


BACHELOROPPGAVE:



Interaktivt
multimedieprogramkonsept

FORFATTERE:

ØYVIND HERMANS

MIA HELENE AARRE

MARTIN BRYNILDSRUD ANDERSSON

Dato: 25. mai 2010

SAMMENDRAG AV BACHELOROPPGAVEN

Tittel:	<u>Interaktivt multimedieprogramkonsept</u>	Nr. :
		Dato : 25.05.10
Deltaker(e):	<u>Øyvind Hermans</u>	
	<u>Martin Andersson</u>	
	<u>Mia Aarre</u>	
Veileder(e):	<u>Terje Stafseng</u>	
Oppdragsgiver:	<u>Fabelaktiv</u>	
Kontaktperson:	<u>Jonny Westernes</u>	
Stikkord	<u>Interaktivt, Nettsamfunn, TV, Produksjon</u>	
(4 stk)		
Antall sider: 157	Antall bilag: 15	Tilgjengelighet (åpen/konfidensiell): Åpen
<p>I vårt prosjekt skal lages et nettsamfunn som skal ligge i bunn for en fjernsynssending. Alt av innholdet og materialet på denne nettsiden kan være aktuelt å ta i bruk på fjernsynssendingen. Vi ønsker å bruke så mange medier og former for interaktivitet som mulig, og vi har også sett på hvilke andre måter man kan trekke inn brukeren på i direktesendingen, for eksempel ved bruk av Skype eller live-chat, og om dette er hensiktsmessig i forhold til TV-produksjonen.</p> <p>Et viktig poeng er å ha et åpent konsept som kan brukes like mye til nyheter som læringssted, underholdning eller barneprogram. Fjernsynsprogrammet skal sendes direkte eller "live on tape" på for eksempel TV.</p> <p>Vi skal med dette finne et konsept som kan benyttes av andre. Enten i deler eller i sin helhet. Konseptet definerer hvordan presentasjonen og innsamlingen av stoffet skal foregå.</p>		

Forord

Vår oppdragsgiver; Fabelaktiv, er en av Norges største frittstående produksjonsselskap(Kilde: <http://www.fabelaktiv.no/>) og har siden 1986 produsert mange gode TV-produksjoner inne mange forskjellige felt. Vi husker spesielt Kykelikokos godt, som var Norges første direktesendte barneTV-program. Direktesending gjorde det mulig å ha mye interaktivitet med i sendingen, og siden Fabelaktiv har hatt flere gode produksjoner med interaktivitet, synes vi dette var en riktig oppdragsgiver for oppgaven. Fabelaktiv er også kjent for blant annet Gnottene, Energikampen og sendingene til Norsk tipping.

Takk til Jonny Westernes og Fabelaktiv, for spennende og nytting informasjon til hvordan en innspilling av tv-program fungerer og for god input til interaktivitet i TV-produksjon.

Vi vil også takke Terje Stafseng for gode veiledninger som fikk oss til å sette fokuset mer riktig, og for mye god konstruktiv kritikk og takk til NRK Hedmark og Oppland ved Trond Gjøsund og Teknologisjef Helge Krikhus, for lån av studio, for teknisk hjelp og for mange gode innspill til oppgaven.

Også takk til Ketil Vissgren, Frida Kjellesvig, Marius Holtet, Morten Fjeld og Gretel Braaten for god hjelp under produksjonsdagen for tv-piloten vår.

Sted: Gjøvik

Dato: 25.mai 2010

Øyvind Hermans

Martin B. Andersson

Mia Helene Aarre

Innhold

Introduksjon	12
Innledning	14
Problemstilling	14
Bakgrunn for prosjektet	14
Oppgavedefinisjon.....	15
Begrensing	15
Avgrensning	16
Oppdragsgiver og ressurser.....	17
Fabelaktiv.....	17
NRK.....	17
Metode	19
Arbeidsflyt	19
Dokument-/flyt.....	19
Kommunikasjon	20
Idémyldring	20
Brukerpanel/spørreundersøkelse	20
Programflyt	21
Kvalitetssikring av arbeid i gruppen.....	21
Utvikle nettsamfunn	22

Studioproduksjon hos NRK	22
Innhenting av teori.....	22
Annet utstyr og ressurser	22
Hoveddel	24
GLU	24
Interaktivitet	24
Brukermedvirkning.....	30
Analyse av andre nettsamfunn	30
Nettsamfunn	32
GLUweb.....	33
Navigasjonsstruktur.....	34
Forsiden.....	34
Lenkestruktur	34
Profilsiden	35
Forum.....	35
GLUtv	35
Bildegalleri.....	36
Videosenter	36
Content Management System (CMS).....	36
Open Source.....	37
Arbeidsflyt i Joomla!	37
Installering av Joomla!	38
Design av Joomla! mal	38
Strukturering og informasjonsflyt	39
Extensions	40
Brukerpanel	41
Rekruttering av brukerpanelet.....	41
Aktivitet	41
Tiltak vi vurderte for å bedre aktiviteten	42
Andre tiltak	42
Skreddersydde profilsider og symboler	42
Oppnåelser for brukere	43

Rangeringer og kommentarer.....	43
Redaksjonsarbeid.....	44
Produksjon.....	46
Preproduksjon.....	46
Kjøreplan og manus.....	46
Manus.....	46
Kjøreplan.....	47
Produksjon.....	47
Bemanning av roller til pilot-produksjonen.....	47
Produksjonsflyt/ teknisk utstyr.....	48
Internettløsninger i produksjonen.....	50
Skype.....	51
Bambuser.....	51
Ustream.....	51
Youtube.....	52
Greenscreen.....	52
Postproduksjon.....	52
Tv-pilot/klipp.....	52
Animasjon.....	52
Nettdistribusjon.....	53
Tid.....	53
Avslutning.....	55
Brukerundersøkelse.....	55
Diskusjon.....	57
Ulemper ved bruk av Joomla!.....	57
Kilder, fagstoff og ressurser.....	58
Lovgivning/regler.....	58
Programleder.....	60
Kritikk av oppgaven.....	61
Videre arbeid, ny(e) bacheloroppgave(r).....	61
Evaluering av gruppas arbeid.....	62

Organisering	63
Fordeling av arbeidet	63
Subjektiv opplevelse av bacheloroppgaven	64
Konklusjon	64
Abstrakt.....	65
Kilder	67
Begrepsdefinisjoner	69
Vedlegg	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Prosjektdagbok for bacheloroppgave	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Mail.....	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Spørreundersøkelse.....	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Manus.....	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Kjøreplan.....	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Gruppeavtale	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Regler for nettsamfunnet.....	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Referat fra veiledninger	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Referat fra besøk hos Fabelaktiv	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Researchnotat : Nettutviklingsteknologi.....	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Researchnotat: Fremdriftsplan nettutvikling	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Researchnotat: Analyse av lignende prosjekter	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Endret prosjektplan.....	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Prosjektplan.....	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Fremdriftsplan	Feil! Bokmerke er ikke definert.
CD.....	Feil! Bokmerke er ikke definert.

Introduksjon

Dette er ett nyskapende og fremtidsrettet prosjekt, men vi har funnet inspirasjon fra eksisterende program med noen av de samme komponentene vi har tatt i bruk.

Vi har funnet teori i faglitteratur, relevante bøker på skolebiblioteket, relevante hovedoppgaver, tidligere erfaringer og råd fra oppdragsgiver og NRK Oppland.

Endringer av prosjektplan

Problemstillingen ble endret fordi vi synes den burde være mer spesifikk, den første versjonen av problemstillingen ble for allsidig og generell.

Videre blir problemstillingen avgrenset i begrensninger og i prosjektplanen.

Arbeidsfordeling

Martin og Mia byttet gruppeledermåneder fordi det passet seg bedre på denne måten siden Mia tok en del styring i startfasen, men tredde av etter hvert.

Innledning

Problemstilling

Hvordan kan brukere være med å lage basisinnholdet i et TV-programkonsept gjennom deltakelse før og under sending.

Bakgrunn for prosjektet

Etter 2,5år på høghskolen har vi lært litt om mange forskjellige deler av media, og mener dermed at det var naturlig med en oppgave som omfavner litt av alt. For å gjøre oppgaven mer spennende og nytenkende har vi også fokusert mye på interaktivitet, flermedialitet, og på å knytte disse sammen ved hjelp av et konsept som kombinerer nettsamfunnbruken med ett TV-program. Prosjektet er noe vi gjerne skulle sett som en realitet i fremtiden.

Det finnes ingen prosjekter som vi har klart å oppdrive, som har brukt like mange interaktive komponenter, selv om det finnes prosjekter som tar for seg deler av det vi har tatt med oss her. Det kommer til å være spennende å se hva fremtiden bringer, men vi føler vi har fått innblikk i ny teknologi og nye måter å gjøre medie verden mer interaktiv.

Dette valgte vi å skrive om fordi vi føler det er en naturlig avslutning på bachelorstudiet vårt som omhandler litt om mange forskjellige medier og siden studiet har fått oss til å bli mer interessert i interaktivitet. Vi ser også at interaktivitet er veldig aktuelt i samtiden, og at det helt klart er duket for en større vekst av interaktivitet framover. Vi mener at prosjektet er fremtidsrettet, interessant og originalt.

Oppgavedefinisjon

Vi skal skape og teste ut et nettsamfunn, der brukerne styrer innholdet i både nettsamfunnet og et tilhørende tv-programkonsept. Brukerne skal selv legge ut materialer i forskjellige medieformer og kommenterer og stemmer selv frem hverandres bidrag. De mest populære bidragene kan komme med på tv-programmet.

Vi ønsker å finne ut av hvor langt man kan strekke denne interaktiviteten, og om dette i det hele tatt går uten hjelp til å holde interaktiviteten og kvaliteten oppe.

Begrensing

Vi har ikke funnet store mengder med fagstoff relatert til dette prosjektet, og mye av det vi fant var utdatert. Vi har derfor måttet sette mye fokus på fagkompetanse fra studiet vårt på HiG, lignende prosjekter, tidligere oppgaver som handler om det samme og ressurser vi har fått av Fabelaktiv og NRK.

Med tidsaspektet og alle faktorene vi ønsker å ha med i denne oppgaven; har vi ikke mulighet til å lage en full sending, ett ferdig konsept eller ett ferdig nettsamfunn. Derfor skal vi holde oss til å produsere en prototype av nettsiden og en pilot av en sending til programkonseptet.

Vi har ikke økonomi til å reise mye eller leie dyre ressurser, så vi vil se bort ifra dette. Vi har heller ikke tid til å realisere alle ideene våre, men vi tar dem med i rapporten, for å gi et bedre bilde av hva vi ser for oss at ville gjort konseptet bedre.

I denne oppgaven har vi valgt å bruke CMS, til denne oppgaven for å spare tid. Dette har også gitt begrensninger innen de utvidelsene vi har hatt mulighetene til å velge.

Vi fikk i dette prosjektet ikke testet ut alternative løsninger til studio, vi tror at et smartboard hadde vært ideelt i dette prosjektet, men vi hadde ikke tilgang til dette.

Avgrensning

Innhenting av faktastoff ble avgrenset til det som omhandler interaktivitet og funksjonalitet mellom nettsamfunn, og konseptutvikling, for å avgrense den vide oppgaven vi har. Vi har heller ikke tatt noe hensyn til TV-teknologi slik som EPG (Electronic Program Guide) og lignende.

Vi skal ikke lage mer enn én enkel pilot av programkonseptet og en prototype av nettsiden.

TV-piloten behøver ikke å være av høy produksjonsmessig kvalitet, da vi skal fokusere på å få til det tekniske og prøve å ha en ok flyt i programmet. Piloten skal heller ikke spilles inn live, da det tar lengre tid å øve med de involverte ved live-sendinger og at vi dermed ikke har like stor mulighet til å feile og prøve på nytt. Vi skal ikke sette av mye tid til å produsere piloten.

Under bachelorprosjektet skal vi ikke bruke mye penger, da vi ikke ser på dette som nødvendig. Derfor skal vi ikke søke om penger og heller ikke lage ett regnskap for prosjektet.

Det har blitt brukt CMS istedenfor å utvikle siden fra bunn av. Vi har også valgt å ikke implementere applikasjoner i andre sosiale nettsamfunn, og heller lage ett for oss selv, slik at vi selv kan styre hvordan det skal funke, og hvordan innholdet publiseres.

Vi skal fokusere mye på faktorer som Fabelaktiv ønsker å få undersøkt og testet ut, som vi også kan dra nytte av.

Vi skal analysere nettsamfunn og andre populære sosiale trender på nett for å få innflytelse og inspirasjon, fremfor å designe nettsiden med helt blanke ark.

Vi har i dette prosjektet ikke tatt hensyn til økonomi og regnskap.

Vi skal ikke sette oss inn i programvarer som vi ikke har brukt før, (sett bort fra det vi benytter oss av de 3 dagene vi er på NRK, og EndNote for å ferdigstille rapporten) Fordi det ikke er hensiktsmessig når vi kan bruke det vi allerede har kompetanse til (Final Cut Pro, Word, Photoshop, InDesign, Flash) da det er mer en godt nok og fordi tiden ikke strekker til for å gjøre noe annet.

Under prosjektet skal vi holde oss til tidsrammene vi har, og prosjektet skal leveres 25. Mai.

