



**Förstudien
Bibblan mobiliserar**



Ida Eriksson, Vaggeryds bibliotek
September 2011

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	2
2. Applikationer internationellt	3
2.1 Applikationer i Sverige	4
3. Mobilt lärande	5
4. Rapporter och undersökningar	7
5. Övrig teknik.....	8
6. Praktiska delen av förstudien	9
Avslutande reflektion	10
Länkförteckning	12
Inledning.....	12
Applikationer Internationellt	12
Applikationer i Sverige	13
Mobilt lärande	14
Rapporter och undersökningar	14
Övrig teknik.....	15
Bilaga 1	17

1. Inledning

Förstudien är ett initiativ från Länsbibliotek Jönköping och Vaggeryd bibliotek. Denna rapport är ett förarbete för en projektidé som har som mål att testa ett antal befintliga och nya mobilapplikationer och tjänster tillsammans med ungdomar. Vår målgrupp består av ungdomar i åldrarna 13-19 år. Vi vill även titta på andra sätt att använda teknik som riktar sig till ungdomar och kan användas av bibliotek. Det slutgiltiga målet är att testa om och hur mobilen kan vara ett verktyg för att stimulera ungdomars läsning. Vi tänker undersöka om detta kommunikationssätt kan förändra ungdomars inställning till bibliotek och deras läsvanor. Deltagande bibliotek är Vaggeryds bibliotek, Gislaveds bibliotek och Eksjö bibliotek.

Vad är en app? Vad kan den användas till? Vad använder biblioteken appar till? För att besvara dessa frågor har jag gjort en kartläggning av appar och andra relevanta tekniker som är relaterade till mobilen, biblioteket och unga. Först kommer jag att redovisa min kartläggning där jag diskuterar de olika teknologierna och därefter kommer jag att redovisa den praktiska delen av min undersökning.

En app är en kortform för applikation, det vill säga ett program som man installerar på sin mobiltelefon. Det kan ha olika funktioner och ha olika systemkrav. Apparna finns för nedladdning på Appstore, om man har en Iphone eller ipad och android market för de som har en android telefon. För att få en app antagen i Appstore så har företaget Apple vissa krav och därmed begränsar det tillgången på appar. Dessutom kräver skapandet av en app en del kunskap i programmering. En webbapplikation kan skapas i märkspråket HTML medan en mobil app kräver kunskaper i C-programmering. Som jag redan beskrivit kort finns det vissa appar för Iphone, andra för Android och en del som endast kan användas till Ipad, men jag ser tecken på att det blir alltmer integrerat. Iphone och Android telefoner kallas ofta för smartphones.

En QR- kod är en tvådimensionell streckkod som kan vidarebefordra användaren till webbsidor eller text genom en app på mobilen. Användaren laddar ner appen för att kunna läsa av QR-koder via mobilkameran. QR- koder kan ha olika färger och utseende men är oftast svartvita.

Internetbarometern¹ 2009 visar att 99 % av 15-19 åringar har tillgång till Internet och cirka 40 % av dem kopplar upp sig med en annan apparat än datorn. Det visar på att mobiliteten är förhållandevis stor. När de undersökte mobiltelefoni så uppgav 76 % av 15-24 åringar att de använder Internet som en funktion på sina mobiler. En genomsnittlig dag ser 8 % av ungdomarna på teve via nätet och dubbelt så många tittar på videoklipp. När det gäller barn (9-14 år) tittar 91 % på teve, 59 % läser böcker och 54 % spelar tv-spel. Bland ungdomar använder sig 65 % av sociala medier per dag och 42 % läser böcker. Mer specifikt när det gäller mobiltelefoni hävdar 76 % av 15-24 åringarna att de använder Internet som en funktion på mobiltelefonen. 12 % av dem spelar spel på mobilen varje dag.

Kondensator² kom fram till att 2010 använder sig 92 % av 15-24 åringarna mobiltelefonen varje dag . Användningen för smartphones ökar för alla. Mediavision³

¹ Internetbarometern är en rapportserie om svenskarnas internetvanor som skapas av Nordicom, ett nordiskt informationscenter för medie- och kommunikationsforskning.

² Kondensator är en kommunikationsbyrå med inriktning på utveckling av mobila strategier.

hävdar att ”smarta telefoner förändrar mediekonsumtionen”. 25 % av 15-74 åringarna berättade i undersökningen att de har en smartphone. De är cirka 1,8 miljoner i Sverige. 90 % av dem använder fler tjänster än samtal och SMS. Mediaevolutions⁴ publikation visar att förra året laddades det ner 5 miljarder appar till mobiltelefoner. De beskriver vidare att störst efterfrågan ligger på appar för Iphone, därefter Ipad och slutligen Android.

2. Applikationer internationellt

Appar har slagit stort internationellt och inom bibliotekens värld är det framförallt universitetsbibliotek som varit först ut. I USA exempelvis finns det åtminstone 40 universitetsbibliotek som har appar för att kunna boka datorer, reservera och göra andra praktiska saker på biblioteket. Duke University delar med sig av bilder och Cornell har en tjänst där användare får fråga bibliotekarier. D.C public library ger tillgång till katalogen, ämnen, kartor och vägbeskrivning. Dessutom finns det virtuella guider som man kan göra på biblioteket via ljudfiler. Vook är en applikation som kombinerar text och video. Användaren kan läsa böcker och se på videor kopplade till texten samtidigt. Den finns både som webbapp för Iphone, Ipad och Ipad. Dessutom finns den som nedladdningsbar app via Itunes.

