

Kinderboek-apps: Leuk Leerzaam Lezen

*Een onderzoek naar digitale kinderboeken
en hun mogelijkheden voor Uitgeverij Kluitman*

Gegevens student:

E.S. Verburg [1584895]
Zuiderkeerkring 167
2408 JX Alphen aan den Rijn
06 36353590

Gegevens opdrachtgever:

Uitgeverij Kluitman
Jan Ligthartstraat 11B
1817MR Alkmaar
072 52 75 075

Versie: 2.0

Status: goedgekeurd

Datum: 10-06-2014

Schoolbegeleider: Nanny Kok
Bedrijfsbegeleider: Arja Veentjer

Inhoudsopgave

1. Samenvatting	4
2. Inleiding	5
3. Theoretisch kader	7
4. Onderzoeken & begrijpen	8
4.1 Welke doelgroep kan Kluitman het best bereiken door middel van e-books en apps?	8
4.2 In hoeverre is er bij de doelgroep belangstelling voor kinderboeken in de vorm van e-books en apps?	11
4.3 Wat zijn de voor- en nadelen van e-readers ten opzichte van tablets?	12
4.4 Op wat voor manier maakt Kluitman momenteel al gebruik van e-books en apps?	15
4.5 Op welke manier maken andere uitgeverijen van kinderboeken gebruik van e-books en apps?	18
4.6 Hoe hebben de muziek- en filmindustrie het probleem van de digitalisering aangepakt?	20
4.7 Hoe kunnen de boeken van Kluitman in vormgeving het best worden aangepast voor e-books en apps?	24
5. Conceptualiseren	25
6. Verbeelden en Realiseren	26
Usability test 1	29
Usability test 2	30
7. Verantwoording & Aanbevelingen	33
Literatuurlijst	34

Voorwoord

Vanuit mijn eigen interesse in de kinderboekenindustrie, ben ik op zoek gegaan naar een afstudeerbedrijf dat daarbij aansloot. Mijn dank gaat uit naar de mensen van Uitgeverij Kluitman, die mij een plek in Alkmaar aanboden en met wie ik tot een interessante, actuele onderzoeksvraag kwam waarmee we beiden tevreden waren. Dit rapport is een verslag van mijn onderzoek naar digitale kinderboeken, en de manier waarop Uitgeverij Kluitman hier optimaal gebruik van kan maken.

Ik ben heel dankbaar voor de kans om mijn afstudeeronderzoek uit te voeren bij zo'n prestigieuze uitgeverij als Kluitman. Het was een bijzondere ervaring om zo'n grootschalig project geheel alleen uit te voeren. Ik ben blij met de hulp die ik gekregen heb; vanuit Kluitman in de vorm van begeleider Arja Veentjer, directeur Piero Stanco en de collega's die me direct verwelkomden in het bedrijf, en vanuit school in de vorm van begeleider Nanny Kok, Marion de Rijk met haar frisse blik, Dick Swart met zijn ervaring op het gebied van digitaal lezen, en natuurlijk mijn intervisiegroep voor hun eerlijke advies en het meedenken. Verder gaat mijn dank uit naar Wim Scherpenzeel en Jeanette Snier voor het uitlenen van hun iPad aan mij voor wetenschappelijke doeleinden. Ook bedank ik het Mozaïek, de Fontein, de Stroom, het Baken en alle andere basisscholen uit Alphen aan den Rijn die mijn enquête in hun nieuwsbrief hebben opgenomen.



1. Samenvatting

In het kader van de grootschalige digitalisering die op allerlei gebieden verandering afdwingt, is het voor Uitgeverij Kluitman belangrijk om te weten hoe zij hier het best mee om kunnen gaan. Dit onderzoek gaat in op de mogelijkheden die Uitgeverij Kluitman heeft binnen het uitgeven van digitale producten op e-readers of tablets.

De meeste winst is voor Kluitman waarschijnlijk te behalen bij jonge tabletgebruikers (7-11 jaar) die nog niet zoveel lezen. Ten eerste vormen tablets de eerste keus bij kinderen die digitaal lezen, en de doelgroep van Kluitman zelf bestaat uit kinderen uit het basisonderwijs. Ten tweede worden er volgens GfK (Van Bohkoven, 2013) zeven keer meer tablets verkocht in Nederland dan e-readers, waardoor het een veel grotere groep potentiële klanten betreft. En aangezien e-books op tablets vooral populair zijn bij kinderen die niet zo graag lezen, is het mogelijk dat Kluitman zijn eigen gebruikersgroep kan vergroten door aarzelende lezers op deze manier te stimuleren.

Uit de enquête die onder ouders van basisschoolkinderen is verspreid, blijkt dat de meerderheid van de ouders openstaat voor interactieve leesboek-apps op de tablet, vooropgesteld dat ze leerzaam zijn en bij de leeftijd van het kind passen. Bijna alle ouders geven aan het zeer belangrijk te vinden dat hun kind leest, en vele geven aan digitaal lezen te zullen stimuleren als het hun kind aanspoort om meer en vaker te lezen.

Waar e-readers uitblinken qua leescomfort, zijn tablets vooral veelzijdig. Zo spreken ze beiden tot een heel eigen gebruikersgroep. Aangezien Kluitman zich specifiek richt op boeken voor kinderen, wegen voor hen de voordelen van een tablet (zoals kleur, geluid en een grote gebruikersgroep) waarschijnlijk zwaarder dan de voordelen van een e-reader (zoals leescomfort en lagere productiekosten).

Lang niet alle Nederlandse kinderboekenuitgeverijen hebben e-books of apps beschikbaar. Zelfs degene die ze wel hebben, weten ze vaak niet duidelijk te adverteren. De duidelijke koplopers op dit gebied zijn Gottmer en Zwijsen. Ook zijn er enkele apps die e-books van verschillende uitgeverijen aanbieden.. Uitgeverij Kluitman is zeker niet de minste is op het gebied van e-books en apps, maar ook duidelijk nog niet de sterkste. Hun beide Bobbi-apps worden redelijk goed ontvangen, op enkele technische mankementen na. Voor de oudere lezers heeft Kluitman wel e-books, maar nog geen apps. De positie van Kluitman kan nog sterk verbeterd worden, aangezien er wel veel belangstelling is voor kinderboekenapps, maar het aanbod nog beperkt is.

Vanuit de digitalisering die al eerder plaatsvond in de muziek- en filmindustrie, zijn enkele belangrijke lessen te leren. Zo is het cruciaal dat men rekening houdt met de manier waarop de consument het product wil gebruiken. Mits dit goed wordt aangepakt, zal gemak en gebruiksvriendelijkheid het winnen van illegaal downloaden.

Op basis hiervan kan worden geconcludeerd dat het voor Kluitman verstandig is een leuke, leerzame leesboekapp te maken voor kinderen van 7 tot 11 jaar oud, die geen frequente lezers zijn. Een app bij de Fantastische Feiten serie van Kluitman zou hier goed op aansluiten, zolang het op de juiste manier gebruik maakt van de functies van de tablet zonder het leesgedeelte te verwaarlozen.

2. Inleiding

Over Kluitman

Uitgeverij Kluitman Alkmaar B.V. is een van de oudste, zelfstandige uitgeverijen van kinderboeken in Nederland. Kluitman is in de loop der tijd een van de bekendste uitgevers van kinderboeken in Nederland geworden met series als Dik Trom, Pietje Bell en de Kameleon.

Enkele doelstellingen die Kluitman op haar website noemt, zijn: kinderen met plezier leren en laten lezen, hen stimuleren door te gaan met lezen en om hun fantasie te gebruiken. Even belangrijk is de kwaliteit van de kinderboeken, en een redelijke prijs, zodat kinderen zelf boeken van hun zakgeld kunnen kopen en aan elkaar cadeau kunnen doen.

Sinds 1946 heeft Kluitman geen eigen drukkerij meer. Op het kantoor in Alkmaar worden vandaag de dag vooral redactie- en promotiewerkzaamheden uitgevoerd.



De opdracht

Evenals de muziekindustrie, moet nu ook de boekenindustrie zich aanpassen aan nieuwe media en een veranderde vraag van consumenten. Dit is van groot belang voor uitgeverijen omdat de mate waarin zij met hun tijd meegaan, in grote mate hun toekomst bepaalt. Ook voor Uitgeverij Kluitman is dit een actuele kwestie. Daarom hebben zij de vraag gesteld: hoe kan Uitgeverij Kluitman optimaal gebruik maken van e-books en apps? Dit verslag, in combinatie met het eindproduct, geeft een zo goed mogelijk antwoord op deze vraag, onderbouwd met uitgebreid iteratief onderzoek.

Eerder onderzoek

Er is veel eerder onderzoek gedaan naar het digitaal leesgedrag van kinderen en het gebruik van e-readers en tablets. Ook binnen Kluitman zijn er enkele eerdere onderzoeken uitgevoerd op dit gebied (digitaal versus papieren leesgedrag bij kinderen, door Suzanne Zwartjes, en digitale Avileesboekjes door Chris van Stein). Echter beslaan al deze onderzoeken maar een deel van de centrale hoofdvraag in dit rapport. Daarnaast is het belangrijk om te bedenken dat het hier een actueel en snel veranderend thema betreft, waardoor eerdere onderzoeken soms al snel verouderd raken, en dat veel onderzoeken zich richten op de Amerikaanse bevolking, waardoor de conclusies niet altijd van toepassing zijn op Nederland.

Vraagstelling

Voor een goed volledig onderzoek is het nodig de vraag van Kluitman op een kritische en mediumafhankelijke manier te bekijken. De vraag komt voort uit het probleem van de groeiende digitalisering van de kinderboekenindustrie, en het belang van Kluitman om daar op een adequate manier mee om te gaan. Als kinderen inderdaad steeds minder papieren boeken gaan lezen, zal Kluitman op een andere manier haar doelgroep moeten bereiken. Uiteindelijk kan de vraag als volgt geformuleerd worden:

“Hoe kan Uitgeverij Kluitman tijdens de digitalisering van de kinderboekenindustrie nieuwe media gebruiken om haar doelgroep te bereiken?”

Deze hoofdvraag is opgedeeld in de onderstaande deelvragen, om zo stap voor stap tot een goed antwoord te komen.

1. Welke doelgroep kan Kluitman het best bereiken door middel van e-books en apps?
2. In hoeverre is er bij de doelgroep belangstelling voor kinderboeken in de vorm e-books en apps?
3. Wat zijn de voor- en nadelen van e-readers ten opzichte van tablets?
4. Op wat voor manier maakt Kluitman momenteel al gebruik van e-books en apps?
5. Op welke manier maken andere uitgeverijen van kinderboeken gebruik van e-books en apps?
6. Hoe hebben de muziek- en filmindustrie het probleem van de digitalisering aangepakt?
7. Hoe kunnen de boeken van Kluitman in vormgeving het best worden aangepast voor e-books en apps?

Dit rapport zal punt voor punt beschrijven hoe deze deelvragen zijn onderzocht en welke conclusies daaruit voortvloeiden. Allereerst bevat het volgende hoofdstuk een beknopt theoretisch kader, waarin enkele belangrijke begrippen worden toegelicht. Hoofdstuk 4 beslaat de volledige beschrijving van het onderzoek naar de zeven bovengenoemde deelvragen, inclusief gebruikte onderzoeks- en evaluatiemethoden. Vervolgens zal hoofdstuk 5 behandelen hoe de conclusies uit het onderzoek zijn verwerkt tot een mediaonafhankelijk concept, en hoe de uiteindelijke beroepsproducten op basis daarvan tot stand zijn gekomen en geëvalueerd. Het rapport sluit af met de totale conclusie en verantwoording, en een advies met betrekking tot eventueel vervolgonderzoek.

3. Theoretisch kader

Allereerst is het belangrijk om de belangrijkste begrippen van elkaar te onderscheiden, om onduidelijkheid te voorkomen. Met **digitalisering** wordt de wereldwijde trend bedoeld waarmee zaken die voorheen **analoog** (fysiek, niet digitaal) waren, worden vervangen door een digitale variant. Dit is een proces dat merkbaar is op (bijna) alle vlakken van de samenleving, maar in dit onderzoek heeft het begrip specifiek betrekking tot de opkomst van digitale (in relatie tot papieren) boeken. Onder **nieuwe media** wordt in dit verslag alle digitale media verstaan, bijvoorbeeld de personal computer, de mobiele telefoon, de e-reader en het handheld tablet. Vooral relevant in dit onderzoek zijn deze laatste twee, aangezien dit de meest gangbare platforms zijn voor **digitaal lezen** (het lezen van een boek of verhaal op een digitaal apparaat, in plaats van op papier).

Een **e-book** is simpelweg een boek in digitale vorm, onafhankelijk van het medium waarvoor het is gemaakt. Een e-book kun je dus zowel op een e-reader als op een tablet, laptop of smartphone lezen. Wanneer in dit verslag het woord 'e-book' wordt gebruikt als tegenhanger van een 'app', wordt met e-book specifiek een digitaal boek op een e-reader bedoeld (dit om een duidelijk onderscheid tussen de twee begrippen te maken). Een **app** is een afkorting voor applicatie. De term wordt gebruikt om een software-applicatie aan te duiden voor een smartphone of tablet. Zo'n applicatie kan van alles zijn, maar in de context van dit onderzoek gaat het specifiek om een app waarop je kinderboeken kunt lezen. Een **e-reader** is een apparaat dat speciaal is ontworpen om digitale teksten mee te lezen. Vaak maken e-readers gebruik van speciale schermtechnologie die voorkomt dat de ogen vermoeid raken. Meestal blijven de functies van een e-reader beperkt tot het lezen van teksten, waar een **tablet** eerder een volledige computer is die je in je hand kunt houden. Op een tablet kunnen allerlei applicaties worden geïnstalleerd, in tegenstelling tot de e-reader. Met de **doelgroep** wordt de primaire doelgroep van Uitgeverij Kluitman bedoeld. Deze zal in het komende hoofdstuk uitgebreid worden beschreven.

4. Onderzoeken & begrijpen

4.1 Welke doelgroep kan Kluitman het best bereiken door middel van e-books en apps?

Methode

Bij het beantwoorden van deze deelvraag is gebruik gemaakt van formatief literatuuronderzoek. Het betreft hier vooral digitale publicaties, om te voorkomen dat er conclusies getrokken worden op basis van verouderde bronnen. Dit omdat het onderzoek een thema behandelt dat onderhevig is aan snelle ontwikkelingen en verandering.

Allereerst is de huidige doelgroep van Uitgeverij Kluitman bestudeerd, en de indeling die zij daarvan gemaakt hebben. Vervolgens behandelt dit hoofdstuk de grootste gebruikersgroepen van e-books in het algemeen, van e-readers en van tablets. Daarna worden deze groepen vergeleken met de doelgroep van Kluitman om te zien waar de grootste overeenkomsten zijn, om de ideale doelgroep voor hun digitale projecten te bepalen vanuit dat overlappende gebied.

De doelgroep van Kluitman

Uitgeverij Kluitman richt zich, volgens hun website (2012), op alle kinderen uit het basisonderwijs. De doelgroep betreft kinderen van vier tot en met twaalf jaar. De uitgeverij richt zich voornamelijk op kinderen die al zelf kunnen lezen. De doelgroep is als volgt gestructureerd:

- Peuters en kleuters: kinderen tot zes jaar
- AVI-boeken (leren lezen): kinderen tot en met negen jaar
- Kinderboeken: kinderen van zeven tot en met elf jaar
- Jeugdboeken (valt deels onder het imprint Blossom Books): kinderen vanaf twaalf jaar.

Door middel van literatuuronderzoek is getracht te achterhalen wat de grootste gebruikersgroepen zijn voor e-readers en lees-apps op tablets, om zo te zien waar de doelgroepen van Kluitman het meest mee overeenkomen en welk apparaat waarschijnlijk meer relevant zal zijn voor hen.

E-books in het algemeen

Opvallend is dat tieners en hun ouders de snelst groeiende gebruikersgroep zijn voor e-books, gevolgd door hun grootouders. De groei van deze oudere groep is direct te verklaren door de mogelijkheid om de lettergrootte aan te passen op e-readers, waar ouderen met slechter wordende ogen dankbaar gebruik van maken. (P. de Hemricourt, 2013)

"Hoe ouder kinderen worden, des te meer wordt er digitaal gelezen", zo stelt het Sectorinstituut Openbare Bibliotheken, of Siob (2013), op basis van het 'Kids and Family Reading Report, 4th edition' door de Amerikaanse uitgeverij Scholastic. Hoewel oudere kinderen meer digitaal schijnen te gaan lezen, leest nog altijd zo'n 96% van de kinderen van papier. In de Verenigde Staten zegt meer dan de helft van de kinderen (6-17 jaar) die één of meer e-books hebben gelezen, "dat zij meer boeken voor hun plezier zouden lezen als er meer e-books beschikbaar zouden zijn". (Siob, 2013) Dit geeft aan dat er bij kinderen wel degelijk belangstelling is voor e-books, vooral bij kinderen die uit zichzelf nog niet

zoveel lezen. Hoewel het aanbod van e-books in Nederland nog beperkter is dan in de VS, heeft het e-book inmiddels ook in ons land een vaste plaats verworven.