Oppdragsgiver og ressurser

Fabelaktiv

Etter å ha sendt forprosjektrapporten til Fabelaktiv, fikk vi høre at de var interesserte i å samarbeide med oss på bachelorprosjektet. Vi hadde ett kort møte med Jonny Westernes og godkjenning fra ledelsen i Fabelaktiv, og fikk vite at det kunne være interessant for Fabelaktiv å lære mer om bruk av bant annet Skype. Vi kom også til enighet om at vi kunne forske på forskjellige metoder å bruke interaktivitet på, for å hjelpe Fabelaktiv med utviklingen av ett nytt programkonsept, som også skal bli interaktivt.

Vi fikk muligheten til å se en sending av «Klar, ferdig, gå», og fikk mye tips angående hvordan det var å lage et TV-program.

NRK

Etter at Martin hadde hatt utplassering hos NRK Hedmark og Oppland, hadde de fått tak i en DVI Converter fra Black Magic, slik at det var en mulighet for å kunne sende lyd og bilde fra en datakilde på TV. Dermed ringte vi og spurte om det var en mulighet for at vi kunne teste dette ut hos dem. Vi hadde ett møte med Trond Gjøsund og teknologisjef Helge Kirkhus. Der de kom med god innputt til hvordan vi kunne løse de tekniske utfordringene, og de ville gjerne stille til disposisjon fordi de mente at de burde hjelpe studenter fra HiG mer enn de gjorde, og fordi de syntes prosjektet var interessant. Under innspilling av piloten, fikk vi all hjelp vi trengte av teknikerne på NRK. Vi brukte greenscreen, lyskastere, bildemiksebord, lydmiksebord, lysmiksebord og alt annet teknisk utstyr som vi hadde bruk for.

Metode

Arbeidsflyt

Alle deltakerne i prosjektet har fått tildelt sin periode som prosjektleder. Prosjektet er delt inn i tre faser, noe som er taktisk i forhold til at vi er tre gruppelemmer. Vi har også hatt dedikerte oppgaver innad i gruppa for å være sikre på at de viktige delene av prosjektet blir tatt hånd om. Øyvind har hatt hovedansvaret for nettsiden og den tekniske webutviklingen. Mia har vært sekretær og hatt hovedansvaret for grafikk og Martin har hatt kontakt med oppdragsgiver og samarbeidspartner.

Dokument-/flyt

Alle dokumenter vi skriver, ligger i Google dokumenter. Her har alle gruppelemmene tilgang for å redigere og legge inn tekst. Dette er en fleksibel løsning, som gjør arbeidet vårt lettere samtidig som det gir oss mulighet til å jobbe fra andre steder enn grupperommet vårt og gjør at alle kan holde seg like godt oppdatert. Større tekster ligger på våre lokale datamaskiner i tillegg, og rapporten blir lagret eksternt i sin helhet med jevne mellomrom.

Opptakene som vi spilte inn er lagret på harddisk, som det redigeres direkte på. Dette er fordi det gir en mer fleksibel redigeringsjobb, der man ikke er avhengig av én spesifikk skole-datamaskin. Alle videofilene ligger som backup på en ekstern datamaskin, i tillegg ligger det hos NRK på Lillehammer, som lagrer klippene i to måneder etter opptakene er gjort.

Kommunikasjon

Det ble også bestemt at vi skulle dele informasjon med veileder i googledocs. Det har vi ikke benyttet oss av i like stor grad, etter ønske fra veileder skulle vi dele når vi nærmet oss slutten av prosjektet. Veileder fikk anledning til å se på nettsamfunnet vårt etter hvert som det utviklet seg.

Oppdragsgiver hadde vi mest kontakt med i startfasen, via mail. Vi brukte oppdragsgiver til å få en rask og god innføring angående hvordan tv-sendinger blir satt opp og hva de kunne tenke seg å få ut av prosjektet.

Hovedressursen vår i forbindelse med studioproduksjonen har vært NRK Hedmark og Oppland, som vi har hatt kontakt med via mail og telefon. Vi brukte deres teknologiske kompetanse til å utføre piloten, noe vår oppdragsgiver ikke hadde muligheten til å hjelpe oss med. Vi hadde kontakt med NRK i perioden før, under og rett etter pilotinnspilling. Denne kommunikasjonen har vært nyttig for å sørge for ett godt resultat både med de tekniske løsningene og med piloten.

Vi passet på å ha en del møter på grupperommet vi har fått tildelt, for å passe på at arbeidet ble gjennomført og for å prate sammen uten å bruke nett eller mobiltelefon. Vi har også kommunisert veldig godt ved hjelp av internett. Spesielt facebookmailen er tatt i bruk, fordi den er oversiktlig, lett å bruke, vi er der ofte og fordi den lagrer historien på en lettleselig måte.

Idémyldring

Vi brukte tankekart og brainstorming til å komme frem med ideer i startfasen. Vi så også på konsept med lignende komponenter for å få inspirasjon til hva som kan være lurt å implementere i konseptet.

Brukerpanel/spørreundersøkelse

Vi rekrutterte brukere til nettsamfunnet vårt, slik at vi kunne fått testet konseptet med et brukerpanel. Dette så vi på som essensielt for å kunne trekke konklusjoner ut ifra bruken deres. Et brukerpanel kan gi et godt bilde av hva som må gjøres på siden, og om det som er laget fungerer godt. For å få tilbakemeldinger

underveis, var det laget forumtråder der brukeren kunne komme med innspill fortløpende. Til slutt hadde vi også en spørreundersøkelse der vi kunne kartlegge vanene og synspunktene til brukerpanelet, slik at vi kan konkludere med hva som skulle vært annerledes eller hva man må ta med videre. Spørreundersøkelsen besto av 14 spørsmål og ble besvart av 12 av brukerne.

Programflyt

Opptakene som er gjort redigeres i Final Cut Pro, dette er fordi det er dette redigeringsprogrammet vi lettest har tilgjengelig og er vant med fra tidligere prosjekter. Andre software er Adobe Flash, som vi bruker til animasjonen av vignetten(og mellominslaget) til piloten. Alle dokumenter skrives i Googledocs, men det jobbes også i Microsoft Word 2007 for ferdigstillingen av rapporten. Til kildehenvisninger bruker vi EndNote, for å få en enkel og god oversikt over kildene vi har brukt.

Kvalitetssikring av arbeid i gruppen

Etter kravspesifikasjoner laget vi grupperegler, som ble hengt opp på tavlen på grupperommet. Det samme gjorde vi med GANT-skjemaet slik at vi kunne ha oversikt over hvor i prosjektet vi befinner oss. Ved å samskrive i Google dokumenter, har vi kontroll over hva de andre gruppe medlemmene skriver om, og kan rette opp eventuelle feil, eller legge til informasjon som mangler. I tillegg er det satt av tre dager til kun korrektur og ferdigstilling, som skal hjelpe oss med å fange opp de siste feilene i rapporten.

Sekretær noterte det meste av ideer vi hadde underveis, for å være sikker på at det ikke ble glemt. Vi har valgt å rullere på gruppelederansvaret, fordi vi vil at alle tre skal få muligheten til å koordinere arbeidet. Vi startet med en linje med ganske flat styrestruktur, og avsluttet med en mer fremtredende gruppeleder, da vi så behov for det til slutt. Vi har ofte møter der vi tar opp problemer som oppstår, og diskuterer hvordan veien videre skal være.

Etter anbefaling fra veileder, har vi stilt oss selv hvorfor-spørsmål, til det meste vi har planlagt å foreta oss. Dette gjorde vi for å passe på at vi holder oss innenfor rammene vi har i prosjektet.

Utvikle nettsamfunn

Brukte CMS løsning for å utvikle nettsamfunnet. Nettsamfunnet er det leddet i prosjektet som sørger for brukerdeltakelse, flermedialitet og interaksjon i tv-sendingen.

Vi utviklet en nettprototype som vi testet ved hjelp av brukerpanel.

Studioproduksjon hos NRK

Lånte studioet med kontrollrom til NRK Hedmark og Oppland for pilotproduksjon. Her brukte vi TV-piloten vi har planlagt, som var et resultat av nettsamfunnprototypen, for så å teste ut resultatet av dette.

Innhenting av teori

Vi har brukt mange erfaringer fra tidligere prosjekter og oppgaver på HiG, men vi har også lett etter nyttig teori på skolebiblioteket, på nett og lett etter bøker som kunne bestilles ettersom det tidvis var vanskelig å oppdrive oppdaterte fakta til prosjektet. Ettersom vi har fått både Fabelaktiv og NRK i ryggen har vi hatt mulighet til å ta med oss relevant lærdom fra dem også.

Annet utstyr og ressurser

Besøk hos fabelaktiv fikk innblikk i hvordan de bygget opp en episode av "klar, ferdig gå!", endte opp med å bygge opp piloten vår på samme måte (Live on tape).

Grupperom med datamaskin (2 skjermer) og private laptopper.
Domene fusco-ex.net eid av Øyvind, med støtte for php og mysql database

Hoveddel

I hoveddelen vil vi først gå litt innpå begrepet GLU og interaksjon - hva dette begrepet betyr for oss og hvordan interaksjonen har vokst frem i Norske TV-sendinger. Deretter går vi inn på temaene konvergens, nettutvikling, brukerpanelet og produksjon.

GLU

Navnet på konseptet vårt ble til slutt GLU, som er en fornorsket versjon av ordet glue (lim). Ideen til dette konseptnavnet kom av at vi i dette prosjektet prøver å smelte sammen mange medier, samtidig som vi prøver å dra inn så mye interaksjon som mulig. Vi "limer" sammen medier, interaksjon og produksjon. Vi brukte konseptnavnet for å videre navngi nettsamfunnet og tv-programmet som henholdsvis ble hetende; GLUweb og GLUtv.

Interaktivitet

Interaktivitet er en betegnelse på samspill mellom noe eller noen. Interaktivitet kan være når to eller flere individer er i kontakt med hverandre i en vekselvirkende handling. Dette kan skje med for eksempel telefon, e-mail, chat eller forum, og kalles interaksjoner. Interaksjon kan også være handlinger mellom menneske og maskin. Noen mener at man burde slutte å bruke ordet fordi det er vanskelig å definere betydningen. I en masteroppgave av Iacob Christian Prebensen, diskuteres det mye om betydningen av ordet, og at det kanskje bør overlates bransjefolk, og velges bort når man prøver seg på en akademisk tilnærming. Ordet interaksjon er et nytt ord, selv om samspillet mellom brukere og for eksempel TV ikke er det. (Prebensen 2005) Vi velger å bruke ordet på bakgrunn av vår første begrunnelse, at det handler om samspillet mellom

menneskene, som sitter på hver sin datamaskin, da er det snakk om både brukere og redaksjonen.

Brukere har i dag fått muligheten til å delta hos veldig mange medier, for eksempel Sonen, Facebook, VG-nett og Twitter er populære medier som inkluderer mye interaksjon. Om man i dag ikke tilbyr brukermedvirkning er man heller ikke så aktuell på markedet. Det krever mer i dag en før i tiden når det bare var en vei informasjonen kunne gå, som foreksempel TV. Det er ingen tvil om at internett har revolusjonert måten å kommunisere på, også gitt flere muligheten til å kunne bidra og å delta på. Det er også tydelig at flere og flere satser på å utvikle gode metoder for interaksjon, da for eksempel Gmail har lagt til Google Buzz som er et eget facebook-lignende samfunn for Gmailbrukere. Vi synes at dette produktet mangler en god grunn til å bruke det og at det ligner for mye på Facebook til å bli en suksess, men vi synes også at det er en spennende og god idé.

Spotify har også kommet med en ny utvidelse som gjør programmet mer interaktivt og dermed mer populært, fordi brukerne lettere kan dele musikk, se hva vennene har laget av spillelister og hva slags sanger og artister vennene hører mest på. Vi mener at dette beviser at å åpne for mer interaktivitet ofte er en enkel måte å gi ett produkt bedre kvalitet og mer aktivitet.

Vi har kunnet oppdatert oss på historier og nyheter gjennom nettstedet som Twitter, Facebook, Flickr og mange andre, der brukermedvirkningen står i sentrum.

For alle mediebedrifter har den nye mediehverdagen formet en ny måte å jobbe på. En bedrift er ikke lengre bare på en plattform og et medie(Bechmann Petersen and Rasmussen 2007) . For å henge med i dag er mobiler, internett, nettsamfunn og web-tv nødvendig. Siden telefonen først ble brukt som redskap for interaktivitet, har det tatt helt av. I Norge trekkes Are og Odin(NRK P1), Idol(TV2) og kårningen av Store Norske(NRK), som viktige konsepter som har tatt med brukerne, og gitt oss en ny hverdag. Alle de involverer avstemninger og den vanlige mann i gata si meninger.

Særlig Idol og Big Brother er konsepter som har tatt med seg hele spekteret, i tillegg til TV, her kunne man sende inn SMS, MMS i tillegg til å kunne bruke nettet til chatting, streaming og blogging. Til slutt kommer det hele på DVD eller CD (Bechmann Petersen

and Rasmussen 2007). Dette gir hele spekteret fra fjernsynssending, deltakelse og til slutt salg av opptaket, slik at seeren kan se på når som helst. Hvilken vei går vi? Trine Syvertsen blir sitert på at vi skal "Gjøre seere om til kunder"(Bechmann Petersen and Rasmussen 2007) Ved at man betaler for SMS og for å delta på andre måter, har dette også økonomiske hensikter.

