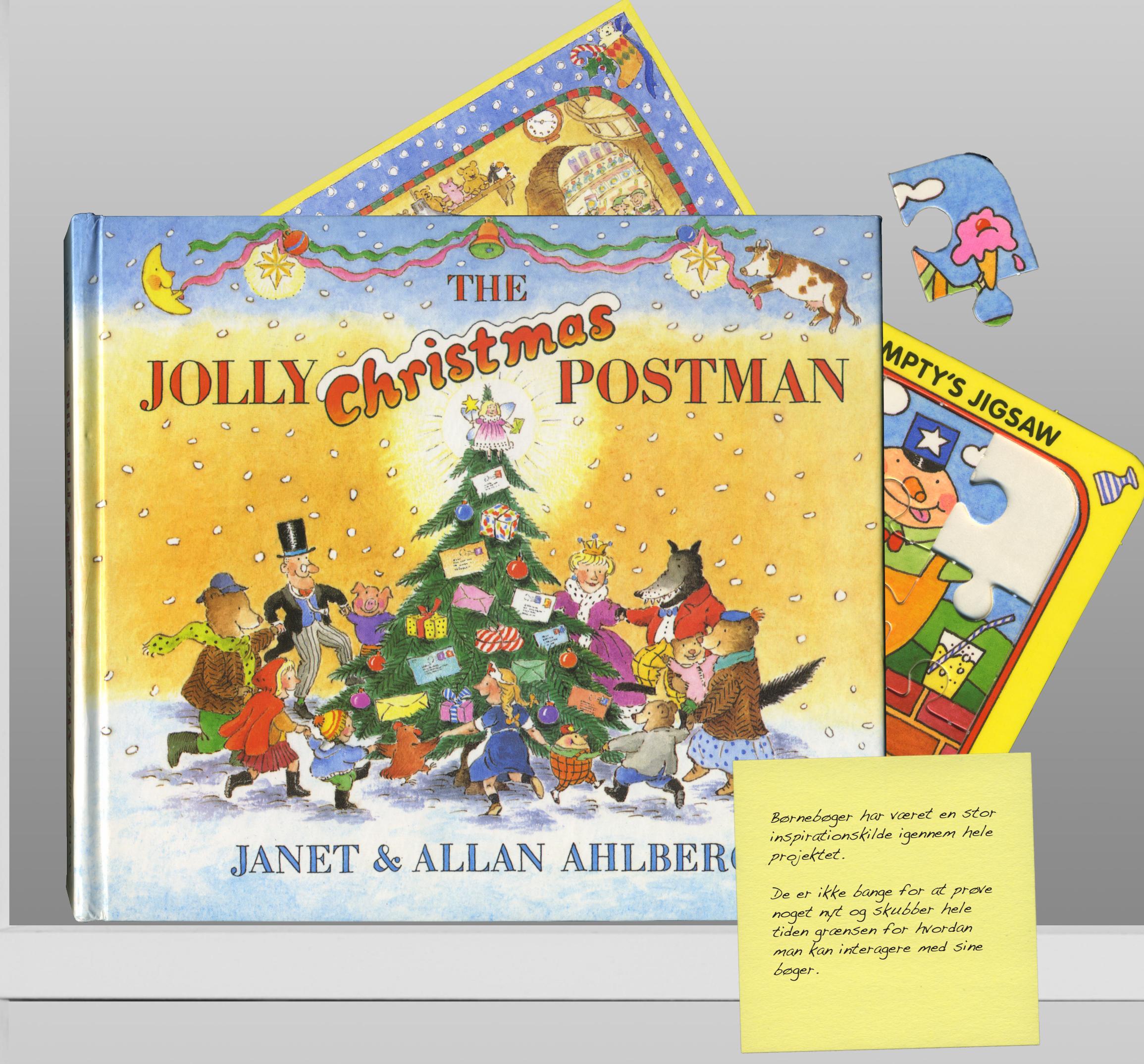
For at seeBooks virker optimalt skal de følgende krav opfyldes:

Touch overflade  
Med begrænset dybdefølsomhed der ger interaktionerne mulige.

Gulv til loft display  
Giver fleksibilitet til visualiseringer og redimensionering.

Tyndt display  
Så det ikke har samme ulemper som en fysisk bogreol at det fylder.

Near Field Communication  
Så seeBooks kan afsløre hvem der bruger den.



