

Självstudiematerial för sökning på Internet - ett BIBSAM-finansierat projekt sommaren 2006 - våren 2007

Slutrapport

Projektmål och deltagare

Den ursprungliga målformuleringen som den formulerades i projektansökan lyder så här:

"Målet är att skapa ett webb-baserat självstudiematerial för Internetsökning som ska kunna utgöra en centraliserad resurs för svenska bibliotek. Materialet ska bestå av ett antal videofilmer i Flash-format som kopplas till webbmiljö med ett pedagogiskt gränssnitt. I projektet ingår även att utreda modeller för uppdatering. Projektet är samtidigt en pilotstudie inför eventuella framtida projekt för utveckling av webbaserade självstudiekurser av detta slag."

Projektledare var Lars Våge vid Mittuniversitetets bibliotek i Sundsvall och övrig deltagande i projektarbetet var Lars Iselid på Medicinska biblioteket vid Umeå Universitet. Projekttiden var 200 timmar per person och tanken var från början att dessa skulle förläggas till mars-dec 2006. Förseningar ledde till att projekttiden utsträcktes till våren 2007. En slutredovisning av projektet skedde vid BIBNÄT-gruppens sammanträde i Stockholm den 21 februari 2007.

Bakgrund

Den direkta orsaken till att projektet kom till var en diskussion vid ett sammanträde för dåvarande BIBSAM:s BIBNÄT-grupp under hösten 2005. Efter att frågan väckts av Lars Våge och diskuterats var gruppen överens om behovet av och nyttan av ett självstudiematerial om internetsökning. Inspirationen till tanken att satsa på att göra instruktionsfilmer för informationssökning på Internet kommer från två håll. Det ena är vårt arbete med webbplatsen Internetbrus som vi hållit på med sedan mars 2001. Vi har ofta under årens lopp i ord beskrivit hur man ska göra olika typer av sökningar i olika sökmotorer. Det kan vara ganska besvärligt och bli långrandigt. Vi har tidigare haft erfarenhet av arbete med screencasting inom våra organisationer. Våge har deltagit i arbetet med utvecklandet av en självstudiekurs för informationssökning på Mittuniversitetet och Iselid har arbetat med instruktionsfilmer på Medicinska biblioteket, Umeå Universitet. Det andra är att arbeta med undervisning inom en biblioteksorganisation med begränsade personella resurser vid lärosäten med flera campus och en stor andel distansstudenter. Under sådana omständigheter får man ofta leta efter alternativ till personlig undervisning. Då kan instruktionsfilmer där man spelat in vad som händer på skärmen, s.k. screencasting, vara ett användbart och ibland kanske t.o.m. nödvändigt alternativ.

Utgångspunkter

I det inledande planerandet och diskuterandet oss emellan kom vi fram till tre punkter som vi tyckte var särskilt viktigt att beakta under projektets gång.

1. Att filmerna utformades med en pedagogisk tanke och form samt var korta och

koncisa. Varje film skulle beskriva en speciell situation eller typ av sökning. Utgångspunkten var att filmerna inte fick vara särskilt långa tidsmässigt eftersom vår erfarenhet var att de tänkta användarna hade svårt med längre filmer. Det är svårt i dagens mediasamhälle att hålla uppmärksamheten mer än ett par minuter. Vi undvek därför från början att tänka i större och ambitiösare upplägg som en hel kurs bestående av flera integrerade och sammanhörande moment. Vår bedömning var att få skulle ha motivationen att ta sig igenom ett sådant material. Istället skulle filmerna vara självständiga och kunna fungera var för sig.

2. Att det skulle vara lätt att uppdatera filmerna. Det här var ett problem som vi hade stött på tidigare och som vi funderade över hur man skulle kunna göra något åt. Så länge en film befinner sig i projektstadiet sparas den i form av ett antal projektfiler som är olika beroende på vilket screencasting-program man använder. När man är klar med en film produceras eller renderas den som det heter i ett format som är lämpligt för användande på webben eller i en lärplattform. De här formaten tillåter inte att man redigerar innehållet som därför i de här versionerna är fixt. Frågan vi var intresserad av var om man kunde sprida versioner av filmerna i råformat eller projektfilsformat så att de som så önskade eller vi själva senare skulle kunna redigera om dem.

3. Att det var viktigt att placera filmerna i en kontext där de skulle upptäckas av de tänkta användarna. Det är inte ovanligt att man ser ambitiösa och bra läroobjekt i form av instruktionsfilmer begravda på någon webbplats bakgård. Att hitta fram på webben kan vara en svår uppgift och den som vill ha sina användares uppmärksamhet måste fundera noga vid val av länktexter och placering av länkar. Därför tänkte vi att den rätta kontexten är A och O för att våra instruktionsfilmer skulle kunna upptäckas och användas.