Over e-booklezers in Nederland zegt N. Bakker (2013), onderzoeker voor Stichting Lezen:

Aan het begin van 2013 geeft 31% van de Nederlanders aan 'wel eens' een e-boek te hebben gelezen. Een jaar eerder lag dat percentage nog op 21% (Stichting Marktonderzoek Boeken- vak en Intomart GfK, 2013). Daarmee is het digitale lezen voorbij de 15%-grens van de innovator en early adopter-fase, en aanbeland in de derde fase van Rogers' (2003) model van de introductie van nieuwe technologieën: die van brede adoptie. Het e-boek is in Nederland niet langer in opkomst, maar heeft zich een blijvende plaats verworven.

Volgens Bakker bestaan er wel grote verschillen tussen bevolkingsgroepen, wat betreft de adoptie van het digitale lezen. Hoewel vooral jongvolwassenen en volwassenen tussen de 30 en de 49 jaar e-books lezen, gebruiken voornamelijk 50-plussers een e-reader. Dit geeft aan dat het belangrijk is om te bepalen voor welk apparaat je een e-book uitgeeft, omdat de verschillende apparaten zeer uiteenlopende doelgroepen kennen.

E-readergebruikers

Volgens onder andere Leesmonitor (2012) en Bakker (2013) zijn e-readers vooral bij vrouwen populair, en dan met name een wat oudere leeftijdsgroep. Onafhankelijk market researchbedrijf eMarketer geeft aan dat in 2013 57.2% van alle e-readergebruikers 45 jaar en ouder waren, en dat dat percentage waarschijnlijk nauwelijks zal veranderen in de komende jaren. Hoewel in 2013 meer kinderen (tot 12 jaar) een e-reader gebruikten dan de jaren ervoor, blijft het de kleinste gebruikersgroep. Mocht Kluitman gebruik willen maken van e-readers, dan kunnen zij zich dus beter tot de ouders van de kinderen richten in plaats van tot de kinderen zelf.

Technologie-columnist T. Smith (2013) schrijft dat de e-reader in Amerika vooral populair is bij de zogeheten baby-boomers; mensen die geboren zijn tussen 1945 en 1955. Aangezien deze gebruikersgroep inmiddels enige ouderdom heeft bereikt, zal volgens Smith de e-reader samen met hen 'uitsterven'. Natuurlijk is het belangrijk deze voorspelling kritisch te bekijken, omdat het enigszins generaliserend is geformuleerd en omdat data uit Amerika lang niet altijd iets zegt over hoe het in Nederland gaat.

Interessanter zijn de onderzoeken naar leesgedrag en voorkeur onder digitale lezers, die aangeven op welke manier consumenten een e-reader gebruiken. Volgens Stichting Lezen (2013) lezen e-readergebruikers vaker lineair: van begin tot eind, geconcentreerd en zonder onderbrekingen. Bakker (2013) beschrijft de e-readergebruiker in zijn diepte-studie naar digitaal lezen als volgt:

E-readerlezers vinden de gebruiksvriendelijkheid van hun apparaat hoger. Ze geven aan vaker een boek lineair (van begin tot eind) te lezen op hun apparaat, terwijl ze de non-lineaire leeswijzen (zoals het boek meer scannen dan lezen en tijdens het lezen op internet surfen) minder vaak hanteren. E-readerlezers ervaren het lezen van boeken van hun apparaat positiever dan tablet- en laptoplezers. Zo kunnen ze zich beter concentreren, gaan ze meer op in het boek en beleven ze meer plezier aan het lezen. Digitale lezers die vaak boeken lezen, prefereren de e-reader boven de tablet en de laptop. Dat impliceert dat de unieke combinatie van kenmerken dit leesapparaat geschikter maakt om met een grote regelmaat boeken van te lezen.

Hieruit is te concluderen dat e-readergebruikers vooral leesliefhebbers zijn van een oudere leeftijdsgroep, en overwegend vrouwelijk.

Tabletgebruikers

Waar e-readers voornamelijk gebruikt worden door vrouwelijke 50-plussers, zijn tabletgebruikers volgens onder andere Leesmonitor (2012) en Bakker (2013) juist jongere mannen. Ook stelt Siob (2013) dat tablets meestal de eerste keus vormen bij kinderen die digitaal lezen. Volgens Gfk (Van Bokhoven, 2013) heeft 44% van de Nederlanders een tablet.

Het leesgedrag van tablet-lezers verschilt heel sterk van dat van e-readergebruikers. Aangezien tablets in hun mogelijkheden niet slechts beperkt zijn tot het lezen van e-books, maar ook een heel scala aan andere online en offline opties hebben, lezen tabletgebruikers minder geconcentreerd. "Tabletgebruikers (...) lezen vaker scannend. Daarnaast raadplegen ze tijdens het lezen vaker andere teksten, surfen ze op internet of doen ze andere activiteiten op hun apparaat." (Stichting Lezen, 2013). Volgens Bakker (2013) vertaalt dit non-lineaire leesproces zich in een minder positieve leeservaring dan de lineaire lezers op de e-reader.

Tabletgebruikers blijken minder vaak, minder snel en minder lang te lezen. Daarnaast blijft hun concentratie, begrip en 'onderdompeling in de tekst' achter bij die van e-readergebruikers, en dit zorgt dat het lezen hen minder ontspanning en plezier brengt. R. Visser (2013), schrijfster en uitgever bij books2download, voegt hieraan toe dat er op tablets meestal wel een instelling is voor ouders om hun kind binnen een enkele app te houden, zodat ze geen andere dingen gaan doen.

Hieruit komt duidelijk naar voren dat de meeste tabletgebruikers geen gepassioneerde lezers zijn, in tegenstelling tot gebruikers van een e-reader. Digitaal lezen op de tablet is voor hen voornamelijk een gevolg van een grote affiniteit met digitale media, niet met lezen. Hoewel dit misschien negatiever klinkt, biedt het waarschijnlijk wel een kans om de 'aarzelande lezer' te bereiken. Jonge mensen die van zichzelf weinig lezen, maar die wel geïnteresseerd zijn in technologie en digitale media (vooral jongens) kunnen door middel van e-books op het tablet wellicht worden verleid om meer te lezen. Zo kan misschien hun affiniteit met lezen worden vergroot.



Conclusie

De meeste winst is voor Kluitman waarschijnlijk te behalen bij jonge tabletgebruikers (7-11 jaar) die nog niet zoveel lezen. Ten eerste vormen tablets de eerste keus bij kinderen die digitaal lezen, en de doelgroep van Kluitman zelf bestaat uit kinderen uit het basisonderwijs. Ten tweede worden er zeven keer meer tablets verkocht in Nederland dan e-readers, waardoor het een veel grotere groep potentiële klanten betreft. Ten slotte is er een kans dat Kluitman hiermee zijn eigen gebruikersgroep kan vergroten, door meer jonge kinderen aan het lezen te krijgen met behulp van apps speciaal voor de aarzelande lezer.

4.2 In hoeverre is er bij de doelgroep belangstelling voor kinderboeken in de vorm van e-books en apps?

Methode

De kinderen die de doelgroep vormen zullen zelf niet altijd mogen beslissen over het aankopen van apps. Om die reden is besloten een enquête af te nemen onder hun ouders, om te zien wat hun standpunt is met betrekking tot digitaal lezen op de tablet. Deze enquête is digitaal samengesteld (met behulp van Typeform) en verspreid via de nieuwsbrieven van verschillende basisscholen, om een zo groot mogelijk aantal respondenten te verzamelen. In dit hoofdstuk worden de belangrijkste enquêteresultaten beschreven, waaruit conclusies kunnen worden getrokken met betrekking tot de hoofdvraag. Een overzicht van de specifieke vragen en antwoorden is te vinden in de bijlagen. Op het moment van het schrijven van dit afstudeerverslag, hebben 50 ouders de enquête ingevuld.

Digitaal lezen: ja of nee?

Op basis van deze eerste testresultaten is een aantal conclusies te trekken, bijvoorbeeld dat het grootste deel van de testgroep niet op de hoogte was van het bestaan van interactieve leesboek-apps. Na het tonen van een voorbeeldfilmpje geven 36 van de 50 ouders aan dat zij hun kind een dergelijke app zouden laten gebruiken. Vaak verbinden zij hier wel voorwaarden aan (alleen als het gratis of betaalbaar is, als het lezen leuk maakt en stimuleert, als het op het niveau van mijn kind is, alleen als mijn kind het ook leuk vindt). Slechts 5 van de 50 ouders geven een expliciete 'nee' aan, voornamelijk omdat hun voorkeur (in sommige gevallen ook de voorkeur van het kind) naar het papieren boek uitgaat. De overige ouders zijn neutraal, of willen zich er eerst verder in verdiepen. Wanneer kinderen toch al van lezen houden en veel papieren boeken lezen, zijn ouders minder geneigd om digitaal lezen extra te stimuleren. 'Kinderen zitten al zo lang achter een scherm!' Maar waar het kinderen betreft die uit zichzelf niet zulke lezers zijn, zit er een duidelijke interesse bij hun ouders om hun leesgedrag te stimuleren met middelen als deze.

Leerzaamheid

Wat opvallend is, is hoe vaak de term 'leerzaamheid' naar voren komt in de testresultaten. 27 van de 50 ouders zeggen op leerzaamheid te letten bij het kiezen van een app voor/met hun kind. 36 ouders zien leerzaamheid als een belangrijk onderdeel van een interactieve leesboek-app, waarmee het een duidelijke voorsprong heeft op opties als animaties (19) en geluiden/muziek (15). Ook op open vragen geven veel ouders aan educatie belangrijk te vinden voor digitaal lezen.



Conclusie

Gebaseerd op deze voorlopige resultaten, lijkt er zeker interesse te zijn bij de belangrijkste follow group voor interactieve leesboek-apps. Hoewel er logischerwijs nog twijfel is over de toegevoegde waarde ervan, is er ook nieuwsgierigheid en de bereidheid om het uit te proberen. Hieraan zitten dan wel enkele voorwaarden, waar Kluitman op in zou kunnen spelen om het draagvlak onder ouders zo groot mogelijk te maken. Uit deze enquêteresultaten blijkt dat Kluitman zich, wat de ouders betreft, wellicht het best kan richten op een leerzame, goedkope interactieve leesboek-app die vooral is gericht op kinderen die uit zichzelf niet veel lezen, om hun leesgedrag te stimuleren.

Voor een overzicht van de enquêteresultaten, zie de bijlage.

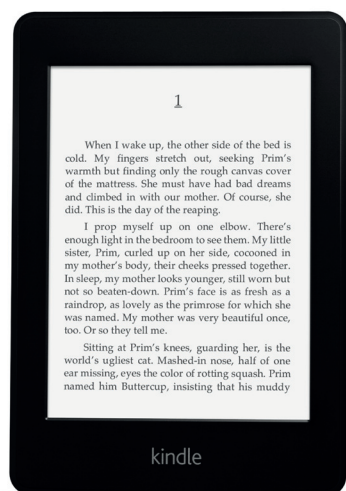
4.3 Wat zijn de voor- en nadelen van e-readers ten opzichte van tablets?

Methode

Deze deelvraag zal meer inzicht brengen in de twee belangrijkste platforms voor digitaal lezen, de e-reader en het tablet. In dit hoofdstuk worden de technische specificaties tegen elkaar afgezet, om zo te bepalen waar de sterke en zwakke punten liggen van elk apparaat. Uiteindelijk wordt uit deze afweging een advies geformuleerd met betrekking tot het apparaat dat voor de doelen van Uitgeverij Kluitman het meest geschikt lijkt.

Aangezien deze deelvraag voornamelijk om kwantitatief onderzoek vraagt, is gebruik gemaakt van online literatuuronderzoek. De specificaties en informatie in dit hoofdstuk komt van vergelijkingswebsites als ReaderRocket.com, en de websites van Amazon en Apple zelf, aangezien het hier vooral om de technische specificaties gaat. Voor een goede vergelijking is van beide partijen het beste en nieuwste product gekozen.

Kindle Paperwhite is het nieuwste model van Amazon, de meest populaire producent van e-readers. De iPad 4 is het nieuwste model van Apple, de meest populaire producent van tablets. Vanwege hoge resolutie is hij zeer geschikt als e-reader. Tot nu toe domineerden iPads altijd de tabletmarkt, tot het tweede kwartaal van 2013, waarin er volgens ABI research (2013) voor het eerst meer Android tablets dan iPads werden verkocht. Toch was de omzet voor Apple nog altijd groter. Daarom wordt er vanuit gegaan dat de meeste tabletgebruikers een iPad gebruiken (ook in de enquête onder de ouders van basisschoolkinderen gaf 68% van de respondenten aan een iPad te hebben) en om die reden is het nieuwste model van deze lijn voor deze vergelijking gekozen.



	Kindle Paperwhite	iPad 4
Schermgrootte	6 inch	7.9 inch
Gewicht	221 gram	652 gram
Schermtipe	E-Ink	LCD
PPI	213	263
Resolutie	1024 x 768	2048 x 1536
Fullcolor scherm	Nee	Ja
Batterijduur	28 uur	10 uur
Geheugen	2 GB	16GB
Text to speech	Nee	Ja
Stereo speakers	Nee	Ja
Internettoegang	Ja	Ja
Prijs	87	585

Voordelen e-reader

Aangezien de Kindle Paperwhite puur is ontworpen voor een fijne leeservaring, is het logisch dat deze er op sommige punten uitspringt. Hij weegt bijna drie keer zo weinig als de iPad 4, waardoor hij gemakkelijk vast te houden is en dus fijner werkt als je bijvoorbeeld nog even wil lezen in bed. Ook is het E-Ink schermtype speciaal gemaakt om prettig te zijn voor de ogen bij lang lezen, en het scherm geeft geen vervelende reflectie als je buiten wil lezen. De Kindle Paperwhite wint het ook gemakkelijk van de iPad 4 op het gebied van batterijduur: met deze ereader hoef je pas na 28 uur lezen weer op te laden, waarmee je bijna drie keer langer leesplezier hebt dan op de iPad. Als laatste is de prijs een voordeel: voor de Paperwhite betaal je minder dan honderd euro, waar de iPads altijd behoorlijk prijzige apparaten zijn.

Voordelen tablet

De iPad 4 wint het natuurlijk van de Kindle Paperwhite op het gebied van veelzijdigheid, omdat de tablet veel meer opties biedt dan alleen het lezen van e-boeken. Volgens The E-Book Reader.com is de iPad 4 uitermate geschikt om e-boeken op te lezen, vanwege de hoge schermresolutie. De iPad is wat hen betreft ook een verstandigere keuze dan een Android tablet, omdat er meer apps voor beschikbaar zijn en de app-makers er vaak ook meer hun best op doen. De iPad 4 heeft aanzienlijk meer geheugen beschikbaar dan de Kindle Paperwhite, maar de vraag is of dat nodig is. De paperwhite kan volgens Amazon met zijn 2GB tot 1100 boeken opslaan; waarschijnlijk is dat voor de gemiddelde lezer toch wel ruim voldoende. Een belangrijk voordeel van de iPad is dan weer dat die, in tegenstelling tot de Kindle, een fullcolor scherm heeft en dus afbeeldingen en bijvoorbeeld illustraties goed kan weergeven. Voor kinderboeken is dit een cruciaal punt. Ook brengt de iPad extra mogelijkheden met zich mee door de ingebouwde speakers, zodat er geluiden kunnen worden gebruikt, en een text-to-speech systeem waarbij de tekst aan je wordt voorgelezen. Dit kan voordelen bieden als je een applicatie wil ontwikkelen die voor jonge kinderen interessant is. Voor tekstinterpretatie en goede concentratie zijn die extra mogelijkheden juist minder handig. Verschillende onderzoeken bevestigen dat men minder geconcentreerd leest op de tablet, omdat ze geneigd zijn om ondertussen ook allerlei andere dingen te doen.

E-reader	Tablet
Statisch	Dynamisch
Zwart-wit	Kleur
Licht	Zwaar
Prettig voor de ogen	Hoge resolutie
Kleinere gebruikersgroep	Grote gebruikersgroep
Lange batterijduur	Korte batterijduur
Geen geluid	Geluid
Goedkoop	Duur
Bevordert concentratie	Werkt afleidend

Conclusie

Waar e-readers uitblinken qua leescomfort, zijn tablets vooral veelzijdig. Zo spreken ze beiden tot een heel eigen gebruikersgroep. Uitgeverijen zouden van beiden gebruik kunnen maken, afhankelijk van wie ze willen bereiken en wat ze willen bieden. Producenten voor e-readers is vanwege de gelimiteerde opties waarschijnlijk eenvoudiger en goedkoper, maar er zijn meer mensen met toegang tot een tablet, waardoor een app waarschijnlijk een groter draagvlak heeft. Aangezien Kluitman zich specifiek richt op boeken voor kinderen, zullen voor hen de voordelen van een tablet (zoals kleur, geluid en een grote gebruikersgroep) zwaarder wegen dan de voordelen van een e-reader (zoals leescomfort en lagere productiekosten).

4.4 Op wat voor manier maakt Kluitman momenteel al gebruik van e-books en apps?

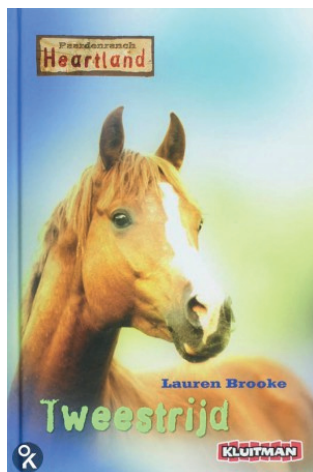
Methode

Om goed te kunnen bepalen waar voor Kluitman de mogelijkheden liggen op het gebied van e-books en apps, is het belangrijk eerst vast te stellen wat zij op dit moment al aan digitale producten hebben uitgegeven en hoe deze zijn ontvangen. Op die manier kunnen eventuele eerdere problemen worden voorkomen in een volgende digitale uitgave, en kan worden bepaald waar in de toekomst gemakkelijk verbetering in kan worden aangebracht.