Espen Egil Hansen i VG Multimedia, poengterer betydningen av publikumsdeltakelse på følgende måte:

"Dette er vår høyeste prioritet. Vi bygger kontakt med egne lesere og ønsker så tett kontakt som mulig, vi mener det ligger en demokratisering - og det er det gode- i at folk får ytre seg og får delta. "

(Bechmann Petersen and Rasmussen 2007)

Altså styrker man demokratiet med interaktivitet, siden man skaper nye offentlige rom i følge VG. I boka På tværs av mediene, trekkes det også fram at interaktivitet er også ofte et etterspurt krav fra kanalene til produksjonsselskapene. Å satse på publikumsdeltakelse gjennom SMS, blogger osv er sett på som en verdifull måte å knytte til seg publikum(Bechmann Petersen and Rasmussen 2007)

Under Chrisopher Schaus "Forfall", hendte det noe som ikke hadde skjedd før i Norge. Her var det nettet som satte premissene, så fulgte radio og TV etter. "Forfall" ble streamet 24 timer i døgnet på nett, og TV- og radioreportasjer ble laget om hendelsen, og ikke omvendt som radiovertene Are og Odin gjorde: Det velkjente radioprogrammet fikk lytterne med seg på nettet, og økte dermed brukerdeltakelsen til programmet(Bechmann Petersen and Rasmussen 2007)

Plattformer som tidligere ikke har blitt kombinert har blitt det for å gi brukeren et helhetlig tilbud, samtidig som brukeren har fått større mulighet til å delta i hvordan programmer skal se og høres ut. Også i vår oppgave er det nettet som setter premissene, mens selve sendeflaten er tenkt fjernsyn. Slikt sett bruker vi en modell som er ganske lik den NRK brukte under kåringen "store norske".

"Store Norske" er ett av de banebrytende konseptene i forhold til kringkasting. I var kåringen skulle århundrets nordmann skulle kåres til hundreårsjubileet for unionsoppløsningen. I en så stor organisasjon som NRK, måtte man krysse både Norgesglasset i P1, og NRK1 ved Program riks. Det skulle også publiseres en egen

nettside til kåringen. Helt fra starten ble det bestemt at Store Norske skulle være et program som skulle "utnytte gevinstene ved å kombinere medier og inkludere brukerne" (Bechmann Petersen and Rasmussen 2007) Dette er et viktig prinsipp som flere og flere mediehus jobber mot, og som også har vært sentralt i vårt prosjekt. NRK som stor organisasjon hadde tidligere ikke jobbet på tvers av alle plattformene på samme måte.

NRK la opp kåringen i tre faser på plattformer. Fase én skulle skje på nett der kunne publikum nominere kandidater som var aktuelle, fase to var på radio der femti kandidater skulle bli til ti, og siste fase var på TV der seerne kunne stemme fram vinneren av de ti kandidatene. Utstemningen var på radio og TV skulle men kunne ringe inn, bruke SMS og på nett (Bechmann Petersen and Rasmussen 2007) NRK valgte altså å dele opp hvilke plattformer som skulle brukes når, og hvordan man skulle kunne kommunisere med brukeren i de forskjellige fasene. Dette viser at de store mediene har blitt mer og mer bevisst på hvordan man legger opp slike konsepter og hvordan man får best utnyttelse av dem. Det er ikke gjort noe stor studie i "På tvers av mediene" om det egnet seg å dele opp i hvilket medie som skal brukes når i en slik prosess, men vi kan tenke oss at seriositeten øker etter hvert som plattformen blir større og mer anvendt. For at man skal kunne følge med på nett, må man være innom nrk.no, og det er nok atskillig flere som ser på NRK1, enn som er inne på nettsidene.

SVEIP som gikk på NRK i 2009, hadde med seg brukere på Skype. Da kunne de hente inn personer fra hele landet og ta dem med i sendingen. Da får man igjen ta med brukeren så reelt og naturlig som det går an i dag. Her ligger det et stort potensial, men det er fortsatt en vei å gå, mange har prøvd på Skype men sliter fortsatt med teknologien for å få det til. CNN's iReport, er også en måte å kunne få brukerne med seg. Her legger den vanlige mann i gata inn nyhetsreportasjer, noe som gir brukeren frihet til å kunne laste opp nyheter fra sitt lokalmiljø (Wikipedia 2010).

Det er ikke noe tvil om at det har blitt viktig for kanaler og mediebedrifter å kunne publisere på flere plattformer, og ha en aktiv bruker.

Vi lagt oss på den linja der det meste av kommunikasjonen skal gå via internett i vårt konsept. Internettsider kan i dag leses hjemme så vel som på bussen, på grunn av en ny tid med håndholdte enheter som iPhone, iPad osv. Brukeren kan altså skrive på nettsidene

uansett hvor de er, og de kan følge med på hva som ligger på sidene når som helst.

Hele verden har sett bilder, video og korte tekster fra lukkede land, gjennom nettsteder som Twitter og Facebook. Det er denne tanken vi også har i vårt prosjekt, en slags borgeravvis der man kan legge til nyheter som ikke er gått gjennom redaksjonen som sensurerer eller velger bort saker. Ideen er å skape like mye flyt som man i dag finner på blant annet Twitter, bortsett fra at man her kan lage mer utfyllende saker om hva som skjer rundt seg. Man har kommet langt med blogger og mange skriver stadig om ting som engasjerer dem og som opptar dem. Men dette konseptet kan fokuseres mer på nyheter og aktualiteter, eller kanskje fakta eller underholdning, der alle kan bidra.

Spørsmålet er om noen vil bidra til siden? Vi er avhengige av å ha aktive brukere som kan bidra med stoff. Uten brukerne vil vi ikke kunne få siden opp å gå på den måten vi ønsker. Dette skal også være et konsept som lett kan overflyttes til andre sjangre slik som fakta eller underholdning. Dette er vesentlig slik at Fabelaktiv og andre interessenter kan hente ut elementer fra dette prosjektet.

For NRK har det vært viktig å involvere brukeren i debattprogrammet Standpunkt. Grunnen til at dette har vært viktig er i følge Masteroppgaven til Iacob Prebensen, flere ting. En av dem er å være frampå teknisk. Det å være nyskapende har vært viktig for NRK i kampen med de andre debattprogrammene på TV. En annen grunn er at det skal være folkelig. Man kunne med dette lage ett program som kunne virke som et folkemøte, og i mindre grad en debatt mellom makteliten (Prebensen). Vi har også i vårt konsept prøvd å skape debatt og dermed også kunne fungere som et demokratisk talerør for grasrota. I masteroppgaven til Prebensen, sier programleder i Standpunkt, Christine Præsttun, følgende:

”Å bruke ordet demokratisk om bruken av interaktivitet i programmet er å gå for langt. Demokrati spiller på at alle får si sin mening, her er det tross alt bare noen som velger å være med. I forhold til spørsmålene seerne sender inn, blir disse valgt ut av programlederne”. Christine Præsttun.

Dette er også en problemstilling som er viktig for vårt konsept. Er dette virkelig en måte å skape demokrati på? Hun poengterer at programlederen velger ut spørsmålene fra de som velger å delta, noe vi velger å tolke som at de egentlig ikke regner dette som så demokratisk. Dette som omhandler demokrati og frihet, kan vanskelig kombineres med en redaksjon og kvalitetssjekk. Dette er en problemstilling som vil være vanskelig å gjøre noe med, men alt dette defineres i hvilke oppgaver en redaksjon faktisk får.

Vi tenker at det er et valg å være med, det er et valg å faktisk være demokratisk. Alle har muligheten til å være med i vårt konsept, selv om det setter sine forutsetninger for å faktisk kunne delta. Man må disponere en enhet med nettilgang, men også en TV. Dette er jo forutsetninger som ligger til grunn, men som ikke er så mye å forlange fra brukerne i dagens samfunn, føler vi.

For at interaktiviteten lett skal kunne knyttes inn i et TV-program, har NRK erfart at det lønner seg med to programledere. De har prøvd begge deler i deres debattsatsinger. I Redaksjon1 med Knut Olsen, var det kun han som jobbet foran kamera, og måtte holde styr på både debatten i studio og på publikumsdeltakelsen. I Standpunkt derimot, valgte de å ha to programledere der den ene var programleder og den andre "responsleder", med ansvar for brukermedvirkningen (Prebensen 2005). I piloten vår er det lagt opp til en programleder. Vi tenker at en person er nok til å holde styr på akkurat denne sendingen, men det må vurderes to programledere hvis det er snakk om gjester i studio. I grunn er programkonseptet vårt bygd opp av interaktivitet, slik at det i piloten vår ikke er bruk for to programledere, siden programlederens eneste jobb er å være "responsleder".

I NRK har det blitt møtt med skepsis og kritikk angående å ta med brukeren i stor grad. Noen mener at dette går på bekostning av det journalistiske håndverket, og at man i debattprogrammer kan lage bedre spørsmål selv enn å la brukerne sende inn (Prebensen 2005). Vår oppgave kan nok være tung for mange journalister, siden konseptet i seg selv ikke hviler på journalister, men brukeren selv. Konseptet skal lett kunne tilknyttes andre temaer, slik som underholdning eller fakta, der publikumsdeltakelse er bedre ansett, og samtidig en viktig kilde. Oppgaven vår er å oppmuntre og forbedre interaktiviteten.

Brukermedvirkning

Det sentrale har vært brukermedvirkningen. Brukeren skal kunne ha mulighet til å være med på alle deler av prosessen fra idé til og med produksjon. Derfor har vi valgt å lage et nettsamfunn som gir brukeren de applikasjonene vi tenker på å prøve ut. Dette er å skrive artikler, legg inn bilder, video, delta på avstemninger, legge til lydklipp og lenker. Brukerne skal også ha mulighet til å komme med tilbakemeldinger på alt som omhandler nettsamfunnet, både i positiv og i negativ forstand.

Et alternativ er å legge et annet sosialt medie til grunn for forsøkene, Brukeren kunne brukt Facebook til å laste over materiale og dele det, slik som det er lagt opp på vårt samfunn, siden Facebook inneholder den funksjonen vi trenger. Men det har vi valgt å se bort fra i denne oppgaven fordi vi heller vil ha mer kontroll over hvordan samfunnet skal se ut og oppføre seg. En styrke ved dette kan være at brukeren vil allerede være til stede i nettsamfunnet, noe vi kan dra nytte av i forhold til medlemmer, men vi vil prøve å legge opp et eget samfunn med de applikasjonene vi trenger for å undersøke det vi lurer på. Dette fordi vi ønsker å stå fritt til hva som skal befinne seg av komponenter, informasjon og oppdateringer i nettsamfunnet. Under selve sendingen kan også brukene delta og bestemme. Dette kan være gjennom live Chat, Skype, mobilvideo, eller andre måter brukeren kan kommunisere på gjerne nettbasert.

Analyse av andre nettsamfunn

Det ble hentet inspirasjon til, design, layout og funksjoner hos eksterne nettsider. (Se vedlegg på side 130)

Dette hjalp oss å få innblikk og forståelse for hva som kan være gode komponenter å bruke i konseptet vårt. Vi har stilt oss selv flere spørsmål som kunne være relevante for oppgaven, men har sett bort fra noen av dem, fordi de ikke er relevante til hva vi ønsker å holde fokus på. Vi har sett bort fra hvordan man kan tjene

penger på ett slikt konsept, da det i hovedsak ikke er det vi er ute etter. Vi har vurdert å lage en reklameannonse for GLU men valgte bort dette nettopp fordi det ikke er relevant nok. Resten av spørsmålene har hjulpet oss å komme frem til komponentene vi har lyst til å implementere i konseptet vårt. Vi har ikke hatt mulighet til å implementere alle komponentene på grunn av diverse avgrensninger og hindringer som er nevnt i rapporten.

Fra Nettby (VG-Nett 2010) fant vi inspirasjon til å ha et diskusjonsforum for tilbakemelding fra brukerne til redaksjonen. Nettby har også egne sider med forklaringer til hvordan de forskjellige løsningene fungerer, i tillegg til at det popper opp feilmeldinger når brukeren gjør noe galt, som informerer om hva man kan gjøre for at funksjonen skal fungere ordentlig. Vi tror dette vil være en god løsning for å sikre at brukerne alltid vet hvordan de skal bruke nettsamfunnet, noe som er nødvendig for at brukeren skal kunne delta interaktivt. Vi har også lagt merke til at nettsider som Facebook lager flere muligheter til å komme frem til samme side, for å gjøre det enklere for alle brukerne å komme dit de oftest vil havne. Facebook har brukt flere måter å komme frem til brukerprofilen og forsiden, da det er de mest brukte sidene. Vi tenker derfor at det kan være lurt å gi brukeren flere muligheter til å forstå hvordan brukeren skal navigere eller bruke funksjonene på siden, så lenge det ikke føles rotete.

Vi har også latt oss inspirere av hvordan Nettby organiserer brukernyheter; dagens mest populære nyhetene havner øverst på forsiden og nye nyheter dukker opp på egne områder. Vi mener dette er en god løsning både for å få de mest interessante nyhetene på forsiden og for å få variert nyhetene på forsiden. Dette krever mange aktive brukere, så på GLUweb har vi isteden latt nye nyheter komme opp først på forsiden, for å få litt variasjon i nyheter.

Facebook(Zuckerberg 2010) har en mulighet til å implementere applikasjoner som brukerne selv har produsert, vi kunne godt tenke oss en slik løsning for å kunne utvide horisonten til nettsamfunnet enda lengre. Vi ser at denne funksjonen er veldig populær på Facebook og tror derfor at den kunne hjulpet på aktiviteten på nettsiden vår også. Chatfunksjonen til Facebook er også veldig interessant for oss, for vi ser at det er veldig nyttig med en god direkte meldingstjeneste i et interaktivt nettsamfunn.