Några andra saker vi var överens om på detta tidiga stadium var:

Att det var grannlaga med instruktioner till föränderliga produkter

Att det skulle vara svårt att skapa en meningsfull PDF-version av ett interaktivt material

Att navigeringsfunktionerna framåt och bakåt i filmerna skulle vara lättåtkomliga

Att man skulle kunna använda FAQ-liknande frågerubriker och länktexter

Att filmerna skulle göras med bild och ljud men kunna användas utan ljudet

Efter att ha kommit överens om dessa utgångspunkter för projektarbetet började vi med att försöka hitta exempel på tidigare ansatser för att få inspiration och ledtrådar om hur man skulle kunna göra detta på ett bra sätt.

Förstudier

Vi bestämde oss för att dels titta på instruktionsfilmer om sökning lite mer generellt, dels titta på handledningar för just informationssökning på Internet oavsett om de var i form av instruktionsfilm eller inte. Att hitta färdiga instruktionsfilmer för just informationssökning på Internet i något större antal räknade vi nämligen inte med. Det visade sig också att vi knappt kunde hitta en enda trots idogt sökande. Vi samlade information om det vi hittade av olika sökhandledningar och interaktiva guider i en wiki som vi lade upp på en privat del av vår gemensamma webbplats Internetbrus.

De sökhandledningar för internetsökning som vi hittade granskade vi ur två aspekter. Dels studerade vi vilken form som användes, dels försökte vi extrahera ofta förekommande och, som vi såg det, intressanta frågeställningar. Tanken med det sistnämnda var att försöka identifiera ofta förekommande frågeställningar som kunde vara lämpliga att göra instruktionsfilmer om. Vi samlade också information om detta i en särskild avdelning av vår wiki.

Interaktiva handledningar av intresse som inte handlade om internetsökning samlade vi i en annan del av vår wiki. Bland dessa fanns t.ex. de utmärkta instruktionsfilmer som finns för den medicinska databasen PubMed och Googles e-posttjänst Gmail. I övrigt var det mest filmer gjorda vid amerikanska universitetsbibliotek men även ett par australienska. Det enda egentliga bra exempel på instruktionsfilmer för någon aspekt av internetsökning hittade vi hos bloggsöktjänsten Technorati och webbplatsen för University of Technology Sydney Library.

För att återgå till sökhandledningarna som inte var interaktiva eller i filmform urskiljde vi ett antal olika utformningar. Den första gruppen var de som helt enkelt bestod av en webbsida. De kunde vara av mycket varierande längd, alltifrån en skärmsida till mycket långa sidor. Bland de ensidiga handledningarna fanns "Choose the Best Search for Your Information Need" som är en del av webbplatsen Noodle Tools. Denna är ett lyckat exempel på den enkla formen med en sida även om samma innehåll också finns i en quiz-liknande interaktiv version. Mängden inlänkar till den här sidan i t.ex. bokmärke-tjänsten Delicious visar att den har blivit mycket uppskattad. I denna är utgångspunkten ett antal påståenden av typen "Jag behöver hitta ..."

En annan tutorial som många länkar till är Berkeleyuniversitetets Finding Information on the Internet. Denna är indelad i flera sidor och följer en progression. Ur pedagogisk synvinkel erbjuder den inget speciellt men den är ändå en av de sidor som handlar om det här som har flest inlänkar. Det finns några fler handledningar som är uppdelade på 5-10 separata sidor som vi tittade på, t.ex. Pandia Goalgetter, net.TUTOR, VIKO Bruke Internett och How Internet Search Engines Work. På svenska finns en avdelning inom Stora sökguiden som också är uppdelad i delar med olika mycket text i varje. Bland de mer besynnerliga handledningarna vi hittade märktes Web-searching lore som med kvasi-religiösa övertoner lovar att "the correct use of this site will give you remarkable power". Denna innehåller stora mängder text liksom The Spire Project/Information Research som sägs vara skriven av "the father of internet search theory". Utan att vilja avfärda de senare helt skulle vi vilja säga att deras ansats utgjorde en diametral motsats till vad vi hade för ögonen.

Slutligen skall nämnas de sidor som innehöll ett mindre antal tips eller råd på en enda sida. Den här idén är i all sin enkelhet inte att förakta. Om layouten är lättöverskådlig och tipsen har en lättförståelig förankring i praktiska söksituationer kan de vara nog så effektiva.