Voor deze deelvraag is gebruik gemaakt van zowel kwantitatief (de gegevens van de e-books en apps) als kwalitatief (de reviews en recensies van de e-books en apps) literatuuronderzoek. Het is belangrijk te constateren dat de overwegend negatieve balans van beoordelingen waarschijnlijk met een korreltje zout genomen moet worden, aangezien men minder snel geneigd is een recensie te schrijven over zaken waar ze tevreden over zijn.

4.4.1 e-books

Op dit moment is een aantal series uit de collectie van Kluitman als e-book beschikbaar (de Heartland paardenserie voor 11-12 jarigen, de spannende Complot 365-serie, De Firelight fictie-serie voor 15+). Deze e-books zijn online te koop via de Educatheek, en zijn geschikt voor zowel een e-reader als een tablet, laptop of smartphone. De prijs van de e-books varieert van €2,50 tot €10,00 (de Firelight serie is duurder dan de Heartland boeken). Via de online kinderbibliotheek Boekenwolk zijn er nog meer Kluitman-boeken verkrijgbaar (de bekende series van Floortje, Wolf, Pietje Bell, Dik Trom, Snelle Jelle, en Koen Kampioen). De avi-leesboekjes van Kluitman waren zelfs de meest gelezen boeken op Boekenwolk in het afgelopen jaar (Top 10 Meestgelezen e-books, 2014). Al deze boeken zijn statisch; je kunt slechts door de tekst bladeren en het verhaal lezen, net als in een papieren boek. Boekenwolk werkt met een abonnement, waarmee je een vaste prijs per maand betaalt voor onbeperkt lezen uit hun bibliotheek (ongeveer €6,- per maand). Vanwege dit betaalsysteem worden vooral boekenseries veel gelezen in de app, omdat je dan in één moeite door kan met het volgende boek uit de serie. Wel vreemd is dat er op de website van Kluitman niets te vinden is over het bestaan van deze e-books. Ook via de webshop wordt er niet doorverwezen naar de e-books en de apps.



4.4.2 Bobbi app

Omschrijving

De Bobbi app van Kluitman is uitgebreider dan bovenstaande e-books. Hij werd uitgebracht op 21 oktober 2010 en is voor 89 eurocent te downloaden in de AppStore voor iPads, iPhones en iPods. De Bobbi app beslaat één verhaal, 'Bobbi naar de dierentuin'. De app is een uitbreiding op het gedrukte prentenboekje. De originele illustraties zijn bewerkt tot animaties met toegevoegde achtergrondmuziek, en de teksten verschijnen in het scherm. Men kan kiezen voor het zelf lezen, of het laten voorlezen van de tekst.

Recensies

De Bobbi app krijgt overwegend positieve recensies. Vooral de mogelijkheid om de verhaaltjes wel of niet te laten voorlezen, afhankelijk van de situatie, valt in de smaak bij ouders en kleuterjuffen.



"Mijn dochters vinden deze app geweldig en konden er geen genoeg van krijgen gisteravond. Ideaal als je zelf geen puf hebt om voor te lezen, samen lekker bobbi kijken." (Apple, 2013)

"De prijs meer als waard! Wil je de kleintjes vermaken? Deze app hoort er bij, erg leuk." (Apple, 2013)

De meeste gebruikers kennen de Bobbi boekjes al en zijn blij met deze variatie op de gedrukte prentenboekjes. De meer kritische recensies hebben vooral betrekking op technische onvolkomenheden, zoals de gebrekkige resolutie van de app op een iPad, en onduidelijke designelementen, zoals bijvoorbeeld een verwarrende manier van bladeren.

"Leuke app. Ik zou het enorm waarderen wanneer deze app ook de resolutie van de iPad zou ondersteunen. Ik ben kinderleidster bij een kinderdagverblijf en eigenlijk is het scherm van de iPhone te klein om zo'n verhaal aan 12 kinderen tegelijk te laten zien. Nieuwe Bobbi verhaaltjes dmv in app purchase zou een leuke toevoeging zijn." (Apple, 2013)

De adviezen uit deze bovenstaande recensie heeft Kluitman duidelijk doorgevoerd in hun tweede Bobbi app, de Bobbi Boeken app.



4.4.3 Bobbi boeken app

Omschrijving

De Bobbi boeken app van Kluitman, uitgegeven op 19 december 2011, is gratis te verkrijgen in de AppStore. Vanuit de app kan men voor 3,59 euro verschillende boekjes aanschaffen om te spelen. Het grootste verschil met de eerste Bobbi app is de toevoeging van spelletjes, kleurplaten en andere extra's die aansluiten op de verhaaltjes. De spelletjes, zoals memory, legpuzzels en het tellen van plaatjes, zijn in verschillende moeilijkheidsgraden te spelen, afhankelijk van de leeftijd van het kind. De app kan zelfstandig door een peuter of kleuter worden bediend, maar ook samen met ouders worden gebruikt.

Recensies

Ondanks het succesvol doorvoeren van de kritiekpunten over de eerste Bobbi app, zijn over deze app veel klachten van klanten te vinden. Deze hebben voornamelijk betrekking tot technische fouten, zoals het niet kunnen openen van de app of het niet kunnen aanschaffen van de boekjes.

"Waardeloos! Bobbi naar dierentuin erg leuk, tweeling heel enthousiast. Dus Bobbie wordt grote broer app gekocht en die loopt steeds vast of is zelfs niet te openen op iPhone 4 of iPad. Krijg steeds de vraag of ik het verhaal wil kopen, heb ik al gedaan maar is dus weggegooid geld!!!!" (Apple, 2013)

"App werkt bij mij niet. Bij opstarten alleen een geel vlak met bovenin Bobbi en verder niets." (Apple, 2013)

"Werkt niet op een iPhone 3, wel geluid geen beeld. Deze versie crasht niet meer, echter er kan nog heel wat verbeterd worden. Bv het niet meer tonen van het demo-boekje als de volledige versie geïnstalleerd is. Maar onze kleinzoon van 2 smult er van." (Apple, 2013)

Gespecialiseerde blogs en websites (Gaaf voor Kinderen en de Bibliotheek) schrijven echter positief over de app, en de aansluiting op de belevingswereld van kinderen. Vooral echte liefhebbers van de Bobbi-reeks worden aangemoedigd om de app uit te proberen.

"Vanwege het grote succes van de eerste app van Bobbi en zijn knuffelvriendjes – de app staat nog altijd hoog in de top van meest gedownloade boeken voor iPhone – en de behoefte van lezers aan nóg meer avonturen van Bobbi, is deze vernieuwde en meer uitgebreide Bobbi-app ontwikkeld, waaraan je veel kijk- en leesplezier zult beleven!" (Gaaf voor Kinderen, z.j.)

Conclusie

De e-books van Kluitman lijken, vooral op Boekenwolk, tamelijk populair te zijn. Vooral de doorlopende series doen het blijkbaar goed. De populariteit van de los verkochte e-books is op basis hiervan niet vaststellen. Het feit dat de series van Kluitman verzameld naast elkaar te vinden zijn, stimuleert het verder lezen en het aankopen van ook het volgende boek.

De Bobbi app krijgt zeer lovende recensies en wordt goed beoordeeld. De uitgebreidere Bobbi Boeken app krijgt een aantal negatieve recensies, wat misschien nieuwe potentiële klanten afschrikt om de app te downloaden. De apps van Kluitman zijn beide bestemd voor een zeer jong publiek (de lezers van de Bobbi boekjes). Voor oudere kinderen is het aanbod beperkt.

4.5 Op welke manier maken andere uitgeverijen van kinderboeken gebruik van e-books en apps?

Methode

Nu is onderzocht en vastgesteld wat voor digitale uitgaven Uitgeverij Kluitman tot op heden heeft geproduceerd, kan worden gekeken naar de digitale uitgaven van een aantal concurrerende bedrijven. Op deze manier is te bepalen hoe de markt is, wie de koplopers zijn, welke producten positieve of negatieve recensies krijgen van de doelgroep en waar de grootste openingen zitten. Hier kan Uitgeverij Kluitman vervolgens, mits de mogelijkheden relevant zijn voor hen, op inspelen met een toekomstige digitale uitgave.

Ook voor deze deelvraag is gebruik gemaakt van zowel kwantitatief (de gegevens van de e-books en apps) als kwalitatief (de reviews en recensies van de e-books en apps) literatuuronderzoek. Voor een volledig overzicht van de apps en e-books per uitgeverij, zie de bijlagen.

Onduidelijke verwijzingen

Opvallend is dat de meeste uitgeverijen geen duidelijke informatie geven over hun e-books en apps; op hun websites is vaak niets te vinden, of slechts enkele doorverwijzende links die niet werken. De Kinderboekenapp van WPG komt meteen het duidelijkst naar voren als een verzamelaarsplaats voor e-books van allerlei verschillende uitgeverijen. Uitgeverij Gottmer heeft ook een overzichtelijke lijst van zijn apps, evenals Uitgeverij Zwijsen.

Kinderboekenapp WPG

Uit het literatuuronderzoek komt al snel de WPG Kinderboekenapp naar voren als een centraal verzamelpunt voor e-books en boeken-apps. Een groot aantal uitgeverijen geeft hun digitale boeken slechts via deze app uit. De app, die gebruik maakt van een heel neutrale, witte layout, verzamelt alle beschikbare boekjes op één plek, zodat het voor de gebruiker gemakkelijker wordt om ze aan te schaffen. De meeste mensen kopen boeken tenslotte niet per uitgever, maar per onderwerp. Deze app lijkt dus een slimme zet te zijn, die aansluit op de manier waarop gebruikers de producten het liefst consumeren. Een andere app die hiervan gebruikmaakt, is het Vlaamse 'Fundels'. In tegenstelling tot de Kinderboekenapp van WPG, is deze app beschikbaar voor zowel iOS als Android toestellen.

Gottmer en Zwijsen

De koplopers op het gebied van individuele e-bookuitgaven blijken Uitgeverij Gottmer en Uitgeverij Zwijsen te zijn. Uitgeverij Gottmer heeft maar liefst 17 prentenboek-apps beschikbaar in de AppStore, en elders op het internet nog 34 e-books voor een oudere doelgroep. Zwijsen heeft naast 8 prentenboek-apps nog 6 educatieve apps voor kinderen. Bij het zoeken naar kinderboek-apps in de AppStore, zijn de uitgaven van deze twee uitgeverijen het duidelijkst vertegenwoordigd. Beide uitgeverijen krijgen goede klantrecensies voor hun digitale producten.



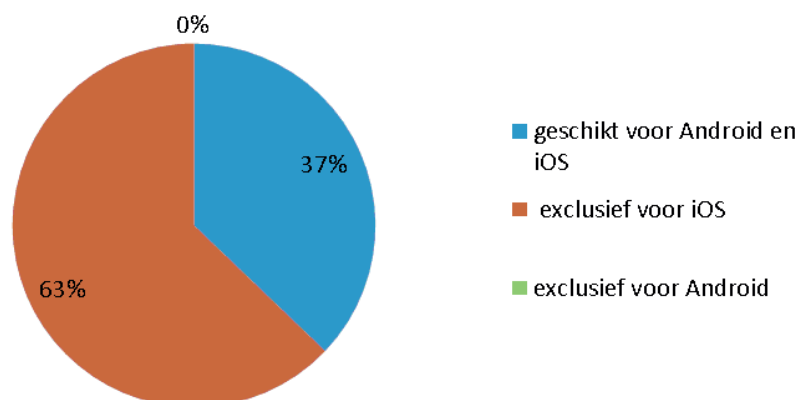
E-books of apps?

Het verschil tussen statische e-books en interactieve boek-apps lijkt hier erg klein. Het voornaamste verschil is de doelgroep (statische e-books betreffen meestal boeken voor tieners of jongvolwassenen) en de verkoopplaats (apps zijn verkrijgbaar in de AppStore en/of via Google Play, waar e-books op allerlei andere websites te koop worden aangeboden). De meest creatieve variatie op de statische apps leek 'Planetenreis' van Uitgeverij Moon. Na installatie bleek echter dat dit nauwelijks meer als boek te definiëren was: Planetenreis is vooral een leerzaam spelletje waar weinig lezen aan te pas komt.

Apple vs. Android

Wat direct opviel bij het testen van enkele apps, is dat de meerderheid niet compatibel was met Android tablets of telefoons: 22 van de 35 apps in dit onderzoek waren exclusief voor de iPad of iPhone.

Compatibiliteit Geteste Apps



Er is een verklaring voor deze scheve verhouding, namelijk dat iOS en Android besturingssystemen allebei een andere codetaal gebruiken om in te programmeren. Je kunt dus niet eenvoudig een app maken die op beide systemen goed werkt. Apple's Objective C programmeertaal werkt heel anders dan Java voor Android, en het één is niet te gebruiken op het ander. Hoewel er manieren zijn om een app in één keer voor beide systemen te programmeren, is het resultaat hiervan vaak slordiger en minder goed. Vaak wordt er besloten om eerst (of exclusief) voor Apple systemen te gaan, omdat algemeen wordt aangenomen dat Applegebruikers bereid zijn meer geld te besteden dan Android-gebruikers (dit omdat Apple producten vaak aanzienlijk duurder zijn). (S. Sharma, 2014)

Conclusie

Lang niet alle Nederlandse kinderboekenuitgeverijen hebben e-books of apps beschikbaar. Zelfs degene die ze wel hebben, weten ze vaak niet duidelijk te adverteren. De duidelijke koplopers op dit gebied zijn Gottmer en Zwijsen, die niet alleen een groot aanbod hebben, maar ook goede recensies krijgen. Ook zijn er enkele apps die e-books van verschillende uitgeverijen aanbieden, zoals de Kinderboekenapp van WPG en Fundels, die de boeken gemakkelijk toegankelijk maken voor het publiek. Gebaseerd op deze informatie, is te zeggen dat Kluitman zeker niet de minste is op het gebied van e-books en apps, maar ook duidelijk nog niet de sterkste. De positie van Kluitman kan echter nog sterk verbeterd worden, aangezien er wel veel belangstelling is voor kinderboekenapps, maar het aanbod heel beperkt is.

4.6 Hoe hebben de muziek- en filmindustrie het probleem van de digitalisering aangepakt?

Methode

Voor het beantwoorden van deze deelvraag is gebruik gemaakt van digitaal en analoog literatuuronderzoek, via enkele artikelen in tijdschriften of op online blogs.

Inleiding

Digitalisering is merkbaar in allerlei onderdelen van de maatschappij. Enkele industrieën hebben de eerste stappen van het proces al doorlopen, en hebben veranderingen ondergaan om zich aan te passen aan deze megatrend. Nu ook de boekenindustrie steeds meer de invloed van deze ontwikkelingen voelt en zich aan moet passen, kan het verstandig zijn om te kijken naar degenen die hen voorgingen. Natuurlijk is de digitalisering een ontwikkeling op wereldschaal, en is het onrealistisch te verwachten dat een enkele uitgeverij hier veel verschil in kan maken, maar desondanks is het belangrijk om hier ook op kleine schaal goed mee om te gaan en niet de verkeerde stappen te zetten. Uitgeverij Kluitman heeft expliciet uitgedrukt behoefte te hebben aan een kort onderzoek naar deze deelvraag.

Uit een vergelijking met de muziek- en filmindustrie zijn enkele speerpunten te formuleren waar uitgeverijen op zouden kunnen letten tijdens de digitalisering. Hiervoor is er een korte studie gedaan naar de invloed van Spotify en Netflix op hun respectievelijke industrieën.

Muziekindustrie: Spotify



Spotify heeft een alternatief geboden voor muziekpiraterij. Je kunt gratis naar alle muziek luisteren die je maar wilt, en het biedt veel meer gebruikersvriendelijkheid en gemak dan het illegaal downloaden van torrents. Voor dit gemak zijn veel mensen bereid de reclames te tolereren die tussendoor komen, en een deel is zelfs bereid een maandelijks bedrag te betalen voor de gebruiksvriendelijkheid van Spotify. Hoewel er nog altijd mensen zijn die op Spotify naar albums luisteren om die vervolgens alsnog illegaal gratis te downloaden, is er toch een duidelijke afname van muziekpiraterij geweest sinds de opkomst van Spotify (zeker in Zweden, waar het bedrijf begonnen is en waar piraterij ooit enorm was). Hieruit blijkt dat mensen heus bereid zijn te betalen voor muziek, maar niet te veel, en vooral zonder gedoe. Zolang het eenvoudig is, werkt het. Als het ingewikkeld wordt, vallen mensen terug op de illegale, gratis manier.

Spotify speelt perfect in op de digitalisering van de muziekindustrie, door aan te voelen op wat voor manier de gebruiker muziek wil ervaren en dat aan te bieden. In plaats van die wensen te blokkeren en de gebruiker terug te dwingen naar het kopen van CD's, accepteert Spotify de verandering en biedt een legaal medium om daarvoor te gebruiken. Op die manier heeft Spotify een grote, positieve invloed op de muziekindustrie.