Tag-muligheter i alle de forskjellige innleggene som legges ut på GLUweb kunne også vært interessant fordi det er moro for

brukerne å få medier som omhandler seg selv på sin brukerprofil, når vennene til brukeren legger ut slike medier.

Mulighet til å dele forskjellige medier med venner er også en funksjon vi kunne tenke oss å hente til GLUweb, det er moro å kunne dele på en enkel måte, og det vil også skape enda mer aktivitet.

Å kunne invitere venner til å være med på applikasjoner, grupper, arrangementer og andre aktiviteter er også en fin måte å sørge for at brukerne får med seg det som skjer, og dermed får muligheten til å være mer interaktive. Vi tror også at det ville vært nyttig å ha en egen infoside om brukeren, der det står info om brukeren og om forskjellige grupper og sider som brukeren har deltatt på. Denne siden kunne også blitt brukt til å linke til diverse aktiviteter som brukeren har deltatt på og lignende. Slik at alt samles noenlunde på samme sted.

Statusoppdateringer er en funksjon som vi har implementert i nettsamfunnet vårt etter å ha blitt inspirert av Facebook. Vi har ikke en forside som statusene ender opp i, eller muligheten for andre til å kommentere statusene, fordi vi ikke har laget en side dedikert til nye publiseringer som legges ut. Dette er noe vi absolutt kunne tenkt oss å ha med i nettsamfunnet.

iReport (CNN 2010) har tatt i bruk en av ideene vi hadde til prosjektet, nemlig at brukerne kan lage egne nyhetssendinger som de sender inn til TV-programmet. Vi ser for oss at det hadde vært spennende med slike innslag fra brukerne på GLUweb, både når det gjelder nyheter og andre sjangere som dokumenterer, portrettintervju, også videre.

Nettsamfunn

Hensikten med prosjektet er å la brukere få innflytelse og være med på å lage basisinnholdet i et TV-programkonsept før og under sending, vi valgte derfor å utvikle et nettsamfunn som skal understøtte studioproduksjonen vår.

Internett er et sosialt, interaktivt og flermedielt medium som blir brukt verden over - det er det perfekte verktøyet å ta i bruk i produksjonen vår. Denne delen av rapporten utdyper og forklarer hvordan vi har planlagt og utviklet nettsamfunnet som ble brukt i prosjektet.

En rekke med skriptspråk, programmeringsspråk og lignende ble brukt i dette prosjektet for å lage en dynamisk, fleksibel og interaktiv nettside. (se vedlegg side 129)

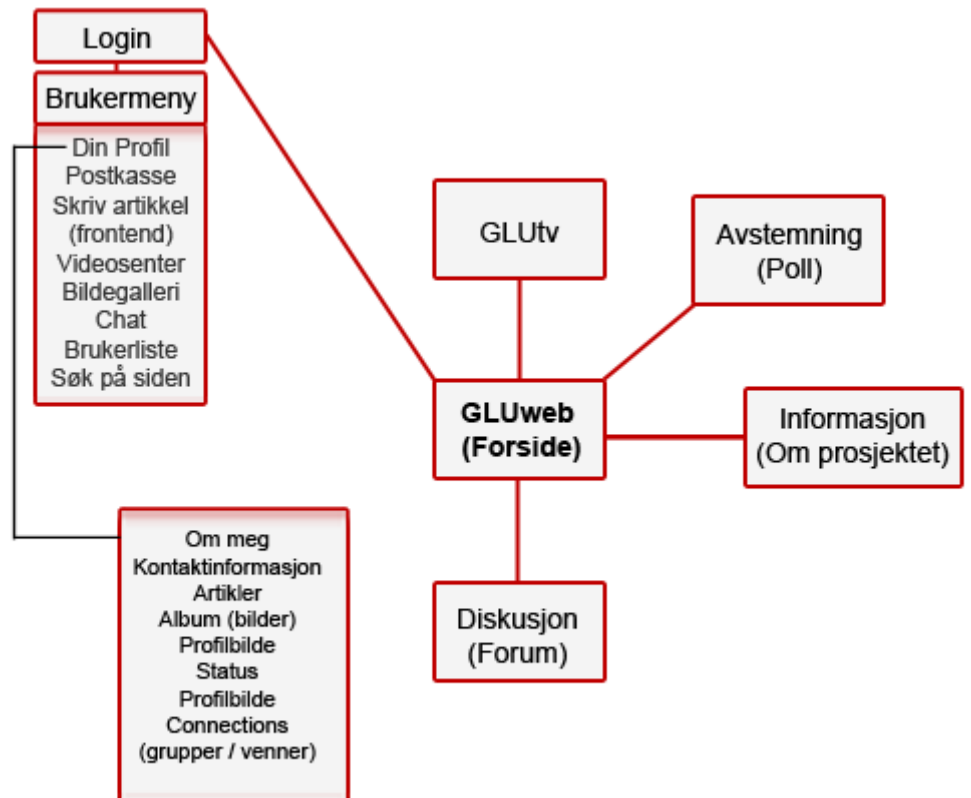
GLUweb

Med GLUweb ønsket vi også å tøyne strikken til interaktivitet, flermedialitet og brukermedvirkning. Vi bygget opp siden på en slik måte at brukerne (brukerpanel) fikk i hovedsak hadde to oppgaver på nettsamfunnet; Vi ønsket at brukerne på nettsiden skulle bidra med innholdsutviklingen på nettsiden, vi ville at de skulle lage artikler, dele bilder og video, bidra på diskusjoner og så videre, som igjen kommer med på tv-piloten. I tillegg til dette ønsket vi at brukerpanelet kom med tilbakemeldinger på selve prosjektet vårt via spørreundersøkelser og diskusjon på forumet.

Nettsamfunnet blir en like viktig del av produksjonen som selve tv-piloten fordi det blir en viktig del av besvarelsen av problemstillingen. Innholdet brukerne lager på nettsamfunnet blir dratt med videre inn i tv-sendingen og det er nettsamfunnet som er det nyskapende elementet i prosjektet som sørger for at produksjon skiller seg ut fra andre tradisjonelle tv-produksjoner. Brukerne har også mulighet til å bidra på tv-sendingen direkte via Chat, innringning, mobilvideo og videochat.

Navigasjonsstruktur

Nettsamfunnet ble designet og strukturert med et allsindig preg over seg. Nedenfor er en modell som illustrerer strukturen til GLUweb.



Forsiden

Forsiden fungerer som en portal for hele nettsiden, og er den første siden en kommer til etter at en har trykket seg inn på GLUwebs sine sider. Forsiden inneholder nyheter (fra både redaksjonen og brukerne), annen aktuell informasjon, shoutbox, poll (spørreskjema) og inneholder også mulighet for innlogging og registrering. I tillegg til dette inneholder forsiden også oversikt over nyeste medlemmer og siste påloggede medlemmer.

Lenkestruktur

I navstruktur er en side sentral og man kan komme seg fra alle de andre sidene ifra denne. Det er også mulig å bevege seg imellom sidene man kommer til ut ifra den sentrale siden. (Fagerjord 2008)

Vi synes det er mest oversiktlig å alltid ha muligheten til å komme fra der man befinner seg til den siden man ønsker å komme til, og bruker derfor en navstruktur for hver side som nevnt i web-medier(Fagerjord 2008)

Så snart et medlem er registrert og logget inn kommer det også opp en brukermeny som en kan benytte seg av, som inneholder lenker til din profil, postkasse, skriv en artikkel, videosenter, bildegalleri, chat, brukerliste og søk på siden.

Profilsiden

GLUweb er utrustet med et brukersystem som har støtte for profilsider, det vil si at når en har registrert deg på nettsamfunnet blir du tildelt en egen side som omhandler deg som andre kan besøke. På din profilside har en muligheten til å legge til et profilbilde og fylle ut siden med annen diverse informasjon om deg selv. Profilsiden inneholder også mulighet til å legge til egne bildealbum, gjestebok og mulighet til å legge til venner.

Forum

Forum er diskusjonsplattformer som inneholder forskjellige tråder og kategorier hvor brukere kan diskutere og er et populært kommunikasjonsmedium på internett. På GLUweb har vi brukt forumet til diverse diskusjoner rundt prosjektet (Som eventuelt kan brukes i tv-piloten) i tillegg til å bruke forumet for å få konstruktiv kritikk og tilbakemeldinger fra brukerpanelet med hensyn til prosjektet.

GLUtv

Under fanen GLUtv er ideen at tidligere episoder av GLUtv-konseptet er tilgjengelig for streaming og nedlasting. Her er det også en nedtelling til neste episode (som skal vises live). GLUtv kategorien fungerer mer som en direkte kanal mot tv-produksjonen.

Info

I info delen av nettsiden har vi summert opp prosjektet vårt og utdyper hvem som er i gruppen og hva vi skal jobbe med. På denne måten får brukerne innblikk og forståelse for hva vi jobber med. Vi anbefalte alle nye brukere å lese igjennom denne delen av siden i tillegg til å gå igjennom noen hjelpetråder på forumet før gjorde noe annet på nettsamfunnet.

Bildegalleri

I tillegg til å ha mulighet til å kunne dele bilder på forumet og video på videosenteret er det også en egen bildegalleriseksjon på GLUweb hvor brukere kan lage egne kategorier og album hvor de videre kan laste opp bilder. Her er det også mulig å kommentere og stemme på bilder brukere har lastet opp.

Videosenter

Videosenteret på GLUweb er en seksjon av nettsamfunnet hvor medlemmer kan dele videoer fra populære eksisterende nettsider slik som youtube, vimeo og Google videos, i tillegg til å laste opp egne videoer. På videosenteret er det muligheter for å rangere og kommentere videoklippene, samt dele dem videre med en "share" funksjon. Videosenteret fungerer som en kanal for videodeling og er høyt inspirert youtube og lignende sider.

Brukervideo er et element som videre kan brukes i tv-piloten, eksempelvis som en form for innslag.

Content Management System (CMS)

CMS er et publiseringsverktøy som hjelper deg å strukturere og skape innhold på en nettside i en database. Det finnes mange varianter av CMS på markedet hvorav noen er gratis og andre krever betaling for bruk. noen CMS`er har mer definerte bruksområder enn andre, eksempelvis har noen fokus på intranett (Microsoft Sharepoint) og andre fokus på blogging (Wordpress). De fleste CMS`er tilbyr brukerhåndtering, innlegging og oppdatering av tekst gjennom et rammeverk (grensesnitt).

Fordelen med en CMS er at det blir enklere å oppdatere og vedlikeholde informasjon på nettsiden og gjør det hele mer brukervennlig for dem uten webprogrammeringskunnskaper. Vi trengte i dette prosjektet et CMS med støtte for et vidt spekter av tjenester og funksjoner ettersom vi skulle skape noe flermedielt og interaktivt. Her falt valget vårt fort på systemet Joomla! som er et velkjent og prisbelønnet system som forøvrig er gratis under General Public License (kilde).

I tillegg til at det er et populært verktøy som skaper kraftige og fleksible nettsider og er enkelt å bruke, har Joomla! et rikt bibliotek av extensions og et stort støttende samfunn rundt seg. Joomla er en meget fleksibel og meget åpen motor for videre utbygging og skreddersying og har tusenvis av extensions tilgjengelig, hvorav mange av dem er gratis. Det er også laget utviklingsdokument for utviklere som ønsker å lage egne extensions. Utviklerne av Joomla! selv mener at systemet eger seg til utvikling av alt fra bedriftssider, intranett, online magasin, community sites og personlige sider. Det finnes allerede en god andel nettsider som benytter seg av systemet.

Øyvind på gruppen har noe erfaring med Joomla! på forhånd av prosjektet ettersom han benyttet seg av dette systemet i fordypningen forrige semester (høsten 2009), dette hadde en sterk påvirkning av valget av CMS.

Open Source

Joomla! er et program under Open Source konseptet. Det vil si at hvem som helst kan laste ned kildekoden og bygge videre på den. Dette er noe av grunnen til at Joomla! har et stort samfunn og stort bibliotek av extensions. Open Source er en utmerket måte tankegang å bruke når en skal lage noe "community"-aktig ettersom vi kan få brukerne til å påvirke kodingen av selve nettsiden.

Arbeidsflyt i Joomla!

En Joomla!-side blir satt sammen av tre hovedelementer

- Ditt innhold, som blir hovedsaklig lagret i database

- Din mal, som kontrollerer rammeverket og presentasjonen av innholdet. (Fonter, farger, layout)
- Joomla! som er programvare som samler innhold og mal sammen for å produsere nettsider.

Å utvikle en nettside i Joomla! er en prosess som krever minimum med koding og programmering og er noe av grunnen til at denne løsningen ble valgt i prosjektet, med tanke på kompetanse og tidsrammen. Det eneste elementet som absolutt krever skripting og koding i utviklingen er produseringen av malen.