# Nye Visualiseringer

SeeBooks' fleksibilitet skal ikke kun bruges til at ændre rækkefølgen på bøgerne på et øjeblik, flytte rundt på hylderne uden at svede eller se traileren for en bogs filmatisering.

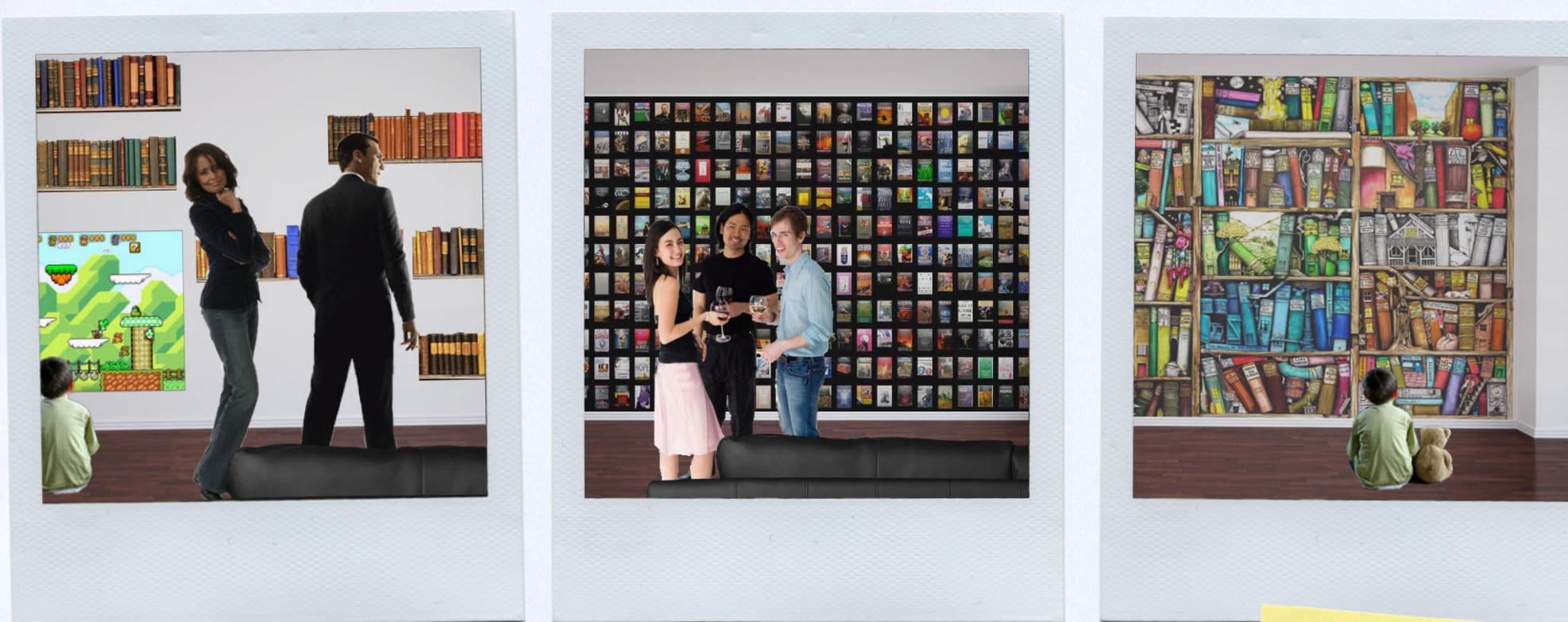
Med især børn og unge for øje er nogle af seeBooks' visualiseringer tænkt radikalt anderledes.

De præsenterer hele læseople-  
velsen som et eventyr der allerede  
begynder inden de har valgt en  
fabelagtig bog.



# Hvordan ser seeBooks ud?

Ved første øjekast kunne man godt forveksle seeBooks med en almindelig bogreol. Disse plancher er lavet for at give en idé om hvordan seeBooks kunne se ud, men seeBooks er meget mere fleksibel end bare det. Her er et par billeder af hvordan den også kunne se ud:



# Kigge på seeBooks

Den visuelle interaktion med seeBooks er et centralt punkt i hele projektet.

Når vi ikke kan se vores bogsamling glemmer vi den.  
Så enkelt er det.

