

For:talt

For:talt

Institusjon

Arkitektur- og Designhøgskolen i Oslo

Veileder

Mosse Sjaastad

Felt

Interaksjonsdesign

Dato

Vår 2023

Kandidat

Vilde Marie Henningsen

Kontakt

mvilde@outlook.com





Abstrakt

'Fortalt' utforsker ulike tilnærminger til lesing i en digital, skjermbasert setting. Oppgaven har to leveranser med ulik vektning: et refleksjonshefte med spørsmål om lesing, og en klikkbar prototype for mobil med alternativ til lesing i en digital setting.

Gjennom en utforskende prosess og kjappe iterasjoner, undersøker oppgaven hvordan lesing kan videreutvikles i en digital kontekst. Oppgaven prioriterer mangfold fremfor dybde, og jobber iterativt med materialet, med fokus på testing og tilbakemeldinger fra brukere underveis. Målet er å utforske idéer og muligheter for en mer innovativ tilnærming til lesing i en digital verden.

Innholdsfortegnelse

01: kontekst

10	Motivasjon
12	Kontekst
16	Leveranse
18	Min tilnærming
20	Metoder

02: innsikt

24	State of the art
28	Brukerundersøkelse
32	Brukerintervju
38	Ekspertintervju
42	Desktop research
46	Mapping og syntese
48	Refleksjon rundt brukergruppe
49	Valg av litteratur
50	Nøkkelinnsikter
52	Problemformulering

03: konseptutvikling

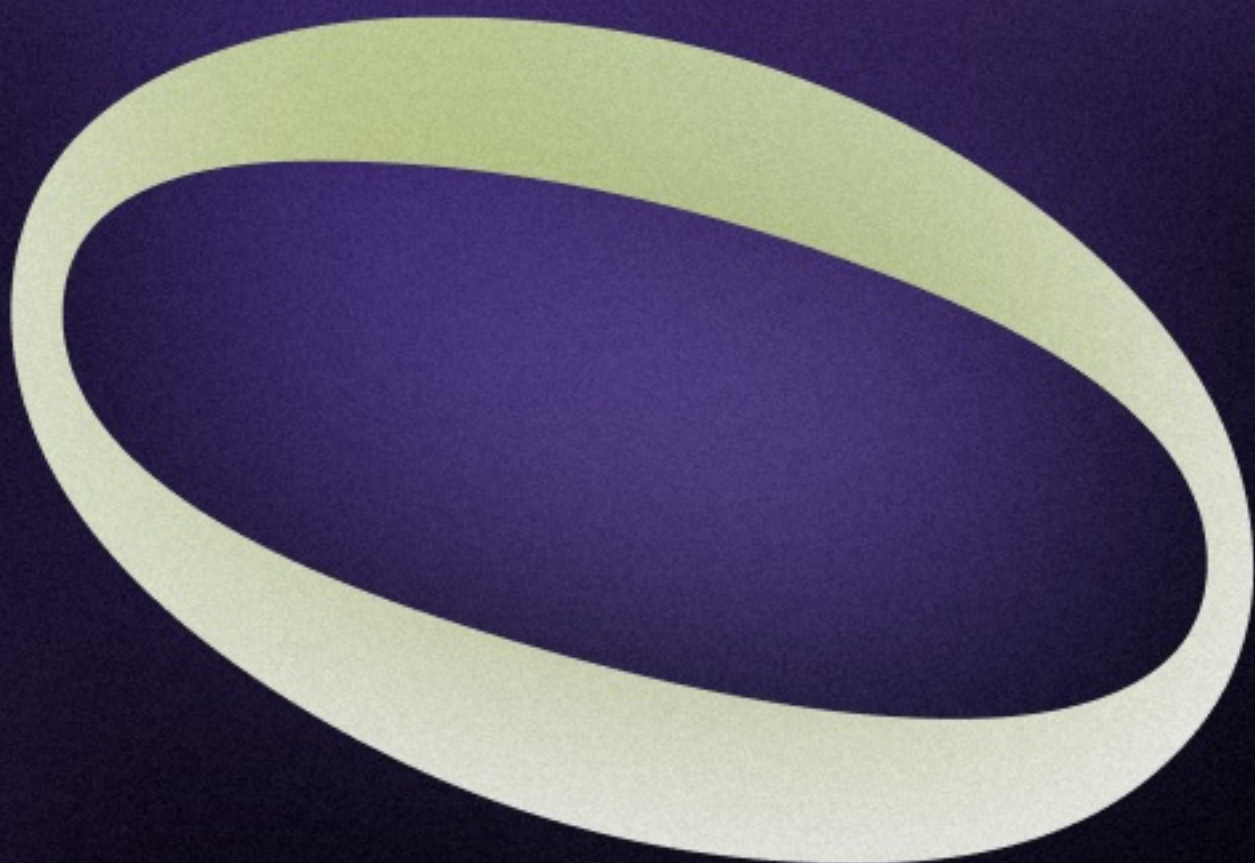
56	Refleksjon
58	Skissing
60	Co-creation workshop
62	Evalueringsverktøy
66	Participatory design workshop
70	Konseptet for:talt

04: utvikling og testing

74	Metode
75	Å skape et skjelett
76	Navigasjon
78	Mengde tekst
84	Leselighet
86	Forventning
88	Veien videre
90	Høyere detaljnivå
92	Estetikk
94	Visuelle virkemidler
100	Auditative virkemidler
102	Taktile virkemidler

05: for:talt

110	Hvor lever for:talt?
112	Gjennomgang av prototype
124	Utvikling i fremtiden
125	Refleksjoner
126	Kildeliste



kontekst

Dette kapitlet går gjennom min motivasjon for prosjektet, kontekst, leveranse, tilnærming og en oppsummering av metoder.

Motivasjon

Jeg har alltid vært en ivrig leser, og i dag bruker jeg både bøker og digitale plattformer for å lese. Som mange jevnaldrende, bruker jeg mye tid på nettet. Den økende mengden av overfladisk og uinspirerende innhold har gitt økt bevissthet om hvor lite meningsfylte og verdifulle mange av mine digitale opplevelser egentlig er.

Må det være slik da? Vi bør være i stand til å forvente og skape digitale opplevelser som gir en følelse av dypere innsikt og verdi. Med den voksende mengden av clickbait og konkurranse om oppmerksomheten vår, tror jeg det er viktigere enn noen gang å ta et steg tilbake og vurdere hvordan vi ønsker å bruke tiden vår i det digitale rommet.

Jeg ønsker derfor å utforske hvordan interaksjonsdesign kan bidra med å skape digitale opplevelser som er mer meningsfulle og givende. Ved å undersøke hvordan vi kan bruke interaksjonsdesign for å fremme lesing som en meningsfull aktivitet i det digitale rommet, håper jeg å bidra til å skape en mer verdifull og inspirerende kultur.



Kontekst

De fleste «vet» at lesing er viktig. Men vet du egentlig hvorfor? Lesing har betydning for både den enkelte og samfunnet som helhet.

Regelmessig lesing har store fordeler for både personlig og samfunnsmessig utvikling, ifølge Språkrådet.

For å forstå dette litt bedre, ser vi nærmere på begrepet litterasitet. Litterasitet er en fornorskning av ordet *literacy* på engelsk, og definert av UNESCO som evnen til å lese, skrive, forstå, tolke, uttrykke seg, kommunisere og orientere seg på en måte som gjør det mulig å delta fullt ut i samfunnet (Språkrådet, 2021).

Forskning og litteratur støtter denne definisjonen, og noen argumenterer for at lesing er kritisk for å forme egne tanker og meninger (Bloom, 2000).

Derfor er det viktig å verdsette lesing som en **nøkkelkompetanse** i dagens samfunn.

Andel som har brukt ulike medier en gjennomsnittsdag ¹				
	Prosent			
	1991	2000	2021	2022
Papiravis	84	77	22	21
Nettavis ²	59	64
Fjernsyn	81	82	46	47
Radio	71	57	47	49
Lydmedier	43	50	58	57
Ukeblad	21	17	4	7
Bøker	24	20	21	26
Tidsskrift	18	14	5	8
Tegneserieblad	11	9	3	6
Serier/film/video ³	10	10	52	51
Internett	..	27	93	93

¹ Tallene før 2022 gjelder dem i aldersgruppen 9-79 år. Fra og med 2022-tall er det ingen øvre aldersgrense.

² Frem til og med 2021 gjaldt dette kun nettversjonen av papiraviser. Fra og med 2022-tall gjelder det alle nettaviser

³ Inkluderer også strømmetjenester via internett

Fig 1: Norsk mediebarometer

Norsk mediebarometer viser at lesing av trykte materialer gradvis synkes, mens bruk av internett, TV og video øker (SSB, 2022). Teknologisk utvikling er en av hovedårsakene til denne trenden. Følgelig er det relevant å undersøke om lesing kan ha en plass i denne utviklingen, og om det finnes gode måter å lese digitalt på som kan være et godt alternativ trykte media.

I denne oppgaven fokuserer jeg på digitale, skjermbaserte enheter, spesielt de enhetene som brukes mest i hverdagen. Mobilen er i den forstand det primære fokuset. Ved å se nærmere på hvordan vi kan lese digitalt på en effektiv og givende måte, kan vi finne gode alternativer til trykte media og samtidig nyttiggjøre oss den teknologiske utviklingen. Det er også verdt å nevne at digitale enheter kan tilby flere funksjoner enn trykte media kan: Digitale bøker kan inneholde multimediaelementer, som videoer, lydfiler og interaktive oppgaver, som kan bidra til å øke leseforståelsen og engasjement.





Leveranse

Refleksjonshefte

Den første leveransen er et refleksjonshefte som stiller spørsmål som skal få leseren til å reflektere over hva lesing er, og hva det kan være. Selv om denne delen har ganske liten vektning, er den likevel viktig for å ramme inn oppgaven, og inspirere til diskusjon rundt temaet.



Prototype

Den andre og mest vektede delen av oppgaven er en klikkbar prototype for mobil som viser et alternativ til lesing i en digital, skjermbasert setting her og nå. Jeg har valgt å fokusere på mangfold fremfor dybde i leveransen, siden jeg mener det er viktigere å utforske flere idéer og perspektiver enn å gå for dypt inn i hver enkelt. Det betyr at ambisjonsnivået for prototypen er detaljerte wireframes, som viser forslag til hvordan konseptet kan se ut.

For meg har det vært viktig å ha et **utforskende perspektiv** gjennom hele prosessen, det har gitt frihet til å utforske idéer og tanker underveis. Jeg har funnet en balanse mellom å utforske noe som er innovativt og nyskapende, samtidig som det ikke blir for spekulativt.

Min tilnærming

Diplomoppgaven følger en iterativ arbeidsprosess. Den starter med innsiktsarbeid og syntese av viktig informasjon, og går så videre til utforskning og idégenerering. Til sist velger jeg ut konsepter å jobbe videre med.

Jeg jobber iterativt med materialet, og tester alt fra røffe skisser til detaljerte wireframes. Ved utvikling av prototyper, starter jeg på et lavt fidelity-nivå først, og jobber iterativt til de har høy fidelity. Dette gir et godt grunnlag for en utforskende prosess.



Metoder

Desktop research

Forskningsartikler, bøker, nyhetsartikler, videoer, podcaster, m.m.

Brukerundersøkelse

Kartlegging av lese- og medievaner, samt undersøkelse av svar etter aldersgruppe.

Brukerintervjuer

Intervjuer med brukere i og utenfor målgruppen. Jeg valgte å snakke med brukere utenfor den innledende brukergruppen for å bekrefte/avkrefte egne hypoteser og ubevisste forutinntattheter.

Ekspertintervjuer

To ekspertintervjuer. Én ekspert hadde ekspertise innen lesing og design av digitale produkter, og én ekspert hadde ekspertise innen design av digitale medier og unge brukere.

Skjulte observasjoner

Observasjon av andres medie- og lesevaner i det offentlige rom.

State of the art

Kartlegge og teste eksisterende produkter på markedet, samt avdekke normer og designkonvensjoner.

Syntese

Gruppere og analysere samlet informasjon på ulike måter, finne sammenhenger og interessante problemområder.

Nøkkelinnsikter

Trekke ut de viktigste funnene fra innsikten.

Skissing

Skissing gjennom hele prosjektet på små og store idéer. Jeg bruke metoden 'forced relations' spesielt mye, for å generere idéer som var utenom det vanlige.

Co-creation workshop

Workshop med medstudenter for å utvikle nye idéer.

Idébank

Samling og evaluering av idéer og skisser fra prosjektet, med sorteringer innen grad av brukerinvolvering, grad av innovasjon og type teknologi.

Participatory design workshop

Digital workshop med brukere for å evaluere eksisterende idéer og velge retning for prosjektet, samt generere nye idéer.

Evalueringsverktøy

Jeg utviklet et evalueringsverktøy for evaluering av idéer og konsepter, som hjalp meg konseptutvikling og valg i designprosessen.

Papir-prototyper

Jeg skapte papir-prototyper med lavt detaljnivå for rask testing av idéer og konsepter.

Digitale prototyper

Jeg jobbet med prototyper med både lavt, middels og høyt detaljnivå i Figma og Flinto.

Brukertesting

Jeg testet prototypene i flere runder på ulike brukere, for tilbakemelding på stort og smått.

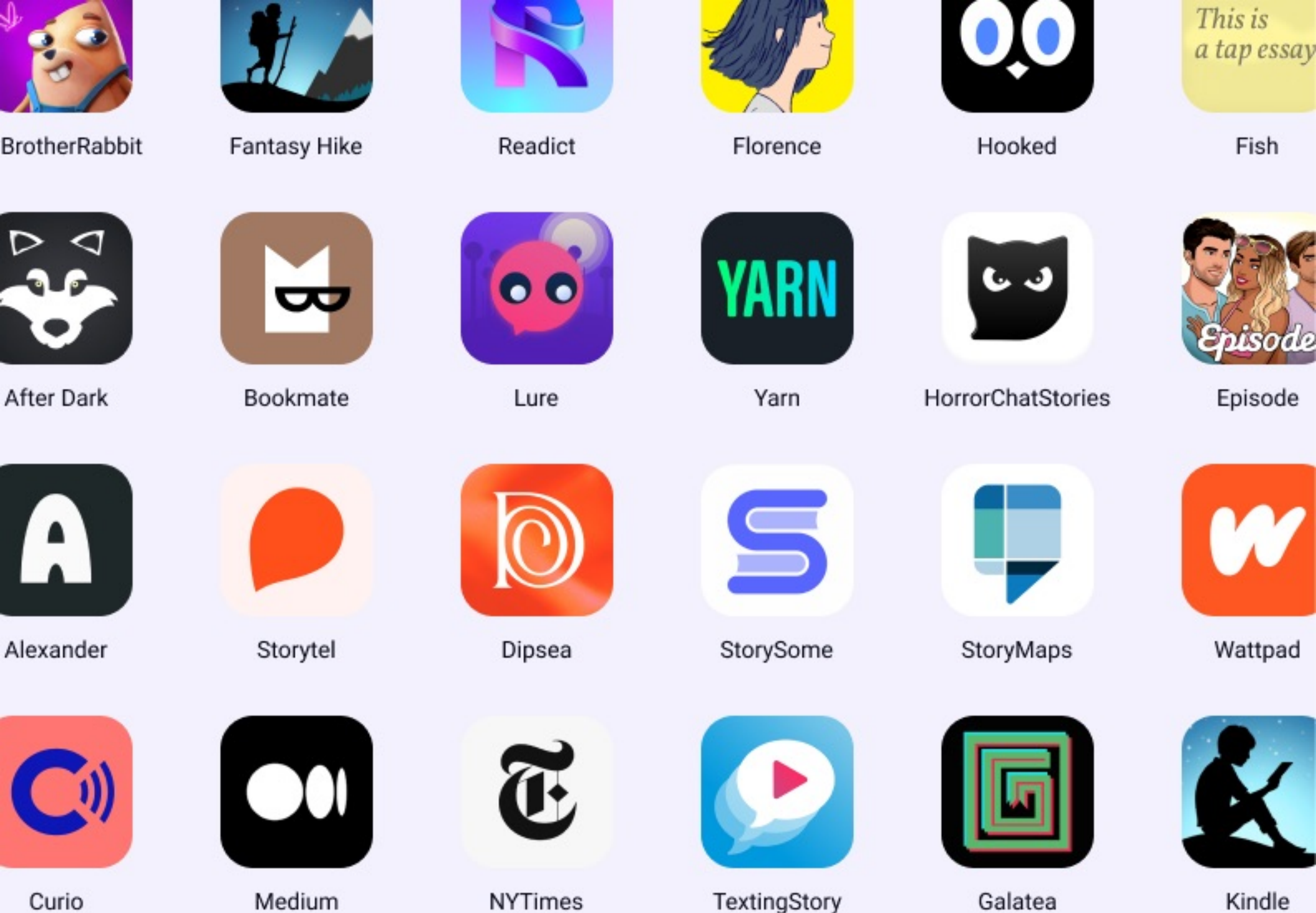
Iterering

Kontinuerlig iterering av prototyper og konsept, i sammenheng med brukertesting og selv-evaluering.

21

innsikt

Dette kapitlet går gjennom state of the art, brukerinnsikt og desktop research, samt syntese av innsikt.



State of the art

Den nåværende statusen innen digital lesing ble belyst gjennom en grundig analyse av eksisterende tilbud og konvensjoner. De fleste digitale lesetilbudene er tilgjengelige enten på desktop og mobil, og mobiltilbudene er spesielt dominerende.

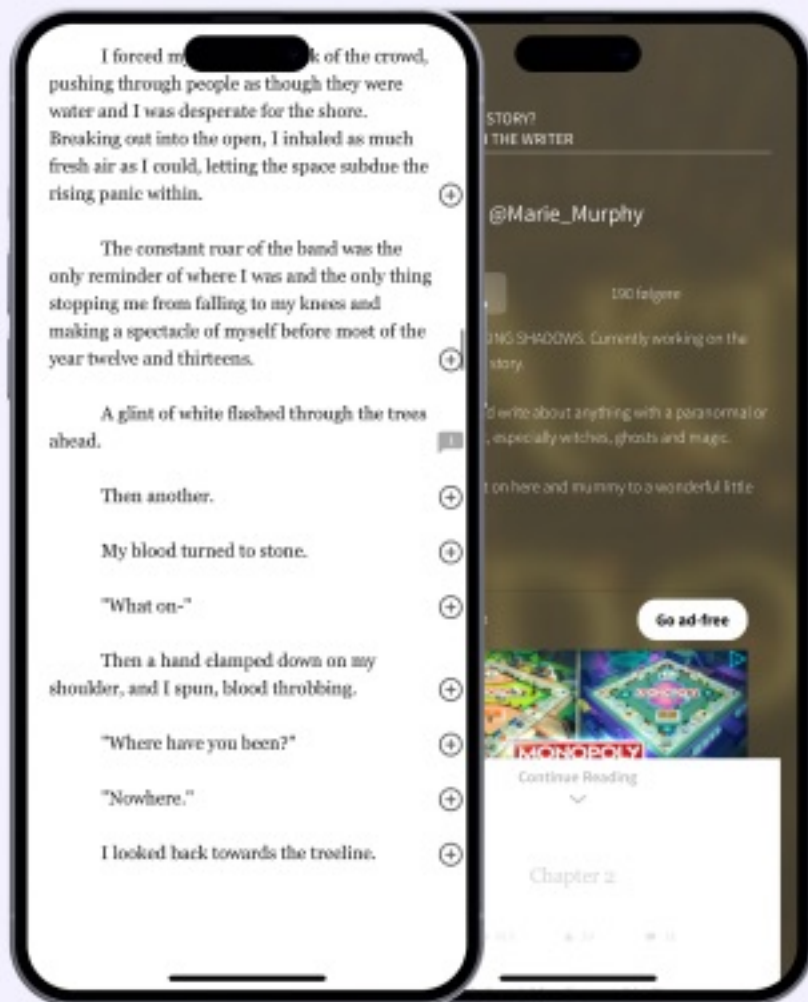


Fig 2: Skjermdump fra Wattpad



Fig 3: Skjermdump fra VG

Dagens praksis

Lange tekster på skjerm vises vanligvis gjennom scroll, ofte brutt opp av annonser eller lenker, og formatet brukes både i nyhetsartikler og i skjønnlitteratur.