Waar Spotify een negatieve invloed op heeft, zijn de zelfstandige of tot kleinere labels behorende artiesten. Die krijgen namelijk maar een schijntje voor elke keer dat hun nummer wordt afgespeeld. De inkomsten vanuit Spotify voor de artiesten zijn afhankelijk van de totale inkomsten die Spotify in dat land draait, de populariteit van de nummers van de artiest ten opzichte van die van alle andere

artiesten in de bibliotheek, en de verdeling die hun platenmaatschappij met de artiest heeft afgesproken in het contract. Voor grote maatschappijen en populaire artiesten levert dat geen probleem op, omdat hun aandeel groot genoeg is. Maar de kleinere, minder bekende artiesten houden aan het eind van deze hele berekening heel weinig inkomsten over. Voor hen is Spotify dus geen winstgevend model, zeker niet aangezien de CD-verkoop hierdoor nog sterker achteruit gaat.

Spotify verzekert hen dat die problemen verdwijnen zodra er meer betalende Spotify-gebruikers komen op de langere termijn, en veel mensen beweren dat schamele inkomsten toch in elk geval beter zijn dan géén inkomsten (met muziekpiraterij gaat er immers helemaal geen geld naar de artiesten). Maar het feit blijft dat Spotify vooral voor de gebruikers en een handjevol grote maatschappijen echt winstgevend is.

T. Boezeman (2012), uitgever gespecialiseerd in trends en hun relatie tot de boekenindustrie, zet de ontwikkelingen in de muziekindustrie specifiek af tegen die in de boekenwereld. Enkele belangrijke zaken waar uitgevers rekening mee kunnen houden zijn volgens hem:

- Probeer niet te vechten tegen je eigen beste klanten
- Wees snel met het bieden van een legale tegenpool van illegale opties
- Door de digitalisering staan artiesten/schrijvers vaker zelf in contact met hun luisteraars/lezers, en is er minder behoefte aan platenmaatschappijen/uitgevers als tussenpersoon. Misschien moeten zij een nieuwe rol voor zichzelf bedenken?
- Anders dan muzikanten, hebben schrijvers geen extra inkomsten via tours en optredens. Vanwege dit feit, en vanwege wetten die speciaal op dit gebied bestaan, kunnen uitgevers niet zo goed met prijzen stunten als platenmaatschappijen.
- Richt je op een lokale (niet internationale) markt (ook volgens D. De Clippeleir 2011).
- Muziekpromotie vindt nog veel via de radio plaats, maar boeken hebben niet zo'n sterk platform voor promotie. Als je die kunt vinden, gaat de verkoop waarschijnlijk ook (iets) omhoog.
- Men gebruikt boeken op andere momenten dan muziek, houd daar rekening mee in de manier waarop je het aanbiedt. (Niet alles uit de muziekindustrie is dus van toepassing op boekenuitgevers)
- Denk aan de kleine artiesten/schrijvers!

Filmindustrie: Netflix

Ook in de filmindustrie staat 'gemak' voor de gebruiker centraal. De reden dat Netflix een snel groeiend bedrijf is, zelf toen er nog geen sprake was van een streamingdienst maar slechts van Dvd's die per post gehuurd konden worden, is dat het gebruikersgemak veel groter is dan bij bijvoorbeeld een bibliotheek. Je kunt vanuit je huis bestellen wat je wilt kijken, en dat voor minder geld. De streamingdienst van Netflix biedt mensen een onbeperkt aantal films en series uit hun bibliotheek voor een vast bedrag per maand. Op deze manier hoeven mensen geen Dvd's meer te kopen die ze hooguit één of twee keer kijken. En hoewel films en series pas in Netflix komen ver na de release in bioscopen en op DVD, blijkt dat gebruikers daar best op willen wachten als dat hen extra geldbesparing en gemak oplevert.



Ook heeft Netflix veel series in zijn bibliotheek die kunnen worden teruggekeken. Dit is vooral praktisch bij series die niet of moeilijk te begrijpen zijn als je niet alle afleveringen hebt gezien (Breaking Bad, Homeland), want op Netflix is het mogelijk alle voorgaande seizoenen achter elkaar te kijken in je eigen tijd. Dit zorgt ervoor dat dit soort series ook veel langer kunnen lopen. Zonder de mogelijkheid om gemakkelijk seizoenen terug te kijken, zouden nieuwe kijkers veel sneller afhaken en zou de serie niet vernieuwd worden voor een volgend seizoen (S. Mattera, 2013).

In die zin hebben Netflix en andere streamingdiensten dus de filmindustrie beïnvloed, dat dit soort series beter bekeken worden, langer draaien en dus meer opleveren. Daar staat tegenover dat Dvd-verkoopcijfers kelderen nu Netflix de noodzaak tot het kopen van een DVD heeft weggenomen. J. Martin (2012) stelt dat de technologische kosten van het maken van films jaar na jaar blijft dalen, terwijl de prijs van Dvd's gelijk blijft. "If the industry wants to compete, they need to compete on the one level that is causing them to lose. This is the price. If they refuse to compromise here, then Netflix will continue to flourish."

Aangezien de Dvd-verkoop verantwoordelijk is voor ongeveer de helft van de totale inkomsten van de filmindustrie, houdt die steeds minder budget over voor de productie van nieuwe films. Volgens S. Richardson (2013) is dat de reden dat we de afgelopen jaren vooral middelmatige vervolgfilms over superhelden in de bioscopen zagen; voor filmproducenten zijn dat de minst risicovolle producties omdat ze al eens bewezen hebben rendabel te zijn. Met de stijgende populariteit van cinematografische series en de dalende populariteit van bioscoopfilms, zou het wel eens kunnen dat de filmindustrie zich geheel aanpast op de wensen van de kijker en dat het verschil tussen film en tv-series wegvalt, zoals acteur Kevin Spacey (2013) voorspelde.

Is 13 hours watched as one cinematic whole really any different than a film? Do we define film as something being two hours or less?...And the audience has spoken. They want stories. They're dying for them...they will talk about it, binge on it, carry it with them on the bus and to the hairdresser, force it on their friends, tweet, blog, Facebook, make fan pages, silly gifs, and God knows what else about it. Engage with it with a passion and an intimacy that a blockbuster movie could only dream of.

Ook de inkomsten van televisiezenders daalt dankzij de populariteit van Netflix. Het heeft voor bedrijven steeds minder zin om televisiereclames aan te bieden als er steeds minder mensen televisie kijken, zo legt A. Levine-Weinberg (2013) uit.

Sommige studio's protesteren tegen Netflix door hun eigen streamingbibliotheek te openen waar exclusief films van hun label te kijken zijn. Volgens tech-columnist P. Carr (2010) is dat onzinnig, aangezien mensen bijna nooit per label 'shoppen', maar per film. Netflix heeft het absolute voordeel

van gemak: alle films en series die je wilt zien op één plaats, zodat gebruikers niet hoeven te zoeken en zich niet op meerdere diensten hoeven te abonneren. Als dat gemak er niet zou zijn, zou men alsnog terugvallen op illegale downloads.

Hoewel Netflix dus enorm snel groeit en volgens veel mensen nog gaat blijven groeien, is ook te zien dat de invloed op de film- en televisie-industrie niet direct een goede is. Deze zien hun inkomsten razendsnel dalen door dit antwoord op de digitalisering. Interessant is dat deze dalende inkomsten, ook uiteindelijk nadelig zijn voor Netflix zelf. Als de inkomsten van Dvd-verkoop, advertentie-ruimte en bioscoopkaartjes dalen, zal Netflix de films en series in zijn bibliotheek niet meer voor zo weinig geld kunnen aanbieden en zal de service duurder worden. Als er minder geld beschikbaar is om films en series te produceren, heeft Netflix op den duur ook geen nieuwe films en series meer om toe te voegen aan zijn bibliotheek.

Wat kan de boekenindustrie vervolgens leren van Netflix en diens invloed op de filmwereld?

- Maak toegang tot je producten voor de gebruiker zo gemakkelijk en goedkoop mogelijk
- Wees je bewust van de manier waarop gebruikers je product gebruiken, en speel daarop in.
- Zorg dat de industrie wel nog kan blijven produceren op langere termijn

4.7 Hoe kunnen de boeken van Kluitman in vormgeving het best worden aangepast voor e-books en apps?

De deelvraag over vormgeving is grotendeels beantwoord door ontwerpend onderzoek, dat in het volgende hoofdstuk beschreven zal worden. Door het maken en testen van visuele prototypes is getest hoe een boek in vormgeving aangepast kan worden voor gebruik op een tablet, aansluitend op de conclusies van eerdere deelvragen. Om dit zo duidelijk mogelijk toe te lichten, is het echter van belang het bijbehorende concept te weten. Dit wordt in het komende hoofdstuk geïntroduceerd, en vervolgens is er een verslag te vinden van de prototypes en tests die op visueel ontwerpgebied zijn gemaakt.

Wel is natuurlijk vooraf middels desk research een aantal grondwaarden vastgesteld. Zo is het duidelijk dat statische e-books een minimale aanpassing van de vormgeving vereisen, waar de interactieve apps meer werk kosten, afhankelijk van welke functies er gebruikt worden. Zo kan een app gebruikmaken van geanimeerde illustraties en extra spelletjes, wat het geheel ingewikkelder aan te passen maakt. Het zal gemakkelijker zijn om een boek in de eerste plaats speciaal als app te ontwerpen, zodat je vanaf het begin rekening kunt houden met deze extra functies. Als je vanuit een papieren boek een app wil maken, zal je de bestaande illustraties aan moeten passen zonder de originele stijl aan te tasten.

Voor de voortzetting van het antwoord op deze deelvraag, zie de komende hoofdstukken.

5. Conceptualiseren

Uit de enquêteresultaten blijkt dat ouders veel waarde hechten aan leerzaamheid in apps voor hun kinderen. Uit het literatuuronderzoek komt naar voren dat digitaal lezen op de iPad vooral een goed middel is om kinderen die niet veel lezen te stimuleren in hun leesgedrag. Idealiter zou Kluitman dus een app ontwikkelen die hierop inspeelt: een interactief leesboek met korte stukjes tekst, afgewisseld met educatieve spelelementen. Een serie van Kluitman die zich perfect leent voor dit principe, is de Waanzinnig Om Te Weten serie. Deze verzameling kleine pocketboekjes behandelt allerlei wetenschappelijke en historische onderwerpen op een voor kinderen begrijpelijke manier, met bijzondere feitjes en humoristische illustraties. De Waanzinnig Om Te Weten serie is vertaald vanuit het Engels, maar Kluitman heeft een eigen serie getiteld 'Fantastische Feiten' die hierop gebaseerd is, geschreven door Jan Paul Schutten, Wim Daniels en Jaap-Wim van der Horst. Zo heb je bijvoorbeeld een boekje over de Romeinen in Nederland, over de Nederlandse taal, over voetbal, en eentje over detectives.

Vanwege de korte hoofdstukjes en losse feitjes lezen de boekjes heel gemakkelijk, vooral voor kinderen die niet zo houden van lang lezen. Stel dat we zo'n app niet alleen gebruiken om kinderen geïnteresseerd te krijgen in geschiedenis en wetenschap, maar ook in lezen. Het lijkt een goede tussenstap te zijn van een game naar een boek. Per onderwerp zou de app kunnen doorverwijzen naar enkele kinderboeken over hetzelfde onderwerp ('lees ook de Arabesk serie als je geen genoeg kunt krijgen van ridders').

Nieuwe boekjes zouden op hun beurt kunnen verwijzen naar de app, waardoor de content elkaar aanvult en het een crossmediaal geheel wordt.

Een leidraad om aan vast te houden bij dit project, kan geformuleerd worden als

'leuk lezen & leren'

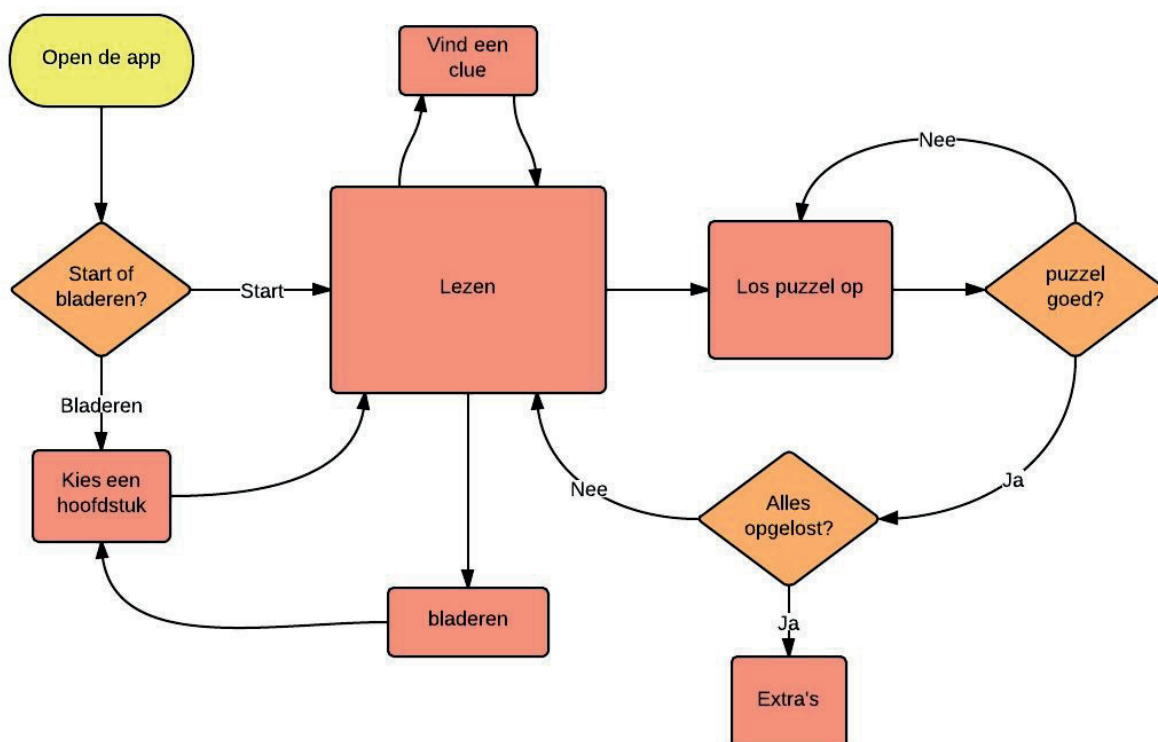
Zo blijven de waarden en belangen van de ouders top of mind, evenals de beste eigenschappen van het tablet en het doel van de Fantastische Feiten serie.

6. Verbeelden en Realiseren

Op basis van de onderzoeksresultaten en om de klantvraag zo goed mogelijk te beantwoorden, is gekozen voor de visuele uitwerking van een iPad app passend bij het concept. Per slot van rekening komen de antwoorden op deelvragen 1, 2, 3 en 5 stuk voor stuk uit op een iPad app als geschikt middel voor de doelgroep. Voordat het ontwerp van een Fantastische Feiten app ontwikkeld kon worden, is er een aantal voorbereidende documenten gemaakt. Om te beginnen een **mind map** (zie bijlage), om verschillende relevante termen in kaart te brengen, en een **moodboard**, om de algehele visuele sfeer van de app te bepalen. Hiervoor is ernaar gestreefd om zo dicht mogelijk bij de originele ontwerpen van de Fantastische Feiten boekjes te blijven, om herkenbaarheid en samenhang te stimuleren. Uiteraard kan er bij een iPad app meer gebruik gemaakt worden van kleur, waar de boekjes aan de binnenkant zwart-wit zijn om drukkosten te besparen.



Om een structuur voor de app te bepalen, is een eenvoudige **flow chart** gemaakt die laat zien welke opties de gebruiker heeft om de app te doorlopen. Hier zijn enkele punten van belang, zoals het feit dat de app allereerst een boek is en op de tweede plaats een spel (zie deelvraag 5). Het leesgedeelte moest dus het meest prominent aanwezig zijn. Ook cruciaal voor het concept is dat de lezer op elk gewenst moment van hoofdstuk moet kunnen wisselen, om het geheel ongedwongen en bondig te houden. Ten slotte is hier een systeem te zien waarbij de gebruiker bepaalde extra's kan vrijspelen bij het oplossen van alle puzzels, of het vinden van alle clues.



Vervolgens is er een visual prototype opgebouwd rond deze principes. Het voordeel van visualisatie als evaluatiemethode, is dat er meestal snelle feedback gegeven kan worden. Op deze manier kunnen er in korte tijd verschillende iteraties plaatsvinden om het ontwerp te verbeteren. Ook voor de testgroep is een visueel prototype prettig, aangezien dit een beter beeld geeft van het uiteindelijke product dan een low-fidelity prototype zonder visuele elementen.

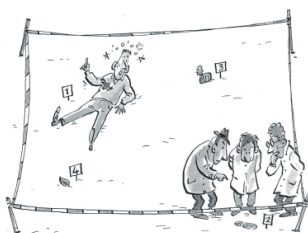
De kleuren en lettertypes blijven zo dicht mogelijk bij de originelen, de teksten en illustraties zijn rechtstreeks uit het bronbestand overgenomen. Er zijn geen hoofdstuk- of paginanummers, maar in plaats daarvan icoontjes in de linker bovenhoek die elk hoofdstuk aanduiden. De interface is eenvoudig, om verwarring en afleiding te voorkomen, en bestaat alleen uit twee bladerknopjes en een knop om op ieder moment van hoofdstuk te wisselen. Het hoofdscherm biedt twee opties: beginnen bij het begin, of zelf een hoofdstuk kiezen. Op het hoofdstukscherm wordt met kleur aangegeven welke hoofdstukken je al voltooid hebt (wanneer je alle puzzels hebt opgelost).