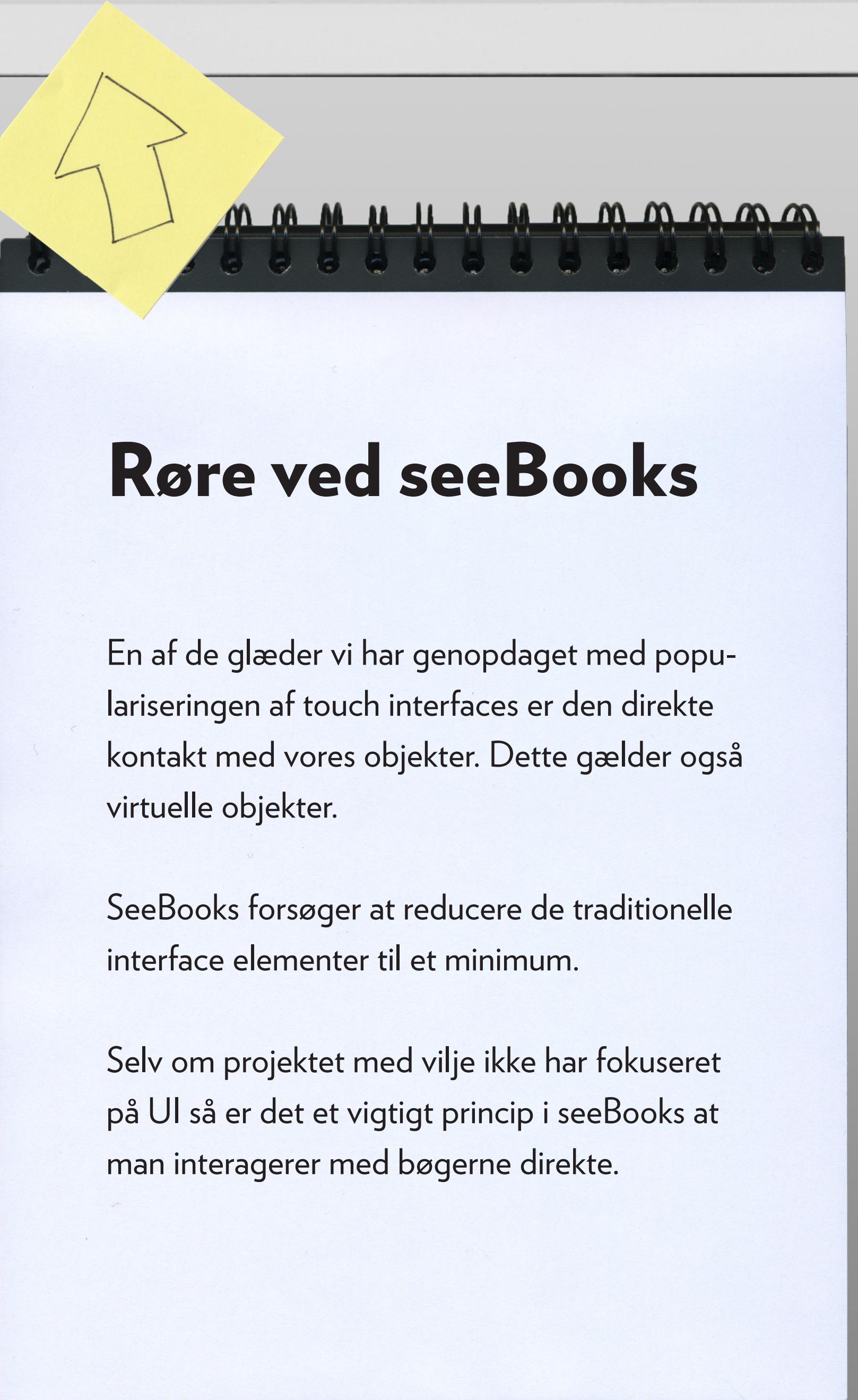
Ved at få den synliggjort bliver den en aktiv del af daglig-dagen og kan give overblik, minder, inspiration, osv.

Men seeBooks vil også udnytte mulighederne for nye visualiseringer...

# Hvordan virker seeBooks?

SeeBooks består af et meget tyndt og stort (min. 1.5 m<sup>2</sup>) display der er touch og afstands følsomt, men er ikke teknik-bestemt. SeeBooks kunne om nogle år være lavet af display-tapet eller Pixel Paint.