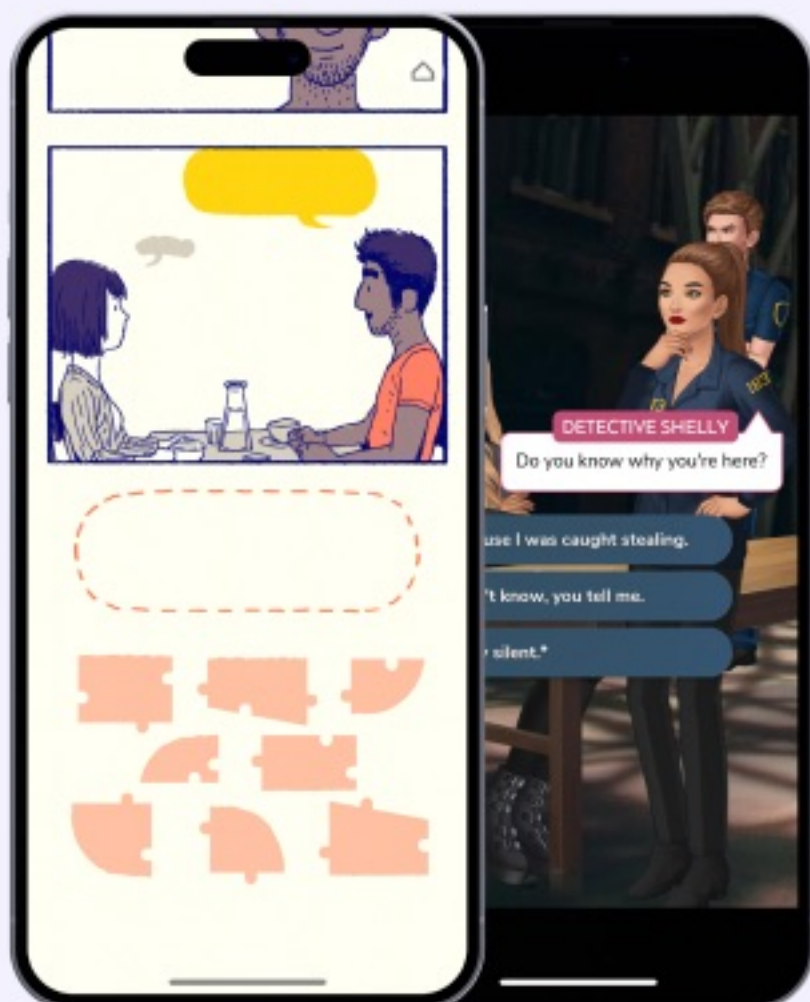


Fig 4: Skjermdumper fra Florence og Episode

Lesing vs. spill

Noen plattformer beveger seg i grenselandet mellom lesing og spill. Selv om disse plattformene er ment å være leseopplevelser, kan de minne mer om spill, hvor fokus er å drive handlingen fremover ved å løse oppgaver.

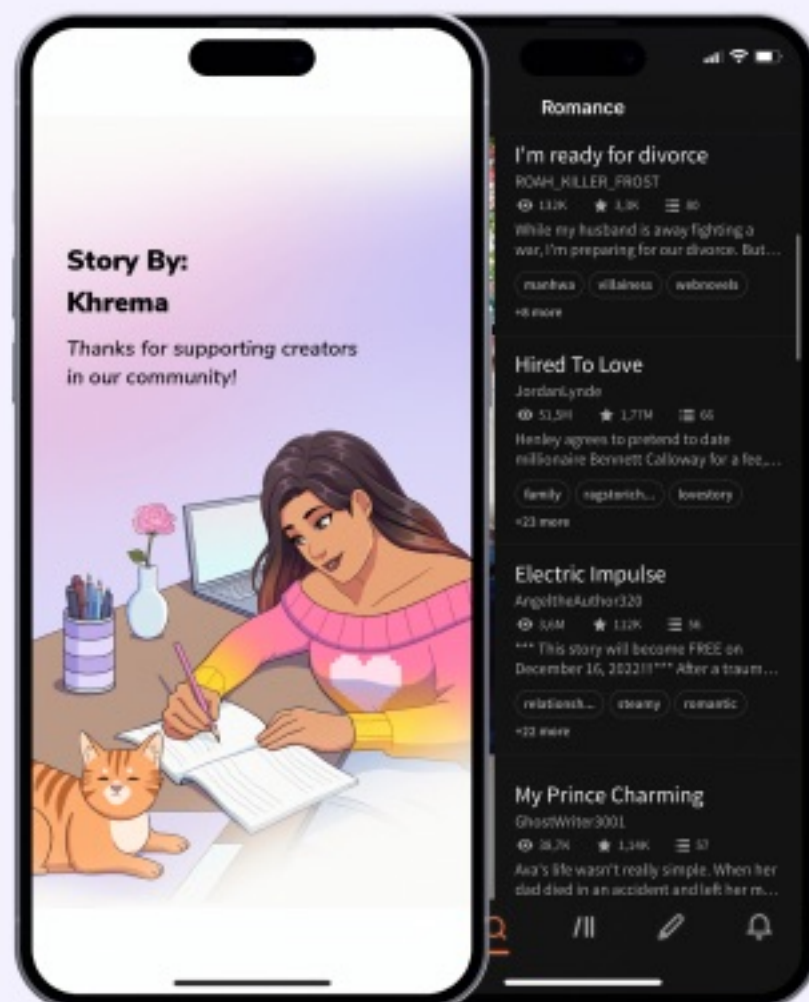


Fig 5: Skjermdumper fra Episode og Wattpad

Brukergenerert innhold

Verdt å merke seg er at brukerskrevne historier og fan fiction er den dominerende typen innhold på mange av plattformene for digital lesing. Med unntak av nyheter og lydbøker, er det få plattformer for digital lesing som ikke domineres av denne typen innhold.

Introduction

In 2012, Sal Khan sat down with Forbes journalist Michael Noer and recorded an eleven-minute video on "The History of Education" as part of the media tour Khan was undertaking to promote his new book, *The One World School House*. Although he had no formal teacher training, Khan, an MIT graduate and a former hedge fund analyst, had become something of an education celebrity over the course of the previous few years, initially setting out to tutor his cousin in math but eventually expanding his audience by posting a series of short, explanatory videos about all kinds of topics to YouTube—videos that received millions and millions of views. These videos had a decidedly budget look and feel—made with a Wacom

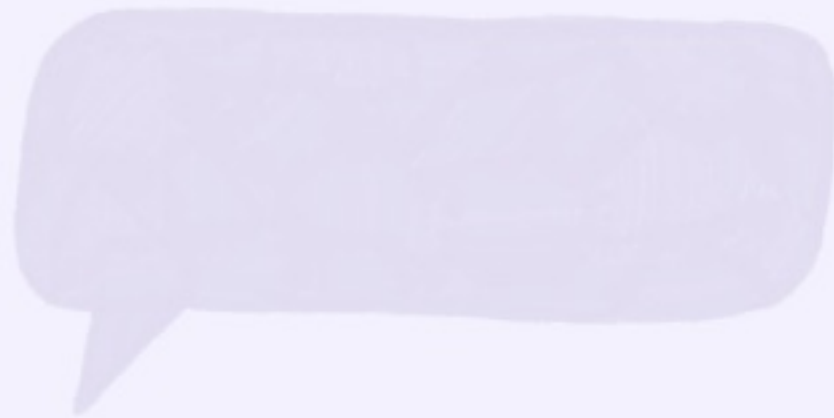
1%

Kindle

Et avvik fra trenden med brukergenerert innhold er Kindle, et lesebrett som er utbredt blant noen aktive lesere. Kindle fungerer som en e-bok-leser, og gir en leseopplevelse som ligner mer på lesing av trykte bøker enn de andre tjenestene observert gjennom state of the art-undersøkelser. Til tross for enkelhet og få funksjoner utover lesing og lytting til tekst, er de eksisterende funksjonene interessante å nevne. Leseren kan tilpasse layout, font og andre innstillinger, samt ta notater og gjøre oppslag i ordboken.

Jeg mener at Kindle er et av de beste eksemplene på en tjeneste for digital lesing som allerede finnes, men likevel tilbyr den relativt få funksjoner sammenlignet med en trykt bok. Det som skiller seg mest ut, etter min mening, er tilpasningen av tekst. Teksttilpasning gjør teksten mer flytende ved at de tradisjonelle begrensningene blir opphevet når font- og tekststørrelsen justeres, slik at starten av en side kan flyttes.

I sum kan lesebrettet føles tregt, med forsinket reaksjonstid jamfør det vi er vant til å dagens teknologisamfunn.



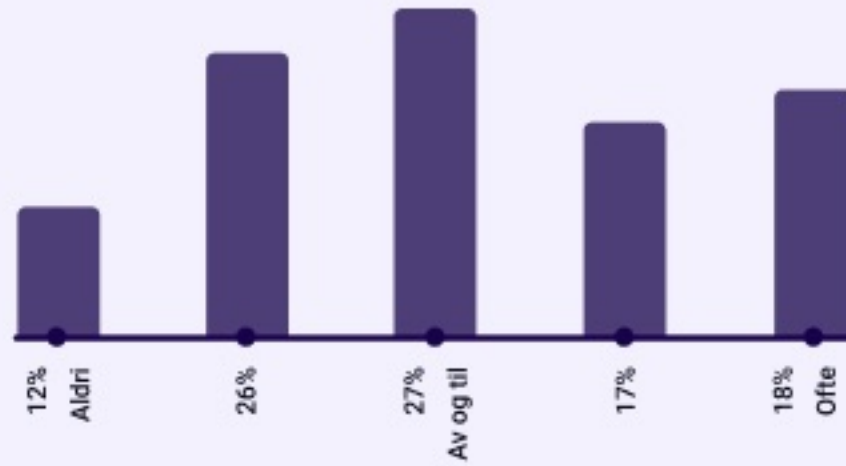
Brukerundersøkelse

Formålet med brukerundersøkelsen var å utforske lese- og medievaner, og bekrefte eller avkrefte hypoteser og ubevisste forutinntattheter. Hvordan bruker deltakerne tiden sin på skjerm i løpet av en dag? Hvilket forhold de har til mobilen sin? Hvilke lesevaner har de?

Undersøkelsen hadde totalt **169** svar, **42%** fra aldersgruppen **19 til 24 år**, resten fordelt på aldersgrupper fra **24 til 60 år**. Deltakerne ble rekruttert gjennom personlig nettverk, sosiale medier og skolens mail-adresse. Av mange interessante funn, er tre spesielt interessante.

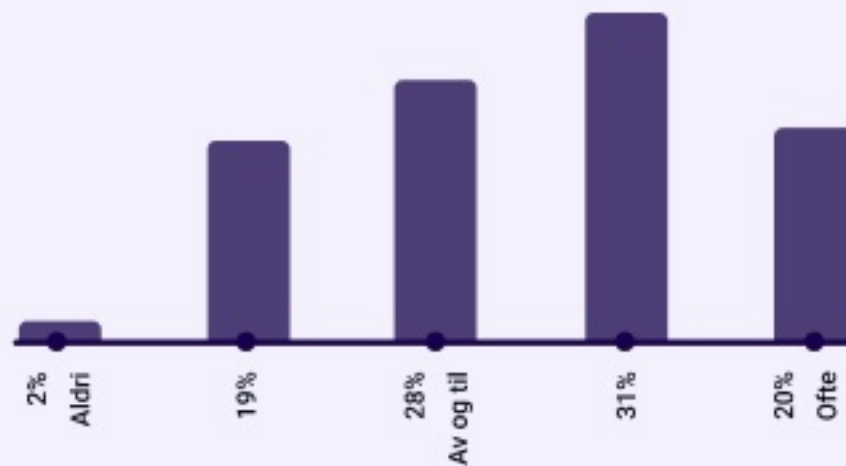
Jeg leser bøker på fritiden (ikke skole- eller jobbrelatert)

Antall svar: 169 Snitt: 3.01 Median: 3



Jeg blir fort distrahert når jeg leser

Antall svar: 169 Snitt: 3.47 Median: 4

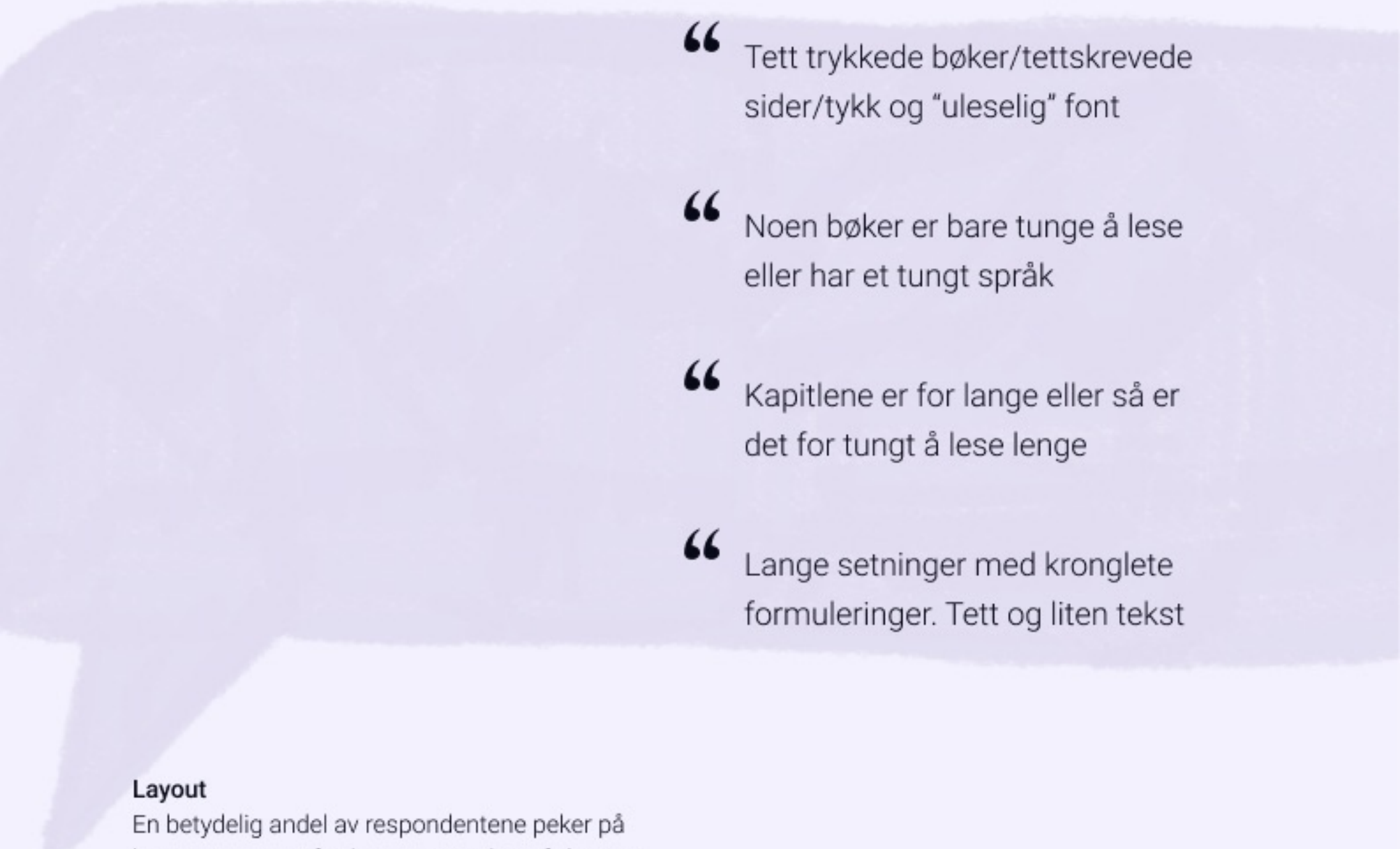


Ytre faktorer

Mange av respondentene liker å lese, men ulike faktorer kan hindre lesing. Noen eksempler inkluderer vanskelig språk, manglende fokus eller ytre distraksjoner - mobilen, for eksempel.

“ Hvis innholdet er vanskelig å forstå så blir jeg lett ukonsentrert.

“ Sliter med konsentrasjon, og må ofte lese samme avsnitt flere ganger.

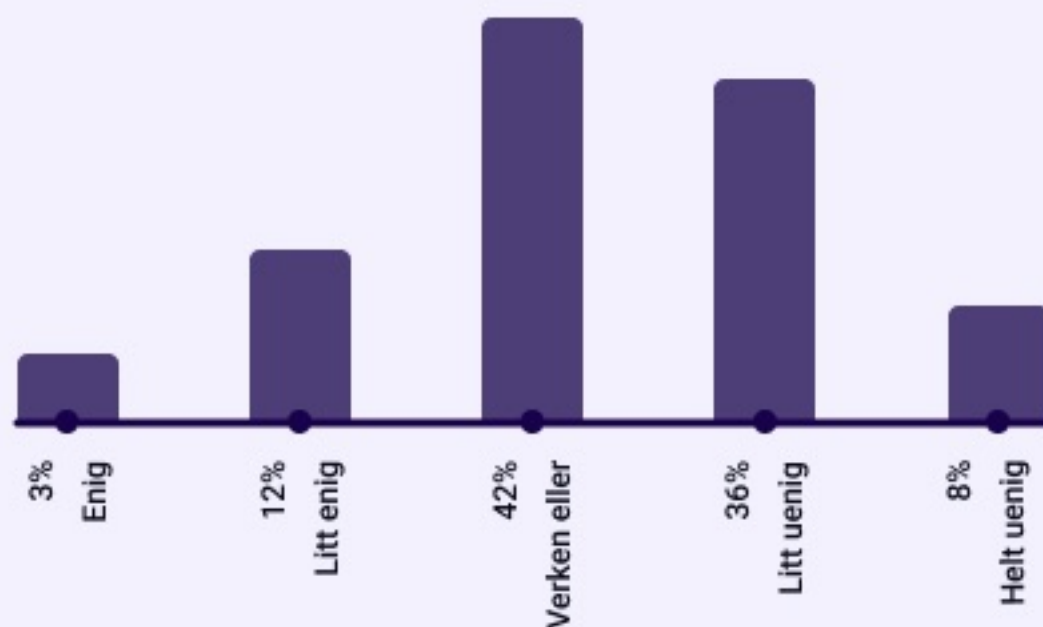
- 
- “ Bøker uten bilder, og tekster osm ikke er spaltet
 - “ Tett trykkede bøker/tettskrevete sider/tykk og “uleselig” font
 - “ Noen bøker er bare tunge å lese eller har et tungt språk
 - “ Kapitlene er for lange eller så er det for tungt å lese lenge
 - “ Lange setninger med kronglete formuleringer. Tett og liten tekst

Layout

En betydelig andel av respondentene peker på layout som en utfordring - mye tekst på én gang eller små fontstørrelser kan gjøre det vanskelig å lese. Flere nevner at en hel side med tekst blir for mye, og at de legger fra seg boken og heller ser på serie i stedet for å lese. På spørsmål om hvilke faktorer som tilfører kjedsomhet eller en følelse av langsomhet når man leser, er dette et utvalg av svarene:

Tiden jeg bruker på mobilen oppleves som meningsfylt

Antall svar: 169 Snitt: 2.64 Median: 3



Mobilbruk

Mange av respondentene opplyser at de bruker mer tid på sosiale medier og kortform-innhold enn de ønsker, samtidig som de føler at kvaliteten på innholdet ikke er tilfredsstillende sammenlignet med tidsbruken.

Dette reflekteres i begrepet 'corecore' som sirkulerer på TikTok, der unge mennesker tar et oppgjør med høy skjermtid og ukritisk scrolling på sosiale media, til fordel for mer ektefølte opplevelser. Kan det å introdusere lesing på en god måte for mobil være en ektefølt opplevelse?

Brukerintervju

Jeg gjennomførte seks innledende intervjuer, hvorav fire var semi-strukturerte og de resterende to var uformelle.

I de semi-strukturerte intervjuene var fokuset på leseopplevelser i både trykte og digitale formater, medievaner og bruksvaner knyttet til teknologi i hverdagen. Her presenteres noen av de mest interessante funnene fra disse intervjuene.



“ Hvis det bare er ren tekst og jeg leser det, er det min opplevelse alene av hva jeg ser i det.

“ Bilder er forstyrrende, for da lager de bilder for deg, i stedet for at du lager dine egne

“ Jeg pleier aldri å høre på lydbok, det virker litt fremmed for meg å høre en annen stemme enn min egen som leser

Fantasi

Brukerne verdsetter å kunne bruke fantasien når de leser. Det er viktig for dem med frihet til å forestille seg hvordan karakterer og steder ser ut, og å skape sine egne bilder.