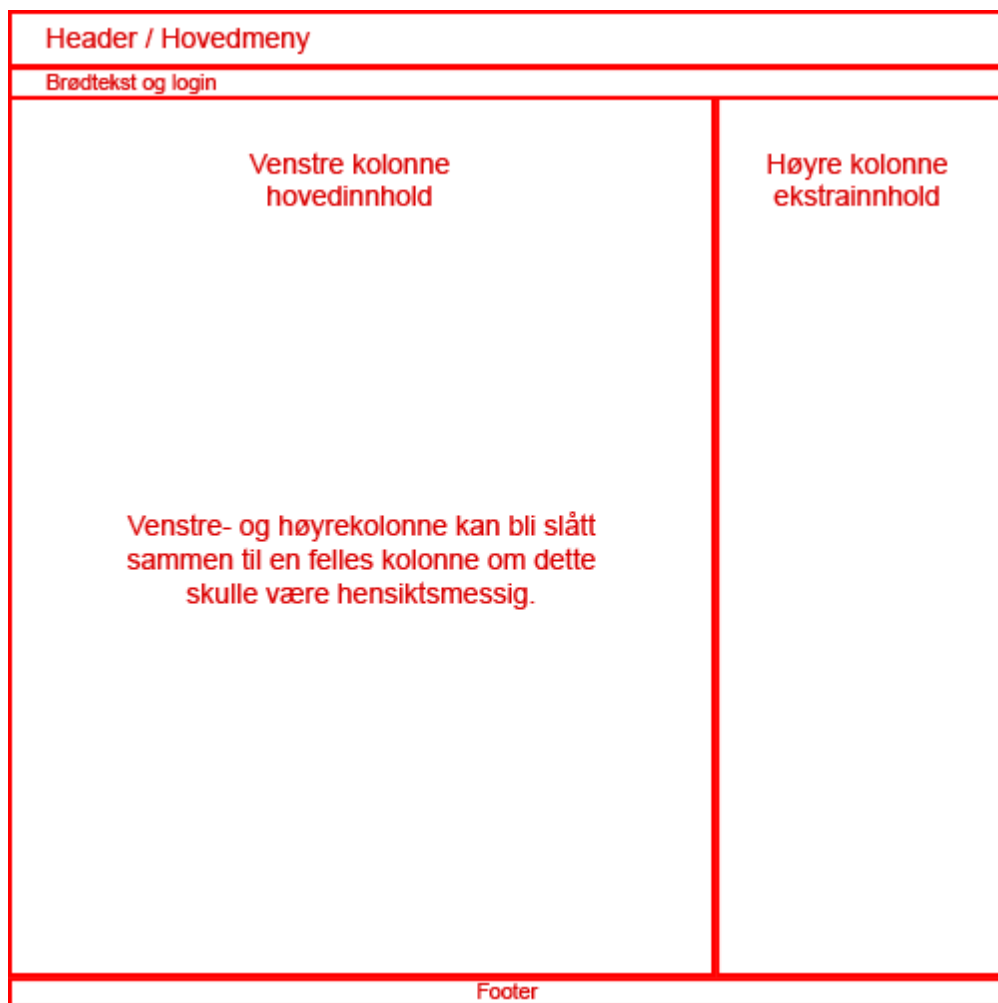
Det var uklart i starten av prosjektet hva vi skulle ha av innhold på siden og det ble derfor naturlig i dette prosjektet å starte med produksjon av mal og deretter jobbe med innholdet.

Installering av Joomla!

Joomla! ble installert på domenet til Øyvind på gruppen som ligger hos webhostingfirmaet one.com. Domenet her støtter både Apache, MySQL og PHP som er nødvendig for at Joomla! skal fungere.

Design av Joomla! mal

Utviklingen av nettsamfunnet startet tidlig i prosjektet, faktisk så tidlig at en ikke hadde helt planlagt hva siden skulle innehold og det ble derfor laget et allsidig rammeverk uten et særpreget tema. I denne prosessen var estetikk og ergonomi nøkkelord, og det ble skapt et rammeverk som var behagelig å se på og benytte seg av. Det ble som nevnt skapt en allsidig design og layout som senere kunne tilspisses etter behov om dette var nødvendig. Fargene blå og sort ble brukt i designet, både ved bruk av stilsetting i stilsettingsplatene (CSS) og grafikk.



Slik er rammeverket satt opp.

Joomla! malen ble først laget i rene HTML og CSS dokument og testet ut her før en tok steget videre for å implementere dokumentene som mal i Joomla! Når denne implementeringen ble unnagjort ble en guide fra skaperne av Joomla! fulgt. De eksisterende HTML, CSS og bildefilene ble plassert innad i en spesifikk mappestruktur med en XML fil som registrerer alle filer i mappene, slik at systemet i Joomla! kjenner igjen elementene og vet hvordan han skal behandle dem.

Strukturering og informasjonsflyt

Innhold på nettsiden kategoriseres og struktureres ved bruk av seksjoner (Sections) og kategorier (Categories) hvor seksjoner er beholdere for kategorier og kategorier er beholdere for artikler. Det

kan for eksempel lages en seksjon som heter Media, hvor under denne seksjonen det blir laget en kategori som heter for eksempel lyd og bilde. Skal det lages en artikkel som omhandler lyd og bilde må en velge den riktige tilhørigheten hos både seksjon og kategori.

Videre så blir navigasjonsstrukturen til Joomla! styrt av de forskjellige menyelementer. Hver eneste nettside som skal være i en kategori for seg selv må registreres i et hierarkisk menysystem. Og en kan lage så mange menyer og submenyer som en selv ønsker.

Alt av strukturering og informasjonsflyt blir gjort fra administratordelen til Joomla! i et brukervennlig webgrensesnitt. Her fra kan en også styre, konfigurere og plassere komponenter, moduler og plugins som Joomla! benytter seg av.

Extensions

Den vanlige Joomla!-pakken en får når en nylig har installert Joomla! består ikke av så mange komponenter (components) og moduler (modules), og en har ikke mange muligheter rundt flermedialitet og interaktivitet. Det er derfor essensielt at vi i dette prosjektet laster ned extensions som sørger for en enda mer fleksibel og rik nettside.

Komponenter er tilleggsapplikasjoner og tjenester som blir integrert i Joomla! systemet og moduler er mindre applikasjoner som henter informasjon fra komponentene, moduler blir plassert innenfor det definerte rammeverket.

Å finne de riktige extensions var utfordrende ettersom det finnes så mange av dem, men når en fant en extension en ønsker å bruke på nettsiden ble denne lastet ned og installert i Joomla! fra back-end. Deretter ble extensionen konfigurert og plassert i nettsiden. Sentrale extensions som ble installert på GLUweb er følgende;

Agora (Forum), All Videos Reloaded (Mediabehandler / avspiller), Community Builder (Brukersystem), hmw Videoshare (Videosenter), Jcomments (kommentarsystem for artikler), JPFchat (chatteprogram), JoomlaPack (databasebackup), Phocagallery (bildegalleri) og uddelm (private message system).

Brukerpanel

Det var ønskelig å skape et brukerpanel på nettsamfunnet som kunne hjelpe oss med innholdsproduksjonen og tilbakemeldinger om prosjektet. Vi prøvde med brukerpanelet å danne et lite, fungerende samfunn som skulle benytte seg av de forskjellige funksjonene og tjenestene tilgjengelig på nettsiden, som videre blir tatt med i bruk på tv-piloten. Disse brukerne ble også brukt i spørreundersøkelser og de ble bedt om å gi oss konstruktiv kritikk.

Rekruttering av brukerpanelet

I pilotprosjektet har vi valgt å innhente medlemmer gjennom vennekretser og valgte grupper, der vi kunne rekruttere etter hvilken innsats som er vist tidligere. Vi har også valgt å ikke innhente så mange, men kun en liten testgruppe som kunne gi oss respons. På denne måten ble det enklere for oss å håndtere tilbakemeldingene vi fikk. Hadde vi fått for mange medlemmer på nettsamfunnet kunne det blitt uoversiktlig og vanskeligere å holde fokus.

Med en mer spesifikk brukermasse med personer innen vennekretsen vår sikrer vi også at dette er personer vi kan holde fast kontakt med og at det er personer vi kan "ta fatt i og sette i arbeid."

Aktivitet

Vi fant fort ut at aktivitet var og kom til å bli et problem ettersom nettsamfunnet var laget på en allsidig måte og at funksjoner og tjenester ikke hadde noen tilspissing (utenom å brukes på tv-piloten). Dette førte til at brukerpanelet slet litt med å forstå hva de skulle gjøre og hvordan. Vi prøvde vårt beste på å presentere oppgaven på en oversiktlig og fornuftig måte, men mange hang seg opp i brukergrensesnittet da det ble for mange valg og det ble forvirrende for brukerne. Noen tjenester hadde dårligere ergonomiske tilstander enn andre grunnet at de var hentet fra extensions som var vanskelige å redigere og konfigurere.

Tiltak vi vurderte for å bedre aktiviteten

Vi satte i gang forskjellige tiltak for å bedre aktiviteten; Vi i ledelsen laget tråder og innhold på nettsamfunnet som oppfordret andre i å bidra, i tillegg til å lage hjelpetråder som forklarte hvordan enkelte funksjoner og tjenester fungerte. Når studioproduksjonen nærmet seg tok vi steget videre og valgte et spesifikt tema som skulle benyttes (humor), og det ble satt opp en liste med spesifikke punkter med hvordan brukerne kunne bidra. Dette fungerte rimelig bra og vi fikk til slutt nok innhold som kunne brukes videre i tv-piloten.

Andre tiltak

Følgende tiltak ble også vurdert i forhold til å bedre aktiviteten blant brukerne på forumet, men de ble ikke implementert. Dette fordi vi følte vi kom oss i mål med tiltakene som faktisk ble gjort og fordi vi måtte prioritere å jobbe med studioproduksjonen frem for å bruke for mye tid på nettsiden.

Vi vurderte å skape konkurranser med gevinst på nettsamfunnet for å engasjere brukerne.

Skreddersydde profilsider og symboler

Ved å ha en egen profilside som andre kan besøke gjør hele opplevelsen av nettsamfunnet mer personlig, sosialt og interaktivt. Et par sider som baserer seg i høy grad på profilsider er MySpace og VG netts Nettby. Disse sidene handler i stor grad om å skape egne profilsider som uttrykker informasjon om deg, og er svært populære nettsider. Begge nettsidene tilbyr muligheter til å brukertilpasse profilsiden din med egen grafikk, farge og tema som igjen gjør konseptet enda mer personlig. Dette sørger også for at det blir spennende å se igjennom andre profilsider og finne venner.

Brukerne kan designe egne ikoner/symboler, som andre brukere kan stemme på. Dette vil skape en mer dynamisk side der vi kan utvikle designet fortløpende, dersom man kommer opp med enklere og bedre løsninger. Det samme gjelder applikasjoner brukerne vil ha med på nettsamfunnet. Siden det hele skal være brukerstyrt kan brukerne komme med innvendinger og tips hele tiden til hvordan man kan utvikle nettsiden. Dette er viktig for å få en utvikling som

er forankret i brukerne selv, samtidig som det vil sikre at nettsiden vi være frempå når det gjelder nytt design og funksjonaliteter. Brukere som får sitt design tatt i bruk, vil bli kreditert, slik at alle kan se hvem som har laget det gode designet. - Dette har vi ikke fått tatt i bruk i prototypen.

Det ble faktisk produsert ikoner som vi ønsket å ta med på nettsamfunnet som metaforiske navigeringshjelpemidler (symboler). Disse skulle stå i stil med resten av samfunnet og helst hjelpe brukerne å forstå hvordan de skulle bruke nettsamfunnet. Det ble ikke satt av tid til å sette disse symbolene inn i rammeverket grunnet nedprioritering og ble utelatt fra nettsiden. Symbolene ble senere brukt i vignetten til tv-piloten.

Oppnåelser for brukere

Vi har diskutert forskjellige oppnåelser for bruk av GLUweb. Det vi legger i grunn til det er at brukeren kan få flere slags belønninger for å oppnå diverse gjøremål i nettsamfunnet. Det kan være ved at andre brukere kan se at brukeren har vært aktiv, at brukeren får fordeler, at brukeren får hedersplass på forsiden med sine bidrag, brukeren får "medaljer" på profilen sin eller at brukeren kan få delta på programmet over nett eller fysisk. Gode og aktive brukere skulle få mulighet til å delta fysisk på sending om de ønsker dette, det kan være som programleder eller gjest.

Rangeringer og kommentarer

Mange sosiale nettsider har i dag en form for rangering og kommentarsystem av deres innhold. På denne måten kan brukere enklere sortere ut innhold som er populært og upopulært som kan potensielt gi et mer troverdig inntrykk av nettsidens innhold. På GLUweb er det mulig å rangere video på videosenteret og bilder på bildegalleriet, men ikke artikler og tråder på forumet.

Redaksjonsarbeid

Vi tre i gruppen administrerte nettsamfunnet og det holdt mål i denne sammenhengen ettersom det var et lite og kontrollert brukerpanel som ble brukt på nettsiden.

Hadde vi hatt et mer aktivt og større nettsamfunn måtte vi kanskje tatt steget videre ved å finne spesifikke brukere som kunne hjulpet oss med moderering. Det er vanlig at forum og nettsider er åpne for alle, hvem som helst kan registrere seg og komme med innspill. Det er derfor også nødvendig med flere brukernivå for å moderere bruken på forumet. Det vil alltid være noen brukere der ute som er ute etter å vandalisere og gjøre brudd på lover og retningslinjer. De tre standardene er administrator, moderator og vanlig bruker. Hvorav har administratoren mulighet til å endre på alle innstillinger på forumet. En administrator er som regel personen bak forumet. Moderatorer er utvalgte personer som har mulighet til å endre og slette brukere, endre på innlegg, med mer, og har som ansvar å moderere forumet og sørge for at brukere oppfører seg. Vanlige brukere kan kun redigere egne innlegg og tråder.