Men även de nordiska länderna har intresserat sig för appar. Stavanger i Norge var det första norska biblioteket som tillhandahöll tjänsten att användarna kunde låna om och reservera sina böcker via mobilen. Tjänsten heter Mobib, kräver en mobiltelefon med internetuppkoppling och introducerades 2008. De hävdar till och med att de var först i Skandinavien med att låntagarna kan skicka SMS för att förnya lån.

I Naestved, Danmark har de en app via Axiell där man som användare kan komma åt katalogen via Iphone eller Android.

På Ryerson University Library i Kanada möjliggjordes ISBN och QR- kods applikation. Studenterna kunde kolla bokens tillgänglighet på biblioteket genom att skanna in ISBN-nummer. Därefter la det till QR-koder till appen då de redan hade använt dem tidigare för att hänvisa till bibliotekets rundturer. Genom QR-koderna kunde studenterna komma åt information om böckers titel men också hitta dem på biblioteket. Appen funkar för Android och iOS(Iphone). Vidare kunde studenterna via appen komma åt kurser, boka rum etc. Lawrence University library använder QR för att vidarebefordra studenter till deras mobila webbsida, virtuella turer och skicka meddelanden till personalen. Boise State University använder QR för att marknadsföra sociala medier. Half Hollow Hill community library använder matrix-koder för att hänvisa till olika avdelningar på biblioteket. Data Matrix koder är tvådimensionella matrix-koder. De påminner om QR-koder till sitt utseende och kan enligt wikipedia innehålla upp till 2 kilobyte data.

Robin Ashford har för tidskriften College and research libraries News (vol. 71) skrivit en text som sammanfattar läget när det gäller användning av QR- koder och kopplingen till bibliotek i slutet av 2010.

³ Mediavision är ett konsult- och analysföretag inom TV och digitala medier.

⁴ Mediaevolution är ett mediakluster som har omvärldsbevakning inom området media.

2.1 Applikationer i Sverige

Jag hittade ett pressmeddelande från Axiell daterat mars 2010. Där berättades att de var de första i världen med att leverera en möjlighet att komma åt biblioteket virtuellt via mobilen. Vidare berättade de att i Sverige skulle denna lösning komma inom ett par månader. De är först i världen som leverantörer med en lösning för både Android och Iphone.

I Sverige finns det ett antal biblioteksappar. Bland annat har Chalmers en webbapp som är kopplad till sociala medier såsom, Facebook, Twitter, blogg, podcasts och Youtube förutom deras Katalog. Man kan antingen ladda ner den via en hemsida eller skanna av QR-koden som finns på Göteborgs Universitets hemsida.

QR- koden är en tvådimensionell streckkod som skapades 1994 av ett japanskt företag. Koden kan man läsa av med en mobiltelefon som har en kamera och använda för att komma åt en app. QR- koder har använts i samband med utställningar och bibliotekskataloger.

Högskolan i Borås har skaffat en app så studenter kan kolla schema, anmäla sig till tentor samt kolla lokaltrafiken mellan skolan och hemmet. Den finns i nuläget endast för Iphone men kommer för Android i framtiden.

KTHB har lanserat en sajt med anpassat gränssnitt till smartphones, där kan man söka i katalogen och klicka sig vidare till biblioteksinformation om de olika biblioteken.

Linköpings Universitetsbibliotek har också skapat en sådan sida men med många fler tjänster. Man kan kolla Campusbussen, karta, schema, driftinformation, nyheter av olika slag, tjänster samt e-post.

Umeå Universitetsbibliotek har mobilanpassade söksidor samt Iphonesappar tillgängliga på sin hemsida för att kolla e-böcker och tidskrifter.

Karolinska institutets bibliotek har skapat en app med funktioner som lån, kontakt, nyheter och Facebook, grupprum etc. De har lanserat en introduktionsvideo på engelska.

Mittuniversitetet har även de en app där användarna kan söka i katalogen och ta del av bibliografiska poster.

Dessutom finns det en app som heter Bluefire Reader där Iphone och Ipadanvändare kan läsa böcker via elib, som distribuerar e-böcker och ljudböcker för bibliotek. Aldiko är en annan app som gör att androidanvändare kan låna e-böcker från sitt bibliotek trots att böckerna krypteras av Adobes krypteringsskydd. Till skillnad från Bluefire är appen inte gratis om användaren vill ha tillgång till alla funktioner.

Det finns ett stort antal folkbibliotek som använder sig av Axiell My library; Kungsbacka bibliotek, Hedemora stadsbibliotek, Oxelösund, Höganäs, Sjöbo, Tyresö, Trollhättan stadsbibliotek, Norrköpings stadsbibliotek, Orsa sockenbibliotek, Älvdalens bibliotek, Mora bibliotek, Bibliotek Huddinge, Lerums bibliotek, Partille bibliotek samt Vaggeryd bibliotek. De har alla samma tjänst tillgängligt som reservationer, söka böcker och annat.