Bruk av virkemidler kan hindre bruk av fantasi, eksempelvis "fortellerstemmen" av en lydbok kan forme tankene våre rundt karakterer og hvordan de snakker og opptrer.

Dette gjør at jeg er varsom med å ta i bruk virkemidler, og forsøker å bevare evnen til å bruke fantasien selv om lesematerialet flytter seg til et nytt format.



Fig 6: Skjermdump fra Dagbladet

Distraksjoner

Undersøkelsen og intervjuene viser at brukere skumleser oftere på skjerm enn på trykt materiale, og at digitale leseopplevelser ofte har mange distraksjoner, som reklame eller andre elementer på skjermen. Dette vanskeliggjør å holde fokus, og kan også påvirke forventningene våre til lengden på teksten.

Her bruker Dagbladet reklame og lenker i en nyhetsartikkel, ikke uvanlig å se på nett. I utgangspunktet omhandlet artikkelen en mobbesak, men eksempelet viser hvordan fokuset blir dratt vekk til reklame og Rihanna på Superbowl.

“


Hvis det er fine avsnitt, brutt opp, lekre bilder, fine illustrasjoner - helheten appellerer. Det kan gjøre meg interessert i å se mer på det.



Formatering

Intervjuene viser også at formatering har betydning for mengde tekst brukerne leser, og grad av fornøyelse leseøkten gir.

Flere brukere peker på tekst-størrelser, mengde tekst på siden, layout og estetikk. Én bruker nevnte spesielt at fin layout og estetikk i seg selv er grunn nok til å lese noe.

A stylized illustration of a young woman with long, flowing hair, shown in profile from the chest up. She is holding a smartphone in her right hand and looking at the screen. The illustration is rendered in shades of gray and black against a dark background. The woman's hair is depicted with long, sweeping lines, suggesting movement. Her expression is neutral as she focuses on the device.

“ Jeg har sett TikTok-tiden til noen tenåringer i løpet av en uke - det var på 22 timer i uken - det er en halv arbeidsuke.

Kortform er normen

Det er ikke nødvendigvis et behov for å skape mer 'bite-sized' innhold for unge mennesker, selv om det er innholdstrenden på bl.a. sosiale medier nå. Jeg snakket med Alfred Holmen fra NRK, som har erfaring med å designe for en bred brukergruppe, inkludert tenåringer og unge mennesker. En ung brukergruppe kan være vanskelige å designe for, men Holmen påpeker at det ikke alltid stemmer at unge mennesker, spesielt tenåringer, trenger kortform-innhold.

Å designe for unge

Holmen sier at de største forskjellene mellom å designe for tenåringer og unge, i motsetning til eldre, er at man kan legge til rette for at de allerede vet hvordan de bruker de digitale enhetene sine. Tenåringer og unge mennesker trenger ganske lite for å komme i gang, mens voksne og eldre mennesker er mer opptatte av at den helhetlige opplevelsen er god.



Desktop research

I min desktop research ble en rekke kilder gjennomgått. Dette inkluderte nyhetsartikler, bøker og forskningsrapporter. Spesifikt søkte jeg etter kunnskap fra eksperter innen lesing, fokus og formidling. Videoer og podcaster ble benyttet for å supplere innsikten.

Dybdeaktiviteter

Underveis la jeg spesielt merke til dybdeaktiviteter, som krever en dyp konsentrasjon og mental innsats. Lesing er en slik aktivitet. Forskning viser at dybdeaktiviteter er knyttet til økt tilfredshet og følelse av mening (Csikszentmihalyi, 2000).

En utfordring i dagens samfunn er at passiv underholdning blir stadig mer populært . Denne er ofte tilgjengelig via hverdagsteknologien vi bruker, og inkluderer strømmetjenester, TV og TikTok. Felles for dem, er at de er knyttet til mindre grad av brukertilfredshet. For å forstå dette litt bedre, ser vi på dette sitatet fra "The Costs and Benefits of Consuming" (Csikszentmihalyi, 2000):

“ Why is there a negative relationship between energy consumed and happiness? The answer to this question may suggest a new way of thinking about consuming, one that maximizes the quality of experience while minimizing the amount of entropy produced as a result. The reason activities with low external physical energy requirements result in greater happiness is that they usually require greater inputs of psychic energy. Having a good conversation makes very little demands on environmental energy, but it demands concentrated attention and mental activity, and can be very enjoyable. So are activities such as reading, gardening, painting, working on crafts, writing poetry, or doing mathematics. In general, people report being happier when they are actively involved with a challenging task, and less happy when they are passively consuming goods or entertainment.

- Mihaly Csikszentmihalyi

Dette er bakteppet til fokuset på **langlesing** i oppgaven.

Angående dybdeaktiviteter, det er viktig også å reflektere over evnen til å oppnå dybde. Professor Joel Nigg mener at vi lever i en «oppmerksomhetspatogen kultur» - et miljø der vedvarende og dypt fokus er vanskelig for oss alle, der man må svømme mot strømmen for å kunne oppnå det (Hari, 2020). Dette er et systemisk problem som krever systemiske løsninger. Selv om jeg ikke har ambisjoner om å løse dette komplekse problemet i min oppgave, har jeg forståelse for at det kan være utfordrende å lese over lengre tid. På den annen side, velger jeg å fokusere på langlesing som en motreaksjon til trenden om stadig kortere innhold og stadig kortere fokus.

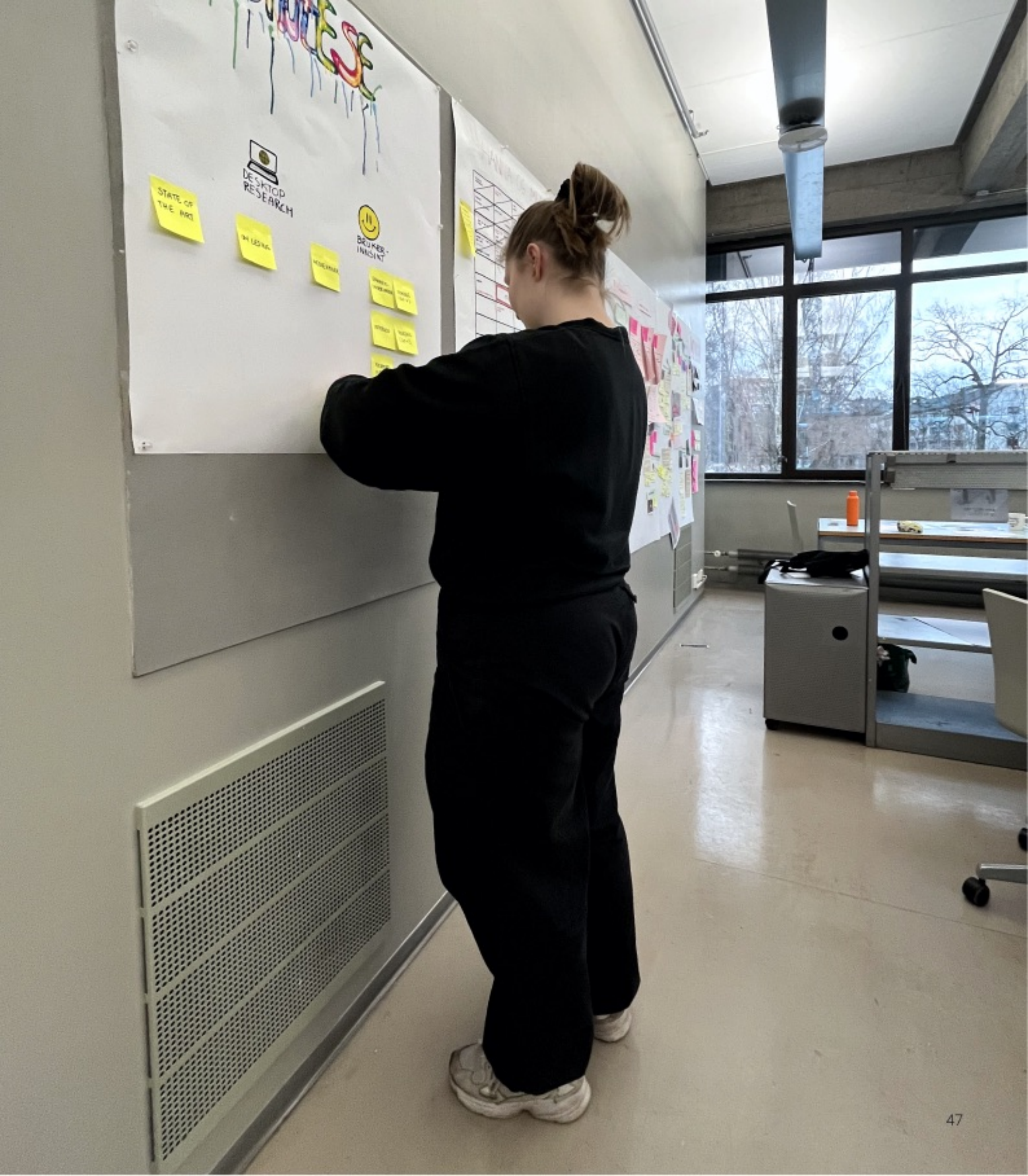
Øyet som ser

Desktop research avslørte noen funn om øyets funksjon, og hvordan vi kan bruke dette til å forstå hvorfor noen lesemetoder og layouter fungerer bedre enn andre. Enkelt forklart, kan vi si at øynene har begrenset kapasitet til å fokusere på objekter, og kun kan fokusere på et lite område av gangen. Dette kalles «fovea» - det området av netthinnen som gir det skarpeste synet. Resten av synsfeltet er mindre skarpt. Når vi beveger øynene våre, flytter fovea fokuser til det nye området. Jo lenger vi må flytte fokuset, jo mer forstyrrende er det, og jo vanskeligere kan det være å opprettholde oppmerksomhet og konsentrasjon.

I praksis kan gjentatte øyebevegelser over lengre tid gjøre oss trette og påvirke fokuset vårt negativt. Det kan også forklare hvorfor noen måter å lese på oppleves som bedre enn andre, for eksempel hvorfor scrollfunksjonen for å vise lange tekster ikke er spesielt god.

Mapping og syntese

Jeg summerte opp all innsikten i én stor map, som jeg gjorde flere iterasjoner av. Jeg sorterte informasjonen både basert på hvor den kom fra, hvilken type informasjon den ga, og synteserte informasjonen i passende kategorier. Dette hjalp meg med å trekke ut essensen av innsikten til noen konkrete nøkkelinnsikter, samt identifisere interessante problemområder og interesseområder.



Refleksjon rundt brukergruppe

Opprinnelig var målgruppen for oppgaven ungdom og unge voksne i alderen 16 til 30 år. Likevel inkluderte jeg personer utenfor målgruppen i brukerundersøkelsen og intervjuene for å lære mer om forskjellene mellom målgruppen og andre aldersgrupper.

Gjennom mappingen oppdaget jeg sammenhenger mellom ulike innsikter og evaluerte målgruppen for prosjektet. Innsikten viste at det ikke nødvendigvis var hensiktsmessig å designe kun for en begrenset gruppe, slik jeg først antok. Lesing er i stor grad en universell opplevelse, og forskjellene mellom unge voksne og voksne er små. De største forskjellene finnes mellom barn og voksne, samt voksne og eldre som kanskje ikke er så teknologi-vante.

Både barn og eldre kan møte utfordringer knyttet til digital tilrettelegging og tilgjengelighet. Spesielt eldre mennesker har behov for opplæring eller lignende tiltak for å ta i bruk visse digitale tjenester.

Jeg trodde opprinnelig at målgruppen, "digital natives", var svært forskjellig fra de som ikke er det. Men innsikten jeg har samlet viser at eldre personer enn den opprinnelige målgruppen kan ha mindre kunnskap om og erfaring med digitale medier og leseopplevelser, men forskjellene ser ut til å stoppe der. Derfor har jeg revurdert brukergruppen for oppgaven og utvidet aldersgrensen fra 30 til 60 år.

Valg av litteratur

For å ha et utgangspunkt å jobbe med, valgte jeg ut en eksempeltekst for oppgaven. Jeg valgte Harry Potter, som passer for ulike aldersgrupper og har mye interessant materiale å arbeide med. Jeg valgte et kapittel som er variert og inneholder dialog, spenningsmomenter og beskrivelser.



Nøkkelinnsikter

Mappingen og syntesen resulterte i 7 håndfaste nøkkelinnsikter:

1. Lesehest

Dybdeaktiviteter gir større grad av tilfredshet og mening, og langlesing er et eksempel på en dybdeaktivitet.

2. Dragsuget

Dybdeaktiviteter krever tid og fokus, som er vanskelig å oppnå når man blir mer og mer oppslukt av passiv underholdning.

3. Back to the future

Det er viktig å finne balansen mellom tradisjon og innovasjon, og bruke virkemidler med omhu.

4. Ser du bedre nå?

Detaljer som formatering og tekststørrelse spiller en rolle for hvor lenge vi faktisk orker å lese på skjerm.

5. Se på meg!

Digitale leseopplevelser har ofte distraksjoner som kan påvirke fokuset vårt. Det er en norm å bruke lenker og andre elementer som ikke handler om det man leser.

6. Detektiven

Brukere setter pris på å bruke fantasien sin når de leser, og det er viktig å bruke virkemidler med omhu for å ikke ødelegge leseopplevelsen.

7. Jeg og du og vi to

Selv om jeg intervjuet og snakket med personer i ulike aldersgrupper, var svarene i stor grad samstemte. Lesing er en universell aktivitet.


Problemformulering

Innsikts- og defineringsfasen muliggjorde utarbeidelse av endelig problemformulering som tar hensyn til de identifiserte interesse- og problemområdene. Problemformuleringen presiserer bruk av teknologi og utvider samtidig aldersgruppen for målgruppen. Problemformuleringen lyder som følger:

“ Hvordan kan jeg designe for gode leseopplevelser ved hjelp av digital, skjermbasert teknologi for langlesing av fiksjon i hverdags-livet for personer mellom 16-60 år?

Problemformulering

Innsikts- og defineringsfasen muliggjorde utarbeidelse av endelig problemformulering som tar hensyn til de identifiserte interesse- og problemområdene. Problemformuleringen presiserer bruk av teknologi og utvider samtidig aldersgruppen for målgruppen. Problemformuleringen lyder som følger:



“ Hvordan kan jeg designe for gode leseopplevelser ved hjelp av digital, skjermbasert teknologi for langlesing av fiksjon i hverdags-livet for personer mellom 16-60 år?



konsept- utvikling

Dette kapitlet redegjør for skissing, workshops og evaluering.

Refleksjon rundt konseptutvikling

Boken i det trykte formatet har eksistert svært lenge, og har gjennomgått utallige endringer og iterasjoner for å nå dagens form, og har hatt lang tid til å etablere seg. Hvorfor har ikke utviklingen av e-bøker fulgt samme utvikling? Det finnes mange muligheter. Kan vi finne en måte å lese på skjerm som er bedre tilpasset det digitale formatet?



Skissing

Skissefasen og utforskning av digital lesing: I skissefasen undersøkte jeg ulike tilnærminger til digital lesing, med hovedfokus på mobiltelefonen. Mobiltelefonen ble valgt som utgangspunkt på grunn av sin allsidighet og tilgjengelighet. Skissefasen omfattet to hovedområder: presentasjon av teksten på skjermen og utforskning av funksjoner og teknologi.

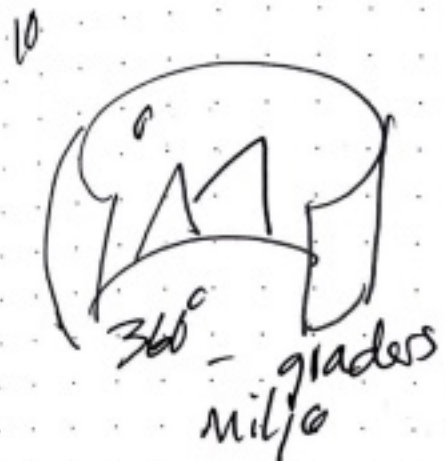
Del 1 - Presentasjon og navigasjon

Jeg utforsket forskjellige måter å presentere teksten på skjermen, fra boklignende visning til fragmenterte deler. Jeg vurderte gradvis visning og bruk av kreative layouter som virkemidler. Når det gjaldt navigasjon i teksten, undersøkte jeg konvensjoner og eksperimentelle ideer, som bruk av fysiske knapper eller alternative navigasjonsmetoder.

Del 2 - Teknologi og virkemidler

Jeg dykket ned i relevant teknologi og skisserte ideer for ulike kategorier, inkludert AR, VT, AI, TV, kinoteknologi og smart-hjem-teknologi. Jeg utforsket muligheter som bruk av flere skjermer samtidig, overgang mellom enheter og tilførsel av ekstra informasjon til teksten. Jeg undersøkte også virkemidler som visuelle effekter, taktil opplevelse og lyd for å skape spenning og forsterke leseopplevelsen.

Skissesamlingen ga en omfattende idébank og oversikt over teknologi, funksjoner og verktøy. Disse materialene ble brukt til å utføre skisser ved hjelp av metoden "forced connections", som stimulerte nyskapende ideer og utforskning av nye måter å bruke teknologi og verktøy på.

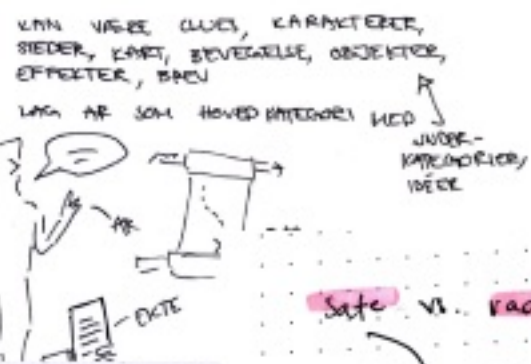


TRIGGER

ER ET GODT TIL TORLED
- HVA SEJER PÅ TRIGGER?

VERSION

KER OPP I AR FEA
KANSKJE DU TÅ UTFORSKE?
KORSKE: HVA ER FUNKSJONEN?
! ? OPFINNE NY / SKJULT INFO?



FLERE SCREENS

VANG I MER I AMBIENCE LØU
LO STED?
LO DETT ETTER KAPITTEL?

