

SHOUT!

En undersökning av ett socialt medium för ljud



DD143X - Examensarbete inom datalogi, grundnivå

12:e April 2013

Eric Hörberg

mail.Rkey@gmail.com

Abstract

Shout! is the name of an idea for an app on android mobile devices. The app will work as a social media for sound, where you can record sound and share your recordings with others. With the purpose to test this ideas capacity a beta version of this app has been created that can only record audio and send these recordings to a database. This beta version has been used in a usability test with a few test subjects to see what the test subjects chose to record and to check where the app and/or the idea falls short in its current state.

Referat

Shout! är namnet på en idé till en app för Androidmobiler. Appen ska fungera som ett socialt medium för ljud, där man kan spela in ljud och dela sina inspelningar med andra. I syfte att testa idéns kapacitet har en betaversion av appen tillverkats som endast kan spela in ljud och skicka dessa inspelningar till en databas. Denna betaversion har använts i ett användartest med ett mindre antal försökspersoner för att se vad försökspersonerna väljer att spela in samt vart appen och/eller idén i nuläget brister.

*Denna rapport och alla dess bakomliggande arbetsuppgifter har jag,
Eric Hörberg, utfört på egen hand.*

Abstract	2
Referat	2
Inledning	4
Bakgrund	4
Problemet	4
Begränsningar	4
Metod	5
Resultat	6
Motivationsbrist	6
Användbarhet	6
Feedback	6
Filformat	6
Slutsatser och Diskussion	7
Produkten	7
Användartestning	8
Nya användningsområden	8
Intervjuer	8
Anteckningar	8
Nya funktioner	8
Privat/Publikt läge	8
Automatisk inspelning	8
Sammanfattning	9
Källförteckning	10

Inledning

Bakgrund

Möjligheten att kunna interagera över Internet har funnits lika länge som Internet funnits. Medel mer inriktade på just kommunikation mellan flera människor har dock förfinats, och den nuvarande definitionen på ett "social medium" lyder enligt Andreas Kaplan och Michael Haenlein: "a group of Internet-based applications that build on the ideological and technological foundations of Web 2.0, and that allow the creation and exchange of user generated content."¹. Web 2.0 betyder att användarna ska kunna påverka innehållet i tjänsten, de ska ha kontroll över sin egen information, designen ska vara fyllig, interaktiv och användbar och man ska använda sig av AJAX-teknologi². Dessa definitioner utgör grunden för de idag mest använda sociala nätverken.

För både bild, text och i vissa fall även film finns det i nuläget många sätt att dela med sig av dessa. Facebook täcker samtliga, och är i nuläget det mest använda sociala mediet där användarsiffrorna för människor i åldrarna 18-24 år ligger så högt som 98%³. Det finns dock ett mycket effektivt sätt att uttrycka sig, det sätt som vi alltid uttrycker oss genom naturligt, som än så länge är helt ignorerat av marknaden för sociala medier: ljud.

Problemet

Ett socialt medium helt inriktat på ljud finns i nuläget inte, och det är den rollen Shout! siktar på att fylla. Hur ett socialt medium för ljud skulle fungera är inte alltför svårt att föreställa sig, nu finns det mer eller mindre en mall att följa för hur sociala medier ska fungera.

Med Shout! ska man kunna logga in, spela in s.k. "shouts" vilka postas på din profil och se andras shouts. Om man hittar en shout från någon man gillar kan man "gilla" den "shouten", eller rent av prenumerera på den "shoutaren". Shouts kan också nå till "topplistan", dit shouts som tillräckligt många gillat och lyssnat på tar sig. Förhoppningen är att Shouts! ska bli ett mer aktiverande och spontant socialt medium som uppmanar till rörelse, ljud och energi.

Begränsningar

Konceptet behöver provas i liten skala för att få en uppfattning om dess potential som nytt socialt medium. För att göra detta så har en betaversion av produkten tillverkats, som endast har ett fåtal funktioner. Appen kan spela in ljud, spela upp den nuvarande inspelningen samt skicka den nuvarande inspelningen till en server där den sparas.

Metod

Ett storskaligt test av hur ett socialt medium fungerar är inte möjligt med de resurser vi har att göra med, och vad som istället ska testas är hur och om appen kommer att användas. Detta kommer att ske genom ett användartest med 5-10 försökspersoner som under 4-5 dygn får använda appen. Utvärderingen kommer att analysera när de shoutar, innehållet och eventuellt var de är när de shoutar. Innehållet kommer delas in i kategorier för att statistiskt belägga vilken sorts shouts som är populärast. Exempel på kategorier är känslouttryckande, kontaktsökande och åsiktsuttryckande. Om tiden medger kommer försökspersonerna att intervjuas om sina erfarenheter av att använda Shout! och ge sina synpunkter på hur produkten kan utvecklas. De får även bedöma den framtida potentialen för Shout! som nytt socialt medium.