Stockholm stadsbibliotek har skapat en hemsida anpassat efter mobiler, det är inte en app utan fungerar direkt. Hemsidan innehåller biblioteksinformation och möjligheter att låna om, söka och reservera böcker. Även de använder QR – kod för att komma åt mobilsajten. Det finns även appar som barn kan öva upp sin läsförståelse med och interaktiva böcker.

Norrköping stadsbibliotek har även en app för Daisy böcker. Talbokslåntagare som har registrerats sig hos dem kan använda Iphone, Ipod Touch eller Ipad men inte Android. Funktionen ska testas fram till 31 maj. Storytel är en app som förmedlar ljudböcker till dator, Iphone och Android.

Högskolan i Borås har skaffat en app som tillgängliggör deras katalog, en del databaser, öppettider och kontaktuppgifter. De kommer enligt sin hemsida arbeta vidare och de kommer att lägga till fler tjänster. De har även en QR- kod på sin hemsida som man kan använda för att komma åt deras app.

Blekinge Tekniska Högskola har QR- koder uppsatta i sina lokaler.

Linköpings universitetsbibliotek har börjat lägga in QR- koder i sina nya böcker under maj.

Dessutom har Staffanstorps nyligen släppt en app som kombinerar praktiska funktioner som omlån av böcker samt sociala medier. Där får man välja telefon och modell, dock finns inte alla modeller.

Göteborgs Stadsbibliotek har skapat en mobil hemsida för Iphone och Android och i framtiden även Ipad. För att komma åt hemsidan används QR-kod eller webbadress, som vanligt. Där finns sociala medier, katalog och program.

Norstedts förlag har skapat en app som handlar om Megakillen, en serie böcker. Appen innehåller ett spel och flera pyssel. Det finns redan gratis tillgång till böcker, bokköpssidor, lexikon, poesi via appar. Det finns också Ritprogram, spraya med färg, musik och memory. Man kan skanna in texter(skapa PDF) via Iphone och arbeta med musik på olika sätt. Det är överlag flera exempel på kreativt skapande som tema i existerande appar. Det finns mängder med klassiska böcker, med eller utan bilder. Mängder av tv-spel har också en app-version.

3. Mobilt lärande

Det finns några pedagoger som verkligen tagit fasta på mobilen. På Myrjöskolan i Nacka fick eleverna i ett åttonde klass producera egna spelappar. Klassen som har en kulturprofil, delades in i tre grupper där eleverna inom gruppen tilldelades olika roller. De skapade appar kring vikingatiden i samarbete med lärare och två spelutvecklare. Slutligen fick eleverna skriftligt rapportera om hur de gått tillväga.

I USA är mobile learning stort med ett projekt som inkluderar ett flertal konferenser och annat arbete. Mobile learning är en bred term som handlar om att individer använder sig av portabla apparater som är tillräckligt små för att få plats i fickan. Vanligtvis innebär det en mobiltelefon. I Sverige har det blivit allt mer populärt att låta elever lösa skoluppgifter via mobilen men också lyssna på ljudupptagningar från

sina lektioner. Något som också blivit stort är Augmented reality eller förstärkt verklighet som det ofta kallas på svenska. Det är en teknik som skapades under början av 90-talet, och som blandar den fysiska världen med information från mjukvara. Med den tekniken kan man rikta sin mobil mot ett fysiskt föremål och få upp länkar eller annat material kopplat till föremålet.

Mobile learning är främst relaterat till datorer, Ipads, mobiler etc. Horizon 2010 är en rapport som beskriver om kommande trender inom informations- och kommunikationsteknik.

Rapporten fokuserar på vad som väntas hända inom den högre utbildningen och delar upp det i teman på ett, två till tre, och fyra till fem år. Rapporten förutspår att allt fler kommer ha mobiler, mer kursinformation kommer att läggas ut på nätet, e-böcker kommer att öka, Augmented reality-, Gesture - based computing och Visual data analysis kommer att komma allt mer.

Jag fann en hemsida där en bok beskrivs som användare av Augmented reality. Annorlunda heter boken som förutom text och bild även använder sig av augmented reality. Genom en webbkamera visas bilder som för ögat ser ut som något annat. Exempelvis så kan bilden få en tre dimensionell bild genom webbkamera. Vidare tar Horizon upp Gesture-based computing som handlar om hur gester styr datorn och rapporten tar upp dataspelskonsolen Nintendo Wii som exempel. Den sistnämnda tekniken Visual data analysis är som det låter en analysmetod som demonstreras visuellt i grafiskt format. Visual data analysis är ett verktyg som markerar mönster när man exempelvis granskar data logiskt genom matematiska formler. Det innehåller fler verktyg för att granska mer information och sparar tid. Överlag används tekniken för att samla, lagra, överföra och se på information. Dock används det mestadels inom andra branscher än bibliotek.

Tidigare var det populärt med Virtual Reality, som skulle visa upp en ny värld men det blev inte riktigt så. Augmented reality påminner lite om det men skillnaden är att AR är samma verklighet men med ett extra lager.