Når man nærmer sig seeBooks kan den læse et unikt id man har på sig, f.eks. i mobilen, nøgleringen eller i halskæden. Det bruger den til at vide hvilke bøger du har valgt og kan kalde dem op uden videre på dine andre devices.



## Processen som del af produktet

Selv om projektets endelige resultat var vigtigt så blev lige så stor vægt lagt på den måde de nye interaktioner blev udviklet.

Inspireret af Bill Buxtons Sketching User Experiences var processen mindre fokuseret på den traditionelle designmetode med opmåling, dataindsamling, prototypeudvikling og brugertest. I stedet blev der, stadig igennem undersøgelser, interviews og spørgeskemaer, udviklet typologier, personae og scenerier.

Med denne mere menneskecentrerede tilgang blev interaktionsprincipperne udviklet ud fra historier der placerede produktet i forskellige situationer og visualiseret i skitser ikke udelukkende af produktet, men af produktet i sin **kontekst**.

Det er vigtigt i denne sammenhæng at understrege at der ved kontekst ikke kun  
menes en fysisk placering, men også de mennesker der bruger produktet og de situ-  
ationer, sociale eller psykologiske, de bruger produktet i.

# Typologier

Som led i den brugercentrerede proces startede jeg med at definere nogle typiske træk og at finde nogle grove kategorier de kunne passe i. Det blev til den voksne, barnet, teenageren og den ældre person.



# Personae

Typologierne blev udgangspunktet for udviklingen af fem specifikke, men fiktive, personer:  
Hetty, Johnny, Tim, Per og Alice.