Två tekniska krav har bestämts som måste uppfyllas i slutprodukten för att för att Shout! ska fungera som avsett. Dessa måste följaktligen också representeras i betaversionen.

- Appen måste starta tillräckligt snabbt för att spontana utrop ska hinna spelas in. Spontana reaktioner på händelser är en av hörnstenarna i Shout! konceptet. Inga hastighetskrav finns på appen när det väl startat.
- Ljudfilerna måste vara så små som möjligt. En lämplig röst-codec måste väljas som komprimerar tal effektivt utan att kvalitén blir allt för låg.

Att appen startar tillräckligt snabbt sköter sig i princip automatiskt när en så enkel app ska göras, men val av filformat blir intressantare och kommer att undersökas.

Resultat

Väldigt få ljud spelades in, så få att det är meningslöst att försöka avgöra vad som är populärast att spela in och vart man är när man spelar in det. En mycket intressantare frågeställning är: Varför spelades nästan ingenting in? Poängen med Shout! är att det ska användas som ett socialt medium, alltså ganska ofta, och att det i sin nuvarande form knappt användes innebär att något väldigt grundläggande är fel. Efter ett par samtal med försökspersonerna var det klart att det fanns gott om idéer på vad man hade kunnat spela in. Men man gjorde det inte, varför?

Motivationsbrist

För försökspersonerna fanns ingen som helst motivation att utföra testet. Det fanns ingen belöning och inget straff. Utan någon motivation så gör man inte mycket, och det är då väldigt svårt att få fram ett beteende man önskar från sina försökspersoner. Något saknas i produkten, vad? Två framtida planerade funktioner är inriktade på att lösa just det här problemet. Dels funktionen att man kan gilla någon annans shout, vilket i sig är en belöning. Men framförallt gäller det funktionen att man kan nå topplistan om tillräckligt många gillar ens shout, som ett sorts mål för alla som shoutar. Dessa två bidrar både med motivation i form av belöningar, och de kommer hjälpa till att motivera användare att shouta.

Användbarhet

Appen saknade i sin nuvarande form en unik användning. Man kunde bara spela in ljud och lyssna på det senaste ljudet, tidigare inspelningar fanns inte tillgängliga. Det fanns idéer om att läsa upp anteckningar från böcker, ta anteckningar i lägen där man inte har tid att avbryta det man gör för att skriva ner något samt att spela in roliga sånger med kompisar, vilka alla byggde på att man vid senare tillfällen skulle kunna lyssna på sina egna inspelningar. Det här är också en funktion som senare ska läggas in i appen, och utan den blir appen av med en av sina kärnfunktioner och får för låg användbarhet för att vara intressant nog att använda.

Feedback

Bristen på feedback från appen var ett problem. Det fanns inget som berättade att t.ex. "Nu är inspelningen slut" eller "Nu har din ljudfil skickats iväg". Eftersom man inte kunde lyssna på tidigare inspelningar hade man ingen aning huruvida inspelningarna faktiskt kommit iväg, och att appen kanske fungerar räcker inte för att du ska lita på det. Appen måste vara mycket tydligt med vad det gör och ge ordentlig feedback till användaren, och detta är inget som i nuläget har en tydlig motsvarighet i slutprodukten. Detta problem måste lösas samtidigt som man uppgraderar appen layout, vilken ses till höger, då båda formgivningen och appens struktur i nuläget är mycket provisoriska

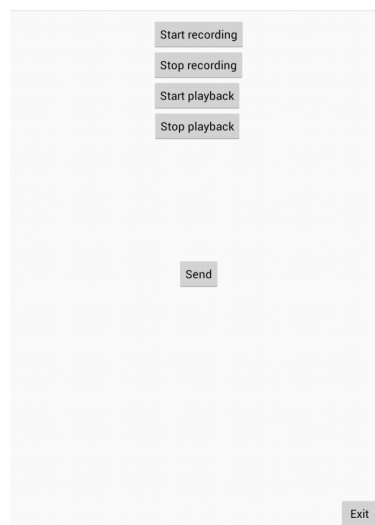


Fig. 1 - provisorisk formgivning

Filformat

Detta visade sig vara ett mycket mindre problem än jag antog, då Android har en väl utvecklad codec för röstinspelning inbyggd. Som codec användes AMR NB (Adaptive Multi Rate, Narrow Band) som är speciellt anpassad för att bara spara och komprimera de frekvenser som är relevanta för mänsklig röst⁴, och som filformat användes det format som stödjer denna codec, 3gpp. De inspelningar som togs emot var av mycket högre kvalitet än jag förväntade mig och filernas storlek bedömdes som tillräckligt små.