Det finns en lista över bibliotek på www.libsuccess.org, en "wiki" för att marknadsföra bibliotek med goda idéer. Listan demonstrerar olika bibliotek i världen som håller på med QR-koder, SMS funktioner och olika mobilfunktioner samt litteratur kopplat till ämnet. Edacause är en ideell organisation som arbetar med utvecklingen av informationsteknologi. Edacause har bland annat gjort en fallstudie som inriktar sig på Massachusetts Institute of Technology (MIT) mobila webb. Den visade att skolan nu har studentinformation såsom schema, kursinformation och personalkontakt på sin mobila webb. År 2007 började MIT med sitt projekt för den mobila webben. Lorcan Dempsey tar upp hur det mobila användandet tidigare sett ut i USA och när det gäller bibliotek pekar han ut teman som plats, samling, människor och expertis samt system och tjänster. Expertis syftar på den kunskap som finns att hantera samlingen och system som tillgängliggör samlingen. Han visar på att bibliotek 2008 hade kommunikationsverktyg såsom mejl, sms, chatt, videos som marknadsförde bibliotek, RSS, Widgetar och Facebook. Elyssa Kroski, skribent för Library Technology Reports⁵ beskriver hur bibliotek laddar upp mp3 (ljudfiler) och videos med information om bibliotekssystem och guider. Ett universitetsbibliotek har

⁵ Tidskriften ges ut av American Library Association.

ljudsatt guidning av bibliotekslokalerna och vissa bibliotek har det på olika språk. Hon beskriver också, via Slideshare hur biblioteken använder QR-koder, ljudguider, databaser, samlingar, instruktioner, hemsidor, SMS och sociala nätverk.

Något som jag har noterat är att det finns mer funktioner med en nyttofunktion framför en nöjesfunktion för biblioteken som använder mobila webben. De universitetsbibliotek i USA som använder sig av sådana tjänster har ofta en grund med öppettider, bokning av datorer och katalogen och har ett väldigt formellt utseende.

En bloggande bibliotekarie beskrev hur hon använde QR-koder för att skapa en tipsrunda runt i biblioteket. Hon använde sig av ledtrådar i form av bilder och eleverna letade efter böcker på eller nära böckerna satte hon upp QR-koder. Hon upplevde det som ett lyckat sätt att använda sig mer av QR-tekniken.

Tribal är ett nationellt projekt i USA som har skapat en Facebook app som heter ”How teen are you?”. Det är som ett test över ”tonårsengelska”. År 2008 började appprojektet av Parentline Plus, en välgörenhetsorganisation medan Tribal hållit igång sedan 2001. De har arbetat för att mobiler ska användas mer i undervisningen och samarbetat med skolor, regeringen och EU.

”På tal om bloggen” har skapat flera podstar som diskuterar mobilt lärande och teknik i stort. Under program tre talas det om hur mobilen används allt mer men att den är relativt osynlig i skolan. Vidare berättas det om utveckling i Sydafrika där mobilen använts för att utveckla barns berättande i skolan med mobila boktjänster. På en skola i Texas, USA ingår Iphone som verktyg för lärande och används av studenterna i samband med kursstart. Majoriteten av de mobiltelefoner som finns i Sverige har verktyg såsom inspelning/uppspelning, GPS, dokumenthantering. Det gör mobilen till idealisk att hämta, söka och lagra information. I en skola i Kungsbacka har man prövat att genom Bluetooth skicka strömmande ”dagens läxa” i korridorerna som eleven kan ladda ner via mobilen.

Google Goggles använder bilder för att söka på nätet. Exempelvis kan användaren ta ett kort på något och använda applikationen för att koppla bilden till text eller information. Den möjliggör även sökningar på böcker, arkitektur och översättning av text genom länkar. Andra saker som man kan fotografera är exempelvis kontaktuppgifter, konst och logotyper. Enligt deras hemsida så funkar tjänsten för både Android och Iphone. Goggles är en del av appen Google mobile app. Bloggen Read write web skrev 2009 hur Android kunde användas till google goggles men ännu inte till Iphone vilket nästan är historiskt eftersom Iphone oftast har företräde. Iphoneåtkomsten kom först under oktober 2010.

4. Rapporter och undersökningar

Rapporten Pockets of potential(2009) sammanfattar läget om mobilt lärande i skolan. Fördelarna med mobil inläring är exempelvis att lärandet kan ske även utanför klassrummet, förespråkar individuell inläring och underlättar social interaktion. Nackdelarna de listar är bl.a lärarnas negativa attityd mot fenomenet, brist på teorier för mobilt lärande och tidigare har det varit svårt att skapa plattformar. De ser ett

behov av att lära av andra länder, vara medveten om nackdelarna med mobiler och att skapa fler inlärningsmetoder anpassat till mobiler.

CELA, Collaborate E-Learning Arena är ett projekt som startade när Blekinge Tekniska Högskola flyttade från Ronneby till Karlskrona. Projektet är del av ett större projekt som kallas "Make it Happen". De vill bidra till hållbar utveckling och har verktyg som digitala läresurser, lärplattformar och sociala medier.

"Ungas integritet på Internet" från 2008 visar siffror om internetvanor. Tjejer bloggade mer än killar enligt dem, och killar överträffade bara tjejerna när det gäller publicering av filmer och videoklipp. Annars innehåller materialet nätmobbing, luredrejeri på nätet som inte är nytt men informativt för barn.