PASIV VS. AKTIV

TAP

SCROLL

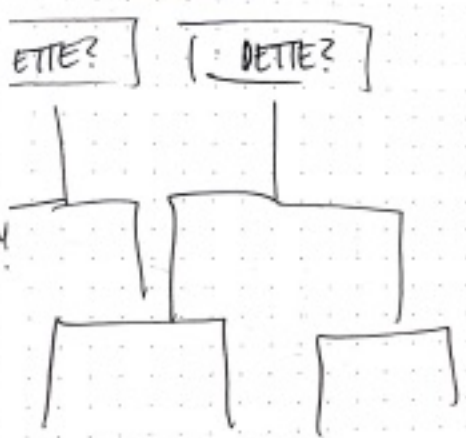
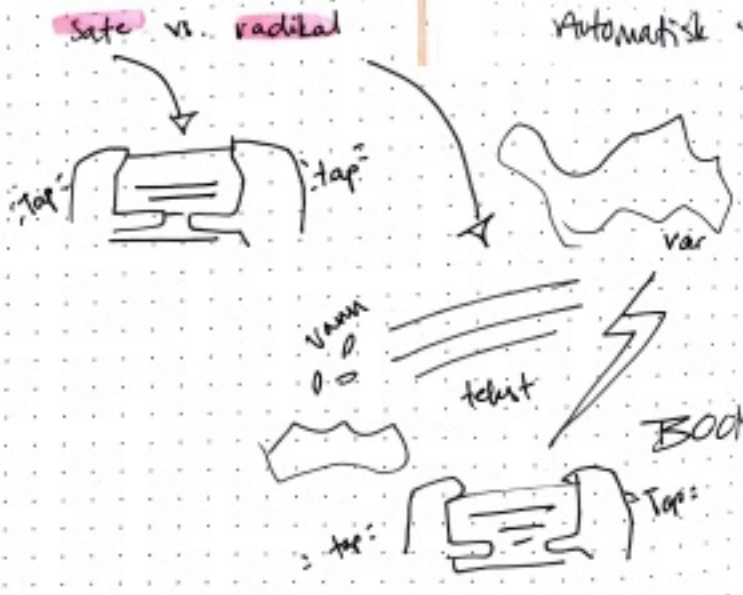
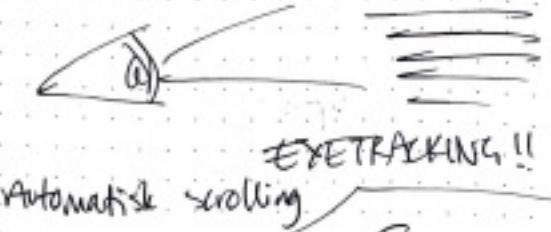
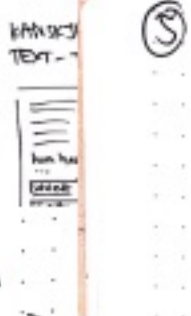
ALMA vil kanskje dig en historisk utgjør om 2. del

TAP som utløst ved LØSTETTER

TILGANGSDIAGRAM

TING som bestemmer TONGE

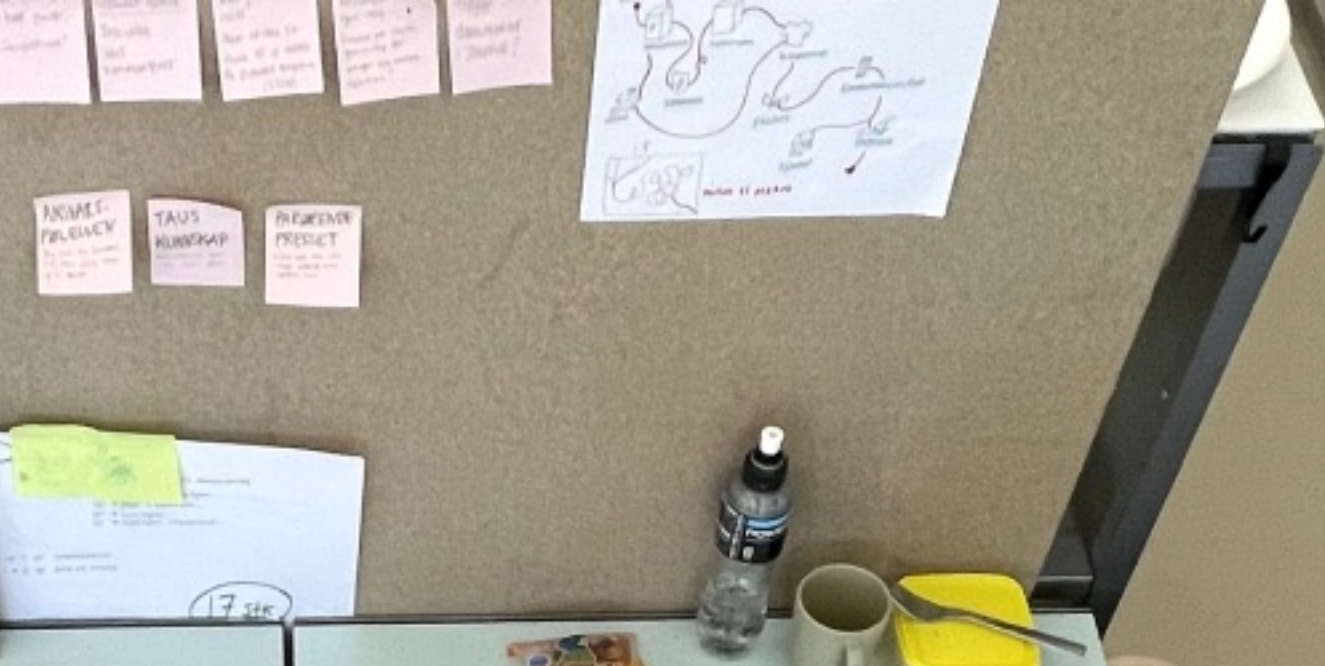
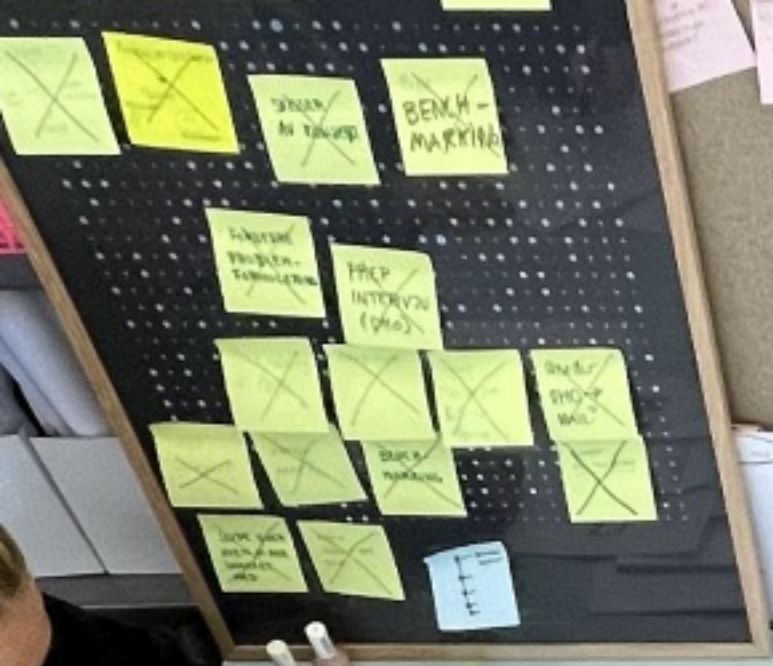
BRUKE AI - SOM SKRIVVERKTØY
KANSKJE MAN KAN SI DET PÅ SOM "MUTATIONER" ENLIGT...



Co-creation workshop

Jeg brukte innsikten fra 'forced connections' til å fasilitere en co-creation workshop med medstudenter, som brukte samme metode. Workshopen resulterte i en bred variasjon av ideer som spente fra mikro-interaksjoner til innovative og banebrytende idéer.

De innovative som ble presentert under workshopen fikk meg til å reflektere over hva som definerer lesing, og hvor skillet mellom lesing og spill går. Er det mulig å spille gjennom en fortelling i stedet for å lese den, og hva slags leseopplevelse ønsker vi egentlig?



A large, light-colored worktable is cluttered with various items. In the center, there is a stack of papers, including a prominent yellow document titled "Branding in The Public Sector". Surrounding this are numerous hand-drawn sketches on white paper, many depicting icons for different services or departments. Some sketches include a camera, a person, a gear, a magnifying glass, and a smartphone. There are also several sticky notes scattered across the table. On the left side, a person is seen writing on a piece of paper. On the right side, another person is writing on a paper. The table also holds a water bottle, a yellow container, a glass of orange juice, a silver tray, and a bag of Gifflar Kanel biscuits. A pen holder filled with various colored pens and pencils is also visible.

Evalueringsverktøy

Basert på innsiktsfasen og egne skisser og skisser fra workshop, kunne jeg evaluere ideene og koke dem ned til noen konkrete konsepter og funksjoner. Jeg utviklet et spesialtilpasset evalueringsskjema for å vurdere ideene, og dette skjemaet var i tråd med funnene fra innsiktsfasen. digital lesing.

Verktøyet rangerer hvert parameter fra null til fire. Jeg valgte å rangere på denne måten for å se forskjellene mellom ideene bedre, og måle det opp mot innsikten på en nyansert måte. Basert på innsikten og workshopen utviklet jeg et ønsket scenario, som vises på neste side.

1. Gamification

Er dette en leseopplevelse eller et spill? Svaret kan variere, men det er mulig å måle i hvilken grad det minner om en spill-lignende opplevelse

2. Grad av innovasjon

Er dette en original idé eller noe man har sett før?

3. Tidsbruk

Tar det kort eller lang tid å gjennomføre?

4. Immersion

Skaper dette konseptet eller denne funksjonen en dypere fordypelse i historien?

5. Interaksjon

Hvor mye interaksjon kreves av brukeren?

6. Multimodalitet

Er det flere sansemodaliteter i bruk samtidig?

Immersion: 3-4

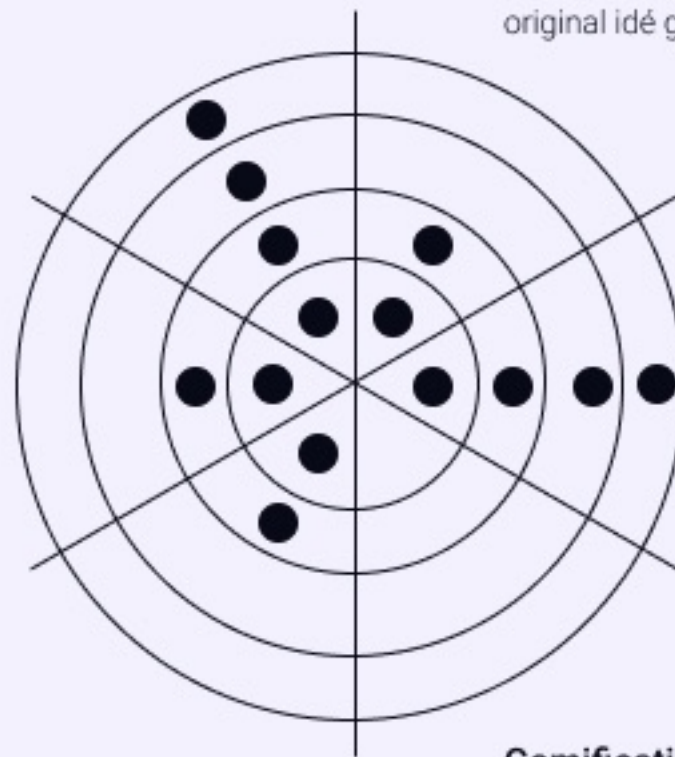
Jo mer involvert man er i historien, desto bedre oppleves leseopplevelsen.

Innovasjon: 0-4

Enkle idéer kan være like gode som innovative idéer, men noen ganger kan en original idé gjøre en forskjell.

Multimodalitet: 0-2

Et begrenset antall sansemodaliteter i bruk samtidig for å øke fokus på selve historien.

**Tidsbruk: 3-4**

Langlesing har mange goder, og det er fokuset i denne oppgavne.

Interaksjon: 0-2

Noe interaksjon kan være greit, så lenge man ikke blir distraheret fra selve historien.

Gamification: 0-1

Jeg ønsker å fokusere på lesing i denne oppgaven, og intervju viser at brukerne ønsker lite interaksjon og fokus på leseopplevelsen.

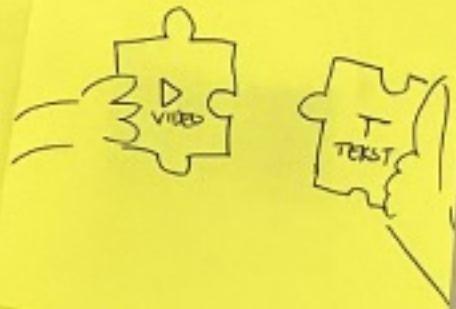
Jeg brukte et evalueringsskjema for å systematisk evaluere alle ideene fra skissing og workshopen. Dette hjalp meg med å identifisere og fjerne ideer som ikke passet med ønsket utfall, samt finne fellesnevnerne blant flere ideer. Mange ideer hadde lignende elementer, som jeg brukte til å videreutvikle konseptet.

Jeg la merke til at ideene som involverte teknologier som AR, VR og lignende, hadde en tendens til å ha et spillaktig preg. Selv om det kunne vært ønskelig å redusere dette aspektet for videre utforskning, valgte jeg å fokusere på de ideene som oppfylte kriteriene i evalueringsskjemaet, gitt den omfattende samlingen av ideer jeg allerede hadde.

Jeg samlet tidlig skissing og resultater fra co-creation workshopen med medstudenter. Deretter identifiserte jeg ni konkrete konsepter og funksjoner som kunne brukes til å forbedre digital lesing.

Du velger selv hvilke virkemidler du genererer historiens layout basert på

YOUR LAYOUT



34

Beskrivelse: Virtuall bokklubb der alle leser samme bok, og sp...

Teknologi: Virtu...

Oppr... Co-c...

Metode: Forc...

(JA)

SOSIAL LESING



bruker-innvolvering

57

Beskrivelse: ...

Teknologi: ...

Oppr... AI

Metode: Chat

(JA)

VISUELLE VIRKEMIDLER

bruker-innvolvering

55

Beskrivelse: Skape spillelister som synker musikk til ...

Teknologi: Ly...

Oppr... AI

Metode: Ch...

(JA)

LYD



27

Beskrivelse: ...

Teknologi: Fle...

Oppr... Co-c...

Metode: Forc...

(JA)

MULTIPLE SCREENS

bruker-innvolvering

61

Beskrivelse: Bruke skjulte clues og easter eggs, som ...

Teknologi: Skjult informasjon

Oppr... AI

Metode: Cha...

(JA)

SKJULT INFORMASJON



28

Beskrivelse: Historien er en kom...

Teknologi: Lyd...

Oppr... Co-c...

Metode: Forc...

(JA)

HAPTISK FEEDBACK

polls og feedback underveis til å se ...

STYRT

E

her? eller her?



Participatory design workshop

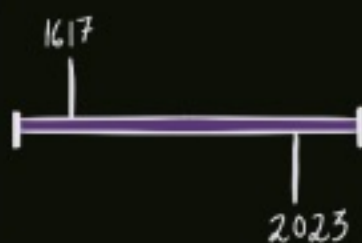
Jeg tok med meg de 9 ideene til en participatory design workshop med brukere. Workshopen ble holdt digitalt i Miro, og rundt 25 brukere deltok ved å evaluere idéene fra skissing og co-creation workshop, samt dele nye idéer og svare på spørsmål om deres preferanser rundt leseopplevelser. Brukerne ble rekruttert gjennom personlig nettverk, UX Norge sine Slack-kanaler, FaceBook og gjennom e-post til Elvebakken VGS.

Workshopen støttet innsikten jeg fikk fra brukerintervjuene tidligere i prosjektet, og parameterne som ble satt i evalueringsverktøyet.



Bygg din egen layout

Bli med å bestem hvordan dine leseopplevelser ser ut. Liker du best tekst eller bilder? Eller en kombinasjon?



Tidslinjer

Bruk av tidslinjer i leseopplevelsen til å skape oversikt og/eller navigere i historien.



Visuelle virkemidler

Bruk av animasjoner og andre visuelle virkemidler i digitale leseopplevelser, eksempelvis bilder, kunst, effekter, etc.



Sosial lesing

Dele leseopplevelsen med andre - enten det er en virtuell bokklubb, eller å samarbeide med andre om å lese på andre måter



Vibrering

Bruke vibrering til å forsterke leseopplevelsen, for eksempel i skumle eller spenningsfylte partier



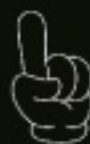
Flere enheter

Historien utspiller seg på flere enheter samtidig - for eksempel på mobil og PC.



Lyd

Bruk av lydeffekter og/eller fortellerstemme i enkelte partier av historien.



Leser-styrt historie

Läseren tar valg underveis i historien, som påvirker hvordan den utspiller seg og/eller ender.



Skjult informasjon

Gjemme clues/easter eggs i historien, som brukeren kan avsløre underveis.

Innsikter fra workshop

Workshopen avslørte av brukerne har et ønske om en dyp og engasjerende leseopplevelse, samtidig som de ønsker begrenset grad av bruker-input og interaksjon. Selv om dette er i en tidlig fase, var det en viss skepsis knyttet til bruken av elementer som distraherer oppmerksomheten fra selve leseopplevelsen.

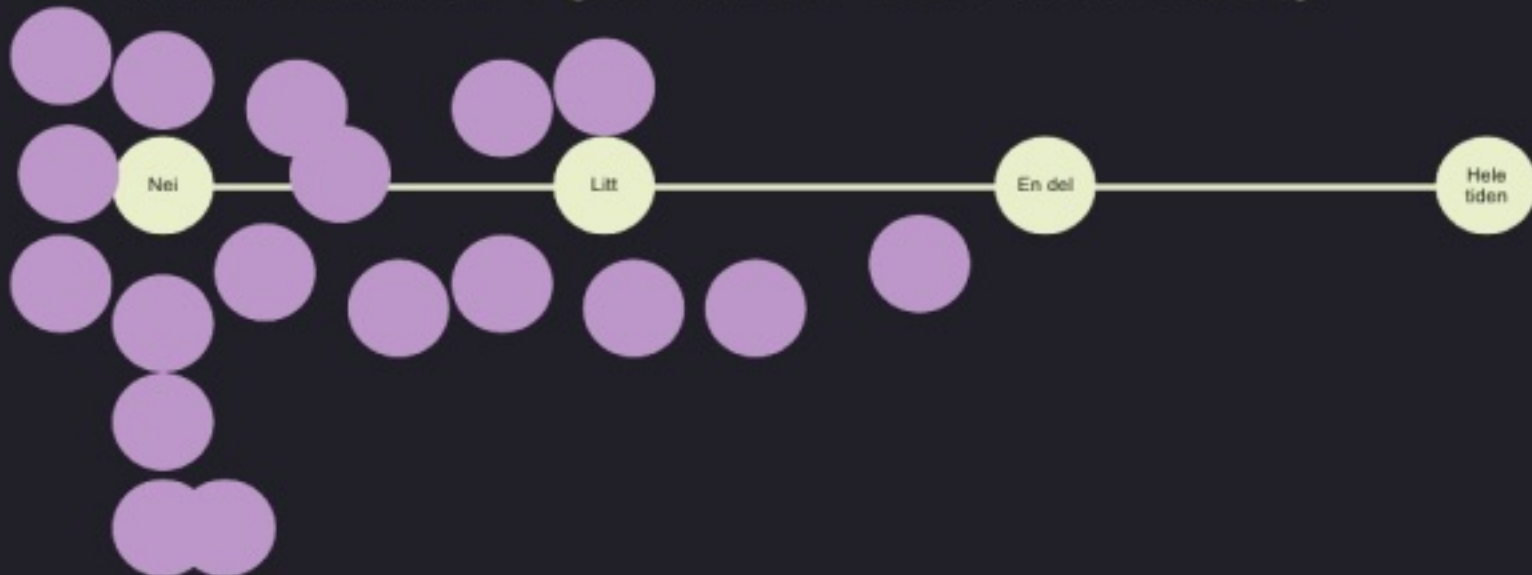
Det var interessant å eksperimentere med en kombinasjon av virkemidler og funksjoner for å forbedre leseopplevelsen.

Deltakerne var villige til å bruke god tid på å lese, og majoriteten stemte for å bruke over 20 minutter på å lese.

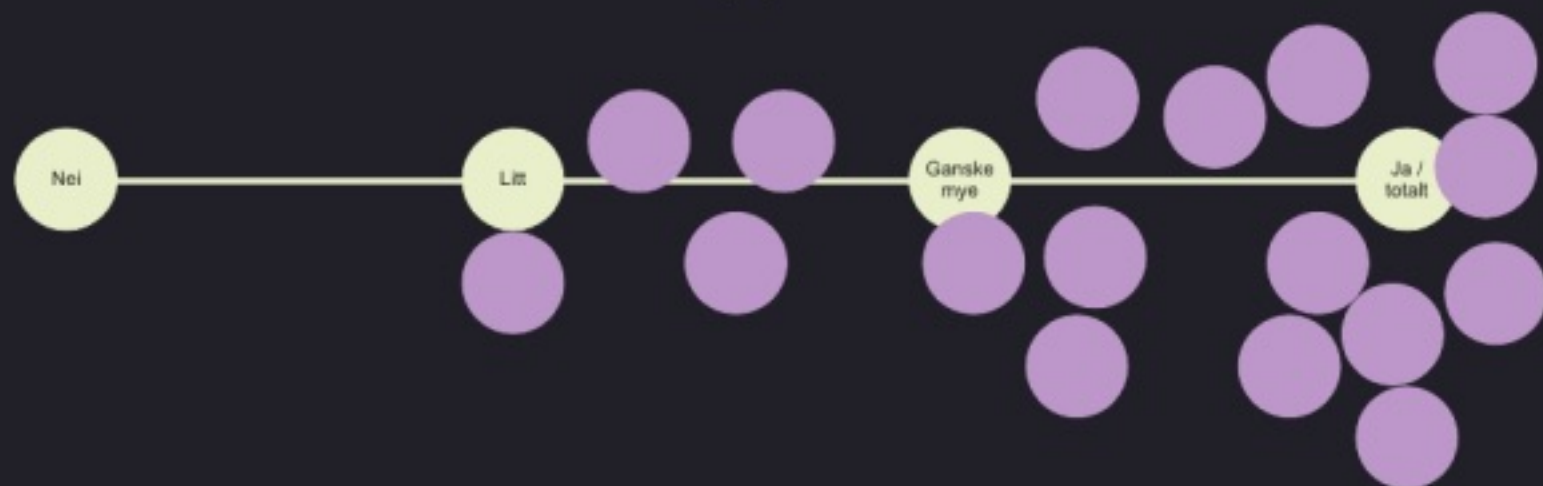
Tidsbruk



Interaktivitet (at du tar del i innholdet)



Immersion (at du blir oppslukt i historien)



Konseptet for:talt

Basert på innsikt og konseptutvikling har hovedkonseptet blitt solidifisert som en mobilprototype som kan implementeres i nær fremtid. Dette konseptet er designet for å passe inn i hverdagen og tilby en alternativ aktivitet til tidsfordriv på mobiltelefonen, for eksempel under turer på kollektivtransporten eller i avslapningsøyeblikk på sofaen. Målet er å skape en fordypende leseopplevelse ved å utforske funksjoner og virkemidler som er tilgjengelige i det digitale formatet, samtidig som det unngår å skape en spill-lignende opplevelse eller distrahere leseren fra selve lesingen.