Förutsatser och förutsättningar

Genom wikin och per telefon och e-post arbetade vi oss gradvis fram mot en slags mall som vi skulle använda när vi arbetade med den programvara för screencasting som vi valt, Camtasia. Att komma fram till ett arbetsflöde som fungerade var en annan problemställning som vi måste fundera över. För att börja med mallen måste

den vara i harmoni med våra utgångspunkter och vara vägledad av dessa. Vi hade från början haft avsikten att i någon mån samordna oss med och diskutera utformningen med företrädare för projektet *"Samsök: handlingsbarhet, behovsriktad användarstudie och tutorial"*. *P.g.a. problem med att få in enkätsvar blev det projektet emellertid så försenat att vi inte hade möjlighet att göra detta. Här följer vad vi kom fram till vad gäller mallen och utformningen av själva filmerna:*

- Vi ska utgå från en specifik produkt (söktjänst) och/eller sök teknik (länksökning), inte utgå ifrån en mer ambitiöst upplagd sökstrategi. Element av sökstrategitänkande byggs in i filmerna men får inte uppta mer än högst 25%. Skälet till detta var att ett strategiskt tänkande knappast går att gå igenom och exemplifiera på den korta tidslängd som vi tänkte oss för filmerna.
- Användaren ska alltid ha tillgång till en tidslinje så att det går att starta, stoppa och spola på egen hand. Tanken med detta var att användaren skulle känna att han/hon hade kontrollen och att det var lätt att gå tillbaka och ta om ett avsnitt om det behövdes.
- Lagom tidslängd för filmerna skulle vara 2-3 minuter, eventuellt kortare men maximalt 5 minuter. Som nämnts ovan var vi mycket tveksamma till att det skulle gå att hålla användarnas uppmärksamhet under längre tidsrymder än så.
- Filmerna skulle uppta ett fönster på ungefär 800x600 pixlar, möjligen något större. De flesta datorskärmar som är inköpta de tre senaste åren har en betydligt bättre upplösning, men man bör tänka på att alla skulle kunna se filmerna. Dessutom upptas en del av ytan i en webbläsare av olika menyrader, statusrad och ev. toolbars vilket minskar den effektiva fönsterytan. Vidare behövdes utrymme för tidslinjen.
- Ljudet får inte ha för låg kvalitet så att det blir störande eller låter burkigt. Vi kom överens om att samplingsfrekvensen 22050 kHz var lämplig. Den närmast lägre 11 025 kHz är kanske vanligare till sådana här projekt men ett dåligt ljud kan bidra till trötthet och att användarna inte ser en film till slut. Viktigt är också att tänka på att försöka använda verktyget för att göra fade in och fade out. Ljudliga knäppar i början och slutet eller ännu värre i mitten av en film vid gränser mellan inspelningar sätter ner helhetsintrycket.
- Vi måste också tänka på det som alla som talar in ska göra som t.ex. att inte göra för ljudliga s och p-ljud. Däremot tyckte vi inte att omsorgen av ljudkvaliteten skulle betyda att vi skulle behöva spela in ljudspåren i en inspelningsstudio. Detta menade vi skulle innebära att det tog onödigt lång tid att producera filmerna. Istället var tanken att filmerna producerades vid den vanliga arbetsdatorn och att den ljudkvalitet som gick att uppnå där var god nog om man bara var lite förnuftig och flyttade bort störande biljudskällor och inte hamrade på tangentbordet.
- Det som talades in skulle också vara synligt i textrutor (eng. call-outs) i filmerna. Några riktmärken som vi skulle försöka hålla oss till var följande. Max 100 tecken per textruta (inkl. blanksteg), medan 80 är lagom. Tid för visning skulle kunna vara 10-15 sekunder per 100 tecken. Textrutorna skulle innehålla högst 3 rader. Fler än så innebar att texten blev mindre och att det såg jobbigt ut att läsa. Texten skulle vara 12 punkters Arial eftersom detta är ett neutralt och lättläst typsnitt på skärmen. Vi

kom också överens om att använda gult som bakgrundsfärg till den svarta texten. Vi upplevde att detta blev ganska tydligt mot t.ex. vit bakgrund som finns i många sökmotorers gränssnitt.