CTIA har gjort en studie om ungas mobilvanor i USA. Jag hittade en sammanfattning som visade att unga spenderar mycket pengar på sina mobiltelefoner. 79 % (17 miljoner) har en mobil. 36 % ökning sedan 2005. 15 % av alla unga äger en smartphone. Mobilanvändningen ligger på 100 % för personer i 30-årsåldern. Youth mobile usage 2010 förklarar att Japan, Kina, Indien, Brasilien och USA toppar listan när det gäller mobilanvändningen för 5-29 åringar. När de sedan jämför olika länder bygger mobilanvändandet på mobilkonton, istället för antalet användare. Kina leder när det gäller unga (14-18 år) med 99,4 miljoner, därefter Sydasiens med 52,9 % och Latinamerika med 32,1%. Jag antar att det har en koppling till folkmängd då Kina har en väldigt stor population. Mobile youth report 2010 hävdar att unga söker sig till "förlorade" beteenden t.ex. förr bytte unga skivor med varandra och nu fildelar de. De kommer enligt rapporten att fortsätta utnyttja tekniken för att slippa betala så länge det är möjligt. Mobile learning kommer att sjunka i Asien och Afrika om teknikskillnaderna fortsätter finnas.

En annan internationell rapport är Comscores rapport om mobilanvändandet i Japan, USA och Europa för användare i åldern 13+. Den visar på stora skillnader mellan regionerna. Japan använder fler applikationer och browsers. Europa leder med SMS medan Japan är bäst på att mejla och personer i USA chattar mycket. Bloggar och sociala nätverk är störst i USA. Japanerna fotar mest och ser på videos. Européerna däremot lyssnar mest på musik.

5. Övrig teknik

SSB labs (f.d. Kista Labs) är Stockholm Stadsbiblioteks forum för digital delaktighet och de har sitt kontor på Kista Science Park. De experimenterar och har olika events kopplade till bibliotek och teknik.

Bibliotek i Danmark har börjat med geotagging. De har en databas med skönlitterära titlar som märkts med GPS koordinater och placerats på en karta. Genom att användarna kan kolla på kartan kan de läsa om böcker på ett annat sätt. De har en hemsida som heter bogatlas och det finns även ett Open source program som heter Geotagg som matchar foton med GPS.

Det är något som bibliotekarier skulle kunna arbeta mer med möjligtvis i samband med QR-koder.

En apparat som har en specifik teknik är Ipaden. Enligt en undersökning som mediabyrån Daytona har gjort under 2010, används Ipadarna mest till att titta på nyheter. Därefter kommer Facebook. Dessutom skickas mejl och tweets, inlägg på Twitter, men sällan dokument i större format. Ipaden används mest hemma, därefter på resa och minst under pendlade. Användarna uppger att de använder datorer och papperstidningar mindre.

En väldigt finurligt app är en hyllavläsande Android app som Bo Brinkman, dataprofessor presenterar på Youtube, som visar när böcker är i fel ordning. Böckerna har en märkning på ryggen som läses av och därefter ger appen instruktioner var i ledet som boken ska stå.

British library har en app som kallas Treasures där deras biblioteksmaterial redovisas, både gammalt och nytt. Finns för Iphone och Android.

I USA har man sedan 2009 möjlighet att genom en app skanna streckkoden på en bok för att få veta om boken finns på andra bibliotek. Detta gäller endast bibliotek som registrerats sig på Worldcat blog. Men själva idén är bra. Genom appar som Cardstar och Key Ring kan användare lägga in streckkoden för sina kort på sina mobiler, däribland lånekort. Dock kräver det att biblioteken har en särskild streckkodsläsare som är anpassad efter mobilers skärm.

Om det känns svårt med att ladda ner appar har Hjälpmedelsinstitutet en introduktion. De beskriver även hur mobiltelefonen kan verka som stöd för personer med kognitiva funktionsnedsättningar.

6. Praktiska delen av förstudien

Jag har sökt information om ovanstående teknik och fått en bredare bild av vad som finns just nu. Kartläggningen visar att det finns flera olika tekniker och användningsområden för mobiltelefoner inom bibliotek. Den visar även att appar, QR-koder, Geotagging och mobilt lärande fått en stor genomslagskraft de senaste åren och det kommer hela tiden mer. Från att ha blivit populärt bland universitetsbibliotek i USA har det kommit till Sverige och spridit sig även till mindre folkbibliotek. Samtidigt visar den statistik jag hittat att mobilanvändandet bara ökar och användningen av smartphones likaså.

Jag har testat ett flertal appar med Android och Ipad. Jag har exempelvis testat Axiells app på Android och Staffanstorps applikation. Staffanstorps applikation krävde ett val av telefon och modell och trots att min modell inte fanns med så fungerade det ypperligt. Utöver det har jag testat spel riktade mot unga och bokrelaterade appar på Ipad. Syftet var att få en faktisk upplevelse hur applikationer ser ut och fungerar.

Jag har samarbetat med två bibliotekarier på Eksjö respektive Gislaveds bibliotek och har genom samarbetet fått tips på appar och länkar. Dessutom har vi diskuterat möjliga teman på appar, användningsområden och målgrupp. Vi har även skapat en enkät som gymnasieelever fick besvara för att ta reda på mer om deras vanor kring mobilen och biblioteket. På så sätt kan vi även testa enkätens tydlighet och huruvida vi får in svar genom våra sociala medier. Responserna från ungdomar skulle kunna ha varit högre om den skickats ut tidigare under terminen.

