



Foto: © WINOB

Aan Tafel!

Multitouchtechnologie in de West-Vlaamse bibliotheken

Sylvie Feraut, WINOB

De Surface Multitouch Tafel van Microsoft is een staaltje innovatieve technologie en hét product om digitale informatie, beeld- en geluidsmateriaal toegankelijk te maken voor het publiek. Ideaal voor de openbare bibliotheek, dus ging het West-Vlaams InformatieNetwerk van Openbare Bibliotheken (WINOB) ermee aan de slag. De doelstelling was kennismaking met nieuwe technologie, zowel voor bibliotheekbezoeker als -medewerker.

De Surface Multitouch Tafel is een computer die geïntegreerd is in een tafel, waarbij het tafelblad de interface is. Het idee achter de Surface is dat er op natuurlijke manier met gebruikers gecommuniceerd kan worden. Meerdere mensen kunnen tegelijk gebruik maken van de Surface door de multitouch- en multi-userprincipes. De software ondersteunt dat gebruikers van alle kanten van de tafel de toepassingen kunnen bedienen. Het is ook daarom dat er werd gekozen voor een horizontale standaardopstelling in de vorm van een tafel.

De Surface kan ook interacteren met objecten. Dat kan dankzij vormherkenning of communicatie via tags (vergelijkbaar met de gekende barcodes). Er ontstaat dus als het ware een mix tussen een virtuele en fysieke wereld.

SURFACE EN BIBLIOTHEEK

Deze Surface is een nieuw product dat aansluit op een aantal uitdagingen van de bibliotheken in de 21ste eeuw. Het

zorgt voor integratie van nieuwe technologieën binnen openbare bibliotheken en draagt bij aan de openbare bibliotheek als platform voor kennismaking met technologie en verspreider van mediawijsheid. Bibliotheken zijn van oudsher 'content'-aanbieders maar kunnen hun rol verbreden door ook mediatrainers te worden. Er moet dan ook voor gezorgd worden dat de inhoud op het medium wordt afgestemd. Daarom is het product heel geschikt om bepaalde onderdelen van de collectie in de kijker te zetten en aan te vullen met audiovisuele elementen. Ook kan de Surface ingezet worden als een interactieve billboard ter kennismaking met het ruime culturele aanbod waar de bibliotheek onderdeel van vormt. Zo vertelt de Surface niet alleen het verhaal over de collectie van de bibliotheek, maar kan ze ook de link leggen met andere culturele actoren extra muros.

AAN TAFEL, DE APPLICATIE

De Surface reageert op natuurlijke handbewegingen, fysieke voorwerpen,

mobiele telefoons, identificatiekaarten en creditcards. De voorgaande opsomming is zeker niet volledig; de Surface kan verrassend veel en beschikt over tal van nieuwe snuffjes. Maar hoe leuk en vernieuwend deze multitouchtechnologie dan wel mag zijn, zonder gepaste inhoud verliest die technologie al gauw haar overonderingseffect en blijft het gewoon een nieuw type hardware.

Gepaste inhoud voorzien is dus de boodschap. Op zich geen gemakkelijke opdracht. We merken op dat iedereen die zelf maar even met de Surface in aanraking komt, onmiddellijk op allerlei verschillende ideeën komt waarvoor deze technologie kan worden ingezet.

Het is ook zo dat de Surface en de applicaties die erop draaien voor heel wat doeleinden ingezet kunnen worden. WINOB koos wijselijk voor een logisch begin, zijnde het ontwikkelen van een applicatie die de allereerste doelstelling 'kennismaking met' vervult. Kennismaking met de nieuwe technologie, de andere gebruikers rond de tafel, de bibliotheekcollectie en de collectie van West-Vlaamse musea. In 2011 zaten enkele West-Vlaamse bibliotheken, musea, Onwijs¹ en WINOB samen rond de tafel en werkten samen de applicatie 'Aan Tafel' uit. In het uiteindelijke resultaat werden voornamelijk de collecties van de West-Vlaamse musea naar voor geschoven en waar mogelijk een link gelegd met de bibliotheek. Die bibliotheekcollectie is momenteel nog te beperkt aanwezig, maar kan in de toekomst worden uitgebreid.

In de praktijk resulteert dat in een applicatie waarbij men kan aanschuiven aan maar liefst acht verschillende tafels (eet-, schrijf-, officier-, café-, werk-, was-, kap- & kerktafel). Met enkele simpele handbewegingen glijdt men zomaar van de ene tafel naar de andere. Op alle tafels liggen voorwerpen. Door ze aan te raken krijgt men specifieke informatie, foto's, filmpjes, weetjes en quizvragen te zien. Om het speels te houden werd elke tafel voorzien van een mini-game. ■■

> Meer info over de Surface Tafel, de plaatsen waar ze te zien is en de applicatie 'Aan Tafel' (filmpje) zijn terug te vinden op www.winob.be

1 Onwijs is gespecialiseerd in het ontwikkelen van educatieve en informatieve multimediale projecten voor scholen, bibliotheken en musea