- Det var bäst att ha ett manuskript att läsa ifrån när man talade in ljudet. Detta för att inte komma av sig och tveka och förlora tempo. På så sätt skulle man också kunna öva sig i förhand genom att läsa upp manuskriptet. Att sedan försöka få med allt i textrutorna var inget självändamål. Att reducera texten med 10-20% skulle kunna vara bra. Att säga något extra ord eller t.om. någon gång en extra mening skulle inte göra något såvida inte just detta var betydelsebärande och viktigt för förståelsen förstås. En annan viktig aspekt var ett personligt tilltal och en naturlig satsmelodi. Rösterna skulle inte låta för formell eller stel och vi skulle hellre säga "du" än "man" där det passade.

- Som en inledning och som avslutning skulle vi använda s.k. title clips. Detta var helt enkelt stillbildssidor med text. Vår tanke var att i början av filmen skulle det stå titel på filmen, tidsåtgången för att se den och datumet för produktionen. På så sätt skulle den som var rädd för en allt för lång film bli lugnad och den som vara orolig för hur aktuell informationen var likaså. Att avsluta med en textsida var också bra för att markera slutet på framställningen. Här skulle stå vem som stod bakom filmen dvs. de som arbetade med projektet och vilka organisationer de tillhörde. Likaså skulle en text finnas som angav inom ramen för vilket projekt filmen producerats och finansierats. Texterna utformades med 24 och 18 punkters Arial med vit bakgrundsfärg. Tidsåtgång för visningen av texten i början och slutet skulle kunna vara 5 sekunder vardera.

- Utforma titlarna på filmerna som frågor och tänk i det sammanget på att de ska kunna fungera som länktexter att klicka på i olika gränssnitt/kontexter.

- Ett förtydligande element som fanns inbyggt i Camtasia var att använda en s.k. highlighting av markören. Detta innebar att det fanns en gul ring runt markören som medförde att denna syntes väldigt tydligt. Vi bestämde oss för att det här skulle kunna vara ett bra grepp. Samtidigt märkte vi snart att detta innebar att vi måste vara mer precisa i musrörelserna än vad vi brukade vara. Inget onödigt flaxande eller scrollande i distraktion alltså. Musen rörs bara när det behövs och ska följa en rak och tydlig väg mot målet. På så sätt skulle det kunna fungera som en förstärkande och förtydligande komponent i den visuella pedagogik som vi försökte oss på.

- Ett annat verktyg för att förtydliga som finns i Camtasia är Zoom'n'Pan. Med detta kan man zooma in ett visst område för en viss tid. Därefter kan man återgå till den ursprungliga bilden. Vi bedömde att vi kunde ha god nytta av den här funktionen. Speciellt användbart kunde det vara för att visa det som stod i liten text på skärmen. Ett typexempel är menyval i rullgardinsmenyer. Ibland behöver man fälla ner en sådan meny för att aktivera olika sökfunktioner eller göra begränsningar i en söktjänst. Vi kom fram till att vi skulle använda den här funktionen om än med måtta. För mycket zoomande in och ut skulle förmodligen bli tröttsamt för ögat. Men använt en eller ett par gånger per film skulle det kunna vara ett bra sätt att låta det hända något visuellt som gjorde det mindre enformigt och samtidigt fyllde en pedagogisk uppgift.

- Vår huvudtanke var att självstudiematerialet skulle vara modulariserat och varje film

skulle kunna stå för sig som ett självständigt läroobjekt. Sekundärt funderade vi på möjligheten att sammanföra flera av filmerna till en enhet med verktyget Camtasia Theater. Då skulle vi få en vänsterställd meny där man kunde välja enstaka filmer eller spela upp hela materialet. Menyn skulle då vara en innehållsförteckning där användaren fritt kunde välja det avsnitt som verkade vara av intresse. Därför skulle vi heller inte göra så att den första filmen i materialet startade automatiskt vid laddning av Flash-filen vilket annars var normalt (pause at start). Den här idén var något som vi inte direkt genomförde på det sätt vi avsett. En nackdel var att filmen blev så utsträckt horisontellt och att vi trodde att det mer omfattande upplägget skulle verka avskräckande. Inte desto mindre kan den här modellen naturligtvis fungera bra om man vill göra ett mer ambitiöst och sammanhängande material bestående av ett antal läroobjekt i form av Flash-filmer.

- Vi hade övervägt att använda s.k. Quiz-frågor för att förstärka inläringen. På så sätt kunde man stoppa flödet tills användaren svarat "rätt". Vi kom fram till att det här inte passade så bra till våra relativt korta filmer som behandlade enstaka problemställningar snarare än utarbetade sökstrategier med flera steg och/eller komponenter. Quiz-moment kan uppfattas som ett hinder i vägen av somliga medan andra tycker de kan vara roliga. De aktiverar i alla fall användaren och det kan behövas i längre filmer än de vi siktade på att göra.