Slutsatser och Diskussion

Produkten

Angående själva produkten är den största slutsatsen till förbättring som kan dras att den måste ge ifrån sig mycket mer feedback till användaren. Det måste vara tydligt när en ljudfil skickats iväg och man måste kunna se och höra den direkt efteråt. Textbaserade sociala medier har löst detta genom att ta dig till sidan där din uppdatering visas så man snabbt kan se den.

För att Shout! ska fungera som avsett så måste man ständigt ha tillgång till inspelningsknappen för att appen ska kunna fånga de spontana utropen/tankarna. För att också lösa problemet med brist på feedback så blir lösningen att appen, oavsett vad man i övrigt använder det till eller i vilken meny man är, alltid ska ha en stor knapp längst ner på skärmen som man kan klicka på för att börja sin inspelning, och sedan klicka igen på för att avsluta den. När inspelningen är klar måste appen ta dig till sidan där man kan både lyssna på och ta bort sin egen shout för att det ska bli väldigt tydligt vart din shout hamnade samt för att ge dig kontroll över den. Användaren får dock inte uppfatta det som att man kastas mellan appens olika fönster utan att ha något att säga till om, så när en inspelning är klar så ska inte hela skärmen ta sig till en ny meny. Det är effektivare om inspelningsknappen nu ersätts med tre knappar med funktionerna: lyssna, publicera och radera.

Vad lyssna och radera gör är underförstått, men knappen för publicering måste utöver att publicera din shout ge dig ett alternativ. Det är möjligt att användaren vill se sin egen shout och var den tog vägen, men det är också möjligt att användaren vill vara kvar där hen är i appen. Om man klickar på knappen publicera så ersätts de tre knapparna med två knappar: granska samt återgå. De båda tar återigen fram inspelningsknappen på botten av skärmen, men "granska" tar användaren till sidan där shouten visas:

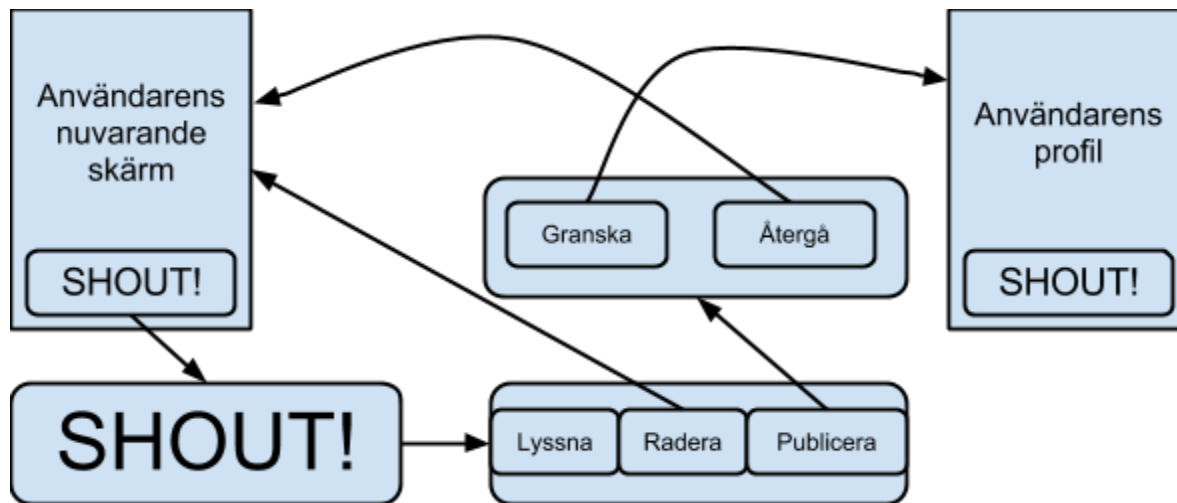


Fig. 2 - Skiss för framtida formgivning

Det antas att den serie av funktioner användaren oftast önskar att göra är att spela in en shout, publicera den och sedan återgå till det användaren nyss gjorde eftersom det är den enklaste processen. Därför är knapparna som ska tryckas på för att denna sekvens av handlingar ska utföras placerade "på varandra" för att den ska vara så smidig som möjligt att utföra. Fyra knapptryckningar i nedre högra hörnet på samma punkt utföra denna sekvens av handlingar, där det högra hörnet är valt då de flesta användarna antas vara högerhänta.

Användartestning

Vid användartestning av något socialt är det fördelaktigt att påbörja användartestningen med något socialt för att få in produkten i rätt kontext. Det hade behövts ett möte med alla användartestare och en gemensam introduktion till hur appen fungerade för användartestningen. Det kom aldrig riktigt igång, och något som du förväntas använda regelbundet i din vardag behöver en kickoff för att ta sig in i din vardag. Väl inne i kan produkten antingen växa på användarna eller försvinna beroende på hur användbar produkten är, men det är svårt för produkten att över huvud taget komma in från första början om det inte sker någon sorts gemensam och planerad kickoff.