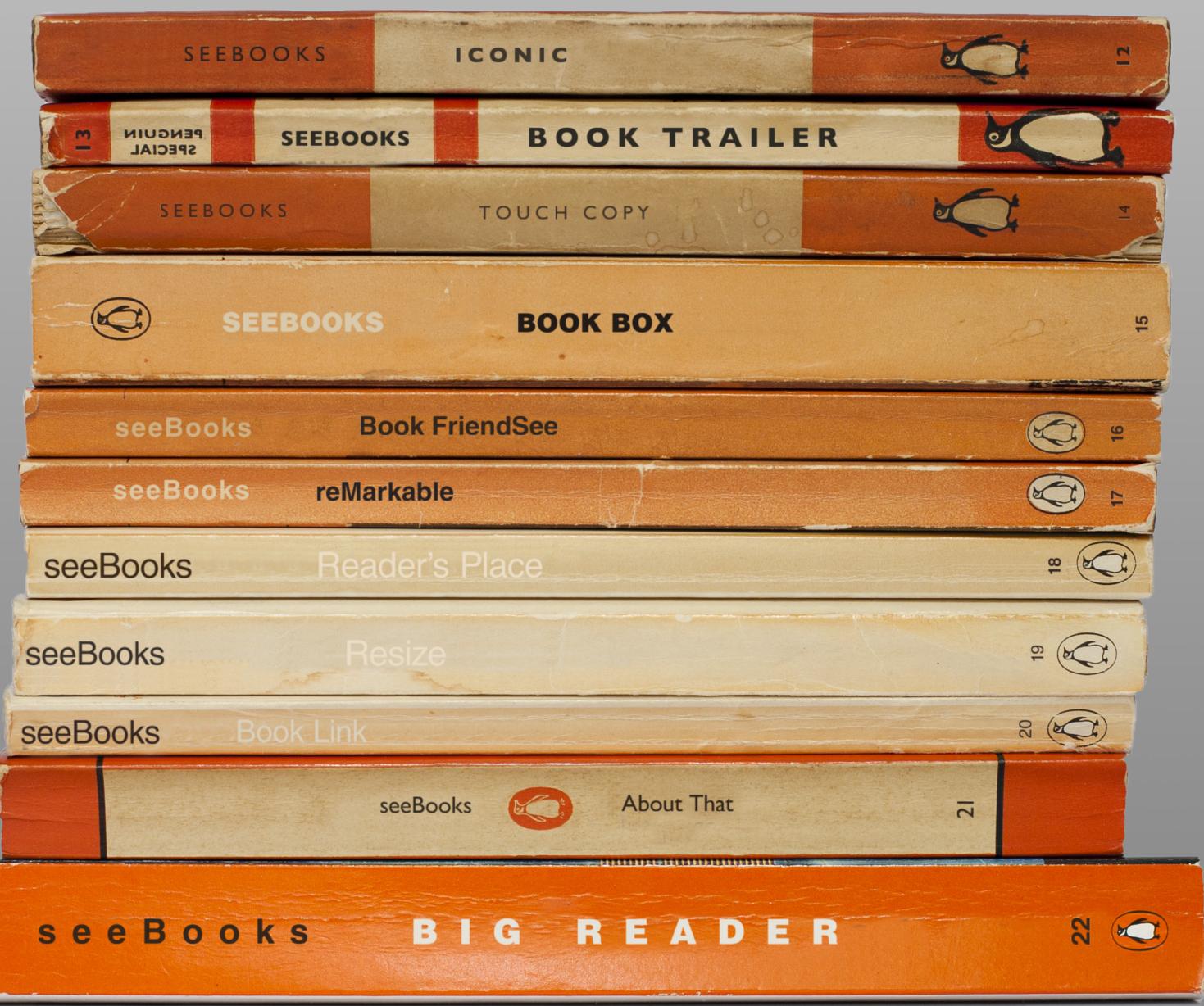
# Interaktioner

SeeBooks projektet mundede ud i et sæt interaktionsprincipper der integrerede både de behov der blev afdækket igennem personae scenarierne og de nye muligheder e-bøger på et berørelsесfølsomt elektronisk lærred giver.



De to stakke herunder viser titlerne på de 22 interaktion-principper jeg har udviklet.

Der vil i reolerne nedenunder være vist nogle eksempler der giver mening på en statisk planche.



The collage illustrates different ways books can be visualized:

- Book Star (4):** A yellow sticky note on a bookshelf containing text about Book Star and examples like Inspire (6) and Featured (9).
- Snapshot (8):** Two photographs showing people interacting with their environment: one at a lake and one with a groundhog.
- Map:** A Google map of Banff National Park, Alberta, Canada, showing Lake Minnewanka and surrounding landmarks.
- Book Cover:** The cover of the book "Il Pendolo di Foucault" by Umberto Eco, featuring a green and black design.
- Book Shelf:** A background shelf filled with various book titles, including "The Complete Alien Omnibus", "Approaching Oblivion", "The Primal Urge", "The Complete Robot", "Greathath", "Orwar", "A World Out of Time", and "Jack Johnson".

The image is a collage of book covers and sticky notes, illustrating various digital book visualization features:

- Top Left:** A word cloud visualization for the book "The Ugly Duckling" by Hans Christian Andersen. The words are arranged in a shape of a duck, with the most frequent words like "duck", "water", and "ugly" being the largest.
- Middle Left:** A row of book covers including "Dune" by Frank Herbert, "The Shadow Chronicles" by Brian Herbert, "The Shadow" by Brian Herbert, "The Shadow" by Robert Asprin, "The Shadow" by Kim Stanley Robinson, "The Shadow" by Terry Pratchett, and "The Shadow" by John Shirley. A sticky note points to the first book with the text: "Word Cloud (7) benytter sig af e-bogens lettilgængelige indhold til at uddrage de mest brugte ord og vise dem proportionelt i en sky af ord. Det giver et hurtigt overblik over både handling og sub-plots."
- Middle Center:** A row of book covers including "Romeo & Juliet" by William Shakespeare, "Time-Stephan Baxer" by Stephen Baxter, "O Romeo! O Juliet!" by Stephen Baxter, "The Vampyre" by Stoker, "Hired" by Stoker, "Gemen Beware" by Stoker, "Orations" by Stoker, and "Hired" by Stoker. A sticky note points to the first book with the text: "Iconic (12) viser med klare ikoner bogens genre elementer og muliggør samtidigt hurtig sortering ved et valg af det ønskede kriterie."
- Top Right:** A yellow sticky note with the text: "SeeBooks giver rige nye muligheder i forhold til social interaktion." Below it is a photo of a young man.
- Middle Right:** A yellow sticky note with the text: "Med Book FriendSee (16) opfordrer synet af venners portrætter over de bøger de er ved at læse til nysgerrighed og samtale." Below it is a photo of a young man.
- Bottom Right:** A yellow sticky note with the text: "Her viser SeeBooks et eksempl på interaktionskonceptet Digital Patina (11). Dette er en upåtrængende måde at vise noget kvalitativ metadata på; hvor meget har den her bog været læst? Andre eksempler på visualisering af metadata er f.eks. falmen af gamle bøger." Below it is a stack of books with various levels of wear visible on their spines.