Gislaved och Vaggeryds bibliotek lade ut enkäten under i mitten av maj. Den innehöll tio frågor som kunde kommas åt via länk. Gislaved marknadsförde enkäten på sin hemsida och Facebook. Vaggeryd bibliotek marknadsförde via sin Facebook och First Class. Enkäten fick 13 svar och respondenterna var blandade både när det gäller kön och ålder. Den besvarades både av aktiva och inaktiva besökare. Vi lade ut den för att få lite tips och idéer om vilket tema som kunde passa appen. Respondenterna var personer i åldern 16-19 år varav hälften är 18 år. Eftersom alla tre bibliotek ligger i anslutning till gymnasieskolor blev det naturligt att gymnasieelever främst var de som besvarade enkäten vilket även påverkat frågorna.

De använde flest timmar åt att läsa studielitteratur, därefter böcker och dagstidningar under en vanlig vecka. Majoriteten besökte biblioteket varje dag eller flera gånger i veckan medan resten besökte biblioteket från ett par gånger per termin till aldrig. Samtliga av respondenterna har en mobiltelefon och 61,5% har en smartphone. Samtliga använde sin telefon till SMS och samtal och strax under hälften använder Internet på sin telefon.

Större utbud skulle få två personer att besöka biblioteket oftare och två hävdade att de inte har tid. Resterande av respondenterna besvarade inte frågan. Vi fick även lite respons på idén att läsa e-böcker på mobilen. Drygt hälften var positiva till idén men tog upp problem som t.ex. storleken på mobilskärmen.

Avslutande reflektion

Vi kom fram till att vi inte vill att appen ska uppdateras alltför ofta för att spara tid. Den får gärna vara interaktiv och ha en enkel design. Vi kom även fram till att försöka att inte ha fler än kanske två, tre aktiviteter på applikationen. Vi ville inte att den skulle bli för ostrukturerad och splittrad. För att skapa en app krävs det hjälp utifrån för att den ska bli så bra som möjligt. Dock skulle vi eventuellt kunna skapa en egen ifall det skulle bli en webbapplikation då det är enklare att programmera. Det är något vi funderat på till och från. Vi har även funderat kring om vi skulle skapa en app inriktad mot lässvaga personer eller dylikt. Vi ska skapa fokusgrupper och hoppas på att få mer idéer genom dem.

QR-koder är en teknik som är relativ enkel och kan användas till mycket. Det finns idag många appar som gör det möjligt att läsa av QR-koder och ta sig vidare till webbsidor eller annan information. Bibliotek skulle kunna sätta upp lappar kring biblioteket med QR-koder som har koppling till den fysiska miljön. Exempelvis länkar till information om biblioteksutrustning vid kopiatorer och datorer på ett bibliotek eller boktips vid specifika hyllor. Skattjakter eller rundturer av biblioteken kan också ordnas via QR-koder.

QR-koder skapas enklast via en kodgenerator, som finns på flera webbsidor där en URL eller text läggs in.

Applikationer, QR-koder och GPS-anknytning, fenomenen blir alltmer populära och används på en mängd olika vis. Första steget för att komma igång som bibliotek är att reflektera kring sina egna resurser, kunskaper och hjälpmedel. Det är viktigt att lägga upp en plan för hur mycket tid det får ta och vilket ansvar bibliotekarierna har. Vilken målgrupp skulle vara lämplig? Är det unga personer för att de använder mer teknik en andra grupper eller kanske vuxna av något annat skäl? Biblioteken kan sedan kontakta representanter ur gruppen för att undersöka vilka eller vilket tema som känns

passande. Enkäter eller intervjuer kan vara en lämplig metod och i vissa fall samarbete med målgruppen. Därefter kvarstår vem som ska skapa appen. Om biblioteket inte själva har den kompetens som krävs för att skapa en app kan lokala nätverk eller studenter vara exempel på kontakter som kan hjälpa till. En del kartläggning är också viktigt då det finns mängder med konkurrens från andra applikationsskapare som kan inspirera.

Nästa steg blir att tydligare bestämma hur appen eventuellt ska se ut, finna någon som har kunskapen att skapa den och därefter testa och marknadsföra den. Men också att testa på andra tekniker och se hur de kan användas i en biblioteksmiljö.

Utöver tankarna kring appar blev jag väldigt inspirerad av den amerikanska bibliotekarien som hade skattjakt med QR-koder och bibliotekarierna som satte upp lappar med QR-koder på. Det finns en bra poäng med att sätta upp QR-koder i anslutning till vissa avdelningar. Vi borde även använda oss mer av guidade turer då det är ett relativt enkelt sätt att sprida information och ge kompletterande information. Med bra marknadsföring och en fast hyllplacering skulle det kunna bli en bra översikt över biblioteket.

Arbete med GPS-verktyg och bibliotek är också väldigt intressant. Bibliotek skulle kunna använda sig av geotagging, exempelvis som tipspromenader eller annat. Ipad lånas ut bland annat på Garaget, ett stadsdelsbibliotek i Malmö, inom bibliotekets väggar. Flera skolor talar om att köpa in Ipads till skolan istället för datorer och varför då inte köpa in ett par Ipads till biblioteken. De är små, lätthanterliga och populära. Ifall bibliotek skulle ha Ipads istället för datorer skulle det spara plats och vara mer flexibelt. Det finns applikationer som bidrar med ordbehandlingsprogram, kalkylbladsprogram och presentationsprogram vilket minskar skillnaden mellan en dator och en Ipad.