På GLUweb er det gjort noe annerledes ettersom forumet ble integrert med resten av siden og det eksisterende brukersystemet her. De tre medlemmene på prosjektgruppen har alle brukere på administratornivå, og de resterende medlemmene er vanlige brukere (brukerpanelet). Vanlige medlemmer blir etter nylig registrering satt til nivået med tittelen "author" fremfor vanlig "member" ettersom det er ønskelig at de kan skape egne artikler på forsiden, noe som "member" nivået har tilgang til. Og ettersom det er et lite samfunn med få spesifikke brukere var det ikke nødvendig med mellomleddet moderator. Skulle det være nødvendig kan vi i prosjektgruppen moderere i tillegg til de administrerende oppgavene.

I et såpass fritt konsept som vi har utviklet her, er frihet et nøkkelord og det kan være vanskelig å balansere sikkerhet og kvalitet mot frihet. Det vil være redaksjonens ansvar å lage regler og retningslinjer rundt dette og skape den balansen som egner seg til nettsidens tjenester, interaktivitet og brukerdeltakelse.

Produksjon

Preproduksjon

For at vi skulle ha et utgangspunkt i sendingen var vi avhengig av at brukerne deltok på nettsamfunnet. Dessverre fikk vi ingen som la inn egne videoer, men de fleste deltok på forumet, og enkelte la inn bilder i bildegalleriet, lenker til videoer på Youtube og noen skrev artikler. Ut fra det brukerne hadde kommet med klarte vi å lage en kjøreplan og et manus. Det er ikke mye som ble gjort under preproduksjon med tanke på innholdsproduksjon fordi det skulle samles og styres av brukerne.

Kjøreplan og manus

Manus

For å ha kontroll på innholdet i sendingen, laget vi et manus slik at programlederen hadde noe å støtte seg til under sendingen. (Se vedlegg side 109) Utviklingen av manuset tok cirka en dag, og ble revidert jevnlig under sendingen. Programlederen kunne se manuset på en prompter i kameraet. Utviklingen av manuset var ganske enkelt og det ga programlederen frie tøyler under intervju, ingen av oss har noen utpreget manuserfaring for TV-produksjon, men vi kom fram til et resultat som egnet seg.

Noe som er viktig i dette konseptet er at kommunikasjonen med brukeren går lett. Derfor er det viktig at man ikke knytter seg alt for mye til manus, men heller lar programlederen kommentere fortløpende, slik at man får et fritt og spontant program.

Kjøreplan

Kjøreplanen (se vedlegg side 113) ble laget med overslag på hvor mye tid vi kom til å bruke. Denne kjøreplanen brukte vi for å ha kontroll på hva som var filmet og hva som ikke var tatt ennå. Kjøreplanen gjorde at vi fikk en grei oppbygning av programmet. Den ble laget i et regneark, som regnet tid, slik at vi kunne se hvor mye tid vi skulle fylle. Vi har hele tiden estimert sendingen til å vare i mellom ti og femten minutter. Kjøreplanen legger opp til at sendingen skal sendes direkte, men i realiteten er det "live on tape". Kjøreplanen ble bygd opp etter hvordan vi skal kommunisere med brukeren på, slik at dette ble spredd jevnt utover sendingen, og dermed sikret vi progresjon i sendingen.

Produksjon

Bemanning av roller til pilot-produksjonen

Øyvind: Nettsjef/teknisk (internett)

Mia: Innspillingsleder

Martin: Regi

Til piloten hentet vi inn ekstern hjelp, som kunne hjelpe oss underveis i produksjonen. Disse var med på innspillingen på Lillehammer.

Programleder: Frida Kjellesvig

Lyd: Ketil Vissgren

Debattanter/ testere: Marius Holtet og Morten Fjeld

Skype fra Gjøvik: Gretel Braaten

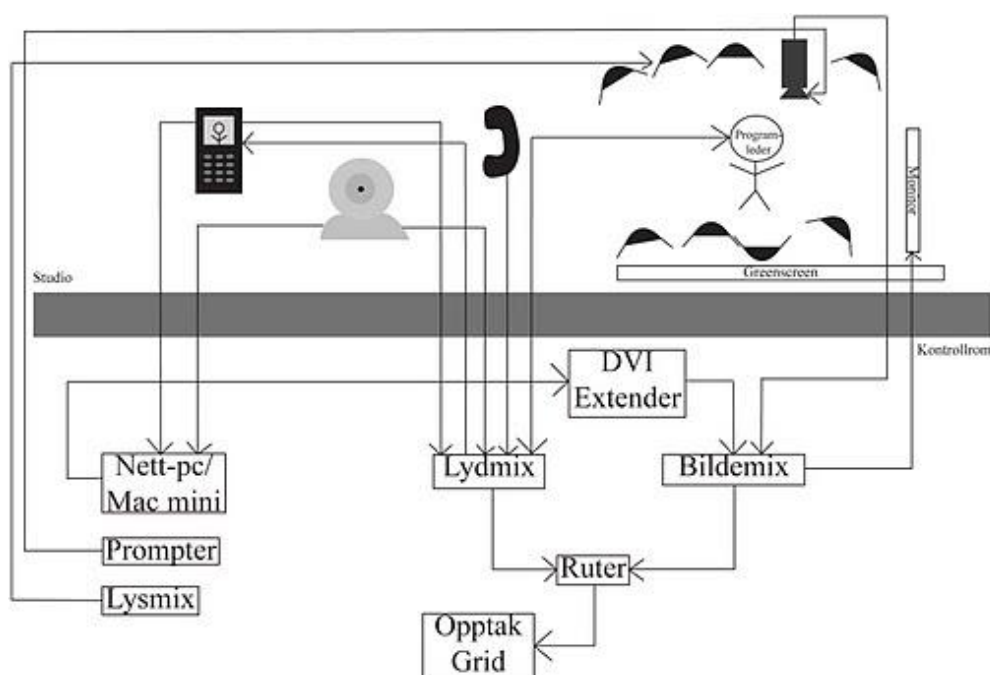
De eksterne som hentet inn på bakgrunn av kompetanse vi har sett eller hørt om. Det var viktig for oss at de som skulle være med direkte, måtte ha egenskaper som gjorde dem egnet til det. Vi fikk med Frida, som kunne drive det hele framover på skjermen med spørsmål og samtaler med de som var med direkte. På Skype sikret

vi oss med å ta med noen vi hadde hørt var utadventd og lett å få kontakt med. Vi mener at det er nødvendig å ha med livlige og utadventde personer i en pilot fordi rollene i en produksjon er personavhengige. Som lydmann tok vi med oss Ketil Vissgren, som var ferdig med studiet medieproduksjon for ett år siden. Han har spesifisert seg innen lyd, og kunne derfor være en hjelpende hånd på lydmikseren, siden det skulle byttes en del lydkanaler mellom programleder, telefon, skype, mobilvideo og Youtube.

De to andre som var med, Marius og Morten, var våre testspersoner som kunne brukes til live chat, telefonintervju og mobilvideo.

Vi hadde ingen TOM(Technical Operations Manager), eller teknisk ansvarlig i vår gruppe. Men teknikkerne i NRK, ga oss den hjelpen vi trengte for å kunne gjennomføre produksjonen, når vi sto fast selv.

Produksjonsflyt/ teknisk utstyr



Til selve produksjonen brukte vi utstyret vi fikk disponere hos NRK. Dette utstyret brukes daglig til avviklingen av Østnytt. Vi brukte en bildemixer der vi keyet ut grønnfargen bak programlederen. Dette brukte vi litt tid på, og kom fram til et resultat som var tilfredsstillende. Enkelte ganger ble programlederen litt uskarp i kantene, men det er ikke så uskarpt at det er forstyrrende. Vi kunne brukt flere kameraer men med tanke på greenscreen, er det enklere å ha ett kamera (slik som værmeldingene på tv), dette fordi bakgrunnen fremdeles er sett forfra når kameraet byttes til en annen vinkel. Mikseren var veldig lett å jobbe med i forhold til croma key, men det var mange innstillinger som skulle stemme før vi fikk det ønskede resultatet. Dette brukte vi mye tid på å finne ut av, og måtte prøve oss fram.

Lysriggen var bygd opp som en enkel trepunkts lyssetting med hovedlys, bløtlys og spisslys, mot programleder(Leirpoll 2008). I tillegg var greenscreenen lyssatt slik at store deler hadde jevnt lys. Det vi ikke fikk fjernet av mørke flekker tok bildemikseren seg av. Vi passet på å ikke bruke for mange lys mot veggen, fordi vi ikke ville ha gjenskinn fra grønnfargen i veggen på programlederen. Det var også om å gjøre å bruke lite lys, for å forhindre at programlederen skulle bli raskere utslitt og trøtt under produksjonen. Med tanke på dette, passet vi på at programleder ikke sto for lenge i lyset av gangen, og hadde flere pauser.

Lydmixeren koblet sammen lyden både inn og ut av studio. Til telefonsamtalene, mobilvideoen og Skype, var det nødvendig at programlederen hørte på øret hva som ble sagt. Dette var innstillinger som det lå til rette for på lydmixeren, slik at programlederen kunne ha en fornuftig dialog med brukerne som var med direkte. Både på Skype og mobilvideoen, hadde programlederen retur til brukeren på telefon. Dette er fordi dette er den mest hensiktsmessige måten for NRK å gjøre det på, hvis en person som er med på for eksempel Skype skulle falle ut, vil man likevel ha kontakt med brukeren.

Programlederen kunne se manuset i prompteren i kameraet. Vi sparte masse tid på at programlederen slapp å pugge tekstene. Her kunne vi endre teksten fortløpende, slik at vi kunne korrigere programlederen underveis i sendingen. Dette gir også en viss fleksibilitet i sendingen når det gjelder uforutsette ting, i både positiv og negativ forstand, siden dette er et brukerstyrt program, der det kan skje endringer.

For at vi det hele tatt skal kunne teste bruken av Skype, mobilvideo og andre nettbaserte løsninger, trenger vi noe som gir oss riktig signal. Dette er en DVI Extender fra Black Magic, som konverterer et DVI signal til SDI. DVI Extenderen har BNC-utgang der lyden er embeddet i signalet. Dette er teknologi Martin har jobbet med tidligere for NRK Hedmark og Oppland, slik at vi visste på forhånd at dette var en løsning vi kunne gå for. DVI Extenderen er koblet på en Mac mini, som utgjør "surfe-plattformen" vår, som vi kan bruke til skype og de andre nettbaserte løsningene.

At vi fikk gjøre opptakene hos NRK gjorde at vi fikk en mer profesjonell produksjonsflyt. Alt av utstyr var klart til bruk, selv om vi brukte to dager på rigging og testing i studio. Dette gikk for det meste ut på å rigge greenscreen og lyssette den riktig. Vi jobbet også med å lære oss utstyret slik at vi ikke skulle være avhengige av teknikere fra NRK for å gjennomføre. Opptakene gjennomførte vi på en dag, fordi vi ikke ønsket å bruke for mye av tiden vår på å produsere piloten. Programlederen var kun med under produksjonsdagen.

Den første delen av produksjonsdagen gikk ut på opplæring av programleder til bruk av prompter og til å navigere på nettsiden. Opptakene ble først lagret i MXF som er et fjernsynsformat (studioformat med en del ekstraopplysninger som vi ikke trenger), som høgskolens redigeringsutstyr ikke taklet. Vi fikk derfor konvertert ut en ny versjon i MOV, som kunne leses av Final Cut pro, som vi brukte til redigeringen.

Internettløsninger i produksjonen

Vi har jobbet med enkelte programmer som vi vet har muligheter for internettilkoblinger når det gjelder foreksempel video. Vi har ikke gjort en stor teknisk vurdering av disse programmene, men vurderingene er gjort i forhold til hva vi ønsker å få ut av det, og hvordan det har funket i forhold til NRKs utstyr.

Skype

Skype er et program for videosamtaler mellom personer som har programmet installert og en konto. Det er lett og bruke og er et anerkjent tilbud for direkte video over nett. Dette programmet er såpass anerkjent at mennesker over hele verden bruker dette. Det gir oss fleksibilitet ovenfor hvem man kan hente inn, og mulighetene er store. Noe som er mye omstridt er om den tekniske kvaliteten er et hån mot TV-seere, som må se på en nokså kornete overføring. Men ut fra hvor enkelt det er å registrere seg og bruke det, er dette det mest fleksible. Dessuten har internetthastigheten mye å si. Hvis man har en god linje og et greit kamera så blir bildene og kvaliteten mye bedre, og man får ikke delay. Det er også mulig å bruke iChat om det er mer ønskelig for brukeren. Skype og iChat var noen av funksjonene Martin testet ut når han var hos NRK i praksis.

Streaming og kommunikasjonshastigheten til skype er avhengig av internett-tilkoblingen til brukerne av programmet. Vanligvis pleier skype samtaler å være av god kvalitet og uten særlig delay ettersom kommunikasjonen skjer direkte mellom datamaskinene og at det ikke krever store mengder båndbredde.

Bambuser

Gir rask og ok overføring av mobilvideo. Her må man sette opp en konto som du kobler opp mot telefonen(vi prøvde iPhone). Her er man i mye større grad avhengig av at man prøver å holde seg i ro. Dette er også kornete bilder, som man kan sammenlikne med Skype. Bambuser gir litt delay på grunn av at den bruker sin 3G-funksjon for å kunne koble seg opp mot webserverene som streamer et videre. Det er også mulig å bruke web-kamera til Bambuser.

Ustream

Er i grunn samme konsept som Bambuser, men Ustream kan også brukes opp mot Facebook, slik at man kan se det direkte der. Dette er en spennende tanke, som gir flere mulighet til å diskutere og være med. Ustream gav mer delay enn Bambuser. Kvaliteten kommer an på hvor god dekning det er der man sender ifra. Hvis

noen ønsker å sende mobilvideo ifra skogen, bør det derfor være en grei dekning.