Een pagina uit het boek, vergeleken met dezelfde pagina in de app.

Bloedspetters en moddersporen

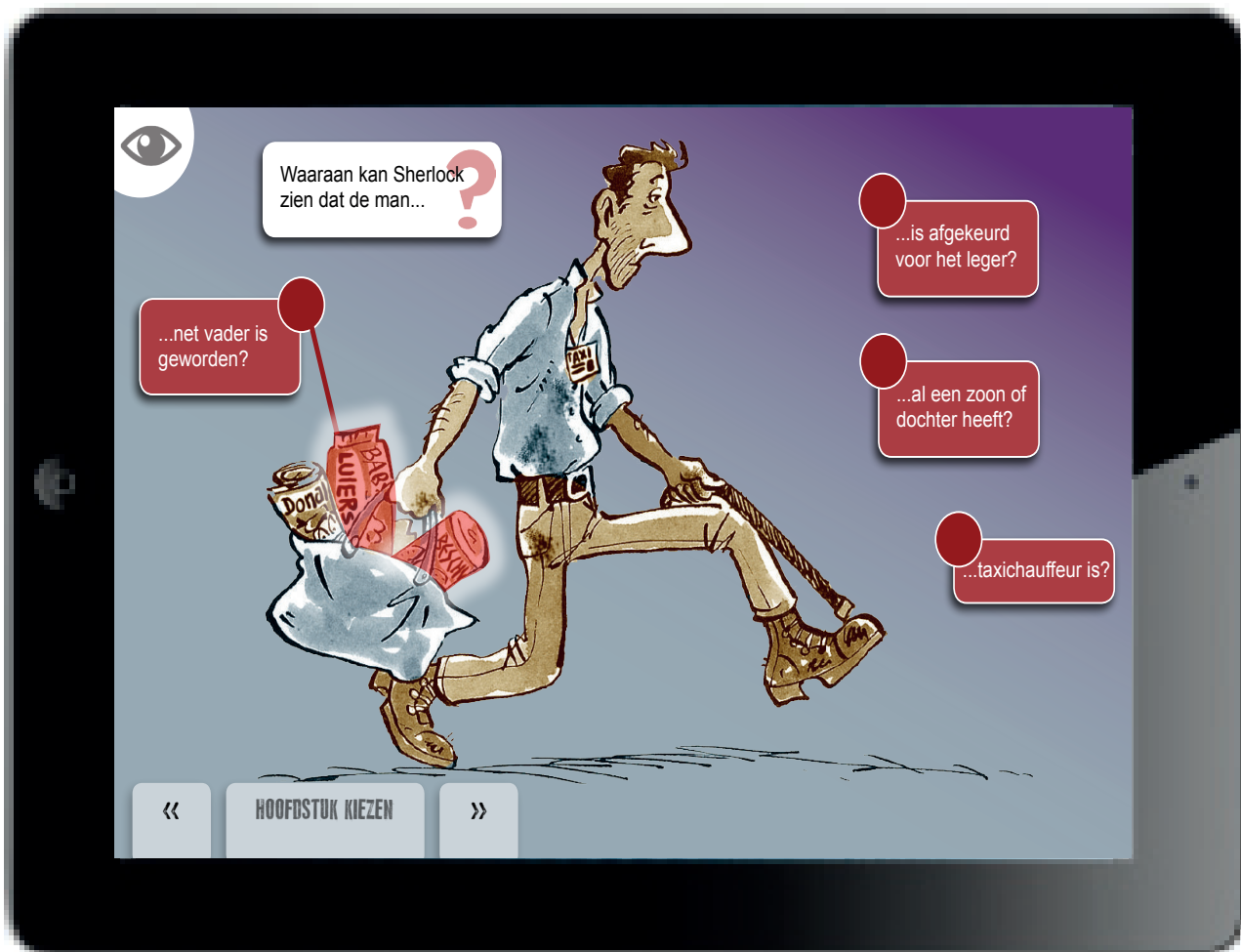
Voor je begint...
Stel, je bent een rechercheur. Je komt net aan op de plek van het misdrijf, de zogenaamde 'plaats delict' of PD. Wat is het eerste wat je doet? De plek afzetten met linten, zodat niemand er bij kan komen? Kijken of de dader nog in de buurt is? Omstanders zoeken die misschien iets gezien hebben? Nee, nee en nog eens nee. Het eerste wat je doet op de plek van de misdaad is kijken of er mensen in levensgevaar zijn. Of het nu om een inbraak gaat of om een mogelijke moord. Zijn er slachtoffers? Hebben die hulp nodig? Help hen dan eerst en bekommer je daarna pas om de rest. Als niemand meer geholpen hoeft te worden, kun je je bezighouden met de volgende klus: de daders pakken.



11



Verder is er bij enkele in het boek aanwezige puzzels een nieuwe interface gemaakt die de eigenschappen van het tablet benut. Zo is er in het eerste hoofdstuk een denkspelletje waarbij Sherlock Holmes een aantal deducties maakt. Vervolgens legt hij uit waaraan hij dat kon zien. Op de tablet is het echter gemakkelijk om hier een interactief onderdeel aan toe te voegen, waarbij de lezer zelf kan bedenken aan welk deel van de illustratie Sherlock de deducties afleidt, en deze aan elkaar kan verbinden door een lijn te trekken naar het goede onderdeel.



Bij het juist verbinden van de onderdelen komt dan alsnog de originele uitleg uit het boekje naar voren. Zo blijft de app trouw aan het boek, maar maakt het ook gebruik van de functies van een tablet om de lezer extra te betrekken bij de tekst.

Usability test 1

Dit visual prototype is vervolgens getest door 9 kinderen in de leeftijd van 9 tot 10 jaar. Zij kregen de schermen te zien en kregen een aantal testjes om te zien of zij de interface begrepen. Ook werd hen gevraagd wat zij vonden van de app: de kleuren, de plaatjes, de overzichtelijkheid... Ten slotte konden zij aangeven of zij het idee leuk vonden, en of zij de app zouden willen gebruiken als hij beschikbaar was. Voor een compleet overzicht van de vragen, taken en resultaten, zie de bijlage.

Uit de eerste testresultaten kwam al een aantal interessante conclusies naar voren. 6 van de 9 kinderen gaven aan graag boeken te lezen voor hun plezier. Veel genoemd waren grappige boeken, spannende boeken en strips. 8 van de 9 kinderen had thuis beschikking over een tablet, sommigen hadden zelfs een eigen. Stuk voor stuk gebruikten ze deze voor spelletjes. Slechts één kind gebruikte zijn tablet wel eens om mee te lezen, namelijk de Donald Duck. Dat vond hij niet leuker dan van papier, maar wel handiger.

Bij de tests met betrekking tot navigatie kwamen enkele verbeterpunten naar voren. 4 van de 9 kinderen snapte hoe ze met de knop linksonder gemakkelijk van hoofdstuk konden wisselen. Enkele andere kinderen zeiden zonder twijfel dat ze gewoon terug zouden bladeren totdat ze het goede hoofdstuk zouden vinden. Eén kind merkte op dat hij een trefwoord in een zoek balk zou typen om zo het goede hoofdstuk te vinden. Misschien is de toevoeging van een zoek balk geen slecht idee. Wat het bladeren tussen pagina's betreft, hadden 6 van de 9 kinderen direct het goede knopje gevonden. De overige kinderen bleken gewoon te willen swipen. Waarschijnlijk is het integreren van een swipe-functie wel zo makkelijk. Misschien werkt dat wel intuïtiever dan het vinden van een bladerknopje. Het systeem van het puzzeltje snapte 7 van de 9 kinderen direct. Hierbij moet opgemerkt worden dat 2 van de 9 kinderen héél terughoudend waren met antwoorden, en praktisch overal hun schouders bij ophaalden. Waarschijnlijk hadden ook zij de juiste knoppen gevonden als ze zich iets meer hadden willen inleven. Bij de vraag of er nog dingen waren in het ontwerp dat ze onduidelijk vonden, vroeg één kind wat dat icoontje linksboven inhield. Misschien een goed idee om te kijken naar de duidelijkheid hiervan.

2 van de 9 kinderen hadden eerder gehoord van de Waanzinnig om te Weten boekjes. Beiden waren heel positief over de serie, en voegden toe dat ze de korte stukjes tekst afgewisseld met plaatjes heel prettig vonden. Na uitleg over de boekenserie waren alle kinderen positief over het maken van een app hierbij. Ze noemden hier allerlei verschillende redenen voor. Sommigen vonden het een goed idee voor kinderen die niet zo van lezen houden, maar wel veel op de tablet doen, sommigen vonden de combinatie van een boek met spelletjes heel leuk (fijn om te weten dat de kinderen het dus nog wel als een boek zien, en niet alleen als game!). Iemand zei dat de app vooral handig was als je nog niet wist of je het boek wilde kopen. Bij de vraag hoe ze de ontwerpen eruit vonden zien, kwamen enkele terugkerende termen naar voren (zie de word cloud rechts). Alle kinderen zeiden het er leuk uit te vinden zien. Enkele noemden expliciet de lettertypes die ze aantrekkelijk vonden, de vele plaatjes, en het randje om de tekstkaders. 8 van de 9 kinderen waren positief over de



illustratiestijl. Eén kind snapte niet zo goed wat het gewichtheffende skelet met de tekst te maken had (waarschijnlijk omdat hij het niet had gelezen). Uit drie boeken met verschillende illustratiestijlen, kozen 6 van de 9 kinderen voor de illustraties van Fantastische Feiten. Die vonden ze er vaak het duidelijkst en leukst uitzien, en de toevoeging van tekstwolkjes werd veel gewaardeerd.

Alle kinderen gaven aan de app te willen proberen als hij uit zou komen. Sommigen alleen omdat ze na deze test nieuwsgierig geworden waren, anderen omdat het hen sowieso erg leuk leek. Eén iemand zei vooral ook te kijken naar de beschrijving van apps in de AppStore, dus zolang die pagina er leuk uit zou zien zou ze het zeker downloaden. Een ander kind gaf aan het wel te willen spelen, maar slechts één keer. "Want daarna ken je alle puzzels al en is het niet meer leuk.". Misschien kan er een systeem verzonnen worden met afwisselende nieuwe quizen en puzzels, ook om de toevoeging vanuit het papieren boek te vergroten?

Aanpassingen op basis van eerste testresultaten:

- Verwijder bladerknoppen en kijk of kinderen automatisch swipen
- Voeg zoek balk toe
- Verduidelijk het doel van de hoofdstuk-icoontjes

Usability test 2

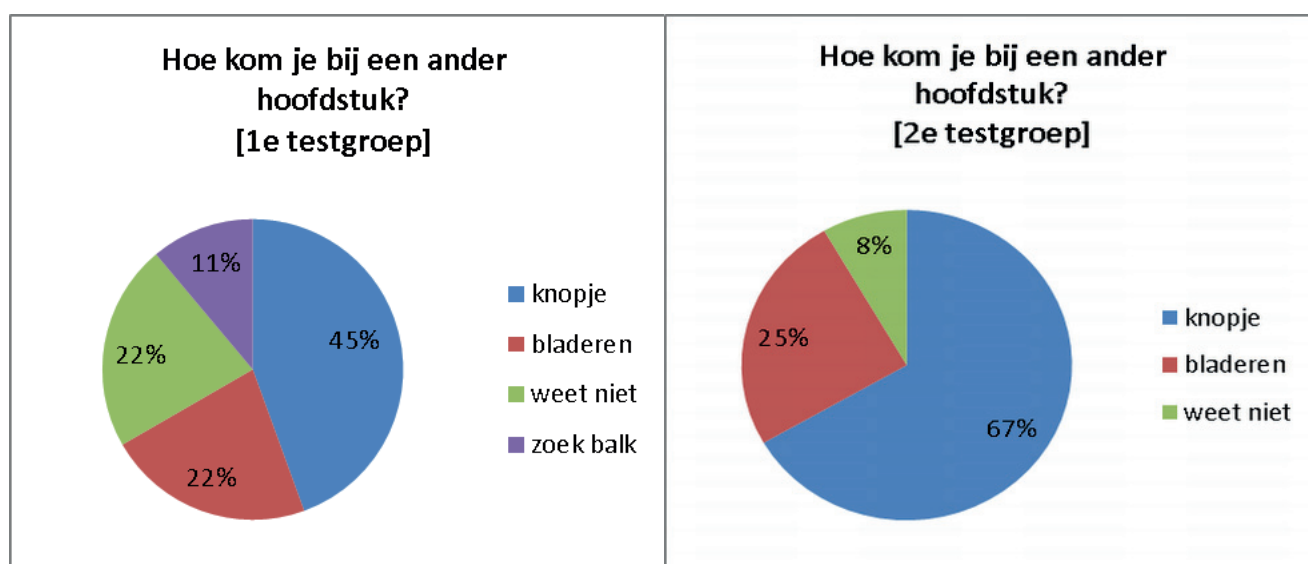
Op basis van deze eerste resultaten zijn enkele aanpassingen gemaakt in het prototype. Zo zijn de bladerknoppen verwijderd om te zien of alle kinderen automatisch zouden 'swipen', het hoofdstuk-knopje verplaatst om duidelijkheid te vergroten, en een zoek balk toegevoegd.



De tweede testgroep bestond uit 12 kinderen in de leeftijdsgroep van 10 tot 11 jaar. Zij kregen dezelfde schermen te zien als de eerste groep, met bovenstaande aanpassingen.

6 van de 12 gaven aan graag voor hun plezier te lezen, 5 soms, en ééntje hield echt niet van lezen. Ook hier ging het voornamelijk om grappige en spannende boeken, en af en toe strips. Hier kwamen echter nog meer verschillende genres naar voren, zoals fantasie-, avontuur-, geschiedenis-, romantische en meidenboeken. Alle deelnemers gaven aan thuis over een tablet te beschikken en daar spelletjes op te spelen, een heel aantal van hen had zelfs hun eigen tablet. Meer nog dan de jongere groep mogen zij zelf bepalen wat zij spelen op de tablet. 4 van de 12 kinderen had wel eens een boek gelezen op de tablet, wat aanzienlijk meer is dan in de vorige testgroep. Het oordeel was bij alle vier overwegend positief: papier is wel leuker, maar op zo'n tablet is het vooral handig.

Wat betreft navigatie leken de aanpassingen goed te werken: 8 van de 12 wisten het knopje voor hoofdstuk kiezen te vinden, en de rest zou gewoon terugbladeren. Slechts 3 kinderen hadden niet direct aan swipen gedacht om een bladzij om te slaan, de rest deed dat intuïtief.



Opvallend was dat in deze testgroep een groot deel van de kinderen wél de Waanzinnig om te Weten boekjes kende. Slechts 3 van de 12 gaven aan er nooit van gehoord te hebben. De kinderen die de boekjes kenden waren er allemaal positief over, vooral het grote aantal plaatjes en het feit dat je er op een humoristische manier iets van leert. Het idee om een app te maken bij deze boekjes werd enthousiast ontvangen. Velen zeiden het vooral een uitkomst te vinden voor kinderen die niet zo houden van lezen. Er werd vaak opgemerkt dat mensen tegenwoordig veel meer op de tablet zitten dan achter een boek en dat dit daar een goede oplossing voor was. Eén kind gaf aan het liefst één app te willen met alle verschillende boekjes daarin, wat misschien nog niet eens zo'n slecht idee is, aangezien eerder al uit onderzoek bleek (zie deelvraag 4, 5 en 6) dat men eerder per serie leest dan per uitgever of per boekje.

Wat het ontwerp van de pagina's betreft waren alle kinderen het er over eens dat het duidelijk was. Eén kind suggereerde de toevoeging van een papierachtige textuur over het geheel, omdat hij dat prettiger lezen zou vinden. Dit is wellicht iets om mee te experimenteren. Een ander kind wees me op het feit dat nog niet alle illustraties waren ingekleurd, omdat hij zwart-wit plaatjes toch echt veel minder leuk vond. Dit kwam ook al uit eerder onderzoek (E. Verburg, 2013), wat onderbouwt dat het belangrijk is om de bestaande illustraties uit het boek van kleur te voorzien in de app.

Bij het vragen naar de illustratiestijl, gaf één kind aan het niet zo leuk te vinden omdat het hem te 'strepig' was. Een enkele keer werd gezegd dat het leuke plaatjes waren, maar dat er misschien wel opgelet moest worden bij de wat meer expliciete plaatjes (zoals eentje van een bebloed mes) omdat sommige kinderen daar misschien niet tegen kunnen. Dit zal waarschijnlijk in het boek niet erg zijn, aangezien het in zwart-wit wat minder uitgesproken is, maar in de app is het verstandig daar wel rekening mee te houden.

9 van de 12 kinderen gaven uit de keuze van 3 illustratiestijlen aan die van Fantastische Feiten het leukst te vinden, en vooral ook het meest geschikt voor deze app. Ook de humor en de spraakwolkjes werden veel genoemd als positieve punten. De overige drie kinderen kozen voor illustraties uit een ander boekje omdat zij die strakker en duidelijker vonden. 10 van de 12 kinderen gaven aan de app te willen proberen als hij zou worden uitgegeven. Redenen waren dat het er leuk en grappig uitzag, zeker de kinderen die de boekjes kenden waren enthousiast over het concept. De twee kinderen die 'nee' antwoordden, deden dat omdat ze het boek niet hadden gelezen, en omdat ze niet houden van 'dingen invullen'.