Konseptet undersøker tre diskrete funksjoner, hver og en representativ for en sensorisk opplevelse: taktil opplevelse, auditiv opplevelse og visuell opplevelse. Dette sikrer at oppgaven har en utforskende og omfattende tilnærming, og utforsker ulike strategier for å løse problemstillingen. Jeg har valgt å fokusere på disse spesifikke sansene, da de var mest fremtredende både i idébanken og i workshoper, der visuelle virkemidler og lyd dominerte.

Ved å integrere haptisk feedback i konseptet, kan brukeren oppleve en følelse av berøring, mens bruk av lyd kan tilby varierte opplevelser avhengig av hvilken type lyd som blir benyttet. Bruk av visuelle virkemidler kan bidra til å skape en mer engasjerende opplevelse, men det er essensielt å anvende dem med nøye overveielse for å oppnå ønsket effekt.

Konseptet presenterer et forslag til hvordan man kan lese på mobil uten å bruke virkemidler, og alternativer til hvordan man kan bruke de tre virkemidlene. For å sikre mangfold og utforskning, er dette konseptet utviklet med en tanke om å inspirere til refleksjon og utforskning rundt hvordan lesing i et digitalt, skjermbasert format kan se ut i fremtiden.

Under konseptutviklingen ble det generert en rekke innovative og radikale idéer, spesielt gjennom bruk av metoden 'forced connections'. Selv om noen av disse idéene ikke ble utviklet som separate konsepter, vil jeg senere i oppgaven reflektere over hvor langt noen av virkemidlene kan utvides og tas i bruk.

Konseptet har et ambisjonsnivå som strekker seg mot interaktive og detaljerte wireframes. Det er av betydning å understreke at det jeg presenterer er en visuell fremstilling av mulighetene, og ikke en absolutt løsning med definitive svar. Leveransen bygger likevel på et solid fundament av innsikt, testing og respons.

utforskning & testing

Dette kapitlet går gjennom iterasjoner, tester,

Metode

Jeg startet med å utvikle wireframes på et lavt detaljnivå. Etter å ha testet skissene, jobbet jeg gradvis oppover på detaljnivået. Jeg har vært fokusert på testing gjennom hele prosessen og har gjennomført mange uformelle tester med ulike brukere, inkludert medstudenter, familie, venner og geriljatestering med tilfeldig forbipasserende på gata.

Som nevnt tidligere, har jeg valgt å bruke et kapittel fra Harry Potter som eksempel tekst, for å ha en tekst å jobbe ut fra.



Å skape et skjelett

Først utforsket jeg hvordan man kan oppnå en optimal leseopplevelse på mobil. Deretter gikk jeg videre til å berike denne opplevelsen ved å inkludere ulike virkemidler og funksjoner. Målet var å utvikle en leseopplevelse på mobil som inneholder essensen av lesing en trykt bok, men tilpasset mobilformatet.

Jeg startet med å undersøke grunnleggende prinsipper for lesing. Hvordan presenterer vi tekst? Hva er strukturen med setninger, avsnitt og kapitler? Hvordan kan vi implementere sidetall og blarfunksjonen i mobilformatet? Jeg ønsket å finne en effektiv måte å tilpasse disse elementene til mobilformatet.

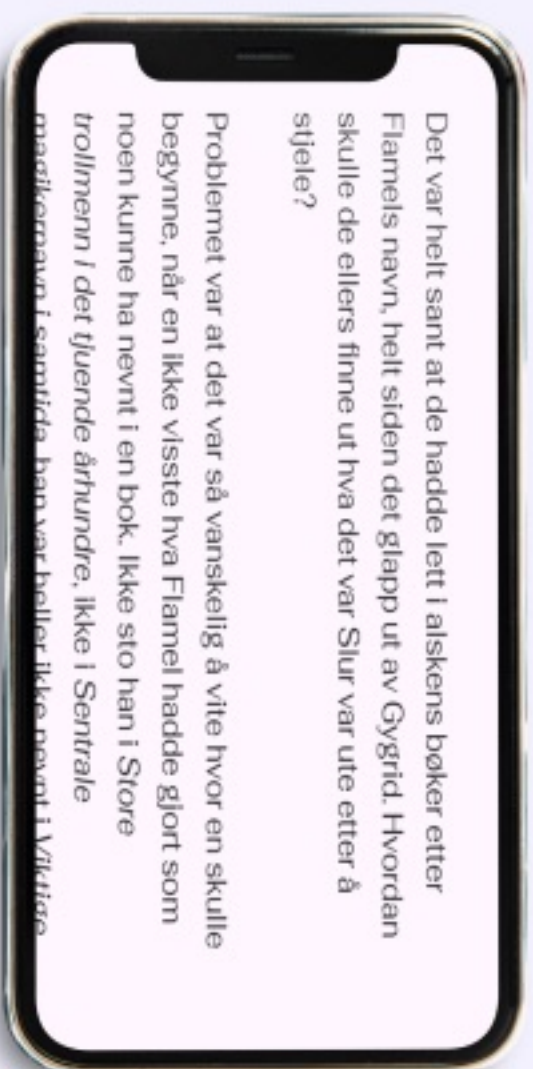
Navigasjon

Jeg har identifisert tre vanlige metoder i mobilformatet for navigasjon i tekst: sveiping, tapping og scrolling. Sveiping kan minne om å bla i en fysisk bok, og jeg har allerede observert noen apper som bruker denne metoden med animasjoner som etterligner å bla et papir til siden. Tapping er velkjent fra formater som Snapchat og Instagram Stories, og min hypotese er at denne metoden vil være den mest populære, spesielt blant unge brukere. Til slutt tester jeg også scrolling, som er den vanlige metoden for å lese artikler og tekst på nettet. For eksempel bruker både VG og Wattpad scrolling som navigasjonsmetode.

Jeg utførte testingen både blant mitt personlige nettverk og tilfeldige forbipasserende.

En rask brukertesting viste at tapping var den foretrukne navigasjonsmetoden. Noen få brukere forsøkte å scrolle først, men de endte likevel opp med å foretrekke tapping når de fikk prøve alle alternativene. Sveiping fikk ingen positiv respons. Basert på dette valgte jeg å gå for tapping som navigasjonsmetode.

scroll



tap



sveip



Mengde tekst

Hvor mye tekst skal vi presentere før vi går videre til neste side? En mobilskjerm er forskjellig fra bokformatet, som ofte ligger et sted mellom A5 og A4 størrelse. Mobilskjermen er mindre og smalere. Å vise en hel side med tekst fra en bok blir for mye for mobilskjermen, og man må enten scrolle eller vise svært liten tekst for å få plass til så mye tekst på én side.

Jeg eksperimenterte med ulike mengder tekst og testet dette på de samme brukerne som jeg testet navigasjon med. Jeg utførte testing med følgende alternativer:

En morgen midt i desember våknet Galtvort og fant allting dekket av en drøy halvmeter snø.

De fikk straff for å ha
er Krengle hvor han
en hans.

1 setning per side

De kunne nesten ikke vente på juleferien. Riktignok brølte alle peiser, både i oppholdsrommet i Griffing og i Storsalen, men de trekkfulle gangene var iskalde, og en bitende vind klapret i vinduene i klasserommene.

r Slur nede i
tåke foran ansiktet
dt heksekjelene.

1-4 linjer per side

Det nærmet seg jul. En morgen midt i desember våknet Galtvort og fant allting dekket av en drøy halvmetr snø. Sjøen bunnfros, og Wiltersen-tvillingene fikk straff for å ha forhekset flere snøballer så de fulgte etter Krengle hvor han gikk og skrenset av på turbanen hans. De få uglene som greide å bakse seg vei over stormhimmelen og levere post, trengte omsorgsfull pleie av Gygrid før de kunne fly ut igjen.

ok brølte alle peiser, men de trekkfulle vinduene i sor Slur nede i n ansiktet og de

1 avsnitt per side

Det nærmet seg jul. En morgen midt i desember våknet Galtvort og fant allting dekket av en drøy halvmetr snø. Sjøen bunnfros, og Wiltersen-tvillingene fikk straff for å ha forhekset flere snøballer så de fulgte etter Krengle hvor han gikk og skrenset av på turbanen hans. De få uglene som greide å bakse seg vei over stormhimmelen og levere post, trengte omsorgsfull pleie av Gygrid før de kunne fly ut igjen.

De kunne nesten ikke vente på juleferien. Riktignok brølte alle peiser, både i oppholdsrommet i Griffing og i Storsalen, men de trekkfulle gangene var iskalde, og en bitende vind klapret i vinduene i klasserommene. Det verste var timene til professor Slur nede i fangekjelleren, hvor pusten sto som en tåke foran ansiktet og de klemte seg så tett de kunne rundt heksekjelene.

t

kklo, Harry, som holdt på å ampeldunkampen hadde et for at Smygard hadde r han ble erstattet som en syntes dette var særlig d å holde seg på den e nøye seg med a gjøre narr

2 avsnitt per side

Han kikket bort på Harry da han sa det. Krabbe og Gurgel klakkde. Harry, som holdt på å veie opp pulverisert ryggrad av løvetisk, overså dem. Siden rumpeldunkampen hadde Malfang vært enda mottydeligere enn vanlig. Han var forbannet for at Smuggard hadde taget, og prøvde å gjøre Harry til latter ved å si at det var like for han ble erstattet som spiller av en breiflabb. Men det gikk snart opp for ham at ingen syntes dette var særlig morsomt, for alle var altfor imponert over at Harry hadde greid å holde seg på den uregjerlige sopelmen. Så en misunnelig og sur Malfang måtte nøye seg med å gjøre nær av Harry for at han ikke hadde noen ordentlig familie.

Det var sant nok at Harry ikke skulle tilbake til Hekkeveien til jul. Professor McSnurp hadde vært runden uka før og tatt opp fortegnelse over hvilke elever som ble på skolen i ferien, og Harry hadde skrevet seg på med det samme. Han syntes stort ikke synd på seg selv for det, dette ble sikkert den beste jula han noensinne hadde hatt. Ronny og brødrene hans skulle også bli, for herr og fru Wilterson skulle til Romania og besøke Kalle.

Da de kom opp fra fangekjelleren etter formulærtimen, fant de gangen foran seg sperret av et svært juletre. To digne latter som stakk ut nedentil og høye peselyder avslarte at det var Gygrid som befant seg bak det.

kket av en drey halvmetr sna. Sjaen
le fulgte etter Krengle hvor han gikk
zomhimmelen og levere post, trengte

soldatrommet i Grilling og i Storsalen,
iseroommene. Det verste var timene til
og de klemte seg så tett de kunne

3 avsnitt per side

Testingen viste at 1 setning per side var for lite, og det samme gjaldt for 1-4 linjer. Brukerne ga tilbakemelding om at det var forvirrende å ikke vite hvor et avsnitt slutter og et annet begynner, da det ikke var noen tydelig avgrensning i teksten. Det beste resultatet var å vise 1-2 avsnitt per side. Mer enn 2 avsnitt ble for mye, og teksten for liten.

Jeg gjennomførte også eksperimenter for å finne den beste måten å vise dialog på. Jeg testet to alternativer: å fylle hele siden med tekst eller å bytte side hver gang det skiftet person i dialogen. Tilbakemeldingene viste tydelig at det var mest oversiktlig når man byttet side for hver ny taler i dialogen.

«Ja, det er sant,» sa Ronny. Det var så vidt han greide å rive blikket fra professor Pirrevimp, som drysset et vell av gylne bobler fra tippet av tryllestaven utover greinene på det nye treet.

it av salen. «Nå rett
?»

Skifte i dialog når en ny person snakker

«Å mange daer er det igjen til ferien?» Spurte Gygrid.

«Bare én,» sa Hermine. «Ja, det er sant - Harry, Ronny, det er bare en halvtime til lunsj, vi skulle vært på biblioteket.»

«Ja, det er sant,» sa Ronny. Det var så vidt han greide å rive blikket fra professor Pirrevimp, som drysset et vell av gylne bobler fra tippet av tryllestaven utover greinene på det nye treet.

en. «Nå rett før ferien?

elt siden du nevnte
er.»


her, jeg har jo sagt
ingen med å den

Skifte side i dialog når siden er full

Leselighet

Når det gjelder lesbarhet, opplevde jeg noen forskjeller. Jeg testet en stor skriftstørrelse på noen, og fikk tilbakemelding om at teksten ble for stor, samtidig som det ble for lite tekst på hver side. På andre tester brukte jeg mye mer tekst med en mindre skriftstørrelse, og fikk motsatt respons. Her var tilbakemeldingene varierende. Noen brukere kommenterte ikke størrelsen i det hele tatt, mens andre var opptatt av akkurat det.

Lesbarheten kan være avhengig av flere faktorer, inkludert syn og personlige preferanser. Derfor har jeg valgt å gå videre med noen faste valg når det gjelder skriftstørrelse, uten å tilby fullstendig personalisering slik som Kindle gjør. Ved å gjøre det på denne måten kan jeg designe innenfor et definert rammeverk for innhold og sidestørrelse, samtidig som jeg tar hensyn til at noen kan ha ulike preferanser når det gjelder lesbarhet.

A person is holding a smartphone with both hands. The phone screen is lit up and shows a text message in Norwegian. The person's left wrist has a black sports watch. In the background, there is a white table with a white Hydro Flask water bottle and a wooden pencil. The person is wearing grey sneakers with black laces. The background wall is a light brown color.

Det nærmet seg jul. En morgen midt i desember våknet
Galtvort og fant allting dekket av en drøy halvmeter snø.
Sjoen bunnfros, og Wiltersen-tvillingene fikk straff for å ha
forhekset flere snøballer så de fulgte etter Krengle hvor han
gikk og skrenset av på turbanen hans.

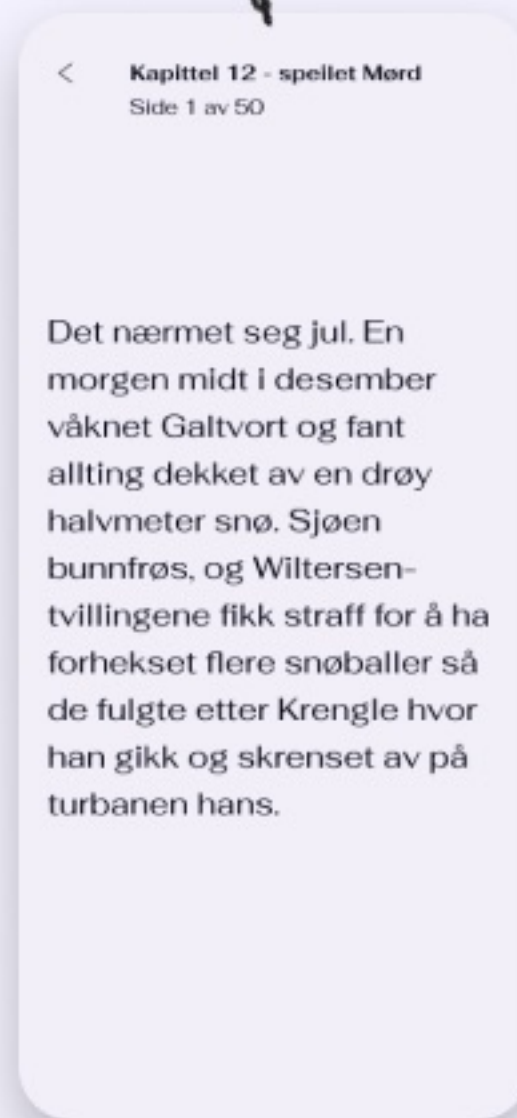
Forventning

Jeg gjennomførte også utforskning rundt behovet for forventninger og hva som skjer når brukeren ikke har noe å forholde seg til. Jeg testet først en variant der brukeren kun kunne se teksten, uten å ha informasjon om hvor de befant seg i den. Ville dette være tilstrekkelig? Ville brukerne søke etter mer informasjon? Det viste seg at dette skapte umiddelbar forvirring, og en av brukerne uttalte at det var umulig å danne en realistisk forventning om hvor langt de var i kapitlet eller i boken som helhet.

Da jeg testet bruk av sidetall, ble det ikke et tema for diskusjon. Brukerne kommenterte heller på andre aspekter, som skrifttype, mengden tekst og så videre. Det finnes flere metoder for å vise leseprogresjon i teksten, men den mest konvensjonelle er å bruke sidetall, også på nett. I denne oppgaven velger jeg også å benytte sidetall for å måle leseprogresjon.



vs.



Legger til rette for forventning



Veien videre

Gjennom testene og resultatene av disse har jeg kunnet etablere et rammeverk for mobilutforming som gir retningslinjer for designet av leseopplevelsen.

Med dette rammeverket på plass kunne jeg gå videre til å utvikle wireframes med et høyere detaljnivå og finjustere visningen av teksten.

Dette rammeverket inkluderer følgende elementer:

1. Bruk av tap for navigasjon frem og tilbake i teksten
2. Visning av 1-2 avsnitt per side for optimal lesbarhet
3. Bytte av side ved karakterendringer i dialogen for økt oversikt
4. Tilby et utvalg av forhåndsdefinerte skriftstørrelser som passer de fleste behov
5. Inkludering av sidetall som viser leseprogresjon

Høyere detaljnivå

Med dette i mente kunne jeg designe på et høyere detalj-nivå. Hvordan bør det se ut?

Jeg eksperimenterte med ulike grid-mønstre og tekstvisninger, og noterte ned mine favoritter. En viktig faktor for meg når jeg gjorde disse valgene var å vurdere om de kunne være brukbare for andre historier også. Jeg ønsker ikke å designe noe som kun passet til denne spesifikke boken, men heller noe som kunne være anvendbart for en bredere rekke av bøker.

Layouter som tar i bruk en mer redaksjonell tilnærming krever også større grad av tilpasning, og det er essensielt at innholdet er i harmoni med måten det blir presentert på. Likevel, hvis jeg reflekterer over målet om å oppnå en leseopplevelse på mobilen i sin enkleste form, har jeg valgt å gå for det mest subtile forslaget.



Det nærmet seg jul. En morgen midt i desember våknet Galtvort og fant allting dekket av en drøy halvmeter snø. Sjøen bunnfrøs, og Wiltersen-tvillingene fikk straff for å ha forhekset flere snøballer så de fulgte etter Krengle hvor han gikk og skrenset av på turbanen hans.

De få uglene som greide å bakse seg vei over stormhimmelen og levere post, trengte omsorgsfull pleie av Gygrid før de kunne fly ut igjen. De kunne nesten ikke vente på juleferien. Riktignok brølte alle peiser, både i oppholdsrommet i Griffing og i Storsalen, men de trekkfulle gangene var iskalde, og en bitende vind klapret i vinduene i klasserommene.



Det nærmet seg jul. En morgen midt i desember våknet Galtvort og fant allting dekket av en drøy halvmeter snø. Sjøen bunnfrøs, og Wiltersen-tvillingene fikk straff for å ha forhekset flere snøballer så de fulgte etter Krengle hvor han gikk og skrenset av på turbanen hans.