Youtube

De fleste vet hva Youtube er, og at det er en kilde for mange videoer på internett. Vi brukte klipp fra Youtube i sendingen, noe som også teknisk lot seg gjøre med DVI Extenderen. Det var også mulighet for brukere å laste opp/hente videoer på Youtube og legge inn på GLUweb.

Greenscreen

Som bakgrunn til programlederen satt vi en nettvennlig versjon av nettsamfunnet vårt. Denne var tilpasset bredden på TV-signalet mikseren jobbet med. Dette gjorde slik at programlederen kunne navigere innad i nettsiden å følge med på live chatten som gikk, og dette var åpent for seeren til å se på, eller være med på.

Oppløsningen på nettsiden som var på greenscreenen var 640x512, slik at det skulle være tilnærmet likt 4:3 PAL.

Postproduksjon

Tv-pilot/klipp

Ettersom vi bestemte oss for at pilotproduksjonen ikke skulle foregå live, fikk vi en klippejobb ukene etter produksjonen. Men vi hadde også bestemt at vi ikke skulle bruke mye tid på dette, så vi har holdt fokuset på å fremdeles gjøre research og fokusere på det teoretiske. Klippejobben besto av å klippe sammen sekvensene fra opptaket. Vi spilte inn fire sekvenser som vi tok flere ganger til vi ble fornøyd. Denne klippejobben var ganske rett fram, og man måtte legge inn grafikken og supringen av deltakerne som var med direkte.

Animasjon

Vi trengte en vignett til piloten for å ha en presentasjon av konseptet. Og vi trengte en logo som kunne komme inn og ut av

bildet når vi trengte en overgang, slik at vi kunne klippe mer fritt i opptakene våre som var på tape. Denne grafikken ble laget raskt i Adobe Flash, av Mia som tidligere har jobbet litt med animering i Flash. Her tok vi utgangspunkt i de designprinsippene vi har klargjort tidligere, særlig når det kom til farger, men det ble også brukt prototyper av symboler som vi hadde laget for å implementere i nettsamfunnet og eventuelt som grafikk i programmet.

Animasjon tar lang tid, men vi brukte det fordi det kun trengs en person til å gjøre det, og det kan gjøres i omganger, når animatøren finner tid til det.

Nettdistribusjon

Piloten er lagt ut på GLUwebs hjemmesider, som en vanlig sending on demand, slik at det er lett tilgjengelig for brukerne og andre. For å laste opp videoen har vi brukt Vimeo. Vimeo komprimerer og gjør videoen tilgjengelig på sine nettsider, som vi igjen har embeddet i vår nettside. Vimeo gir gode avspillingsmuligheter, og man kan legge ut videoer over 10 minutter, noe som ikke er mulig på Youtube.

Tid

Det ble satt av et relativt kort tidsrom for testing av piloten, da vi ikke skulle ha et stort fokus på selve utførelsen av pilotproduksjon, og heller fokusere på de tekniske løsningene og aktiviteten. Det er ikke sluttuttrykket på piloten som er viktig her, men heller hvordan aktivitetsnivået ble lagt opp, og om det fungerte.

Avslutning

Brukerundersøkelse

Etter endt periode med prototype og pilot, sendte vi ut en spørreundersøkelse (se vedlegg side 104). Denne skal drøftes under her.

Av 30 deltakere var det bare 12 som tok seg tiden til å svare på spørsmålene. Vi kommer derfor ikke til å trekke ut noe fast konklusjon fra denne spørreundersøkelsen, men vi skal se på tendenser.

På spørsmål om deltakerne ville delta mer på et slikt konsept om applikasjonene var tilknyttet et allerede etablert nettsamfunn, som Facebook eller Twitter, svarte halvparten at dette kanskje hadde bidratt til mer aktivitet, mens 25 prosent sa ja, til denne påstanden. Dette er jo også synsing fra brukeren selv. Men ved å koble applikasjonene opp mot et større nettverk med folk, slipper vi å samle mange medlemmer selv, fordi det er allerede noen andre som har gjort det.

For medlemmene har designet vært viktig. Hele 75 prosent, mener at brukergrensesnittet må være lagt opp slik at man kan handle uten å tenke. Dette er en forståelse vi også har, og dette er noe som har gått igjen i spørreundersøkelsen. En av brukerne skriver om nettsamfunnet at "Det var ikke vanskelig å finne ut av, men det er ikke helt intuitivt". En annen skriver at "Det var for mye valg og kanskje litt vanskelig å navigere i starten." Dette er gode og viktige tilbakemeldinger, som vi har ventet litt på. At brukergrensesnittet skal være lett og forstå, er nesten det viktigste med hele konseptet og nettsamfunnet. Dette sier oss, at det må legges i et grundig arbeid på forhånd, slik at brukerens behov for godt intuitivt design blir ivarettatt.

Dette har vært kritisk for oss å få til, men det har bekreftet en tanke vi har hatt siden starten. 83 prosent av de spurte mente at dette var viktig for at de skulle delta, noe vi også har merket i nettsamfunnet.

I boka "Designing social web", skriver de at det er viktig at nettsamfunnet ikke fokuserer på så mange ting. 66 prosent av brukerne er enige i dette utsagnet, mens de resterende er delvis enig. Dette betyr at for et konsept som vi utvikler, med "alle dører åpne", blir for mye. Brukeren har hatt mange valg hos oss og de har fokusert seg rundt enkelte deler av nettsamfunnet, særlig forumet. Brukerne synes det er viktig å kunne ha muligheten til å delta i et nettsamfunn som dette, og at man har muligheten til å kunne være med å diskutere. Over 90 prosent av de spurte mente dette var viktig. Dette betyr at det er et marked for et slikt samfunn der brukerne kan delta med meningsytringer og sitt eget syn. Dette vet vi gjennom dagens nettsamfunn, slik som Twitter og Facebook. 75 prosent mente det var viktig å kunne bidra på den måten vi ser for oss, at brukeren legger opp saker/nyheter som blir tatt med videre gjennom hele tv-konseptet.

I et demokratisk aspekt, sier halvparten at interaktivitet er viktig, mens 40 prosent sier at det delvis er viktig. Dette betyr mye for potensialet til konseptet, som kan strekke seg fra underholdning til nyheter. Om demokratiet er viktig i et slikt konsept, kommer nok først og fremst an på målgruppen, og hvilken oppgave konseptet har. En bruker trekker fram, at det ikke blir så fullt demokratisk dersom det sitter noen i slutten og luker ut det som ikke skal publiseres. Dette er et veldig viktig poeng hvis konseptet skal være nyhetsbasert, som det er skrevet mer om tidligere i oppgaven.

80 prosent av de spurte, mener det er et konsept som lett kan adapteres til hvilken som helst sjanger, slik som fakta, nyheter, humor osv.

Vi mener at resultatene basert på spørreundersøkelsen, gir oss en pekepinn på hvor vellykket dette har vært. De virker også relevante og har gitt oss positiv og konstruktiv tilbakemelding. Det virker som brukeren har hatt en god opplevelse av å være med, men trenger mer aktivitet og et godt brukergrensesnitt for å kunne følge mer med. Dette er tilbakemeldinger som vi verdsetter, særlig om prosjektet skulle videreføres.

Diskusjon

Ulemper ved bruk av Joomla!

Blir avhengig av andres arbeid (extensions), generisk utseende, "reklamehint", noen begrensinger i systemet som er vanskelige å overstyre. Generisk utseende og avhengighet av andre er en ulempe ved bruk av CMS en tar i bruk applikasjoner og funksjoner laget av andre og i noen tilfeller kan det være vanskelig å skreddersy disse etter dine egne behov. Når en lager en nettside med en CMS kan siden fort bli generisk, "overfladisk" og "kjedelig". Det kan være en vanskelig prosess for å omforme den slik at den blir egenartet og ikke gir fra seg dette generiske uttrykket. Vi valgte på tross av dette å jobbe med Joomla! Noe fordi dette er et program Øyvind i gruppen er noe kjent med fra før og fordi vi ikke skal utvikle en fullkommen nettside, mer en prototype der vi har et brukerpanel som gir oss tilbakemeldinger som igjen gir oss ideer og inndata som gir oss muligheten til å produsere piloten.

Hjelpedokumentasjon til brukerpanelet

Det ble vurdert å lage en egen hjelpeseksjon, FAQ-seksjon og hjelpeartikler til brukerne på nettsamfunnet for å sørge for at brukerne visste hvordan å benytte seg av de diverse tjenestene og funksjonene nettsamfunnet tilbyr. Men grunnet mangel på spesifikk tilbakemelding ble dette ikke gjort.

Vi i gruppen var rimelig sikre på at grunnen bak dårlig aktivitet blant brukerne ikke bare skyltes vanskelig brukergrensesnitt men også motivasjon blant brukerne. Men vi valgte derfor å likevel lage korte guider på forumet som forklarte brukerne hvordan å bruke utvalgte tjenester og funksjoner på nettsiden som i utgangspunktet var litt kronglette å forstå og benytte seg av.

CAPTCHA (Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart)

Nettsamfunnet har i den siste tiden (etter studiproduksjonen) blitt fylt opp av spambots som utnytter nettsamfunnets gratis registrering for å spamme nettsiden med uønsket reklame. Dette er ikke direkte farlig for systemet, men det er et veldig forstyrrende element. For å unngå dette problemet er det vanlig å

benytte seg av et CAPTCHA system under registreringen som sørger for at det er kun mennesker som får registrert seg og ikke boter (maskin).

Vi har ikke installert dette systemet på vårt nettsamfunn ettersom nettsiden kun kommer til være i bruk i prosjektperioden og det ble nedprioritert. Slik nettsamfunnet er nå blir spam og spamboter fjernet manuelt.

Kilder, fagstoff og ressurser

For oss har det ikke nødvendigvis vært viktig å ha mange kilder, det er ikke alle temaene som vi har vært innom, som har gode nok kilder for oss. Vi har slitt litt med å finne mange relevante kilder, og å få tilsendt en del som vi har funnet på nett. Men vi mener vi har fått særlig mye hjelp av det vi har fått ut av produksjonen hos NRK og av oppgaver som er skrevet av studenter ved både HiG og andre instutusjoner. Vi hadde nok trodd det skulle være enklere å finne stoff til oppgaven en det var. Men hjelpen vi fikk av oppdragsgiver og av NRK Hedmark og Oppland, ga oss en god del av den kompetansen vi ikke kunne finne i utdaterte bøker, og bøker som ikke kom tidnok etter bestilling fra utlandet.

Rent teknisk har vi gode resultater, takket være NRK Hedmark og Oppland som samarbeidspartner. Men vi har fått prøvd deres tekniske utstyr i en annen sammenheng enn de tidligere har gjort. Særlig har dette vært DVI extenderen som byr på mange muligheter, og praktisk talt alt nettet og datamaskiner har å tilby.

Lovgivning/regler

Vi må passe på i vårt prosjekt at norsk lov overholdes. Ikke bare i forholdet mellom brukerne, og opplysninger rundt disse, men også opphavsrett. Åndsverksloven er essensiell i et konsept der man deler. Dette gir følgende hovedproblemstillinger:

1. Brukere legger ut stoff som de selv ikke har opphavsretten på. Dette kan skape strid mellom de som eier konseptet og rettighetshavere. Dette ønsker vi ikke, og alle laster opp på eget ansvar og nettstedet er ikke ansvarlig for eksterne lenker. Stoff som er rettighetsbeskyttet fjernes etter ønske fra opphavsmann. Etter §2 i Åndsverksloven, har opphavsmannen råderett over verkes som lages, og kan dermed bestemme om verket skal publiseres eller

ikke. Innholdet skal kun brukes på GLUweb og GLUtv samt også til promotering av gode medieprodukter.

2. Hvem eier materialene på GLUweb? Det er de som eier konseptet, eier stoffet som blir lagt ut. Dette krever en avtale mellom de som leverer stoff, og eieren av konseptet, og forutsetter at eieren ikke utnytter situasjonen økonomisk siden brukeren som legger ut stoff, ikke sitter igjen med penger for det. Men det hviler mer på konseptets interne regler framfor nasjonal lovgivning.

3. Sitatrett. Hvor går grensen innenfor digital medieproduksjon? Det er ikke noe vi kommer til å definere nå, men det er en problemstilling en eventuell konsepteier må ta stilling til hvis dette skal publiseres på internett, hva er sitat i video og lyd? §22, omhandler sitat i Åndsverksloven, her står det at: "Det er tillatt å sitere fra et offentliggjort verk i samsvar med god skikk og i den utstrekning formålet betinger". Dette betyr blant annet at opphavsmannen blir navngitt (§3).

Troverdighet

Noe som er veldig viktig når det gjelder innholdet, er det troverdighet for leseren. Hvis man skal kunne presentere troverdige saker på nettsamfunnet, bør det gå gjennom en redaksjon, som da luker ut det som bryter Norsk lov, eller det som er åpenbart feil. Faren med dette er å sensurere meninger, slikt som er en viktig del av hele konseptet, at ikke skal skje. Dette er funksjoner som funker på blant annet Wikipedia. Der brukerne selv jobber med å kvalitetssikre produktet. Dette vil være nødvendig hvis dette skulle bli et større nettsamfunn.

Har konseptet vårt en fremtid?

Ideen om konseptet vi har jobbet med i denne bacheloroppgaven ble i stor grad inspirert fra tendenser vi ser på tv-program og på nettsider i dag. Program slik som sveip benytter seg av nettsurfing direkte i programmet og på Youtube ser vi at brukere kommenterer og omtaler andres videoer. I tillegg til det svært populært med sosiale medier nå i dag.