De conclusie hieruit is dat de doorgevoerde veranderingen voor het grootste deel succesvol zijn: de navigatie is een stuk verbeterd. Verdere aanpassingen kunnen zijn:

- het toevoegen van een overkoepelende Fantastische Feiten-app waar de andere boekjes ook in kunnen
- misschien het toevoegen van een papierachtige textuur over de ontwerpen, het effect hiervan zou echter wel moeten worden getest
- het terugbrengen van de heftigheid van sommige illustraties (zoals het bloedmes)

Visual Prototype

Dit zijn de meest recente versies van de ontworpen schermen voor de Fantastische Feiten-app. Hier zijn de verbeterpunten uit de laatste usability tests al in verwerkt.

Het hoofdscherm hiernaast is het eerste dat je ziet als je het appje openmaakt. Je wordt gevraagd een boek te kiezen uit de serie (ervan uitgaande dat alle boeken zijn verwerkt tot hun eigen apps). Dit kan door te swipen of door op de rode pijltjes te klikken.

Bij het klikken op één van de boeken, opent zich het volgende scherm. Hier is de beschrijving van het boek te vinden (gelijk aan de tekst die op de rug van het papieren boekje staat). Afhankelijk van of de boekjes in de app nog aangeschaft moeten worden, kun je met de knop 'LEES' naar het startscherm van de boeken-app gaan, of eventueel naar een aankoop-scherm.

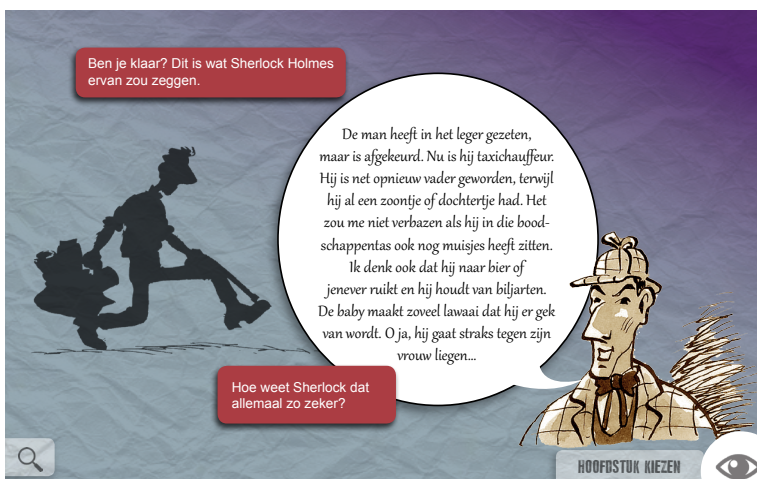
Het startscherm van de Speuren naar Sporen app, in kleur en lettertype gebaseerd op het boekje. De papieren textuur op de achtergrond (aanwezig in alle schermen) is gebaseerd op de wens van één kind tijdens de usability tests. Dit is dus nog een experiment, en het effect hiervan zou nog apart getest kunnen worden in eventuele vervolg-onderzoeken. Bij het klikken op start begint het eerste hoofdstuk (op de volgorde zoals ze in het boek staan).

Klik je op 'Kies Hoofdstuk' (vanuit het startscherm of welke pagina dan ook), dan verschijnt dit menu met een overzicht van de hoofdstukken. Net als in het boek, zijn deze niet genummerd, maar ze hebben wel een titel. Ik heb bij elk hoofdstuk een kenmerkend icoontje gezocht. In het eerste ontwerp waren de titels afwezig, maar dat bleek ietwat te onduidelijk te zijn. De roodgekleurde iconen zijn de hoofdstukken die al zijn afgerond (na het oplossen van alle puzzels). Zo zie je dat er geen bepaalde volgorde hoeft worden aangehouden.

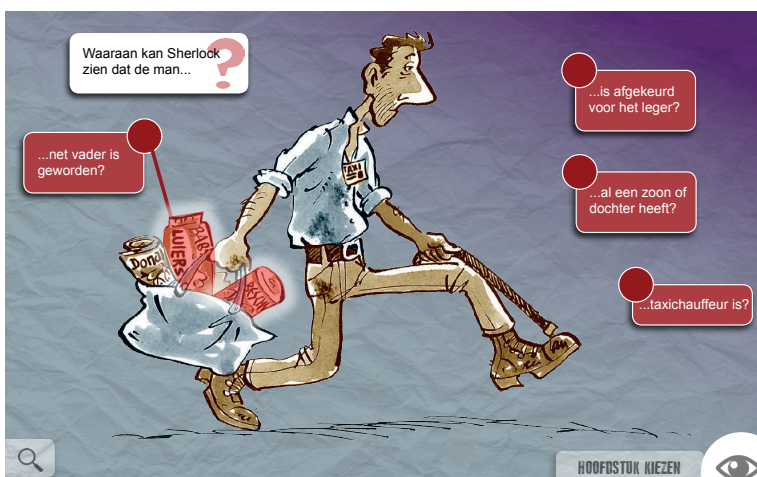




Hier zien we een pagina uit het eerste hoofdstuk. Het rode hoofdstuk-icoon rechtsonderin geeft aan dat deze bladzijde het begin is van een nieuw hoofdstuk. Alle tekst komt rechtstreeks uit het bronbestand van het boek, aangeleverd door Uitgeverij Kluitman. De illustraties zijn door mij voorzien van wat simpele kleurlagen, waar ze in het boek zwart-wit zijn om drukkosten te besparen. In dit hoofdstuk wordt Sherlock Holmes geïntroduceerd, en zijn manier van observeren.



Precies als in het boek vertelt Sherlock wat hij over de man in het plaatje te weten is gekomen door gewoon goed te kijken. In het boek verklapt hij in het volgende tekstkader welke hints hij precies heeft gezien en hoe hij dat wist, maar in een app kun je hier natuurlijk een interactief onderdeel van maken.

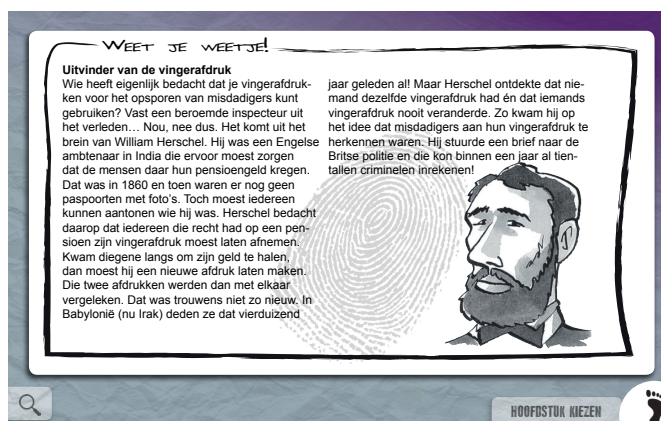
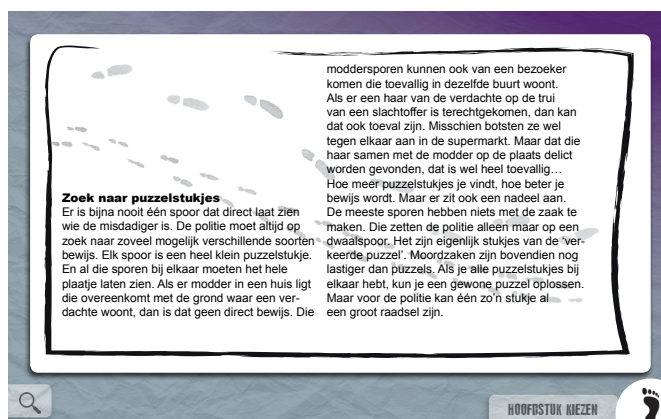


De lezer wordt gevraagd waaraan zij denken dat Sherlock al deze feiten heeft ontleend. De bedoeling is dat je je vinger op de rode stip zet, en dan een lijn trekt (sleept) naar het goede onderdeel op de illustratie (bijvoorbeeld van 'taxichauffeur' naar taxipasje). Als je een item goed hebt (of meer dan drie keer fout) verschijnt er een tekstkader waarin alsnog de uitleg van Sherlock wordt gepresenteerd.

Hiernaast zijn enkele gewone leespagina's te zien. Elk tekstkader is een paragraaf op zich, waardoor je meerdere korte stukjes achter elkaar leest in plaats van één lang hoofdstuk. Hiervoor zijn geen aanpassingen in de tekst nodig: het boekje rust immers op hetzelfde principe. De afbakening van elk stukje met zijn eigen kader voegt hopelijk toe aan dit idee.

Uiteraard komen deze leespagina's niet allemaal aaneengesloten achter elkaar. Er is altijd ruimte voor een toegevoegd spelletje, of een quiz om te zien of de lezer wel goed gelezen heeft.

Ik vond het belangrijk om een aanzienlijk aantal leespagina's ontworpen te hebben, om te benadrukken dat deze app nog altijd een boek is, en geen spelletje. Uit het onderzoek naar de deelvraag over andere uitgeverijen, bleek dat veel van de huidige kinderboek-apps óf statisch zijn (zonder gebruik te maken van de interactieve elementen van de iPad) óf puur een spelletje zijn (zonder leeselementen). Als de Fantastische Feiten-app wordt geproduceerd in een goede balans tussen de twee, vult het een gat in de AppStore op en zal het hopelijk veel kinderen (en hun ouders) aanspreken.



MOORDQUIZ

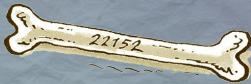
Weet jij hoe zij dat weten? Doe de quiz
Goede patholoog-anatomen zien aan een paar botten al heel veel. Maar hoe zien ze dat allemaal? Doe de weet-jij-hoe-zij-dat-weten-quiz.

1 Hoe kun je aan een skelet zien dat het gaat om een oud iemand?

- A** Er is nog net één grijze haar gevonden op het half vergane lichaam.
- B** De gewrichten bij de knieën en ellebogen zijn al aardig versleten.
- C** Dat staat op het serienummer van de botten.

2 Hoe kun je aan een skelet zien dat het van een vrouw is?

- A** Het bekken van vrouwen is breder en op de schedel is het voorhoofd rechter.
- B** Mannen hebben veel gespierdere botten.
- C** Ook al is dit slachtoffer al maanden dood, ze kakelt nog steeds de oren van je kop.



HOOFDSTUK KIEZEN

Als laatste zijn hier quiz-schermen te zien. Ook de inhoud van deze quiz is woordelijk overgenomen uit het bronbestand van het boekje. Dit soort quizjes is tekenend voor de sfeer van de serie. Hoewel in het boek de antwoorden ondersteboven staan zodat je ze zelf met je eigen antwoorden moet vergelijken, kan een iPad natuurlijk gemakkelijk het antwoord bieden. Klik je op a, b of c, dan licht het goede antwoord op. De app houdt bij hoeveel vragen je goed of fout had.

3 Hoe zie je aan een skelet dat de overledene nogal stevig is geweest?

- A** Aan de botten kun je zien dat hij veel zwaar werk heeft verricht. Wie veel zwaar werk verricht, wordt vanzelf stevig.
- B** De botten zijn een stuk zwaarder en breder dan normaal.
- C** Het skelet heeft de vorm van een bodybuilder.



4 Kun je aan iemands botten zien dat hij linkshandig is geweest?

- A** Aan de botten kun je dat niet zien. Wel aan de spieren. De linkerarm van een linkshandige heeft meer spieren dan de rechterarm.
- B** Je kunt het wel degelijk aan de botten zien. Als je veel met links schrijft, gaan de botten van de linkerhand vanzelf een beetje anders staan.
- C** Ja, de botjes van de linkerduim en wijsvinger zijn precies versleten op de plek waar je normaal een pen vasthoudt.



HOOFDSTUK KIEZEN

Op basis van enkele opmerkingen tijdens de usabilitytests is te overwegen om enkele extra quizvragen te maken, en eens in de zoveel tijd de app te updaten met nieuwe content. Zo blijft de app langer interessant voor mensen die hem al eens hebben gespeeld.

5 Hoe zie je aan een skelet dat het van een lerares is geweest?

- A** Je kunt het vergelijken met dat van andere leraressen. Als het er precies op lijkt, is het zeker van een lerares.
- B** Dat kun je helemaal niet zien.
- C** De schedel is iets kleiner dan normaal. Iedereen weet dat leraressen minder hersens hebben.

Had je alles in één keer goed?
Je had toch nergens C als antwoord, hè...?

Kleien voor gevorderden
Soms is er niet veel meer over dan een schedel, een paar botten en – heel misschien – nog een klein plukje haar. Te weinig om het gezicht te kunnen herkennen, zou je denken. Maar dat valt gelukkig mee. Want als je iemands schedel hebt, dan kun je achterhalen hoe zijn gezicht eruit heeft gezien. Je hoeft er alleen nog maar wat spieren, vlees en huid overheen te kleien. De methode werkt verbazingwekkend goed. Er zijn al veel belangrijke moordzaken mee opgelost.

Het werkt als volgt:
- Eerst maken ze de schedel precies na. Zo hoeven ze niet met het echte skelet te rotzooien.
- Als er stukken uit de schedel missen, dan vul-len ze die aan. Meestal is dat het botje in de neus, maar het kan ook een stuk bot op een andere plek zijn.

HOOFDSTUK KIEZEN

Na het beantwoorden van alle vragen krijg je je score te zien, en kun je direct door met verderlezen in het volgende hoofdstuk.

7. Verantwoording & Aanbevelingen

De vraag van de opdrachtgever, 'hoe kan Uitgeverij Kluitman tijdens de digitalisering van de kinderboekenindustrie nieuwe media gebruiken om haar doelgroep te bereiken?', kan nu worden beantwoord met de opgeleverde producten. De ontworpen Fantastische Feiten-app dient als een goed voorbeeld van een manier waarop Kluitman optimaal gebruik kan maken van nieuwe media. Zo sluit het aan op de volgende punten:

- de conclusie uit deelvraag 1: jonge tabletgebruikers van 7 tot 11 jaar die nog niet veel lezen zijn de beste doelgroep voor Kluitman wat betreft nieuwe media. De Fantastische Feiten serie, en dus ook de app, richt zich op dezelfde groep door de afwisseling van korte stukjes tekst met veel illustraties en een humoristische manier van schrijven.
- de conclusie uit deelvraag 2: ouders van die doelgroep hechten waarde aan leerzaamheid en het stimuleren van leesgedrag bij apps voor hun kinderen. De Fantastische Feiten app behandelt, net als de serie, op een leuke manier een aantal historische en wetenschappelijke onderwerpen.
- de conclusie uit deelvraag 3: tablets zijn met name geschikt voor kinderboeken vanwege het mogelijke gebruik van kleur, en kent een veel groter draagvlak dan e-readers onder de doelgroep. De Fantastische Feiten app voegt kleur toe aan de bestaande zwart-wit illustraties uit de boeken, en maakt gebruik van verschillende functies van het tablet (zoals aanraking).
- de conclusie uit deelvraag 4 en 5: er is nog weinig aanbod voor deze doelgroep op het gebied van interactieve leesboeken. De Fantastische Feiten app zal dat gat in de AppStore vullen, en is nog altijd in de eerste plaats een boek (geen spel).
- één van de conclusies uit deelvraag 6: dat gebruikers graag per serie consumeren (films, tv-shows, boeken en andere), en dat het belangrijk is om aan te sluiten op de manier waarop consumenten je product gebruiken. De Fantastische Feiten app is een overkoepelende app voor alle boekjes uit de serie, en vanuit hetzelfde concept kunnen ook andere serie-apps ontwikkeld worden.

In die zin heeft dit project ook een duidelijke toegevoegde waarde op het vakgebied gehad, aangezien is vastgesteld dat er op dit gebied weinig aanbod is in Nederland, terwijl er wel degelijk belangstelling voor is. Het is dan ook zeker aan te bevelen om verder onderzoek uit te voeren naar de gebieden die in dit onderzoek nog niet (volledig) behandeld zijn: verdienmodellen, technische ontwikkelingen, illustratie- en schrijfstijlen en andere app-gerelateerde zaken. Uiteraard wordt aangeraden om de Fantastische Feiten app verder te ontwikkelen en uiteindelijk daadwerkelijk uit te brengen, en hier vervolgtests mee uit te voeren. Slaat het aan bij de doelgroep? Is het verdienstelijk voor Kluitman? Wat kan er beter? Zo vormt dit een beginstadium voor verdere iteratie en ontwikkeling. Daarbij zouden ook andere series gemaakt kunnen worden die geschikt zijn om in een dergelijke app-vorm uit te brengen.