En annan idé är att ha en visuell skärm på bibliotek som visar bokomslag, som en virtuell bokhylla. Bibliotek skulle kunna marknadsföra nya böcker eller böcker efter ett visst tema. Det finns flera applikationer och bibliotekskataloger som bygger på samma idé och skulle kunna appliceras vidare i andra format.

Ida Eriksson, Vaggeryds bibliotek i samarbete med

Lina Birgersson, Eksjö stadsbibliotek och Tobias Carlsson, Gislaveds bibliotek

Länkförteckning

Inledning

<http://mashable.com/2011/04/18/qr-code-design-tips/>

http://www.nordicom.gu.se/?portal=mr&main=info_publ2.php&ex=323

<http://kondensator.se/mobila-strategier/>

<http://www.mediavision.se/Templates/News1.aspx?PageID=28894bce-ba1a-414d-8607-c5e055c84821>

<http://www.mediaevolution.se/projekt/omvarldspublikation-en-guide-i-fickformat/nyheter/2011/06/publikation-4-app-app-app-app-app>

Applikationer Internationellt

<http://www.libsuccess.org/index.php?title=M-Libraries>

<http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ers0902/cs/ecs0903.pdf>

<http://vook.com/what-is-a-vook.html>

http://www.stavanger-kulturhus.no/soelvberget/arkiv/mobib_biblioteket_rett_paa_mobilen

<http://infonatives.wordpress.com/2009/04/05/iphone-ntnu-library/>

<http://www.naesbib.dk/Netbiblioteket/Nyheder/Nyhedsmappe/Foraar2011/Smartphone.aspx>

<http://m.aakb.dk/om-siden.aspx>

<http://ismobil.hio.no/mobil.htm>

<http://digital.deichman.no/blog/2011/01/03/biblioteket-i-lomma/>

<http://www.libsuccess.org/index.php?title=M-Libraries>

<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2291/2070>

<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2291/2070>

<http://eprints.rclis.org/handle/10760/12463>

<http://journal.code4lib.org/articles/5014>

http://www.lawrence.edu/library/mobile/#_home

http://www.libsuccess.org/index.php?title=QR_Codes (om QR- koder på bibliotek)

http://en.wikipedia.org/wiki/Data_matrix_%28computer%29

<http://crln.acrl.org/content/71/10/526.full>

Applikationer i Sverige

http://www.axiell.se/c/document_library/get_file?uuid=813bff9-c504-4bc8-85e7-392f9704fa30&groupId=13107

<http://www.widgetbox.com/mobile/app/chalmerslibrary>

<http://eprints.rclis.org/handle/10760/12463>

<http://eprints.rclis.org/handle/10760/12463>

<http://www.norstedts.se/Om-Norstedts/Appar/Megakillen/>

<http://www.norstedts.se/Om-Norstedts/Appar/Megakillen/>

<http://www.ait.gu.se/Personalsidor/biblioteket/>

<http://www.ait.gu.se/Personalsidor/biblioteket/>

<http://www.nsb.norrkoping.se/web/arena1/tjanster/mobil>

<http://www.nsb.norrkoping.se/web/arena1/daisy-app>

<http://katalog.tpb.se/daisyreader.asp>

<http://www.bth.se/bib/start.nsf/sidor/qr-koder-i-biblioteket>

<http://www.bibl.liu.se/aktuellt-pa-biblioteket/1.273866?l=sv>

<http://staffanstorpsbibliotek.blogspot.com/2011/03/kolla-in-bibliotekets-nya-app.html>

<http://www.stadsbiblioteket.nu/biblioteket-i-mobilen/>

http://peterals.wordpress.com/?utm_source=bokbloggarse&utm_medium=referral&utm_campaign=Bokbloggar.se

<http://www.mobil.se/mobile/guider/e-bocker-i-android-sa-gor-du-1.398088.html>

<http://www.kizel.com/?p=9314>

www.bib.miun.se/katalogen/mobil

<http://www.bib.miun.se/soka/artiklar/dbinfo.php?id=201>

<http://www.ub.umu.se/sok/mobilapplikationer>

<http://bibliotek.mora.se/web/arena>

<http://www.nsb.norrkoping.se/web/arena1/tjanster/mobil>

<http://bibliotek.tyreso.se/web/arena/e-tj%C3%A4nster>

<http://www.hoganasbibliotek.se/web/arena/mobilapplikationer;jsessionid=0FAB2B71E340906E656FFAE9F8D0F02E>

<http://m.liu.se>

<http://m.innopac.lib.kth.se>

<http://www.hb.se/wps/portal/mobilapp>

<http://www.biblioteket.stockholm.se/default.asp?id=206105&ptid=>

Mobilt lärande

Ekmark, Kristina: ”Åttor gör egna spelappar”. Datorn i utbildningen nr 3, 2011.
<http://bibliotek.tyreso.se/web/arena/e-tj%C3%A4nster>

<http://webnews.textalk.com/learning-net/horizon-report-2010-forhandsvisning>
<http://webnews.textalk.com/learning-net/horizon-report-2010-forhandsvisning>
<http://www.nmc.org/pdf/2010-Horizon-Report.pdf>