- En annan "finess" i Camtasia som vi valde bort var att spela in bilden av den som pratar med hjälp av webbkamera. På så sätt hade vi kunnat lägga en liten film i filmen där man ser den som pratar. Det kändes som att detta inte skulle fylla någon direkt pedagogisk funktion, tvärtom skulle det ta uppmärksamhet från vad själva filmen handlade om. Av samma skäl brydde vi oss inte om de mängder av övergångseffekter (eng. transitions) som man kan lägga in mellan olika delar i filmerna.

Genomförandet av projektet

Som nämnts så uteblev samordningen med projektet rörande SAMSÖK som skedde vid Högskolan i Jönköping. Vi arbetade också själva mycket på egen hand även om vi höll kontakten fortlöpande via främst e-post, telefon och genom wikin. Egentligen hade vi tänkt att Skype skulle vara det allra bästa verktyget för kommunikation i projektet men det visade sig att det blev problem för en av oss som påverkade hela datorn så det blev inte av att vi använde Skype. Ett särskilt problem var att kunna avskärma sig tillräckligt på arbetsplatsen. Båda projektdeltagarna har en lång tid bakom sig på sina respektive arbetsplatser och är insyltade i många delar av verksamheten. Detta ledde till att vi fick vidta åtgärder för att isolera oss i någon mån på arbetsplatsen genom stängda dörrar, neddragna gardiner, avstängd telefon osv. för att kunna genomföra i synnerhet ljudinspelningarna. På det sättet hade det förstås varit bättre att jobba i en ljudstudio men det var ett val vi hade gjort att vi inte skulle jobba på det sättet.

Själva screencast-inspelningen gick jämförelsevis lätt att genomföra rent tekniskt. Det är relativt enkelt och pedagogiskt upplagt i Camtasia om man har någon datorvana. En viktig vilsituation som man ställs inför är att definiera vilken skärmyta man skall spela in. Antingen kan man välja ett fönster eller rita upp en yta själv. Det besvärliga är att hitta ett storleksläge där allt väsentligt kommer med i bild. Webbssidor beter sig ju mycket olika när man förminskar respektive utökar fönsterstorleken. Det var viktigt

att inte använda ett alltför stort fönster så att filmens yta blev att för stor. Visserligen kan man kompensera för detta vid själva skapandet av Flash-filmen men det skulle innebära en kvalitetsförlust i grafiken.

En annan fråga är om element som menyer, adressfält och knappen man scroller med ska vara med i bild? I vissa fall kan detta vara bra medan i andra kan de vara överflödiga. Det kan också vara bra att vid själva inspelningen fundera över var textrutorna skall kunna få plats. Den bör naturligtvis kunna läggas ut utan att dölja viktiga delar av gränssnittet. Särskilt vid inzoomning måste man tänka på att det finns plats för textrutorna. I det sistnämnda fallet kan man dock experimentera med och anpassa den valda skärmytan i efterhand.

Mycket av det som var tidsödande i arbetet med screen-castingen hade att göra med synkronisering av de olika delarna. För att få flyt och rytm måste ljud, bild, textrutor, zoomningar och annat understödja varandra och i möjligaste mån förstärka varandra. När man arbetar i Camtasia har man en tidslinje längs vilken man kan placera ut olika objekt som videoinspelning av skärmen, ljudspår, textrutors uppdykande och försvinnande liksom inzoomning och utzoomning. Det är också med tidslinjen man kan göra smidiga övergångar mellan olika ljudavsnitt med hjälp av fade-in och fade-out. En film kan bestå av flera kortare videoinspelningar med egna ljudavsnitt eller så talar man in ett fortlöpande ljudspår till alla filmsnuttarna i efterhand.

Problem med synkronisering kan uppstå vid flera olika situationer. Det bästa vore naturligtvis om man vore så säker att man visste precis vad man skulle göra och säga hela tiden och dessutom kunde göra detta på ett avslappnat och obesvärat sätt. Tyvärr är detta något som tar tid att lära sig och projekttiden tillät heller inte mängder av "repetitioner" innan "tagningarna". Därför blev det också ofta så att vi blev tvungna att tala in ljudet en andra eller tredje gång för att få det någorlunda bra. Det är då som det t.ex. kan uppstå problem med att få musrörelser på skärmen att vara synkroniserade med hur långt man hunnit i talet. Att synkronisera uppdykandet och försvinnandet av textrutor med det som sägs i talet är inte alls lika besvärligt att få till i ett senare skede.