De få uglene som greide å bakse seg vei over stormhimmelen og levere post, trengte omsorgsfull pleie av Gygrid før de kunne fly ut igjen. De kunne nesten ikke vente på juleferien. Riktignok brølte alle peiser, både i oppholdsrommet i Griffing og i Storsalen, men de trekkfulle gangene var iskalde, og en bitende vind klapret i vinduene i klasserommene.

HARRY POTTER OG DE VISES STEN



Det nærmet seg jul. En morgen midt i desember våknet Galtvort og fant allting dekket av en drøy halvmeter snø. Sjøen bunnfrøs, og Wiltersen-tvillingene fikk straff for å ha forhekset flere snøballer så de fulgte etter Krengle hvor han gikk og skrenset av på turbanen hans.

Det nærmet seg jul. En morgen midt i desember våknet Galtvort og fant allting dekket av en drøy halvmeter snø. Sjøen bunnfrøs, og Wiltersen-tvillingene fikk straff for å ha forhekset flere snøballer så de fulgte etter Krengle hvor han gikk og skrenset av på turbanen hans.



Det nærmet seg jul. En morgen midt i desember våknet Galtvort og fant allting dekket av en drøy halvmeter snø. Sjøen bunnfrøs, og Wiltersen-tvillingene fikk straff for å ha forhekset flere snøballer så de fulgte etter Krengle hvor han gikk og skrenset av på turbanen hans.

De få uglene som greide å bakse seg vei over stormhimmelen og levere post, trengte omsorgsfull pleie av Gygrid før de kunne fly ut igjen. De kunne nesten ikke vente på juleferien. Riktignok brølte alle peiser, både i oppholdsrommet i Griffing og i Storsalen, men de trekkfulle gangene var iskalde, og en bitende vind klapret i vinduene i klasserommene.

Estetikk

Den siste iterasjonen av 'skjelettet' før endelig leveranse hadde fokus på å kombinere tidligere valg og etablere en gjennomgående estetikk. Jeg ønsket å utforske ikke bare hvordan teksten ble presentert, men også hvordan opplevelsen skulle være estetisk tiltalende.

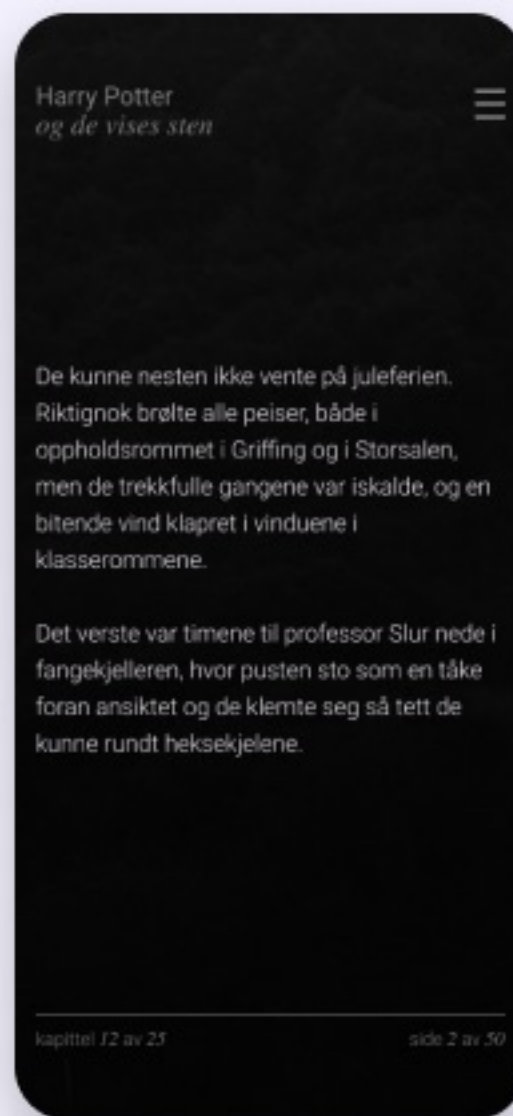
To spesifikke retninger viste seg å være særlig interessante:

1. Å fremheve det digitale aspektet og skape et moderne og 'digitalt' uttrykk. Her eksperimenterte jeg med sans-serif og display-skrifter i kombinasjon, samt spreke fargevalg.
2. Å forene det digitale og det tradisjonelle. Jeg prøvde både sans-serif og serif-skipt, og fant en kombinasjon som jeg følte fungerte godt sammen. I tillegg eksperimenterte jeg med dypere og mer dempede farger.

Forslag nummer 2 ble oppfattet som mer stemningsfull enn forslag nummer 1, noe som jeg anser som viktig for en optimal leseopplevelse. Da jeg presenterte de to retningene for medstudenter og brukere, ga flertallet uttrykk for at de foretrakk forslag nummer 2. De mente at dette uttrykket i større grad passet inn i en bokverden og estetikk sammenlignet med forslag nummer 1.



vs.



Visuelle virkemidler

Med inspirasjon fra mine egne skisser og workshop-er har jeg dykket ned i ulike metoder for å bruke visuelle virkemidler som forbedrer leseopplevelsen. Jeg har utforsket mulighetene med farger, bilder, videoer og typografi.

Farger

Først og fremst har jeg undersøkt bruken av farger som et visuelt virkemiddel. Jeg ble fascinert av hvordan farger kan markere skift i teksten, og eksperimenterte med denne idéen. To spesielt interessante utforskninger kan nevnes:

1. Farge i dialog

Jeg testet bruken av farger for å skille ulike karakterer i dialoger. Et eksempel fra Harry Potter-serien er bruken av grønn farge knyttet til karakteren Draco Malfoy og rød farge knyttet til Harry Potter. Jeg gjennomførte brukertester på skolen, og tilbakemeldingene var noe blandede. Mens fargene var fine i begynnelsen, ble det forvirrende når det var flere enn to eller tre personer i samme dialog.

2. Farge for spenning

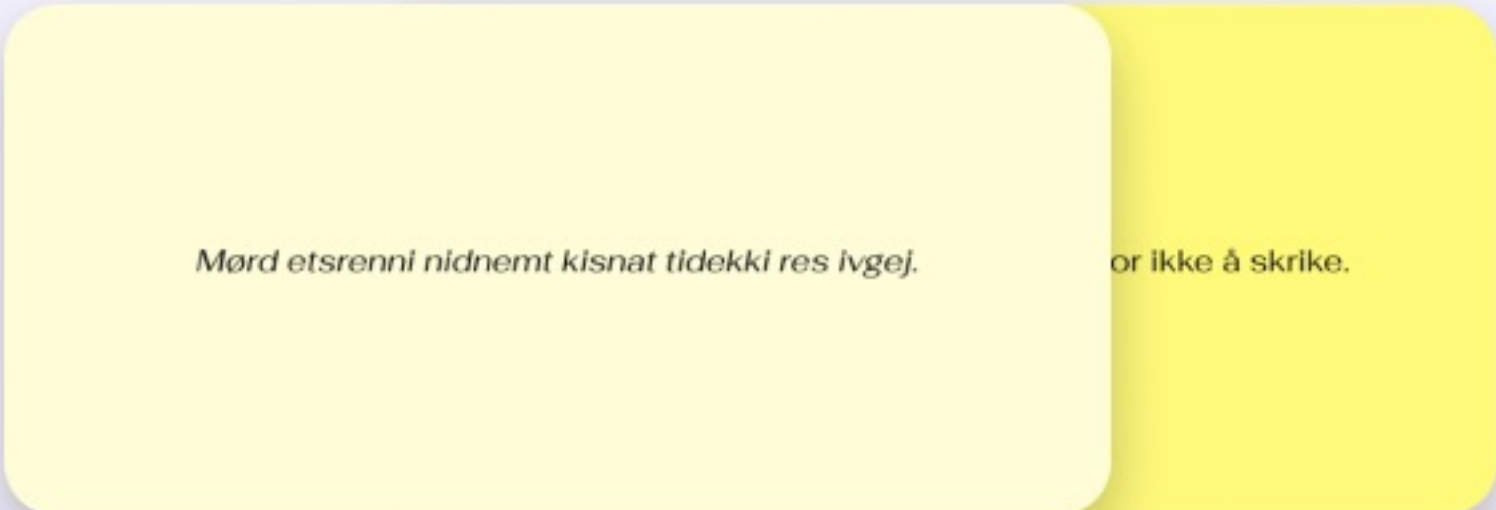
Jeg utforsket også bruken av farger for å skape spenning i jump-scares og dramatiske deler av historien. Dette hadde tilnærmet ingen effekt



«Jeg hater begge to,» sa Harry, «både Malfang og Slur.»

?» lød Malfangs

Farge knyttet til person i dialog



Mörd etsrenni nidnemt kiskanat tidekki res ivgej.

or ikke å skrike.

Farge knyttet til spenningsmoment i teksten

Bilder og video

Jeg eksperimenterte også med bruk av bilder og videoer som visuelle virkemidler. Jeg prøvde å bruke beskrivende bilder for å bryte opp teksten, men fikk tilbakemelding om at dette kunne ta bort fra leserens evne til å bruke fantasi. Bilder og videoer kunne også være så detaljerte at de distraherer fra teksten. Det ble nevnt at illustrasjoner, som ofte brukes i barnebøker eller illustrerte verk, kan være et unntak.

Jeg utforsket også muligheten for å bruke bilder og videoer som vises i bakgrunnen og tar minimalt med oppmerksomhet. Dette fikk mye mer positiv respons, og noe jeg valgte å gå videre med.



«Kunne du slutte å sperre veien, kanskje?» led Malfangs kalde, slæpende stemme bak dem.

«Er du ute etter å tjene en ekstralønn, Wiltersen? Du håper vel å bli skogvokter selv når du slutter på Galtvort - den hytta til Gygrid virker vel som et slott mot det familien din er vant til.»

Ronny kastet seg etter Malfang akkurat da Slur kom opp trappen.

«WILTENSEN!»

Ronny slapp taket i kuttebrystet til Malfang.



Svært skildrende bilder og videoer fungerer dårlig

Bilder i bakgrunnen fungerer godt



«Kunne du slutte å sperre veien, kanskje?» led Malfangs kalde, slæpende stemme bak dem.

«Er du ute etter å tjene en ekstralønn, Wiltersen? Du håper vel å bli skogvokter selv når du slutter på Galtvort - den hytta til Gygrid virker vel som et slott mot det familien din er vant til.»

Ronny kastet seg etter Malfang akkurat da Slur kom opp trappen.

«WILTENSEN!»

Ronny slapp taket i kuttebrystet til Malfang.

«Malfang provoserte'n, professor Slur!» sa Gygrid, og det store, skjeggete fjeset dukket fram bakom treet.
«Malfang kasta dritt på familien hanses.»

Det nærmet seg jul. En morgen i midt i desember såknet Galtvort og fant skilling dukket av en dray halvmetre snø. Gjensol ble borte, og Wiltersen-folkene fikk straff for å ha forkekket. Bare snøballer så de fulgte etter Krings' hest når gikk og skreiet av på turbanen hans.

De få ugler som gnedde å bli se seg ve over steinhjørningen og lovere post, frangte omsegpa'f' pluss av Gygrid før de kunne fly ut igjen. De kunne nesten ikke vente på julekvelden. I skogskred, bredte alle peber, både i oppholdstommet i Galtvort og i Skovskolen, men de trekkfulle gangene var såkalte, og en blende vind blæst i vindene i klasseromsene.



Typografi

Bruken av typografi og tekststørrelse var også et område jeg undersøkte. Ved å variere tekststørrelsen eller fonten kunne jeg fremheve spenningsfylte deler av teksten og uttrykke volum og følelser. Tilbakemeldingene var positive, spesielt når det gjaldt bruk av større eller mindre tekststørrelser for å simulere hvisking eller roping, samt i intense spenningsdeler.

«WILTERSEN!»

«*WILTERSEN!*»

«**WILTERSEN!**»

«*WILTERSEN!*»

Auditative virkemidler

Jeg har også utforsket forskjellige tilnærminger for å forbedre leseopplevelsen ved å bruke lydeffekter. Med inspirasjon fra mine tidligere skisser og workshops har jeg dykket ned i lydens verden og utforsket tre forskjellige retninger.

For å teste disse idéene, benyttet jeg 'wizard of oz'-metoden. Jeg observerte brukerens skjermaktivitet og satte på forhåndsbestemte lydspor for spesifikke deler av teksten.

I spenningsmoment

Jeg eksperimenterte med bruken av lyd for å forsterke spenningsnivået i de mest dramatiske delene av teksten. For eksempel ved å inkludere lyden av fottrinn når hovedkarakteren er i ferd med å bli tatt for å bryte skolens regler, eller hviskende lyder fra bøker som vet at han gjør noe han ikke burde. Tilbakemeldingene var generelt positive, bortsett fra i tilfeller der høye lyder ble for distraherende og stjal fokus fra lesingen.

Bygge opp spenning

Jeg testet også bruk av lyd for å bygge opp spenning før noe dramatisk skulle skje. Jeg prøvde ut små pulserende lyder, men tilbakemeldingene var negative. I stedet for å bygge opp spenningen, avslørte lydene at noe var i emning, noe som i stor grad fjernet "overraskelsesmomentet".

Atmosfærisk lyd

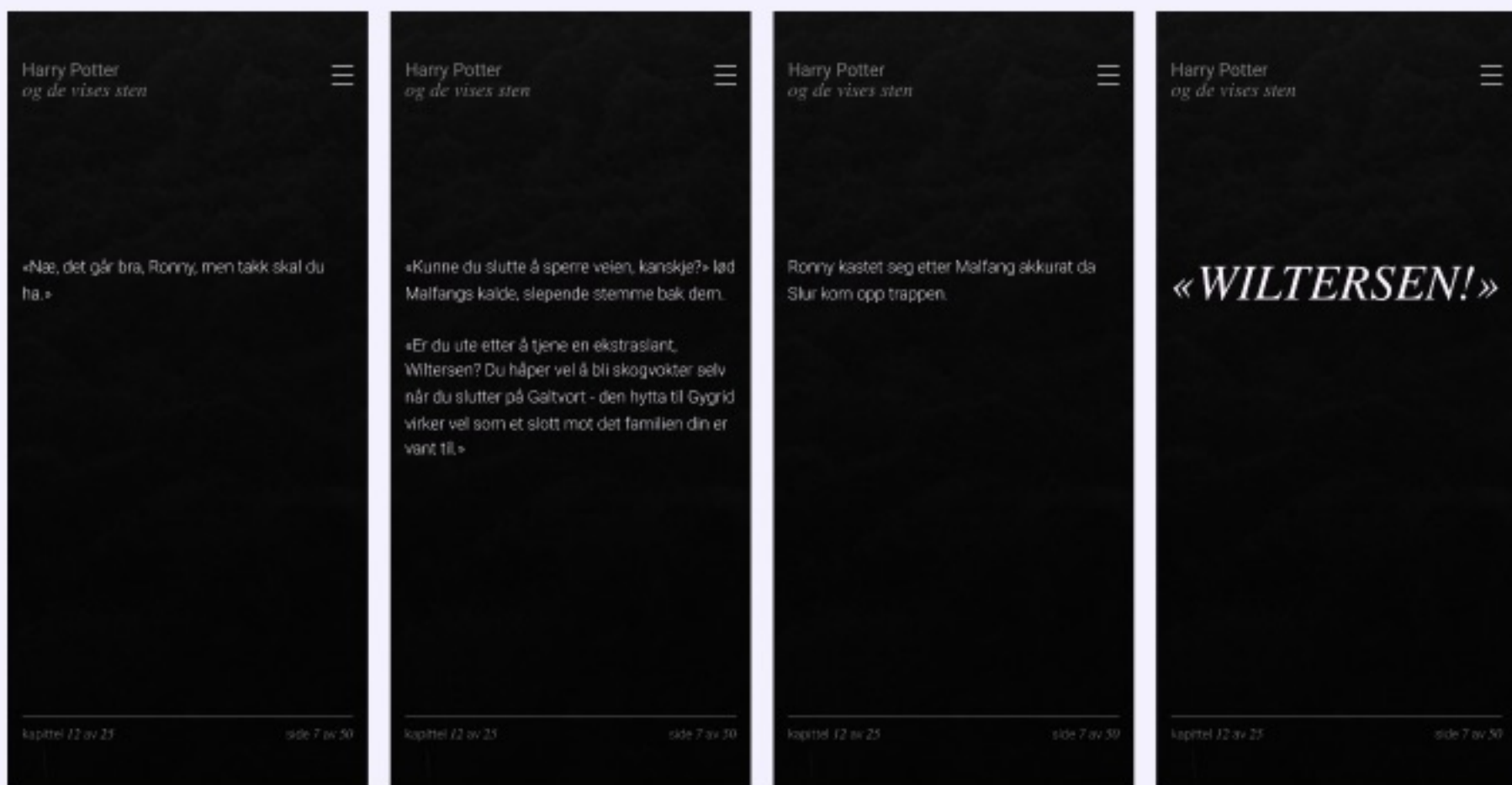
Til slutt utforsket jeg bruken av bakgrunnslyder, kjent som "ambiance," for å skape en mer engasjerende atmosfære for leseren. For eksempel, ved å inkludere lyder fra en matsal når en scene utspilte seg der, kunne leseren bli mer involvert i miljøet og følelsen av historien. Responsen på bruk av ambiance var svært positiv, og det ble nevnt at lyder og effekter som foregår i bakgrunnen uten å ta for mye oppmerksomhet, var positivt. Derfor valgte jeg å videreutvikle denne tilnærmingen

Taktile virkemidler

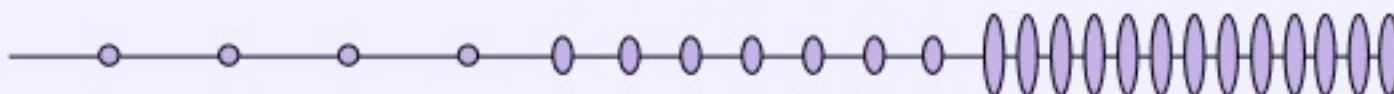
Avslutningsvis utforsket jeg taktile opplevelser - hvordan vi kunne introdusere en taktil dimensjon til mobilopplevelsen. Jeg bestemte meg for å utforske dette gjennom bruk av haptisk tilbakemelding. Tradisjonelt sett har vi brukt haptisk tilbakemelding til å gi brukeren informasjon om prosesser på mobilen, for eksempel å indikere at en oppgave er fullført, en betaling har mislyktes eller lignende hendelser. Men hva om vi kunne anvende haptisk tilbakemelding i historiefortelling? Mulighetene er mange, men i denne oppgaven har jeg valgt å fokusere på bredden av mulighetene fremfor å gå i dybden.

Jeg utforsket hvordan haptisk tilbakemelding kunne forsterke opplevelsen av spenning i dramatiske deler av teksten. Dette eksperimenterte jeg med på to ulike måter:

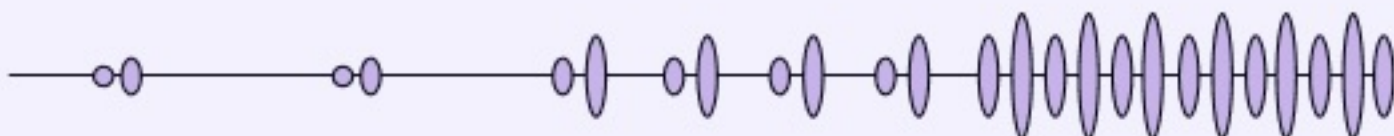
1. Oppbygging
Jeg testet hvordan små pulserende vibrasjoner kunne gradvis bygge opp spenningen i tekstens høydepunkter. Ved å sende diskrete pulser gjennom mobilen, skapte jeg en gradvis økning i intensitet mot klimakset. Visualiseringen viste forskjellen mellom rolige, moderate og kraftige vibrasjoner.
2. Puls
Jeg eksperimenterte også med å simulere hovedkarakterens puls, for eksempel når han nærmet seg å bli tatt for å være oppe etter sengetid av en streng lærer. Her opprettholdt jeg en konstant hvilepuls gjennom hele scenen, samtidig som hjerteslagene økte i frekvens og intensitet jo nærmere spenningstoppen karakteren kom.



1. Oppbygging



2. Puls



Jeg testet disse metodene på medstudenter og brukere, og responsen var delt omtrent 50/50. Noen likte det, andre gjorde det ikke, og de som likte det hadde omtrent like stor tilslutning til begge tilnærmingene. Imidlertid, da responsen på haptisk tilbakemelding ikke var like positiv som ved bruk av subtile bilder/videoer og bruk av bakgrunnslyder, valgte jeg å ikke videreføre bruken av haptisk tilbakemelding i denne oppgaven.

for:talt

«Jeg synes virkelig synd på alle som er nødt til å bli på Galtvort i juleferien,» sa Draco Malfoy i en formålar-time. «fordi ingen vil ha dem hjem.»