Nya användningsområden

Under användartestningen kom några idéer in som inte innan har övervägts. Dessa kan, utan att påverka appens funktion i övrigt, underlättas med nya funktioner för att göra appen mer användbar än innan.

Intervjuer

Att appen kunde tänkas användas för intervjuer av olika slag uppkom under användartestningen. Hade appen effektivt kunnat användas till detta hade den varit ett bra medel för både journalister och mindre professionella men intresserade användare. I nuläget går det alldeles utmärkt att använda appen för intervjuer, då det enda som krävs för att den funktionen ska fungera effektivt är att du kan spela in ljud och spara det.

Anteckningar

Appen kunde också tänkas användas som en anteckningsfunktion, att man medans man t.ex. läser en bok kan välja att spela in när man läser högt de delar man vill anteckna. Det går i nuläget att göra detta, men i de fallen man aktivt använder båda händerna men ändå vill kunna anteckna vad som händer så räcker inte appen till i nuläget.

Nya funktioner

För att öka användbarheten för appen och för att underlätta de nya användningsområdena har två nya funktioner planerats att läggas in i appen.

Privat/Publikt läge

För att kunna spela in anteckningar och/eller intervjuer utan att nödvändigtvis behöva lägga upp dem offentligt hade det varit fördelaktigt med att kunna spara inspelningar utan att publicera dem. För att inte göra appen för komplicerat är den enklaste lösningen att ha en inställning lättillgänglig i appen som ändrar mellan publikt och privat läge. Privata inspelningar lagras bara lokalt i mappar som man själv kan organisera. Det privata läget kan då fritt användas för privata anteckningar. I privat läge så ändras också knappen "publicera" till "spara" (se fig. 2) för att göra det tydligare för användaren att filerna inte publiceras.

Automatisk inspelning

Idéen att kunna anteckna utan att använda händerna slog några användare, men den funktionen finns som sagt inte i nuläget, om man nu inte vill spela in allting. I vissa fall, t.ex. om man vill ta specifika anteckningar från en bok, så hade dock denna stora ljudfil bestått av långa perioder av tystnad vilket gör denna användning av produkten mindre effektiv. En idé på ett tillägg i den färdiga applikationen är att ha med ett läge där appen automatiskt spelar in när volymen går över en viss gräns och sen slutar spela in om ljudnivån underskrider en viss gräns. Detta innebär att man skulle ha sina anteckningar sparade och separerade i olika ljudfiler, utan att över huvud taget interagera med appen mer än att starta den automatiska inspelningen och sen säga högt det man vill ha inspelat.

För att snyggast lägga in funktionen att appen spelar in när ljudnivån överskrider en viss gräns kan man låta den funktionen aktiveras om inspelningsknappen hålls inne i tre sekunder. När man trycker på inspelningsknappen igen så avslutas detta läge, och man kommer som vanligt vidare till lyssna, radera och spara/publicera beroende på om man är i ett publikt eller privat läge. Lyssna spelar i det här fallet upp alla inspelningarna efter varandra, radera tar bort alla filerna och spara sparar alla filerna. För att inte fylla sin egen profil med jättemånga inspelningar så sparas dessa automatiska sessioner som grupper av inspelningar.

Exakt hur det ser ut och fungerar när man väljer att lyssna på andras shouts eller sina egna är för tillfället finns för tillfället ingen data på, och all spekulation på det området skulle inte vara mer än just spekulation.

Sammanfattning

Det fanns många idéer på hur Shout! kunde användas, även i sitt förhållandevis oanvändbara tillstånd. Nästa omgång av användartest måste dels ha en gemensam kickoff för att ge appen rätt kontext. Appen måste vid det här laget:

- Ge användarna någon sorts motivation till att använda produkten, i form av en gilla-funktion och en sorts topplista över shouts.
- Ha unika användningsområden såsom den automatiska inspelningen och anteckningsfunktionen.
- Ge användarna ordentlig feedback så de vet vad appen gör.

Dessa tre är grunden för en bra användartestning, och det ska bli riktigt intressant att vidare utveckla denna produkt baserat på den information som hittills samlats in.

Källförteckning

- [1] - Kaplan Andreas M., Haenlein Michael, (2010), Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media, Elsevier Business Horizons, Vol. 53, Issue 1 (page 61)
- [2] - Web 2.0. Hemsida URL <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- [3] - Statistik på sociala nätverk. Hemsida. URL <http://www.statisticbrain.com/social-networking-statistics/>
- [4] - Androids ljudformat. Hemsida. URL <http://developer.android.com/guide/appendix/media-formats.html>