När det gäller just musrörelserna känns det som att de helst ska "annonseras" i talet innan de utförs. Att man sedan fortsätter att prata under den tidigare annonserade musrörelsen är acceptabelt men då ska det vara relaterat till vad man vill göra med musrörelsen. Genom att vi använde en muspekare med en gul cirkel runt kunde vi också visa saker på skärmen genom att "stryka över" dem med muspekaren. I vissa fall kunde man dra en cirkel med muspekaren runt ett område som man ville fästa uppmärksamheten på.

När man tyckte att alla element var på plats och att man hade en passabel produkt i råformat kom så momentet att rendera dem till ett filformat som passade för spridning. Innan detta bör man titta och lyssna igenom filmerna i projektfilsformatet en eller två gånger för att vara säker på att man inte missat någon detalj. Det är för att när projektet renderats t.ex. till en Flash-fil kan denna inte redigeras i efterhand i någon större utsträckning. Då får man istället gå in i projektfilerna igen och redigera där för att sedan åter rendera resultatet.

I målbeskrivningen av projektet var det klart från start att det var Flash-filer vi ville

producera. Detta berodde på att det är ett av de allra vanligaste multimediala formaten och passar särskilt bra för visning på webben. Veldig många Internet-användare har sedan länge installerat en plugin till sin webbläsare för att kunna se Flash-filer. Det är heller inte någon särskilt komplicerad process att lägga till denna funktionalitet till sin webbläsare. När det gäller Flash-filer finns det faktiskt huvudvarianter, swf- och flv-filer, varav vi valde swf-varianten. Flv-formatet passar vad vi förstått bättre för längre filmer medan swf-formatet ofta föredras för kortare snuttar. Våra filmer kanske kan sägas vara lite mitt emellan i tidsåtgång men vi valde till slut swf-formatet som också rekommenderades av programmet.

Att lägga en fil på webben är en sak, att lägga den i en lärplattform en annan även om denna i sig är tillgänglig i ett webbgränssnitt. Därför kan man också överväga andra format som fungerar bra på både på webben och som en fil som man laddar ner till sin hårddisk. Streamade Flash-filer lämpar sig inte för att ladda ner även om det är möjligt med specialprogram, tålmod och datorvana. Populära format som kan användas om man vill att användaren ska kunna ladda ner filen och se på den senare finns det flera andra. Det mest plattformsoberoende är kanske MPEG-1 och MPEG-2 (oftast med filändelsen .mpg) medan varianterna av MPEG-4 ofta är hårdare knutna till specifika operativsystemsmiljöer. Därför fungerar oftast WMV och AVI bäst på PC medan QuickTime hanteras naturligast av Mac.

Modeller för uppdatering

En av förutsatserna i projektets målbeskrivning var att fundera över modeller för uppdatering av ett sådant här självstudiematerial. En av grundtankarna hos oss var i samband med detta att filerna skulle göras tillgängliga fritt för de bibliotek som önskade använda dem på sin egen webbplats. På samma sätt var vår tanke att själva projektfilerna skulle kunna distribueras så att filmerna om möjligt skulle kunna hållas uppdaterade utan att vi själva måste göra uppdateringen.

Så här i efterhand kan man säga att bilden i någon mån förändrats. Inte så att vår avsikt förändrats men vi inser att det ändå krävs både en tillgång till själva programmet Camtasia och en förtrogenhet med det för att man ska kunna göra något med projektfilerna. Inte desto mindre är det klart att om dessa förutsättningar är uppfyllda och det endast är mindre ändringar som behöver göras kan det fungera. Då emellertid ljud, bild och text är så pass synkroniserade är det naturligtvis svårt att ändra endera i ett visst parti utan att man gör om hela det avsnitt längs tidslinjen som behöver uppdateras.

Tillgängliggörande av filmerna

Som nämnts ovan är det vår önskan att de Flash-filmer som blivit resultatet av projektarbetet sprids så mycket det går. Inte för att vi menar att de är i sig enastående lyckade utan för att vi tror på principen att dela på resurser mellan de svenska biblioteken. Det är inte på många sådana arbetsplatser som det finns tid för biblioteksanställda att utveckla instruktionsfilmer på detta sätt. Därför tror vi att om biblioteken delar på läroobjekt i form av t.ex. filmer så kan mer bli gjort och tillgängligt för användarna. Under projektiden har ett annat projekt initierats, Sökguiden 2.0, som bygger på liknande tankar men med en utarbetad och välorganiserad form. Vi ser gärna att våra filmer sprids inom ramen för även detta initiativ.