Literatuurlijst

ABI Research (2013) Android Ecosystem Takes the Baton from Apple iPad in the Tablet Race Geraadpleegd op https://www.abiresearch.com/press/android-ecosystem-takes-the-baton-from-apple-ipad-
Apple (2012). Planetenreis Geraadpleegd op https://itunes.apple.com/nl/app/planetenreis/id574388550?mt=8&ign-mpt=uo%3D4
Apple (2013). Bobbi Geraadpleegd op https://itunes.apple.com/nl/app/bobbi/id397758900?mt=8
Apple (2013). Bobbi Boeken Geraadpleegd op https://itunes.apple.com/nl/app/bobbi-boeken/id469911245?mt=8
Bakker, N. (2013). Digitaal lezen – wie doen het al? Geraadpleegd op http://www.lezen.nl/publicaties/digitaal-lezen-wie-doen-het-al
Blau, M. (2013). How Spotify Engineered the New Music Economy Geraadpleegd op http://mashable.com/2013/10/06/spotify-music-economy
Boezeman, T. (2011). The digitization of the music industry vs. The book World: the ultimate overview Geraadpleegd op http://www.futurebook.net/content/digitization-music-industry-vs-book-world-ultimate-overview-part-i
Bruce, T. (2014). Spotify: Is It Saving The Music Industry? Geraadpleegd op http://whatculture.com/music/spotify-is-it-saving-the-music-industry.php
Carr, P. (2010). Netflix Continues To Save the Movie Industry, So Why Do Studios Continue To Hate It? Geraadpleegd op http://techcrunch.com/2010/11/29/because-theyre-idiot/
Chiong, C., Ree, J., Takeuchi, L. & Erickson, I. (2012). Print Books vs. E-Books. Comparing parent-child co-reading on print, basic, and enhanced e-book platforms. Geraadpleegd op http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2012/07/jgcc_ebooks_quickreport.pdf
De Bibliotheek (2012). Bobbi Geraadpleegd op http://www.bibliotheek.nl/app/50631.bobbi.html?back=http%3A%2F%2Fbibliotheek.nl%2Fapp%3Fpage%3D4
De Bruin, M. (2010). iPhone-kinderapp: Bobbi naar de dierentuin (Review) Geraadpleegd op http://www.iphoneclub.nl/94505/review-iphone-kinderapp-bobbi-naar-de-dierentuin/
De Clippeleir, D. (2012, mei). 11 Lessen die we van de muziekindustrie kunnen leren. Boekblad, 7 (3)
De Hemricourt, P. (2013). Reading Habits Statistics: Who Reads e-Books? Geraadpleegd op http://www.epublishabook.com/2013/09/12/reading-habits-statistics-who-reads-ebooks/
Digidreumesen (z.j.). Bobbi in de dierentuin Geraadpleegd op http://www.digidreumes.nl/nl/site/media/item/46/bobbi-in-de-dierentuin
eMarketer (2013). Ereader user increases slow Geraadpleegd op http://www.emarketer.com/Article/Ereader-User-Increases-Slow/1009576

Evans, J. (2013). Android vs. iOS Development: Fight! Geraadpleegd op http://techcrunch.com/2013/11/16/the-state-of-the-art/
Gaaf voor Kinderen (z.j.) Voorgelezen uit Bobbi boek app Geraadpleegd op http://www.gaafvoorkinderen.nl/2tot3jaar/1223-voorgelezen-uit-bobbi-boek-app
Gezinspiratie (2012). De Bobbi App voor peuters en kleuters Geraadpleegd op http://www.gezinspiratie.nl/archives/2367
Greenfield, J. (2012). For Reading and Learning, Kids Prefer E-Books to Print Books Geraadpleegd op http://www.digitalbookworld.com/2012/for-reading-and-learning-kids-prefer-e-books-to-print-books/
Juf Jannie (2013). Planetenreis – app review Geraadpleegd op http://www.jufjannie.nl/2013/04/04/planetenreis-app-review/
Koster, G. (z.j.). 5 leuke apps voor jonge gebruikers Geraadpleegd op http://www.veiliggamen.nl/5-leuke-apps-voor-jonge-gebruikers-2
Leesmonitor (2012). Tablet kaapt koppositie e-reader. Geraadpleegd op http://www.leesmonitor.nu/home/item/584/
Leopold (z.j.). Nieuw in de app KINDERBOEKEN: De prinses met de lange haren Geraadpleegd op http://www.leopold.nl/web/Artikel/Nieuw-in-de-app-KINDERBOEKEN-De-prinses-met-de-lange-haren.htm
Levine-Weinberg, A. (2013?). A New Television Landscape Takes Shape Geraadpleegd op http://www.fool.com/free-report/rule-breakers/will-netflix-own-the-future-of-television/page1?source=irbsitemlog10048&u=1906387718
Linskey, D. (2013.) Is Daniel Ek, Spotify founder, going to save the music industry ... or destroy it? Geraadpleegd op http://www.theguardian.com/technology/2013/nov/10/daniel-ek-spotify-streaming-music
Luckerson, V. (2014). Spotify and YouTube Are Just Killing Digital Music Sales Geraadpleegd op http://business.time.com/2014/01/03/spotify-and-youtube-are-just-killing-digital-music-sales/
Martin, J. (2012) Streaming Online Movies – The Story of Netflix and its effect on the movie industry. Geraadpleegd op http://hubpages.com/hub/Story-of-Netflix
Mattera, S. (2013). Netflix Is Killing the Movie Business Geraadpleegd op http://www.fool.com/investing/general/2013/09/04/netflix-is-killing-the-movie-business-and-replacin.aspx
Mizell, C. (2011). Spotify From a Musician's Perspective Geraadpleegd op http://www.musicianwages.com/spotify-from-a-musicians-perspective/
Mulkens, D. (2013). Google Play zet Nederlandse boekenbranche op scherp. Geraadpleegd op http://www.frankwatching.com/archive/2013/07/31/google-play-zet-nederlandse-boekenbranche-op-scherp/

Mulkens, D. (2014). Het ebook is hard aan verdere vernieuwing toe. Geraadpleegd op http://www.frankwatching.com/archive/2014/01/16/het-ebook-is-hard-aan-verdere-vernieuwing-toe/
Mulligan, M. (2014). How Streaming Will Impact Music Sales Geraadpleegd op http://musicindustryblog.wordpress.com/2014/01/13/how-streaming-will-impact-music-sales/
MultiMediaMarkers (16 januari 2014). Arjen Robben Boek en MultiMediaMarkers App Promo [video file] Geraadpleegd op https://www.youtube.com/watch?v=EJYFgMYzBCw
O'Brien, J. M. (2012) The Netflix Effect. Geraadpleegd op http://www.wired.com/wired/archive/10.12/netflix_pr.html
Oosterloo, N. (2014). Een ebook lezen? Tablets maken meer mogelijk. Geraadpleegd op http://www.hcc.nl/een-ebook-lezen-tablets-maken-meer-mogelijk
Page, W. (2013). Adventures in the Netherlands. Spotify, Piracy and the new Dutch experience. Geraadpleegd op http://press.spotify.com/us/2013/07/17/adventures-in-netherlands
Park, M. (2013). Who reads eBooks? [Infographic] Geraadpleegd op http://randomnotes.randomhouse.com/who-reads-ebooks/
ReaderRocket (2012) Apple iPad 4 32GB Wi-Fi vs Amazon Kindle Paperwhite Geraadpleegd op http://readerrocket.com/e-readers/Apple-iPad-4-32GB-Wi-Fi-vs-Amazon-Kindle-Paperwhite
Reijerman, D. (2013). Grootste Nederlandse e-bookuitgever ziet verkoop met 30 procent stijgen. Geraadpleegd op http://tweakers.net/nieuws/93336/grootste-nederlandse-e-bookuitgever-ziet-verkoop-met-30-procent-stijgen.html
Richardson, S. (2013). Why Netflix is bad for the film industry http://planetivy.com/filmandtv/57997/why-netflix-is-bad-for-the-film-industry
Scholastic (2013). Kids & Family Reading Report 4th Edition Geraadpleegd op http://mediaroom.scholastic.com/files/kfrr2013-noappendix.pdf
Sharma, S. (2014). iOS vs. Android: App Development and Consumer Experience Comparison Geraadpleegd op http://tech.co/ios-vs-android-app-development-consumer-experience-comparison-2014-02
Siob (2013): Leesgedrag kinderen Geraadpleegd op http://www.siob.nl/bibliotheekmonitor/trends-media-informatie/boeken/leesgedrag-kinderen/item166
Smith, T. (2013). Tablets aren't killing ereaders, it's clog-popping wrinklies – analyst Geraadpleegd op http://www.theregister.co.uk/2013/01/25/e_reader_market
Spacey, K. (2013). Kevin Spacey urges TV channels to give control to viewers Geraadpleegd op https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=PoukYf_xvgc

Sunset in the Rearview (2011). Straight Talk Sunday: How Spotify Will Affect The Music Industry Geraadpleegd op http://sunsetintherearview.com/straight-talk-sunday-how-will-spotify-affect-music-industry/
The eBook reader.com (z.j.) Best tablets for eReading Geraadpleegd op http://www.the-ebook-reader.com/best-tablets.html
Uitgeverij Kluitman (18 oktober 201). De Bobbi app voor iPhone en iPod Touch [video file] Geraadpleegd op http://www.youtube.com/watch?v=tsrTmU_x4n8
Universiteit Leiden (2012). Voorlezen: een app kan het ook. Geraadpleegd op http://www.kennislink.nl/publicaties/voorlezen-een-app-kan-het-ook
Vaala, S. & Takeuchi, L. (2012) Parent co-reading survey Geraadpleegd op http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2012/11/jgcc_ereader_parentsurvey_quickreport.pdf
Vaala, S. (2012). Swipe, Tap, Flick and . . . Read? Research on Children and E-Books. Geraadpleegd op http://www.edutopia.org/blog/childrens-ebooks-sarah-vaala
Van Bokhoven, C. (2013): GfK: Nederland telt 5,6 miljoen tabletgebruikers Geraadpleegd op http://tweakers.net/nieuws/89824/gfk-nederland-telt-5-komma-6-miljoen-tablet-gebruikers.html
Verburg, E. (2013). Draw me a story, tell me a picture Geraadpleefd op https://dl.dropboxusercontent.com/u/11255182/Afstuderen/EvelineVerburg_DrawMeAStory.pdf
Verburg, G. (2014, 18 februari). Gaat 'Bookify' het e-book redden? Sp!ts, p. 10.
Vermond, B. (2010). Als het om e-books gaat, loopt Nederland voorop in Europa. Geraadpleegd op http://www.frankwatching.com/archive/2010/11/11/%E2%80
Visser, R. (2013): Onderzoek naar digitaal lezen Geraadpleegd op http://www.rianvisser.nl/2013/06/onderzoek-naar-digitaal-lezen/
Welten, A. (2011, mei). Fundels Veroveren Vlaanderen. Boekblad, 8 (2)
Wokke, A. (2013): GfK: aantal Nederlanders dat boeken leest op tablet daalt fors Geraadpleegd op http://tweakers.net/nieuws/91466/gfk-aantal-nederlanders-dat-boeken-leest-op-tablet-daalt-fors.html
Zwartjes, S. (2012). Papier versus Digitaal. In welke vorm lezen kinderen van negen tot en met elf jaar het liefst fictie?
Zwijsen (z.j.). Prentenboeken apps Geraadpleegd op http://www.zwijsen.nl/Webwinkel/Home/Apps-kinderen/Prentenboeken-apps.htm



Bijlage

Afstudeeronderzoek E.S. Verburg



Inhoudsopgave

<i>Enquêtevragen en -antwoorden [deelvraag 2]</i>	45
<i>Overzicht apps en e-books per uitgeverij [deelvraag 5]</i>	49
<i>Usability Testopzet</i>	52
<i>Resultaten eerste usability test</i>	54
<i>Resultaten tweede usability test</i>	57

Enquêtevragen en –antwoorden [deelvraag 2]

“In hoeverre is er bij de doelgroep belangstelling voor kinderboeken in de vorm e-books en apps?”

1. Wat is uw geslacht?
2. Wat is uw leeftijd?
3. Beschikt u thuis over een tablet? (ja, een ipad, ja een ander tablet, nee)
4. Speelt uw kind wel eens op de tablet? (vaak, soms, zelden, nooit, mag niet)
5. Waar speelt uw kind op de tablet? (thuis, school, bij vriendje, anders namelijk)
6. Wie bepaalt welke applicaties uw kind gebruikt? (u kiest ze uit, het kind kiest ze uit, anders namelijk)
7. Waar let u op bij apps die uw kind gebruikt? (Niets het kind mag bepalen, leerzaamheid, prijs, de mate waarin het past bij de leeftijd, populariteit, anders namelijk)
8. Wat zijn de favoriete apps van uw kind?
9. Wat vindt u de beste apps voor uw kind?
10. Houdt uw kind van lezen? (ja zeer, ja beetje, neutraal, niet echt, helemaal niet)
11. Hoe belangrijk vindt u het dat uw kind leest? (zeer, beetje, neutraal, nauwelijks, niet)
12. Heeft uw kind wel eens een boek gelezen op de tablet? (vaak, soms, zelden, nooit)
13. Leest uw kind dit alleen of onder begeleiding?
14. Wist u dat er interactieve leesboek-apps bestaan, waarbij er animaties, geluiden en spelletjes zijn toegevoegd aan het verhaal?
15. Heeft uw kind wel eens zo’n app gebruikt? (vaak soms zelden nooit)
16. Wat was uw ervaring met deze app? (positief, neutraal, negatief, licht toe)
17. Wat vond uw kind van deze app? (positief, neutraal, negatief, licht toe)
18. Waar hoorde u van deze app? (Andere ouder, school van kind, kind zelf, gevonden in appstore, internet, bibliotheek, anders namelijk)
19. Zou u uw kind deze apps laten gebruiken? (ja/nee, licht toe?)
20. Interactieve leesboek-apps zijn volgens u _____ dan e-boeken zonder toevoegingen. (beter, leuker, leerzamer, meer stimulerend, minder leerzaam, minder leuk, minder stimulerend, minder authentiek)
21. Hoeveel zou u bereid zijn te betalen voor een interactieve leesboek-app? (niets, 1-5 euro, 5-10 euro, meer dan 10 euro)
22. Wat zou u het liefste zien in een interactieve leesboek-app? (voorleesfunctie, animaties, geluid/muziek, spelletjes, een leerzaam element,)

<https://esverburg.typeform.com/to/syfsJF>

Hieronder een overzicht van de kwantitatieve resultaten na de eerste 51 respondenten (5 juni 2014).

1. Wat is uw leeftijd?

36-45	75%
46-55	18%
26-35	8%

2. Wat is uw geslacht?

Vrouw	82%
Man	18%

3. Wat is de leeftijd van uw kind?

6 tot 10 jaar	55%
Ouder dan 10 jaar	37%
Jonger dan 6 jaar	8%

4. Wat is het geslacht van uw kind?

Jongen	51%
Meisje	49%

5. Beschikt u thuis over een tablet?

Ja, een iPad	67%
Ja, een tablet van een ander merk	31%
Nee, geen tablet	2%

6. Speelt uw kind wel eens op de tablet?

Vaak	65%
Soms	31%
Zelden	4%
Nooit	0%

7. Waar speelt uw kind op de tablet?

Thuis	66%
Bij een vriendje/vriendinnetje	20%
Op school	12%
Anders	3%

8. Kiest uw kind zelf welke applicatie hij/zij gebruikt?

Ja	71%
Nee	29%

9. Waar let u op bij de applicaties die uw kind gebruikt?

Of het past bij de leeftijd	40%
Leerzaamheid	25%
Prijs	20%
Populariteit	7%
Niets: mijn kind is vrij in de keuze	3%
Of het er mooi uitziet	3%
Anders	2%

10. Houdt uw kind van lezen?

Ja, zeer	39%
Ja, een beetje	35%
Nee, niet echt	18%
Nee, helemaal niet	4%
neutraal	4%

11. Hoe belangrijk vindt u het dat uw kind leest?

Zeer	86%
Een beetje	12%
Neutraal	2%
Nauwelijks	0%
Totaal niet	0%

12. Heeft uw kind wel eens een boek gelezen op de tablet?

Nooit	80%
Soms	12%
Zelden	6%
Vaak	2%
Weet niet	0%

13. Leest uw kind dit alleen of onder begeleiding?

Alleen	64%
Onder begeleiding van ouders	31%
Onder begeleiding van anderen	5%

14. Wist u dat er interactieve leesboek-apps bestaan, waarbij er animaties, geluiden en spelletjes zijn toegevoegd aan het verhaal?

Nee	61%
Ja	39%

15. Heeft uw kind wel eens zo'n app gebruikt?

Nooit	73%
Zelden	12%
Soms	10%
Weet niet	4%
Vaak	2%

16. Wat was uw ervaring met deze app?

Neutraal	70%
Positief	24%
Negatief	5%

17. Wat vond uw kind van deze app?

Neutraal	78%
Positief	19%
Negatief	3%

18. Waar hoorde u van deze app(s)?

Anders	32%
Ik las erover op het internet	24%
Ik vond de app(s) zelf in de app store / google play	12%
Mijn kind kwam er zelf mee	12%
Via de bibliotheek	9%
Via een andere ouder	9%
Via de school van mijn kind	3%

19. Interactieve leesboek-apps zijn volgens u _____ dan e-boeken zonder toevoegingen.

Leuker	37%
Meer stimulerend	30%
Anders	13%
Leorzamer	11%
Minder authentiek	5%
Minder leerzaam	3%
Minder stimulerend	2%
Beter	0%
Minder leuk	0%

20. Hoeveel zou u bereid zijn te betalen voor een interactieve leesboek-app?

1 tot 3 euro	47%
Niets	35%
7 tot 10 euro	12%
4 tot 6 euro	6%
Meer dan 10 euro	0%

21. Welke functies zou u het liefste zien in een interactieve leesboek-app?

Leerzame elementen	38%
Animaties	21%
Geluiden/muziek	17%
Voorleesfunctie	13%
Spelletjes	9%
Anders	2%

Overzicht apps en e-books per uitgeverij (deelvraag 5)

Leopold

Apps: Kinderboekenapp WPG

Ebooks: enkele andere boeken (slechts 8?)