Han kikket bort på Harry da han sa det. Krabbe og Gurgel Klubb. Harry, som holdt på å veie opp pulverisert rygggrad av løvefrø, overrød dem. Siden rumpeldunkampen hadde Malfoy vært enda merbydeligere enn vanlig. Han var forbannet for at Smuggard hadde tappt, og prøvde å gjøre Harry til latter ved å si at det var ikke for han ble erstattet som speider av en brevfiabb. Men det gikk snart opp for ham at ingen syntes dette var særlig morsomt, for alle var altfor imponert over at Harry hadde greid å holde seg på den uregjerlige søpeleimen. Så en misunnelig og sur Malfoy måtte nøye seg med å gjøre narr av Harry for at han ikke hadde noen ordentlig familie.

Harry Potter og de vises stein

Side 208 av 580

Kapittel 12
Speilet Mørk

Det nærmet seg jul. Et våknet Galtvort og halvmetre små tvillingene for baller skrek

Uspreferanser

Lyder

Musikk

Bilder

Vibrering

Harry Potter

og de vises stein

26 kapitler

Kategorier

Mitt bibliotek

sett der
pp >

FOR:TALT

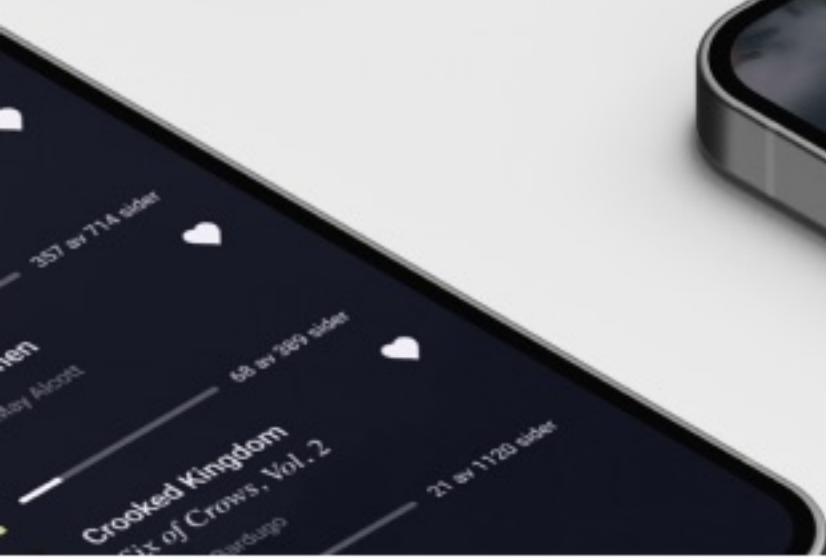
Mine leseøker

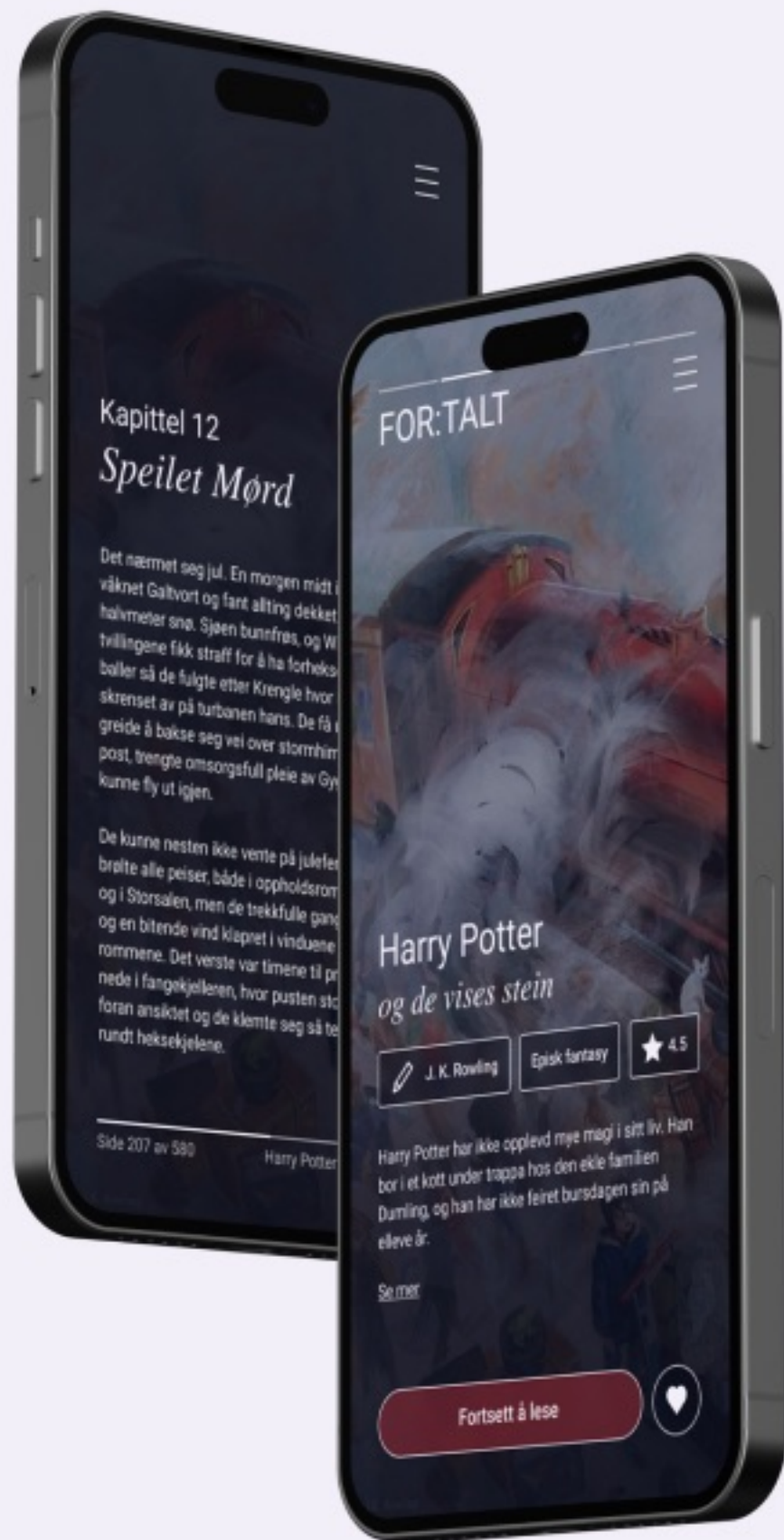
Min bokhylle

Harry Potter og de vises stein
J.K. Rowling
257 av 580 sider

Flaggermusmannen en Harry Hole-thriller
Jo Nesbø

Little Women
Louisa May Alcott





For:talt presenterer et illustrerende eksempel på hvordan man kan tilpasse en leseopplevelse til et mobilformat. Det tar høyde for og legger til rette for en god opplevelse av tekstlesing, samtidig som det demonstrerer hvordan man kan benytte ulike virkemidler for å skape en engasjerende og atmosfærisk opplevelse av å lese på mobilen.

For:talt kombinerer virkemidlene jeg har utforsket i oppgaven, og presenterer det som én løsning.


Hvor lever for:talt?

For:talt kan eksistere på ulike plattformer. Den kan være en integrert del av bokhandelkjeder som Ark eller Norli. Alternativt kan den være tilgjengelig som en tjeneste i samarbeid med biblioteket, for eksempel i samarbeid med Deichmanske. Jeg har valgt å utvikle for:talt som en separat applikasjon uavhengig av disse alternativene, men det er fullt mulig å knytte dem sammen.



FOR:TALT

Harry Potter *og de vises stein*

 J. K. Rowling

Episk fantasy

 4.5

Harry Potter har ikke opplevd mye magi i sitt liv. Han bor i et kott under trappa hos den ekle familien Dumling, og han har ikke feiret bursdagen sin på elleve år.

[Se mer](#)

Les nå



Interaksjoner & funksjoner

Hver bok starter med en **forside**, ikke ulikt et bok-cover. Her vises tittel, antall kapitler og sider i boken. Brukeren får også et lite nudge om å bruke tapp for å komme seg til neste side.





Kapittel 12 *Speilet Mørd*

Det nærmet seg jul. En morgen midt i desember våknet Galtvort og fant allting dekket av en drøy halvmeter snø. Sjøen bunnfrøs, og Wiltersen-tvillingene fikk straff for å ha forhekset flere snøballer så de fulgte etter Krengle hvor han gikk og skrenset av på turbanen hans. De få uglene som greide å bakse seg vei over stormhimmelen og levere post, trengte omsorgsfull pleie av Gygrid før de kunne fly ut igjen.

De kunne nesten ikke vente på juleferien. Riktignok brølte alle peiser, både i oppholdsrommet i Griffing og i Storsalen, men de trekkfulle gangene var iskalde, og en bitende vind klapret i vinduene i klasserommene. Det verste var timene til professor Slur nede i fangekjelleren, hvor pusten sto som en tåke foran ansiktet og de klemte seg så tett de kunne rundt heksekjelene.

Side 207 av 580

Harry Potter og de vises stein

Ved **starten av et kapittel**, vises kapittelets nummer og tittel. Jeg har valgt å bruke både sans serif og serif-font for å kombinere det moderne og tradisjonelle.

Jeg har hatt fokus på å skape oversikt på hver side, med tydelig informasjon om hva man leser, og hvor man befinner seg i materialet.

Oversikt
og tittel

Oversikt

Leseprogresjon

En **gjennomsnittlig side** inneholder 1-2 avsnitt, samt oversikt over hvilken side man er på og hvilken bok man leser. Dersom 2 avsnitt på én side er for langt for tekst-boksen, hopper avsnitt nr. 2 over på neste side. Dette gjelder også når brukeren øker tekststørrelsen.

Ved dialog hopper man til neste side når en ny karakter snakker.



«Jeg synes virkelig synd på alle som er nødt til å bli på Galtvort i juleferien,» sa Draco Malfang i en formular-tid, «fordi ingen vil ha dem hjem.»

Han kikket bort på Harry da han sa det. Krabbe og Gurgel klukklo. Harry, som holdt på å veie opp pulverisert ryggrad av løvefisk, overså dem. Siden rumpeldunkampen hadde Malfang vært enda motbydeligere enn vanlig. Han var forbannet for at Smygard hadde tapt, og prøvde å gjøre Harry til latter ved å si at det var like for han ble erstattet som speider av en breiflabb. Men det gikk snart opp for ham at ingen syntes dette var særlig morsomt, for alle var altfor imponert over at Harry hadde greid å holde seg på den uregjerlige sopelimen. Så en misunnelig og sur Malfang måtte nøye seg med å gjøre narr av Harry for at han ikke hadde noen ordentlig familie.



Typografi brukes for å simulere volum, og det skiller mellom:

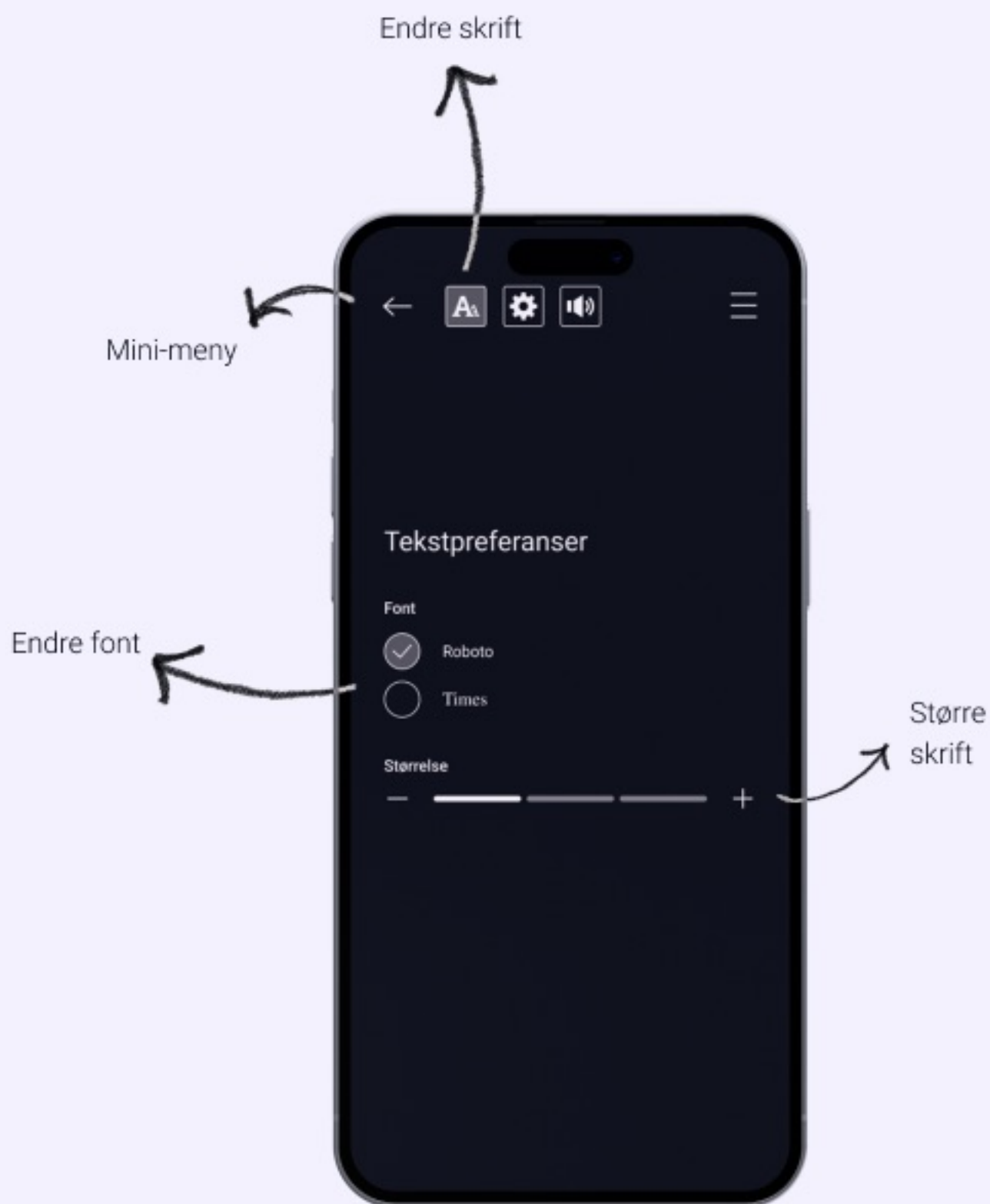
Normalt volum

Mellom-høyt volum

Høyt volum

For å endre **tekst-størrelse**, kan brukeren holde inne fingeren på siden for å åpne menyen på siden. I menyen har brukeren fire valg: å gå ut av lese-økten, å endre skrift, å endre preferanser for innhold, og å justere volum. De to sistnevnte kommer vi til etterpå.

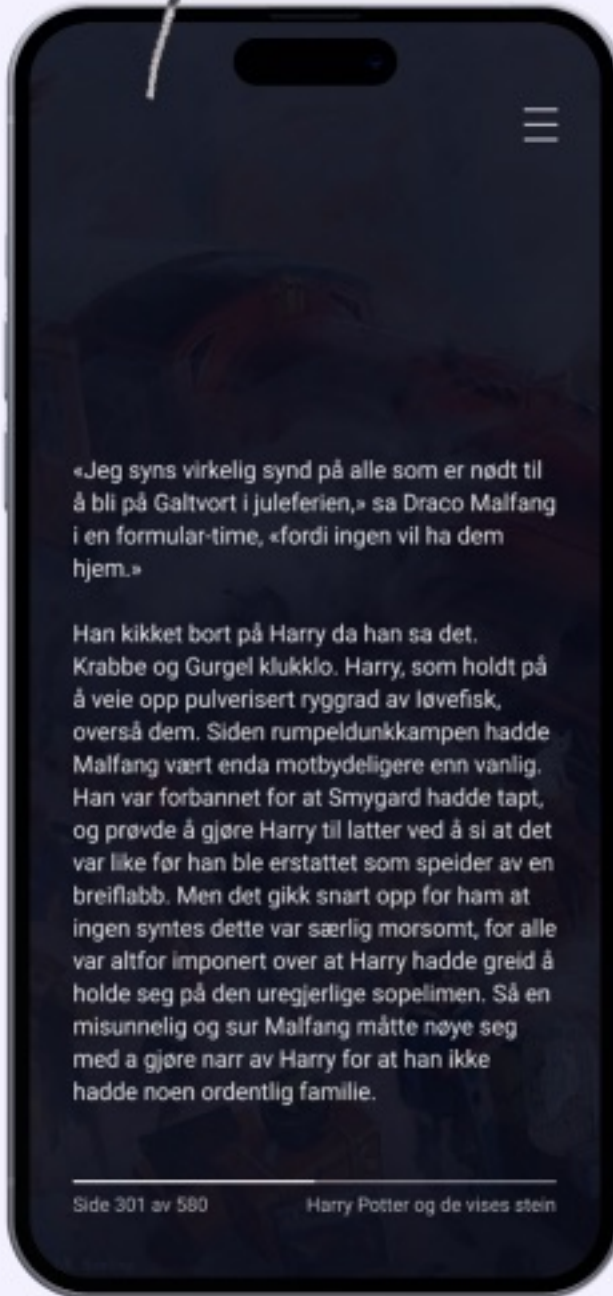
Valgene for skrift er som følger: serif eller sans-serif font, og liten, mellomstor eller stor tekst. Her er størrelsene henholdsvis 14px, 16px og 20px



16px font



14 px font



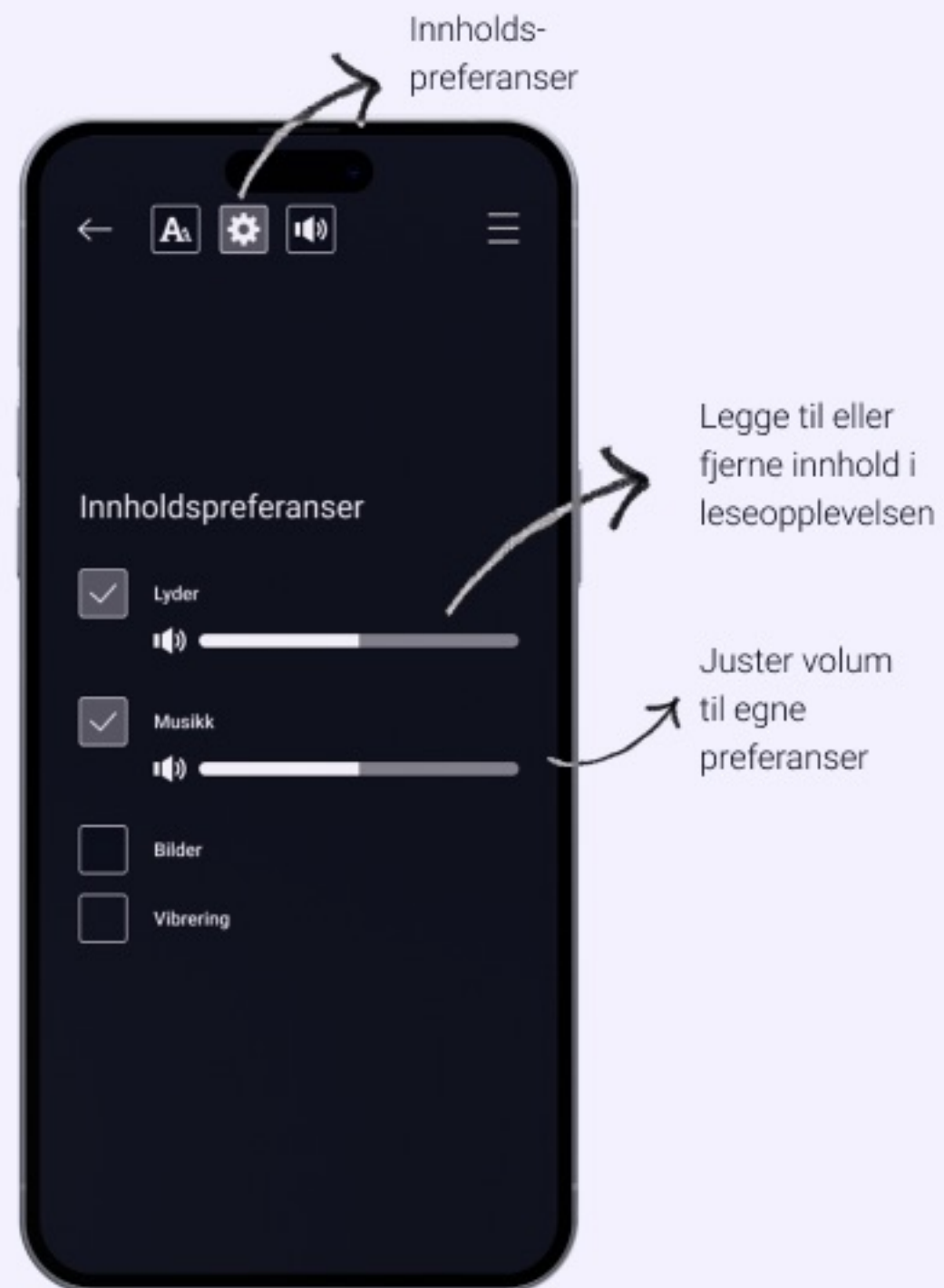
20px font

I **menyen** kan man også fjerne eller legge til ønsket innhold i leseopplevelsen sin. Her kan man legge til lyd, musikk, bilder eller vibrering.