Tanken är annars att filmerna kan lagras på KB/Avdelningen för nationell samverkans webbplats i anslutning till redovisningen av projektet. Där skulle de då kunna sägas utgöra en centraliserad resurs som det skrivs i målformuleringen för projektet. Där kan då också finnas en text om att det är fritt fram för biblioteken att ladda ner filerna om man vill använda dem på sitt eget biblioteks webbplats. Vi har under arbetets gång lagrat filmerna dels på våra arbetsdatorer, dels på en icke-publik del av vår egen webbplats Internetbrus och delvis på våra arbetsplatsers webbsidor.

Flash-filmerna består inte av en enda swf-fil utan av ytterligare ett par filer per film. Därför får man tänka sig att varje film sprids som ett zip-arkiv med alla nödvändiga filer. Dessa filer ska sedan packas upp och läggas i samma katalog på webbservern som man ska använda. Länken görs sedan inte till själva swf-filen utan till html-filen som har samma förnamn. Exempelvis om filmen heter cached.swf ska man länka till cached.html som finns i samma zip-arkiv som cached.swf.

När det gäller spridande av projektfilerna är dessa alltså i helt andra format. Camtasia har en funktion för att packa ihop projektfilerna i ett eget zip-arkiv. Detta innehåller då inte den färdiga filmen utan alla filer som behövs för att rendera projektet som t.ex. en Flash-fil. Zip-arkivet med projektfiler innehåller videoinspelningarna av skärmen i form av en eller flera filer med filtillägget camrec och en fil med metainformation om projektet med filtillägget camproj. Utöver dessa finns det vanligen ljudfiler av wav-format, bildfiler och xml-filer. Alla behövs för projektet och ska dekomprimeras till samma katalog. Camtasia har också en funktion för att importera ett arkiv med projektfiler som skapats av programmet självt. Ingen av dessa filer ska hur som helst sedan användas på själva webbplatsen där den färdiga filmen ska finnas.

Framtida alternativ

Ett framtida alternativ till lagring på KB kan vara att starta en särskild webbplats (med en lämplig webbadress) där den typen av filmer som vi producerat kan lagras. Naturligtvis måste man undersöka intentionerna med ett initiativ som Sökguiden och hur det kommer att se ut eftersom det inte finns någon mening att bygga två parallella liknande sökguider för lärobjekt. På denna webbplats skulle man kunna ämneskategorisera olika filmer och även länka till andra filmer än de som produceras inom biblioteken, även i andra format och lämpligtvis också mer av typen videopodcast som det börjar finnas mer och mer av.

Ansvar för att hålla liv i en sådan webbplats dvs. att skapa och uppdatera egna filmer, publicera och organisera de på webbplatsen och länka till andra bra filmer skulle kunna ligga på intresserade personer från olika samarbetande bibliotek.

Maximera användningen av filmerna

En av våra utgångspunkter var att det var avgörande att placera filmerna i en kontext där de skulle upptäckas av de tänkta användarna. Hur uppnår man egentligen detta? Generellt sett kan man väl säga att det är betydligt svårare än man tror. En start är naturligtvis att det inte ska vara mer än 2-3 klick från en webbplats ingångssida till länkarna man vill ska upptäckas. Sedan är rubriksättning i form av länktexter något som man inte nog kan trycka på betydelsen av. De flesta scannar webbsidor med blicken på ett halvmedvetet sätt och hjärnan reagerar när den ser länkar med texter

som väcker intresse. Därför ska man naturligtvis sky länktexter av typen "Klicka här" som pesten.

Vi har utformat titlarna på våra filmer som frågor till användaren med den underliggande tanken att dessa frågor också skulle kunna användas som länktexter. Vi tror att det personliga tilltalet i frågan och att frågan säger vad filmen handlar om kan göra länken lockande att klicka på och att den upptäcks när folk scannar sidor. T.ex. Vill du veta hur man söker...?

Återstår då var man ska placera dessa länktexter i form av frågor. Förutom att det inte ska vara mer än ett par klick bort från hemsidan så skall webbsidan, eller webbsidorna där länkarna ligger, ha ett ämne som filmerna kan anknyta till. Om man har en webbsida med länkar till olika söktjänster eller en webbsida som beskriver sökfunktioner i söktjänster passar det bra att lägga filmlänkarna på sådana sidor. Det är också bra att ha en särskild webbsida med filmlänkarna samlade men det är nog ändå troligare att de blir upptäckta på annat håll. Man bör fundera över om det finns webbsidor med texter eller länkar som inte primärt rör söktjänster på Internet men där det skulle kunna passa med någon film för att den kan ge något i just det här sammanhanget. Det kan kanske vara bra att på det sättet aktivt försöka hitta kontexter på webbplatsen där filmlänkar skulle kunna fungera.