Det vi har gjort med prosjektet vårt er å ta denne typen interaksjon til det neste steget ettersom vi ser mye potensial i det og vi håper på at vi kommer til å se lignende prosjekter i fremtiden.

Programleder

Skal konseptet sendes live eller live on tape på tv, vil det være en god løsning å ha to programledere, slik at de kan holde øye med flere interaktive komponenter samtidig uten at det resulterer i mye rot. Særlig hvis sendingene skal involvere gjester i studio, eller andre store arbeidsoppgaver som ikke omhandler brukerrespons. For vår pilot gikk det bra å ha en programleder, grunnet at alt var kanalisert gjennom internett, og ikke med gjester og publikum i studio. Det bør også vurderes om programleder skal ha datamaskinen foran seg i studio, slik at den selv kan navigere og styre på internett.

For øvrig bør det legges opp som en ganske vanlig produksjon med bilderegi, bildemix, script, lydmann, lysmann, TOM og grafikk. Men vi har funnet ut at det bør være en egen tekniker som kan koordinere de interaktive innslagene, som går gjennom DVI-extenderen. Dette er en prosess TOM er en naturlig del av.

Begrepbruk

Vi har i dette prosjektet benyttet oss av begrep som har falt naturlig inn for oss. Vi har sett litt på alternative begrep, særlig begrepet tjenestekonvergens.

Prosjektet vårt benytter seg av tjenestekonvergens, det vil si muligheten til å bruke flere medier og tjenester på samme sted (via nettsamfunnet) (Fagerjord 2008)

Vi har i dette prosjektet utviklet tjenestekonvergens som har blitt benyttet for å forme et tv-program, som i seg selv er nyskapende og originalt. Vi har brukt følgende interaktive komponenter for å skape denne tjenestekonvergens; Skype, mobilvideo (via programmet Bambuser eller Ustream), video-opplastinger, bilder, lyd, diskusjon, læringsprogram, artikler, avstemninger, rangeringer, kommentarer på nettsiden og direkte på sending, informasjonsdeling, nyheter, administratorløsning, sosial bookmarking, med mer.

Kritikk av oppgaven

Opgaven er stor, slik at det ikke er enkelt å definere den. Det har ført til noe forvirring blant flere av dem vi har presentert oppgaven for og vanskeligheter med å få presentert oppgaven på en tilfredsstillende skriftlig måte. Det har ført til at brukerne av nettsamfunnet ikke var helt sikre på hva de skulle gjøre som medlemmer av brukerpanelet eller som medlem nettsamfunnet. Noe som medførte at vi måtte bestemme deler av valgene selv, som det var meningen at brukerne skulle bestemme ved å delta interaktivt. Vi måtte bestemme at temaet for sendingen skulle være humor, for å få brukerne til å ha noe å forholde seg til når de skulle legge ut klipp, bilder, kommentarer og delta i debatter.

Det har vært vanskelig å trekke ut noen konklusjon fra brukerne etter spørreundersøkelsen som bare fikk tolv svar. Dette har ført til at vi ikke har kunne konkludert, men kun har sett på tendenser.

Videre arbeid, ny(e) bacheloroppgave(r)

Man kan dra ideen til denne oppgaven lengre med tanke på å bruke allerede eksisterende nettsamfunn for å gjøre jobben. Ville det for eksempel funket med en Facebook-gruppe til å samle inn video, bilder og tekster? Konseptet kunne også fungert i ett større samfunn som Youtube, med tanke på at det allerede er mange brukere der som legger ut mange filmer, ser, kommenterer og rangerer dem.

En åpenbar metode å jobbe videre med dette er å forsøke å skape et større og mer attraktivt samfunn ved hjelp av løsningene vi har funnet så langt.

Evaluering av gruppas arbeid

Vi føler vi har kommet fram til resultater som kan være til hjelp for oppdragsgiver. Dette går fra det tekniske til produksjonsmessig i forhold til bruk av Skype og mobilvideo. Oppdragsgiveren vår har mye erfaring fra produksjoner, men særlig på de tekniske utprøvingene, føler vi at vi kan tilfredsstillere oppdragsgivers forventninger. Av Fabelaktiv har vi fått inspirasjon og forståelse for hvordan produksjonen kan gjøres og hvordan oppgaven kan løses. Samarbeidet har gitt oss ett godt innblikk i hvordan tv-produksjoner fungerer og vi har fått tips og mye motivasjon herfra.

I gruppen har vi hatt effektive og mindre effektive perioder. Vi har funnet ut at det er mest lurt å jobbe jevnt istedenfor å prøve å jobbe mye på en gang. I starten jobbet vi ganske mye i en periode, men dette fungerte dårlig. Etter hvert forsøkte vi å jobbe jevnt, og dette gjorde vi den siste perioden av prosjektet. Dette funket bra, og vi fikk en bedre flyt. Mia ble gruppeleder i den første fasen med organisering av arbeidet og innsamling av teorien. Dette var en periode vi jobbet mye, og som gjorde at vi kunne ta fatt på resten av oppgaven med bedre innsikt. I perioden etter dette og før produksjonen ble det litt slapt, det var da vi mistet motivasjonen, men etter påskeferien kom det tilbake, og vi kunne sette i full gang med neste fase. Under produksjonsdelen, var Martin prosjektleder. Det var i denne fasen vi klargjorde stoffet for sending og jobbet med kjøreplan og manus. Mot slutten av denne perioden produserte vi piloten, ved hjelp av nettsamfunnet. Den siste perioden var Øyvind prosjektleder for, dette har vært å koordinere arbeidet rundt sluttrapporten.

Alle på gruppa har bidratt til progresjon, og ingen har fått lov til å være gruppesurfer. Dette vi også sikret oss mot i gruppereglene. Vi har heldigvis ikke hatt så mye bruk for sanksjonene i gruppereglene, fordi vi har hatt en arbeidsform som har gitt oss gode muligheter for å jobbe hele døgnet og fra hvor som helst.

Vi har laget et programkonsept der brukeren har vært med før og under sending, og har i den grad løst problemstillingen. Vi ville ha den generell slik at vi kunne se flest mulig utfall av den, og heller begrense og avgrense den.

Organisering

Planleggingen i førproduksjonsfasen var ganske god. Vi startet opp med mange idémyldringer og skrev ned det aller meste av ideene i starten. Vi fordelte deretter arbeid slik som nevnt tidligere i rapporten og det fungerte ganske greit fordi vi alle var veldig klare for å jobbe med denne oppgaven og dermed motiverte nok til å arbeide mye og godt, slik vi hadde sett for oss at vi skulle. Det viste seg senere i prosessen at vi ikke burde jobbe så hardt, og heller jobbe mer jevnt. Derfor organiserte vi arbeidet slik at det ikke var krevd å arbeide mer enn normalt, og slik at man heller kunne ta i ett ekstra tak, uten å måtte føle seg presset til å jobbe overtid. Vi bestemte oss også for å ha en mer bestemt gruppelederrolle til slutt for å sørge for at arbeidet ble gjennomført slik vi ønsket.

Fremdriftsplanen ble en måte å få ned tankene våre rundt gant-skjemaet. Vi behøvde ikke å bruke den noe særlig under prosjektet, fordi vi hadde den i hodet og kunne ha god nok sikt ut ifra gant-skjemaet som hang på grupperommet vårt. Gant-skjemaet har vært veldig nyttig både for å se tilbake på hva som har blitt gjort, se hva vi skal jobbe med i det tidsrommet vi befinner oss i og til å se hvor lang tid vi har igjen på de forskjellige oppgavene.

Fordeling av arbeidet

Prosjektlederrollene fungerte ok. Vi synes det var greit å ha en åpen ordning på dette i starten, det vil si at vi lot alle være med å bestemme og ta initiativ hva vi skulle gjøre videre. Vi hadde mange møter, der sekretæren noterte det som ble pratet om, og dermed fikk sekretæren en viss lederrolle. Vi burde hatt litt mer strenge inndelinger her, nettopp fordi det ikke er lurt å belage seg på at noen skal ta ansvar på eget initiativ. Etter hvert som oppgaven gikk definerte vi mer prosjektlederstillingen, og rullerte på den, slik som det var skissert i forprosjektrapporten.

Arbeidsinnsatsen har variert slik som beskrevet tidligere; Vi startet med veldig mye arbeid, og ble dermed litt overarbeidet og umotiverte, og fulgte dermed opp med en mindre produktiv periode. Vi fikk påskeferien og oppmuntringen (innspilling hos NRK Hedmark og Oppland) som vi trengte og avsluttet med en fornuftig og jevn arbeidsperiode.

Vi synes ansvarsfordelingen vår er smart, da alle får hovedansvaret til å gjøre det de er flinke til, slik som webmaster, produksjon og prosjektorganisering. Det er en naturlig og effektiv måte å fordele

arbeid. Vi har også sørget for at alle har noenlunde innsikt over det resten av gruppa gjør.

Som helhet synes vi arbeidet har gått bra. Vi er flinke til å hente oss inn igjen etter vi har hatt dårlige perioder og finner alltid en eller annen løsning på utfordringene vi støter på. Samarbeidet i gruppen har fungert strålende og vi har vært gode på å holde kontakt med hverandre underveis.

Subjektiv opplevelse av bacheloroppgaven

Dette prosjektet er veldig omfattende. Det gjør at det blir veldig mye å forholde seg til samtidig, under arbeidet med dette prosjektet. Utfordringen var å klare å sy alt sammen på en grei måte slik at det ble oversiktlig og fikk et fornuftig resultat. Det er vanskelig å få alle til å forstå hvordan et så omfattende prosjekt fungerer, og derfor blir det en stor del av oppgaven å få med leseren på det oppgaven handler om.

Konklusjon

Vi har skapt et nyskapende konsept, testet ut konseptet og fått prøvd en del ny teknologi i en ny sammenheng og ser på prosjektet som framtidsrettet.

Likevel har vi funnet ut at konseptet vårt egner seg best til større funksjonelle nettsamfunn og at det er nødvendig med en nettside med sterke sosiale verdier. Da vil man kunne få ønsket mengde aktivitet, som er vesentlig for at et konsept som dette skal fungere. Et ideelt samfunn for oss må ha bred mediekonvergens, og gode tekniske løsninger.

Denne oppgaven har gitt oss muligheten til å jobbe med et interessant felt, som har fått oppmerksomhet hos personer innad i fagmiljøet. Dette har vært en trygghet, men også en skjerpene effekt. Vi i gruppen har fått innsikt i et felt som er i full utvikling i bransjen, og sitter igjen med mange positive erfaringer.

Resultatene våre har gitt oss tro på at det vil være mulig for et konsept slikt som dette å overleve. Enten i sin helet, eller i deler.

Abstrakt

Vi har utviklet et konsept hvor vi skaper interaktivitet og konvergens mellom et nettsamfunn og et tv-program. Vi har også testet ut konseptet med dagens teknologi og vi tror at konseptet har en fremtid og et potensial til videre utvikling. Vi har kommet frem til dette ved å utvikle et nettsamfunn som understøtter et tv-program.

Kilder

Bechmann Petersen, A. and S. K. Rasmussen (2007). På tværs af medierne. Århus, Ajour.

CNN (2010). "iReport." from <http://www.ireport.com>.

Fagerjord, A. (2008). Web-medier: introduksjon til sjangre og uttrykksformer på nettet. Oslo, Universitetsforl.

Leirpoll, J. (2008). Video i praksis: om å samle inn og sette sammen videobilder på en noenlunde fornuftig måte : en bok for deg som vil bli flinkere til å fortelle med levende bilder. Elverum, Jarle Leirpoll forlag.

Prebensen, I. (2005). "Hovedside> Humanistiske fakultet> Medier og kommunikasjon> Medievitenskap Hjelp English Søk i DUO."

VG-Nett (2010). "Nettby." 2010, from www.nettby.no.

Wikipedia (2010, 11. mars 2008). "CNN iReport." Retrieved 15. mai, 2010, from <http://no.wikipedia.org/wiki/IReport.com>.

Zuckerberg, M. (2010). "Facebook." from www.facebook.com.

Joshua Porter (2010) www.bokardo.com

Begrepsdefinisjoner

Extension: Utvidelse, i denne sammenhengen er begrepet brukt med hensyn til utvidelsespakker og applikasjoner til Joomla!

Konsept: Idèmodell

Live on tape: En sending som er tatt opp som det skulle være direkte, men sendt i ettertid.

Spam: Et annet ord for søppelpost. Uønsket reklame på internett.

Spambot: Automatisert dataprogram eller script som er laget for å assistere til sending av spam.

Streaming: Er å sende midlertidig kopiering av signaler, fra opptaker til en eller flere brukere. Det betyr at signalene ikke blir lagret hos brukeren, og at brukeren må forholde seg til når signalene blir streamet fra opptakeren.

Streaming - kringkasting: Er å sende over signaler som brukeren kan se og høre direkte, men som brukeren ikke kan benytte seg av utenom tidsrommet det blir kringkastet i.

Streaming on demand: Er når brukeren kan se sendingen når brukeren vil, å lenge sendingen er på nett.

Pilot: En pilot er en peker på hvordan ett produkt kan bli. En TV-pilot kan for eksempel sendes til en tv-kanal, slik at kanalen kan finne ut om piloten er noe å satse på.

Prototype: Foreløpig utgave av et produkt

TOM: Technical operations manager, teknisk leder på TV-sendinger.