Ved avkrysning for **lyd**, skruer man på lyder som passer til tekstpassasjene man leser. Dette kan være fottrinn, hvisking eller lignende.

Ved avkrysning for **musikk**, skruer man på **ambiance** som passer til teksten man leser. Her er musikken lydspor som f.eks. lyden av en mathall eller lyden av et bibliotek.

Ved avkrysning for **vibrering** kommer mobilen til å vibrere med puls-aktige lyder i forkant, og med høyere puls under spenningstoppen. Til forskjell fra forrige iterering, er vibreringsmetoden en kombinasjon av de to itereringene som ble testet - pulsen varer ikke hele tiden, men starter kun rett før spenningskurven går oppover, slik som i versjon 1 av forrige iterasjon.



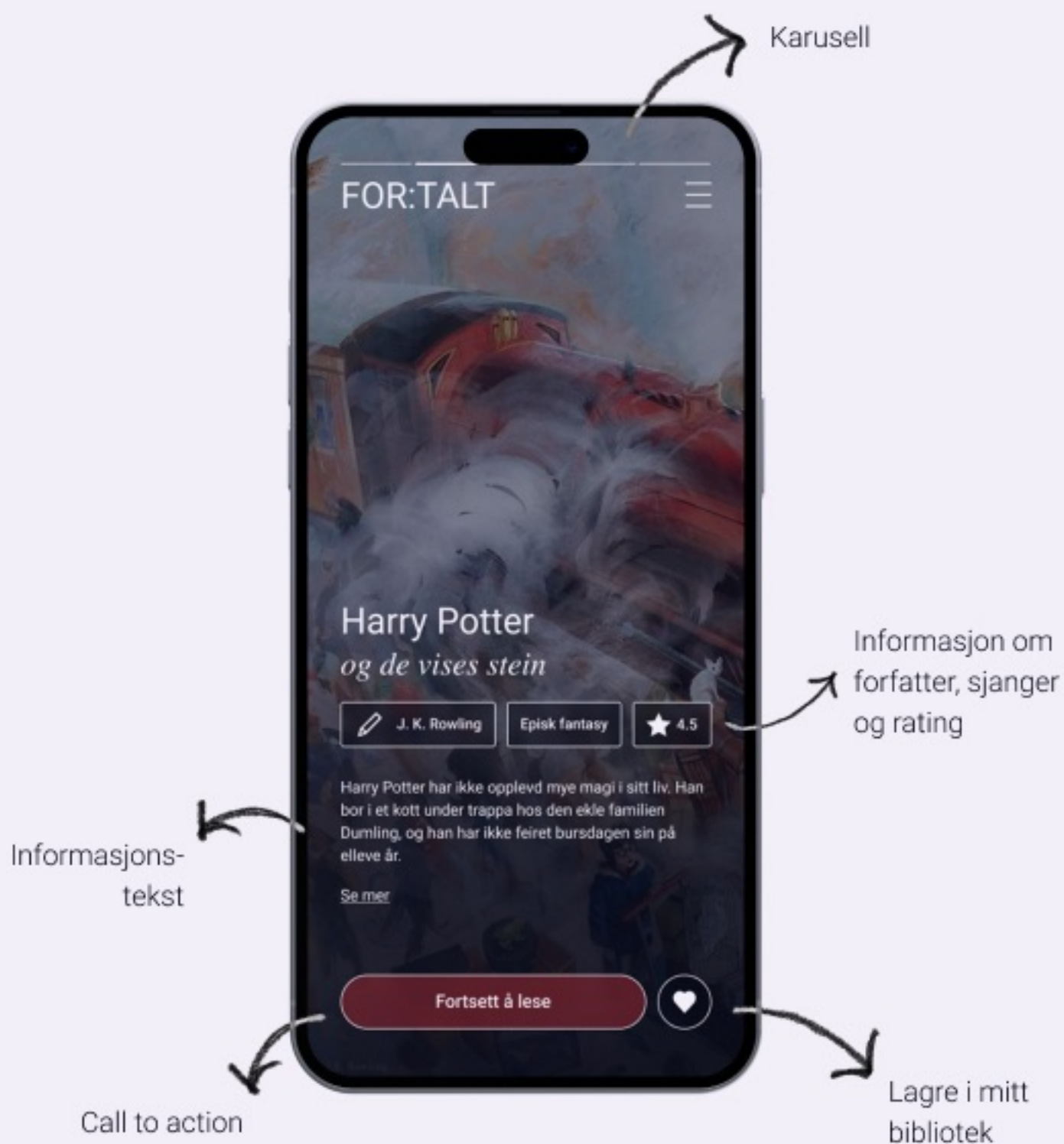
Her man kan **justere volumet** på lyder og musikk underveis i leseøkten. Noen tilbakemeldinger fra brukere indikerte en sensitivitet for høye lyder (som kan være et element som stjeler fokus), og det kan være fint å finjustere sin egen opplevelse.

Hurtig-justering
av volum

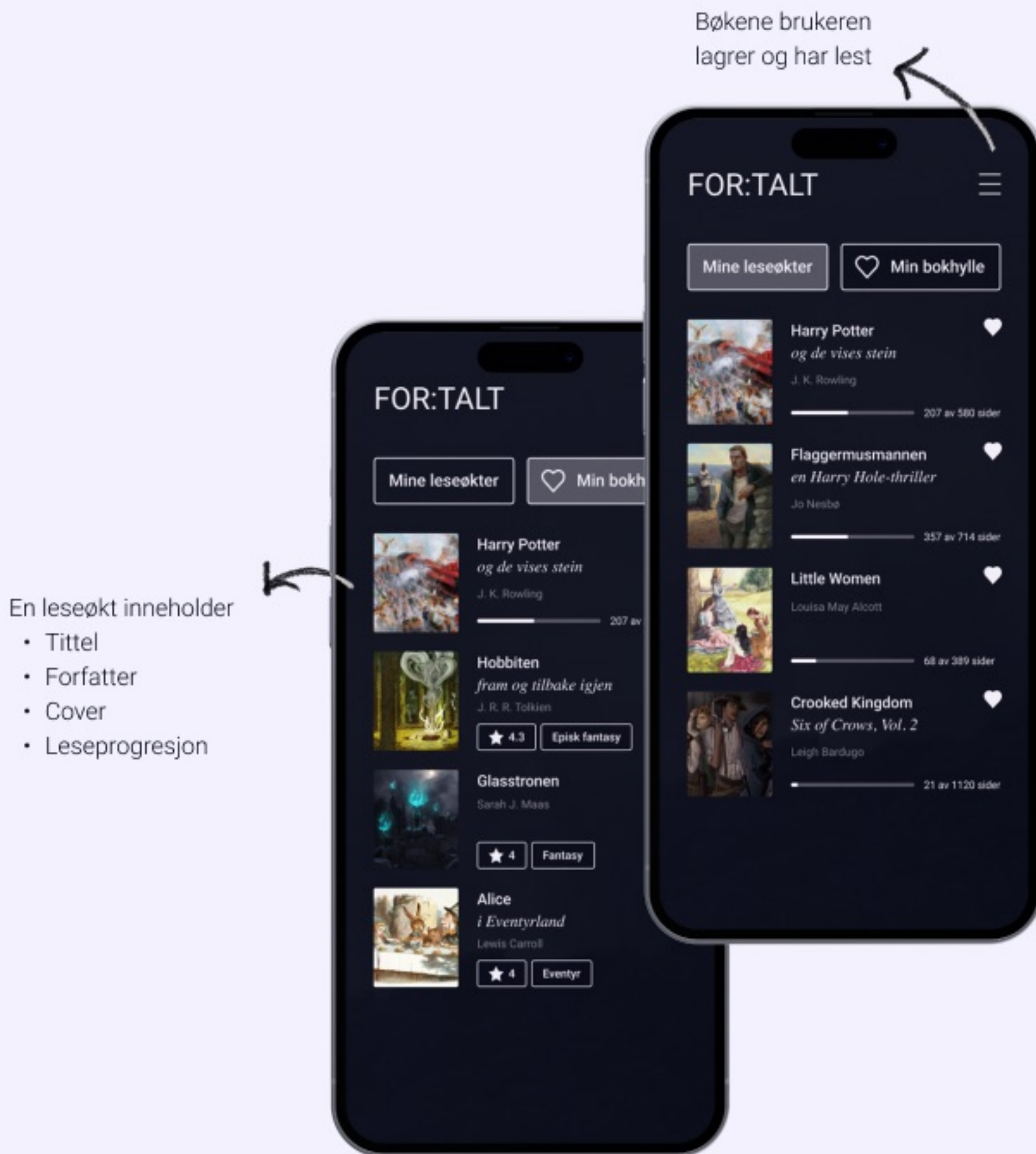


For:talt er i dette forslaget fremstilt som en app, som også fasiliterer for det som ligger rundt leseopplevelsen. Appen har en **utforsk-side**, som hjelper brukeren å finne noe å lese.

Utforsk-siden består av en karusell som foreslår bøker, og som gir samme informasjon som coveret på en bok, + litt til.



Brukeren har sitt eget **bibliotek** inne i appen, der alle bøker lagres. Foreløpig består bokhyllen av 'mine leseøker', som inneholder bøker som leses nå, og 'min bokhylle' som inneholder bøker brukeren ønsker å lese, eller har lest.



Vil du prøve?

Nedenfor finner du lenkene du trenger for å prøve ut noen av prototypene. Ikke alle kan testes ut via QR-kode, ettersom jeg har brukt en annen programvare i tillegg til Figma, til bl.a. å prototype med lyd og vibrering.



Test appen

Test appen, samt leseopplevelsen i sin enkleste form - uten virkemidler.



Test leseopplevelsen med bilder

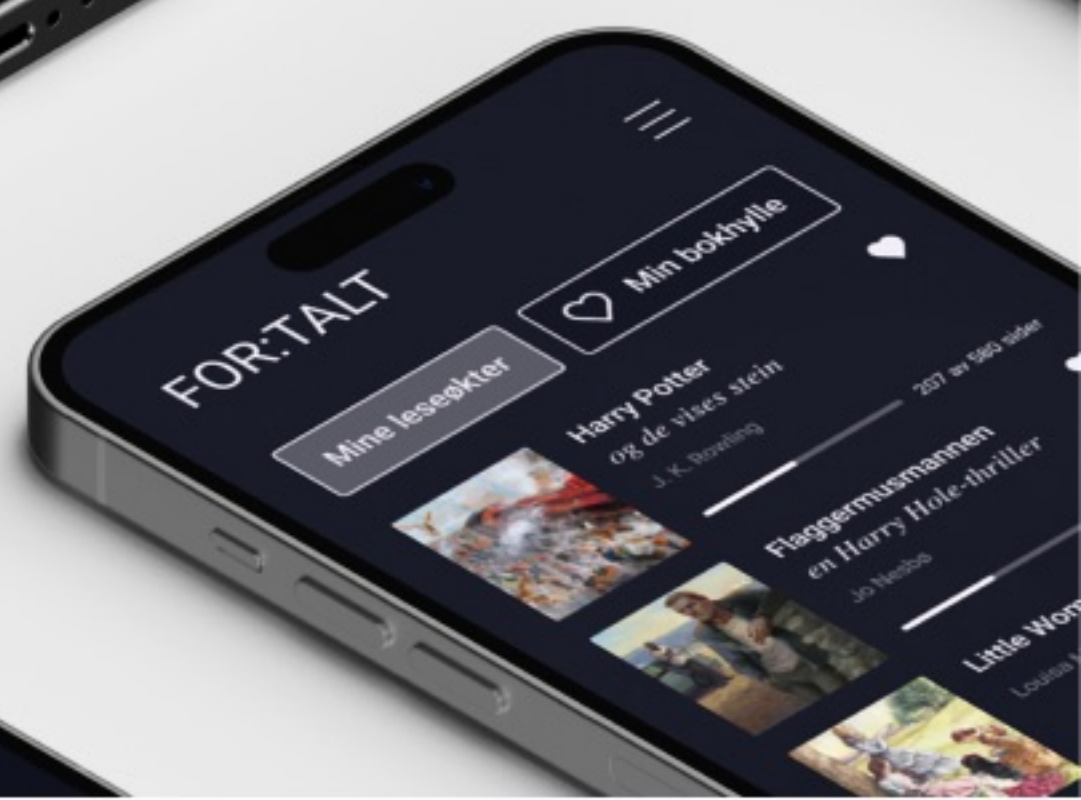
Test leseopplevelsen med bilder.

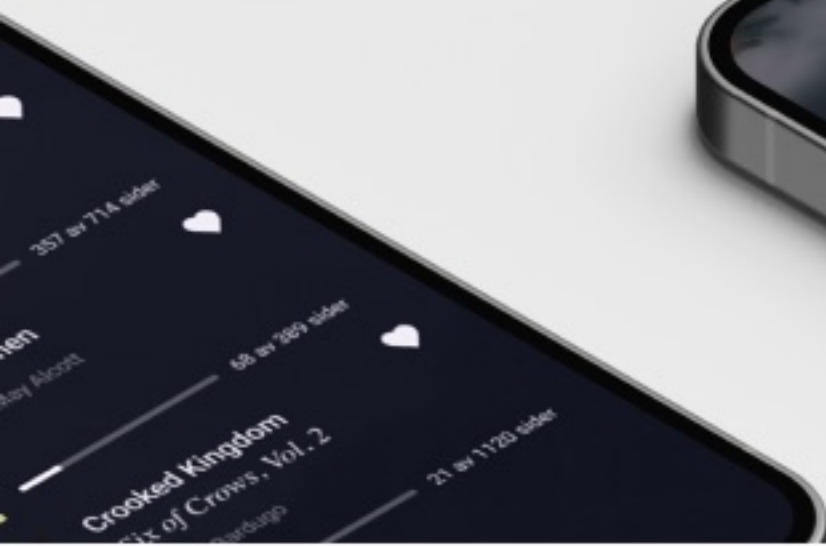


Test menyen / preferanser

Test menyen. NB! Menyene skal i utgangspunktet dukke opp ved å holde fingeren inne på skjermen, men grunnet begrensninger med Figma bruker denne prototypen tap.

Psst! Dersom Figma spør, er passordet 'vildeiscool'





Hvordan kan for:talt utvikles?

Det finnes flere retninger for:talt kan utforske, hvor noen er mer nyskapende enn andre. Her er to muligheter for videreutvikling av for:talt:

Spenningskurve

Ved å fokusere på spenning kan for:talt utvikles med større vekt på auditive virkemidler. Musikk brukes mye i film for å skape spenningskurver, og dette kan også gjøres i en leseopplevelse ved å finne en balanse mellom musikk og tekst.

Imidlertid kan musikk, spesielt musikk med tekst, også være forstyrrende. En utfordring her er å få musikken til å passe riktig, siden lesere leser i ulikt tempo og kan hoppe frem og tilbake i teksten.

Immersjon

Ved å fokusere på maksimal atmosfærisk opplevelse, er det interessant å utforske smart-hjem-teknologi og kinoteknologi. Smart-hjem-teknologi har mange spennende funksjoner som kan knyttes til leseopplevelsen, for eksempel kontroll over termostater, belysning og lyd. Ved hjelp av dette kan brukeren bli fullstendig engasjert i det miljøet de leser om, gjennom justering av temperatur, belysning og lyd. Når det gjelder lyd, er det også verdt å undersøke kinoteknologi, for eksempel hjemmekinoanlegg. Dette kan bidra til å skape en svært atmosfærisk lydopplevelse og ta ambiancesiden lengre enn hva mobilhøytaleren kan oppnå.

Refleksjoner

En vesentlig betraktning i denne oppgaven er refleksjonen rundt design av opplevelser. Å designe for opplevelser og utforskning skiller seg betydelig fra å designe for et bestemt problem som krever en løsning. Opplevelser er personlige og kan variere betydelig fra person til person, noe som gjør testing og evaluering utfordrende. Det har vært en utfordring å finne effektive testmetoder, noe som har resultert i utprøving av ulike tilnærminger

Relatert til dette er antallet brukere. Selv om jeg har samlet mye innsikt fra brukere i innsiktsfasen og workshops, har hver idé blitt testet på et begrenset antall brukere. Med et begrenset antall brukere er det vanskelig å fastslå om gjennomsnittssvarene er representative og om innsikten man får er 100% korrekt. Derfor har jeg i stor grad fokusert på å presentere et forslag til en digital leseopplevelse, ettersom jeg ikke tror det er realistisk å finne en enkelt "riktig" løsning. Samtidig er det heller ikke mulig å være heldekkende i enhver setting. For å kunne teste hyppig og grundig måtte jeg ofre andre aspekter, og jeg mener fortsatt at det var en riktig beslutning å teste hyppig og grundig i denne oppgaven.

Når det gjelder leveransen, som nevnt tidligere, har den ikke vært omfattende i dybden. Den har utforsket mange områder, men med begrenset dybde. Dette har vært et bevisst valg fra min side, både på grunn av min nysgjerrighet og fordi jeg oppriktig mener det er verdifullt å utforske hvordan ulike faktorer kan påvirke leseopplevelsen. Alt i alt mener jeg at dette gir en mer nyansert leveranse som helhet, selv om det er på bekostning av dybde for å kunne utforske flere områder. Jeg erkjenner at dette kan være et kontroversielt valg som ikke alle vil være enige i, spesielt i en diplomoppgave der man har god tid til disposisjon, og der normen ofte er å gå mer i dybden med prototyping og leveranse. Likevel tror jeg at det jeg har levert legger et godt grunnlag for videre arbeid med emnet, inspirerer til refleksjon og diskusjon rundt digital lesing, og baner vei for å tilrettelegge for gode leseopplevelser på mobile enheter.

Kildeliste

Bezemer, J. & Kress, G. (2008). Writing in multimodal texts: A social semiotic account of designs for learning. *Journal of Literacy Research*, 40(2), 224-252.

Bloom, M. (2000). *How to read and why*. New York: Scribner.

Hari, J. (2020). *Stolen Focus: Why You Can't Concentrate and What to Do About It*. Bloomsbury Publishing.

Språkrådet. (2021). Litteracy. Hentet fra <https://www.sprakradet.no/svardatabase/sporsmal-og-svar/literacy/>

Statistisk sentralbyrå. (2022). Norsk mediebarometer. Hentet fra <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/tids-og-mediebruk/statistikk/norsk-mediebarometer>

Bildeliste

Fig 1

Hentet 16. mai fra <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/tids-og-mediebruk/statistikk/norsk-mediebarometer>

Fig 2

Hentet 16. mai fra <https://www.wattpad.com> og <https://www.vg.no>

Fig 3

Hentet 16. mai fra <https://apps.apple.com/us/app/florence/id1297430468> og <https://www.episodeinteractive.com>

Fig 4

Hentet 16. mai fra <https://apps.apple.com/us/app/florence/id1297430468> og <https://www.episodeinteractive.com>

Fig 5

Hentet 16. mai fra <https://www.episodeinteractive.com> og <https://www.wattpad.com>

Fig 6

Hentet 13. februar fra <https://www.dagbladet.no/nyheter/nrk-martins-sjokkmote-klump-i-magen/78481812>