Vi tycker heller inte det är fel att länka till samma resurs från flera ställen på samma webbplats om man skulle vilja. Användarna tänker så olika och tittar på olika saker på webbsidor.

Vi tror också på att kunna integrera dessa länktexter i bibliotekesresursernas olika gränssnitt vilket kan lösas på lite olika sätt rent tekniskt/praktiskt. Om användarna använder webbläsaren Mozilla Firefox kan man t.ex. uppmana dem att installera bibliotekets Add-on/Tillägg. Detta tillägg kan sedan fungera ungefär som tillägget CustomizeGoogle. Det innebär att man "går in i andra gränssnitt" som Google och lägger till länktexter till filmer som förklarar t.ex. hur man söker i Google eller andra resurser. Provar någon att använda link:-syntaxen i Google kan en länktext till en film som förklarar hur man kan söka bättre med inlänkssökning i Yahoo Site Explorer dyka upp. Ett annat alternativ är att man genom olika andra gränssnitt som man betalar för genom olika API-lösningar kan få liknande funktionalitet som den ovan nämnda.

Avslutning

Slutligen kan man fråga sig om vi uppfyller målformuleringen om att projektet skulle utgöra en pilotstudie inför eventuella framtida projekt av liknande karaktär. Vi hoppas i alla fall det. Genom att titta på filmerna och läsa denna rapport kan de som är intresserade av att i projektform producera liknande filmer få tips och råd. Projektledaren Lars Våge har också redan vid en av Svensk Förening för Informationsspecialister anordnad Pedagogisk Inspirationsdag den 14 mars 2007 föreläst om projektet och delgivit erfarenheter samt deltagit i gruppdiskussioner om instruktionsfilmer som pedagogisk möjlighet. Han kommer också att föreläsa och berätta om projektet och om att arbeta med screencasting för personal vid Stockholms Stadsbibliotek den 18 april.

Länkar

Här följer länkar till några material vi tittat på under förstudierna till och under projektet och som omnämnts i texten av denna rapport.

PubMed Online Training QuickTours (skapade av National Library of Medicine)
<http://www.nlm.nih.gov/bsd/disted/pubmed.html#qt>

Technorati Screencast 2006-07-24 (skapad av Technorati.com)
<http://www.sifry.com/alerts/videos/technoratiscreencast2006072401.mov>

Gmail Tour (skapad av Google.com)
<http://www.google.com/mail/help/tour/start.html>

Internet Skills (skapad av University of Technology Sydney Library)
http://www.lib.uts.edu.au/information/online_tutorials/internet_skills

Choose the Best Search for Your Information Need (skapad av NoodleTools, Inc)
<http://www.noodletools.com/debbie/literacies/information/5locate/adviceengine.html>
Interaktiv version: <http://www.noodletools.com/noodlequest/>

Finding Information on the Internet: A Tutorial (skapad av University of California Berkeley Library)
<http://www.lib.berkeley.edu/TeachingLib/Guides/Internet/FindInfo.html>

The Pandia Goalgetter: a short and easy Internet search tutorial (skapad av Per och Susanne Koch, Pandia.com)
<http://www.pandia.com/goalgetter/>

net.TUTOR (skapad av Ohio State University Libraries)
<http://gateway.lib.ohio-state.edu/tutor/>

How Internet Search Engines Works (en del av Howstuffworks.com)
<http://computer.howstuffworks.com/search-engine.htm>

VIKO - Veien till informasjonskompetanse (skapad av Universitetsbiblioteket i Trondheim)
<http://www.ub.ntnu.no/viko/start.php>

Stora Sökguiden (skapad av Blekinge Tekniska Högskolas bibliotek)
<http://www.sokguiden.se/>

Fravia's web searching lore (oklart vem som står bakom webbplatsen)
<http://www.fravia.com/>

The Spire Project: better ways to find information (skapad av David Novak)
<http://spireproject.com/>

Följande länkar är inte nämnda i texten men är av intresse:

Bare bones 101: a basic tutorial on searching the web (skapad av University of South Carolina Beaufort Library)

<http://www.sc.edu/beaufort/library/pages/bones/bones.shtml>

Navigating the Sea of Information: an online information literacy tutorial (skapad av University Library, California State University, Los Angeles)

<http://www.calstatela.edu/library/tutorial/new/>

Web Search Guide: Research - Web Searching (skapad av Gwen Harris) -

<http://www.websearchguide.ca/tutorials/tocfram.htm>

Lars Våge & Lars Iselid

2007-04-05