

Vorwort	5
Abstract	10
Zusammenfassung	10
1 Einleitung	15
1.1 Szenario	16
1.2 Einordnung	17
2 Theorie	20
2.1 Browsen und Suchen	20
2.2 Serendipity und Browsing	23
2.3 Präsentation und Browsing	26
2.4 Reality-Based Interaction	29
3 Umfeld	32
3.1 Erschließung	32
3.2 Aufstellung	34
3.3 Benutzerperspektive	36
3.3.1 Studien	36
3.3.2 Vor- und Nachteile	38
4 Verwandtes	41
4.1 Kommerziell	41
4.1.1 Shelfari	41
4.1.2 Zoomii Books	43
4.1.3 iBooks	44
4.1.4 TouchMe und Programm App	46
4.1.5 adiVerse	47
4.2 Bibliothekarisch	49
4.2.1 Regalbrowser	49
4.2.2 LibraryThing for Libraries	50
4.2.3 ShelfLife	52
4.2.4 Rotunda	53
4.3 Wissenschaftlich	55
4.3.1 LibViewer	55
4.3.2 Search Wall	57
4.3.3 Bohemian Bookshelf	59
4.4 Zusammenfassung	62

5 Anforderungen	64
5.1 Physisch und digital	65
5.1.1 Vergleich	65
5.1.2 Tradeoffs	67
5.2 Designziele	69
5.2.1 Vorüberlegungen	69
5.2.2 DZ 1: Integration der räumlichen Charakteristika	70
5.2.3 DZ 2: Kategorisierte und geordnete Darstellung	71
5.2.4 DZ 3: Nutzung physischer und visueller Eigenschaften	71
5.2.5 DZ 4: Unterstützung für Serendipity und spezifische Suche	72
5.2.6 DZ 5: Zugriff auf Objekte oder Objektrepräsentationen	74
6 Umsetzung	75
6.1 Konzeption	75
6.2 Hardware-Settings	78
6.3 Implementierung	81
6.3.1 Überblick und Abhängigkeiten	82
6.3.2 Architektur	84
6.3.3 Komponenten	92
6.3.4 Daten	93
6.3.5 Konfiguration und Logging	97
6.4 Interaktion, Funktion und Design	99
6.4.1 Idle Mode	99
6.4.2 Gesten zur Interaktion	100
6.4.3 Visuelles Design	102
6.4.4 Browsing	104
6.4.5 Textuelle Suche	108
6.4.6 Sortierung	110
6.4.7 Detail- und Objektzugriff	112
6.5 Zusammenfassung	114
7 Studie	116
7.1 Methodik in der Mensch-Computer-Interaktion	116
7.1.1 Methodenvielfalt und Typologieproblematik	117
7.1.2 Abgrenzung zu Usability Testing	119
7.1.3 Mehrmethodenansätze und Triangulation	123

7.2 Forschungsfragen	124
7.2.1 Komplex 1: Bedarf, Akzeptanz und Nützlichkeit	125
7.2.2 Komplex 2: Usability aus Nutzer- und Expertensicht	125
7.2.3 Komplex 3: Erreichung der Designziele	126
7.3 Entwurf	126
7.3.1 Formative Rigorous Empirical Field Study	126
7.3.2 Untersuchungsgegenstand: Prototyp und Datengrundlage	127
7.3.3 Untersuchungszielgruppe: Bibliotheksnutzer und Experten	129
7.3.4 Untersuchungsort: Setting	130
7.3.5 Untersuchungszeitraum: Dauer	132
7.3.6 Erhebungsmethode 1: Beobachtung	132
7.3.7 Erhebungsmethode 2: Befragung	133
7.3.8 Erhebungsmethode 3: Logdaten	138
7.3.9 Zusammenfassung: Die sechs W	139
7.4 Ergebnisse	140
7.4.1 Komplex 1: Bedarf, Akzeptanz und Nützlichkeit	140
7.4.2 Komplex 2: Usability aus Nutzer- und Expertensicht	145
7.4.3 Komplex 3: Erreichung der Designziele	150
7.4.4 Weitere Ergebnisse der Logdaten	155
7.4.5 Ergebnisse der Experten	160
7.5 Diskussion	162
7.5.1 Allgemeines und Pragmatisches	162
7.5.2 Komplex 1: Bedarf, Akzeptanz und Nützlichkeit	163
7.5.3 Komplex 2: Usability aus Nutzer- und Expertensicht	164
7.5.4 Komplex 3: Erreichung der Designziele	167
7.5.5 Weitere Ergebnisse der Logdaten	168
8 Zusammenfassung	169
Referenzen	171
Abkürzungsverzeichnis	176
Abbildungsverzeichnis	177
Tabellenverzeichnis	179

Anhang	180
A1 Datensatz im MAB-Format der Bibliothek	180
A2 Datensatz im internen XML-Format in BaseX	180
A3 Datensatz einer Verfügbarkeitsinformation (gekürzt)	181
A4 Datensatz einer Anfrage über die PA-API (gekürzt)	182
A5 Beispiel der via Amazon angereicherten Daten	183
A6 Beispiel der Logdaten des BS (gekürzt)	183
A7 Kategorien der semi-strukturierten Experteninterviews	184
A8 Moderierter Fragebogen für die Nutzerbefragung	185
A9 Handout am Studien-Setting	192
A10 Protokoll einer verdeckten Beobachtung (gekürzt)	193
A11 Zusammensetzung der Bibliotheksdaten der Studie	194