Eigen ervaring:

Kinderboekenapp WPG ziet er niet heel aantrekkelijk uit. Wel duidelijk en overzichtelijk, maar duidelijk bedoeld voor ouders en niet voor kinderen. De pagina's 'help' en 'bladeren' doen het niet. Via deze app heb ik Hupsakee een Toverfee geïnstalleerd. Je hebt hier geen optie om zelf te lezen, het is slechts een filmpje. Ook ondertitels staan niet ingeschakeld (en kan men zelf ook niet inschakelen). De muziekjes en geluidjes zijn subtiel en de voorleesstem is prettig.

Moon

Apps: Planetenreis

Ebooks: -

Recensies:

"De app ziet er leuk uit, alsof alles geboetseerd is. Het spel zelf is simpel en zelfs goed te doen voor mijn zoontje van 5 jaar. We hebben het eerste deel van het spel samen gespeeld, waarbij ik hem alles steeds voorlas. Later zag ik dat hij de app in zijn eentje had uitgespeeld. Natuurlijk had hij dan minder geleerd, omdat ik hem dus niet meer de namen van de planeten en de bijzonderheden had voorlezen. Toch wist hij later bij het zien van een planeet te vertellen dat het er koud was en dat hij een verwarming nodig had om erheen te reizen."

(<http://www.jufjannie.nl/2013/04/04/planetenreis-app-review/>)

"Er moeten opdrachten worden uitgevoerd, alleen zijn die niet heel erg uitdagend. Als spel is het dan ook minder leuk dan als educatieve app."

(<http://www.veiliggamen.nl/5-leuke-apps-voor-jonge-gebruikers-2/>)

Eigen ervaring:

Planetenreis ziet er fantastisch uit, is vermakelijk en je leert er (een klein beetje) van. De teksten die je kunt vinden over de planeten zijn wel heel lang. Het geluid/muziek doet het niet bij mij. Soms weet zelfs ik niet waar ik heen moet en ik zit ver boven de doelgroep. Wel een verwijzing naar meer lezen over planeten, heel slim! De app is duidelijk een leerzaam spelletje en in geen opzicht een boek, maar dit wordt dan ook niet gepretendeerd. Uitgeverij Moon was slechts één van de betrokkenen bij de ontwikkeling van deze app.

Unieboek Spectrum

Apps: woordenboeken/reisgidsen

Ebooks: Te veel om expliciet te noemen (ook kinderboeken).

Querido

Apps: Kinderboekenapp WPG

Voordat jij er was, (te) gekke dierentuin, Fiet wil rennen, Meneer René, KWEENIE

Ebooks: -

Gottmer

Apps: 18 apps (Aadje Piraatje, Dikkie Dik, Bezig Beertje etc.)

Ebooks: 34 ebooks, oudere doelgroep (Grijze Jager etc.)

Recensies:

In 2013 waren er verschillende apps die met elkaar concurreerden om de meeste afnamen. Een populaire app was de De drie biggetjes van de Gottmer Uitgevers Groep. Dit is een kinderboekenapp met het bekende verhaal dat gecombineerd wordt met muziek en zoekopdrachten.

(<http://educatie-en-school.infonu.nl/studievaardigheden/122414-de-beste-apps-voor-peuters-en-kleuters.html>)

Uitgeverij Gottmer durfde het eerder al aan om te investeren in een (geslaagde) app te maken van de verhalen uit het kleuterboek Aadje Piraatje, waarin Sieb Posthuma's tekeningen als animaties nog iets wezenlijk extra's kregen. Zo'n app moet er ook weer komen van het vervolg Aadje Piraatje in gevaar, want Marjet Huiberts' verhalen zwieren al als piratenliederen en smeken daarmee om muziek en animatie, om méér.

(<http://thomasdeveen.wordpress.com/2012/06/11/recensie-in-nrc-boeken-frank-groothof-carmen/>)

Eigen ervaring:

Aadje Piraatje heeft hetzelfde onrealistische bladerprobleem als in de Bobbi app; per spread. De icoontjes die de menu-items weergeven zijn voor mij totaal niet duidelijk. Ook van deze app werkt het geluid niet. De spelletjes zijn dezelfde als bij de Bobbi-app, blijkbaar is dit redelijk standaard.

De app 'daar komt aap' sluit zichzelf op een Android tablet na vier seconden startscherm. Op de iPad werkt hij wel, dit is een statisch e-book.

Zwijsen

Apps: Wielewoelewool, Binkie en het huisje van Annejet, De kleinebeestjesclub, De droomreis van neef Karel, De kikkerkoning, Koppiekoppie Kippie, Noten, De wedstrijd van Schildpad en Haas, kinderboekenapp WPG, maan roos vis, rompom en inkie, leesleeuw serie, sam schoffel (4/6 ook voor Android)

Ebooks: -

Recensies:

Mijn zoontje gaat nu bijna 3 maanden naar school (groep1). Hij begint al veel interesse te tonen in letters en het lezen van letters. Hij kent dan ook al best veel letters. Vandaag waren we bezig met deze app. Het was erg bijzonder voor hem, want op school hebben ze ook een spel van RomPomPom op de computer. Dat is ook logisch, aangezien deze app van uitgeverij Zwijsen is. Veel scholen werken met de de leesmethode "Veilig leren lezen" in groep 3 en "Schatkast" bij de kleuters. Grote kans dat uw kind de plaatjes uit deze app dus ook herkent. Ik vind het wel jammer dat de andere spelletjes erbij gekocht moeten worden. Ik zou dan liever de app voor een iets duurdere prijs hebben gekocht en dan gelijk alle drie de spelletjes hebben gehad. Nier vergeten om je instellingen aan te passen zodat je kind niet per ongeluk de spelletjes kan kopen zonder dat het van je mag.

(<http://www.jufjannie.nl/2012/05/17/rompom-ik-leer-letters-app-review>)

Mijn dochter vindt de app erg leuk! Ze heeft het boek van Sam Schoffel met veel plezier gelezen en naast het oplossen van de zaak in deze app, beleeft ze ook veel plezier aan de losse spellen in het spelmenu, daar gaat ze steeds opnieuw mee aan de slag. Wat mij betreft dus echt zijn geld waard!

(<http://www.zwijsen.nl/Webwinkel/Home/Apps-kinderen/Educatieve-apps/Sam-Schoffel-app.htm>)

Uitgeverij Holland

Apps: Er staat een link maar die verwijzing loopt dood, erg gebrekkige website.

Ebooks: Vooral voor tieners, maar ook een handvol kinderboeken. Te bestellen op bol. (Sterren!, De Ongelooflijke Leonardo, Mijn Vader is een Dief, Spookschrijvers, Meegenomen)

Lemniscaat

Apps: -

Ebooks: Ik heet Olivia en daar kan ik ook niks aan doen

USABILITY TEST

JONGEN / MEISJE

Lezen

Hoe vaak lees je boeken voor je plezier?

Wat voor boeken vind je leuk?

iPad

Hebben jullie thuis een iPad? ☐ JA ☐ NEE

Speel je wel eens op de iPad? ☐ JA ☐ NEE

Wat voor dingen doe je wel eens op de iPad?

Wie kiest er wat voor apps je gebruikt? ZELF // OUDERS // BEIDE

Heb je wel eens een boek gelezen op de iPad? ☐ JA ☐ NEE
Wat vond je daarvan?

Test

Dit zijn plaatjes, dus je kan er nog niet op klikken. Maar stel je voor dat dat wel kan.
Hoe zou je dan...

- komen bij een hoofdstuk over sporen?
- Een bladzij verder gaan?
- De puzzel oplossen?

Het kind vindt de oplossing IN 1 KEER // IN 2 KEER // NA LANGER

Het kind vindt de oplossing IN 1 KEER // IN 2 KEER // NA LANGER

Het kind vindt de oplossing IN 1 KEER // IN 2 KEER // NA LANGER

Heb je vragen over deze schermen?

Serie

Ken je de boekjes van Waanzinnig om te Weten? ☐ JA ☐ NEE
Zo ja, wat vind je ervan?

Mening

Wat vind je van het idee om een app te maken van deze boekjes? Waarom?

Wat vind je van de schermen die je nu hebt gezien? Waarom?

Hoe vind je dat het eruit ziet? Waarom?

Hoe vind je dat de plaatjes eruit zien?

Illustraties

Deze drie boeken hebben allemaal andere soorten plaatjes. Welke van de drie vind jij de leukste plaatjes hebben? Waarom?

☐ Heksje Lily ☐ Heksen Poespas ☐ Fantastische Feiten

Zou jij deze app willen hebben als hij uitkwam? Waarom wel/niet? ☐ JA ☐ NEE

Resultaten eerste usability test

Jongen of meisje?

Jongen	3
Meisje	6

Lees je vaak voor je plezier?

Ja	6
Nee	3

Wat voor boeken vind je leuk?

Spannende boeken	4
Grappige boeken	5
Strips	3
Anders	1

Hebben jullie thuis een tablet?

Ja	8
Nee	1

Speel je wel eens op de tablet? Zo ja, wat dan?

Spelletjes	8
Youtube	3
Anders	1

Wie kiest wat voor apps jij mag gebruiken?

Zelf	4
Ouders	0
Beide	4

Heb je wel eens een boek gelezen op de tablet?

Ja	1
Nee	7

Wat vond je daarvan?

Papier is leuker, maar op een tablet is het handiger! (de Donald Duck digitaal)

Hoe kom je vanaf hier bij een hoofdstuk over sporen?

Knopje	4
Bladeren	2
Anders/Weet niet	3

Hoe blader je tussen de pagina's?

Knopje	6
Swipen	2
Weet niet	1

Hoe los je de puzzel op?

Slepen	8
Weet niet	1

Heb je vragen over deze schermen?

Nee	8
Ja, wat is dat icoontje linksbovenin?	1

Ken je de boekjes van Waanzinnig om te Weten?

Ja	2
Nee	7

Zo ja, wat vind je ervan?

Leuk!	Leuk, veel weetjes
-------	--------------------

Wat vind je van het idee om een app te maken van deze serie?

Leuk, voor kinderen die niet van lezen houden	2
Leuk, een andere manier van lezen	3
Leuke combinatie van lezen en spelletjes	2
Leuk, want het ziet er leuk uit	2

Wat vind je van de schermen die je tot nu toe hebt gezien?

goed, want duidelijk
wel leuk
leuk, interessant
overzichtelijk, niet te vol
ziet er leuk uit, kleine stukjes, veel humor
duidelijk
mysterieus, alsof je een missie op moet lossen, je leeft je in
overzichtelijk
duidelijk

Hoe vind je dat de ontwerpen eruit zien?

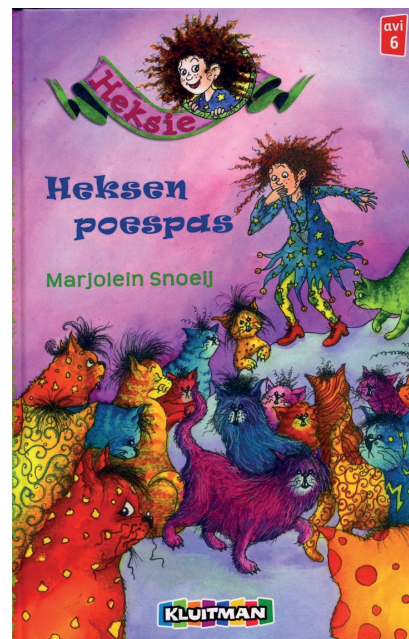
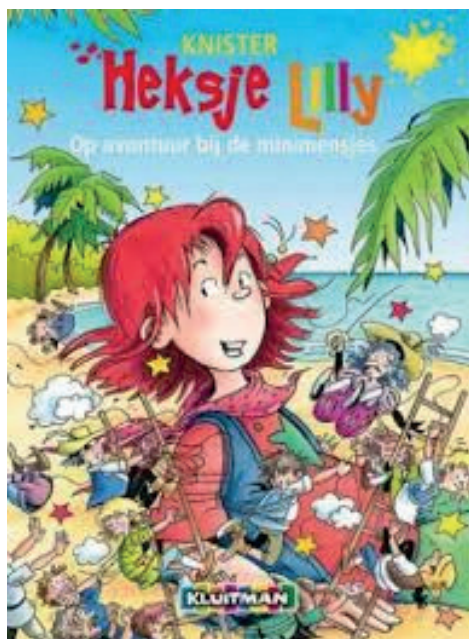
Leuke lettertypes	2
Leuke randjes om de kaders	1
Leuke plaatjes	1
Gewoon leuk	9

Hoe vind je dat de plaatjes eruit zien?

Leuk	8 (past goed bij het verhaal)
Niet leuk	9 (past niet goed bij het verhaal)

Welke van de drie boekjes vind jij de leukste plaatjes hebben?

Heksje Lily	3
Fantastische Feiten	6
Heksie (Heksen poespas)	0



Zou jij deze app willen hebben als hij uit kwam?

Ja	9
Nee	0

Resultaten tweede usability test

[na verwijderen bladerknopjes, toevoeging zoek balk, verduidelijken hoofdstukiconen]

Jongen of meisje?

Jongen	7
Meisje	5

Lees je vaak voor je plezier?

Ja	6
Nee	1
Soms	5

Wat voor boeken vind je leuk?

Spannende boeken	5
Grappige boeken	5
Strips	2
Anders	6

Hebben jullie thuis een tablet?

Ja	12
Nee	0

Speel je wel eens op de tablet? Zo ja, wat dan?

Spelletjes	12
Youtube	4
Anders	2

Wie kiest wat voor apps jij mag gebruiken?

Zelf	9
Ouders	0
Beide	3

Heb je wel eens een boek gelezen op de tablet?

Ja	4
Nee	8

Wat vond je daarvan?

Makkelijker meenemen, minder leuk dan papier, vooral voor jongere kinderen met spelletjes

Hoe kom je vanaf hier bij een hoofdstuk over sporen?

Knopje	8
Bladeren	4

Hoe blader je tussen de pagina's?

Knopje	3
Swipen	9

Hoe los je de puzzel op?

Slepen	7
klikken	4
anders	1

Heb je vragen over deze schermen?

Nee	12
Ja	0

Ken je de boekjes van Waanzinnig om te Weten?

Ja	9
Nee	3

Zo ja, wat vind je ervan?

leuk want veel plaatjes
soms wel grappig
leuk, je leert ervan maar je hebt het niet in de gaten
spannend
wel leuk, leuke informatie
leuk, zien er anders uit dan andere boeken
grappige tekeningen, leuk
grappig, soms lastig te begrijpen
grappig, kleine grapjes en tekeningen

Wat vind je van het idee om een app te maken van deze serie?

Leuk, voor kinderen die niet van lezen houden	7
Leuk, dan leer je er nog meer van	2
Leuk, want de boeken zijn heel leuk	2
Leuk, een combinatie van boek en spel	1

Wat vind je van de schermen die je tot nu toe hebt gezien?

duidelijk, één plaatje is nog zwart-wit, misschien een papier-textuur toevoegen om het fijner te laten lezen?

Hoe vind je dat de ontwerpen eruit zien?

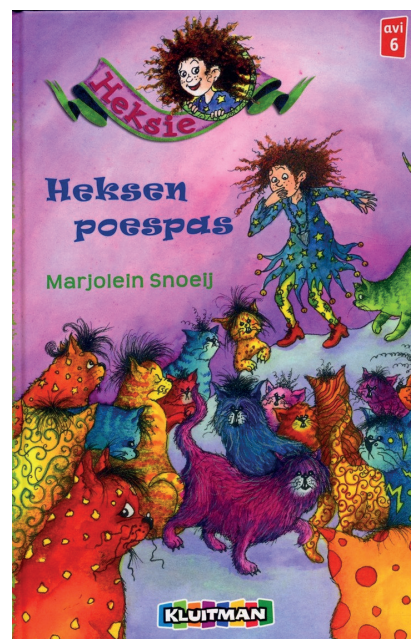
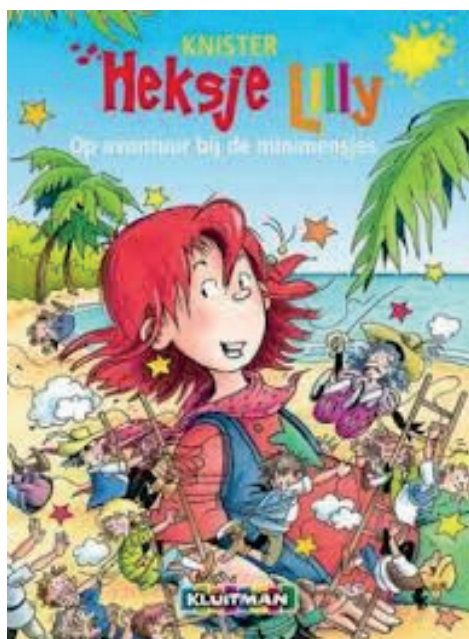
Er mag wel iets meer contrast in	1
Leuke kleuren, opvallend	2
Leuke lettertypes	1
Lettertype mag iets speelser	1
Gewoon leuk	7

Hoe vind je dat de plaatjes eruit zien?

Leuk	11 (past goed bij het verhaal)
Niet leuk	1 (te strepig)

Welke van de drie boekjes vind jij de leukste plaatjes hebben?

Heksje Lily	3
Fantastische Feiten	9
Heksie (Heksen poespas)	0



Zou jij deze app willen hebben als hij uit kwam?

Ja	10 (als het plaatje in de AppStore er leuk uitziet)
Nee	2 (ik heb de boeken niet gelezen/houd niet van dingen invullen)