<http://www.libsaccess.org/index.php?title=M-Libraries>

<http://www.slideshare.net/ellyssa/libraries-to-go-mobile-tech-in-libraries-presentation>
<http://www.slideshare.net/ellyssa/libraries-to-go-mobile-tech-in-libraries-presentation>
<http://www.m-learning.org/news/83-tribals-first-facebook-app->

<http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ers0902/cs/ecs0903.pdf>
<http://www.m-learning.org/news/83-tribals-first-facebook-app->
<http://www.nmc.org/pdf/2010-Horizon-Report.pdf>
<http://pod.grul.se/patalomp3.mp3>
<http://pod.grul.se/patalomp3.mp3>
<http://pod.grul.se/patalomp4.mp3>

http://www.readwriteweb.com/archives/google_goggles_coming_soon_to_iphone.php

<http://www.google.com/mobile/goggles/#text>

<http://www.google.com/support/forum/p/Google+Mobile/thread?tid=53fe9fa42c566f36&hl=en>

Rapporter och undersökningar

<http://pod.grul.se/patalomp4.mp3>http://joanganzcooneycenter.org/upload_kits/pockets_of_potential_execsum_1_.pdf

<http://www.koordinaten.se/web/arena/biblioteket-i-mobilen>

www.celainfo.se

<http://www.ungkommunikation.se/pages/Page.aspx?pageId=143&newsId=61>

<http://www.fof.se/tidning/2010/3/forstarkt-verklighet>

<http://www.medieradet.se/Bestall--Ladda-ned/Produkter/Ungas-integritet-pa-natet/>

<http://ctia.org/advocacy/research/index.cfm/AID/11483>

<http://www.mobileyouth.org/>

http://www.slideshare.net/mobileyouth/2010-youth-mobile-statistics?from=ss_embed

http://www.slideshare.net/mobileyouth/2010-youth-trends-report-part1?from=ss_embed

http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2010/10/comScore_Release_First_Comparative_Report_on_Mobile_Usage_in_Japan_United_States_and_Europe

Övrig teknik

<http://www.biblioteksbloggen.se/biblioteksbloggen/2011/04/att-s%C3%B6ka-romaner-via-karta.html>

<http://www.bogatlas.dk/>

<http://geotag.sourceforge.net/>

<http://www.idg.se/2.1085/1.354467/sa-anvander-svenskarna-ipad>

<http://www.daytona.se/insights/ipad-10/>

<http://www.learningtimes.net/acrl/2011/the-librarys-swiss-army-knife-using-smart-phones-for-information-discovery-content-delivery-and-inventory-management/>

<http://www.mobilfunk-faq.info/sv/handy/53584-app-av-british-library-h%C3%B6g-litteratur-f%C3%B6r-ios-och-android-enheter.html>

<http://kib.ki.se/kibmobile>

<http://librarianinblack.net/librarianinblack/2009/12/iphonebooks.html>

<http://www.biblab.no/omoss/>

<http://lsmobil.hio.no/>

<http://www.hio.no/Enheter/Laeringscenteret-AV-IT-Bibliotek/Digitale-tjenester/Arbeidsoppgaver-og-prosjekter/Laeringscenteret-paa-mobilen>

<http://www.hio.no/Enheter/Laeringscenteret-AV-IT-Bibliotek/Digitale-tjenester/Arbeidsoppgaver-og-prosjekter/Laeringscenteret-paa-mobilen>

<http://www.ifla.org/files/hq/papers/ifla76/151-hoivik-en.pdf>

<http://lib.ugent.be/info/en/mobile.shtml>

<http://www.lirg.org.uk/lir/ojs/index.php/lir/article/view/218>

http://www.bokogbibliotek.no/index.php?option=com_content&view=article&id=1456:bibliotekene-og-mobil-20&catid=78:nr-5-2010

<http://www.thedaringlibrarian.com/2011/03/qr-code-quest-library-scavenger-hunt.html>

<http://www.swissarmylibrarian.net/2011/02/08/scanning-library-cards-on-smartphones/>

<http://media.hi.se/kogprog/AppstoreTutor/>

<http://digitalagenda.ning.com/>

<http://about.ning.com/>

<http://kistaidealab.se/>

<http://swepad.se/basta-ipad-apparna-2010/>

Bilaga 1

1. Hur gammal är du?
2. Kön?
 - Kille?
 - Tjej
3. Vilket program går du?
4. Hur mycket tid under en vecka spenderar du ungefärligt till läsning av
 - Böcker? Alternativ 1-5 , 5-10 och 10+ timmar på samtliga delfrågor
 - Dagstidningar?
 - Serietidningar/serieböcker?
 - Studielitteratur?
5. Är du ofta på biblioteket?
 - Varje dag?
 - Någon gång per vecka?
 - Någon gång i månaden?
 - Enstaka gång per termin?
 - Aldrig?
6. Vad skulle få dig att besöka biblioteket oftare?
7. Har du en mobiltelefon?
 - Ja
 - Nej
8. Är det en smartphone tex. Android eller Iphone`?
 - Ja
 - Nej
9. Vad använder du din mobiltelefon till mest? Här kan du välja flera alternativ.
 - Internet
 - SMS och ringa
 - Spel
 - Fotografera
 - Läsa E-böcker
 - Annat
10. Skulle du kunna tänka dig att använda din mobiltelefon för att läsa texter - t.ex. e-böcker, eller t.ex. få boktips eller delta i en bokcirkel? Har du några tankar eller förslag kring detta?