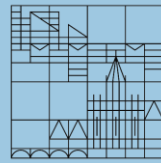


Blended Library



Vom „Living Lab“ hinaus ins wirkliche Leben

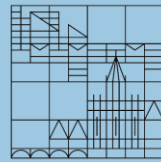


Universität Konstanz

Kommunikations-, Informations-, Medienzentrum

103. Deutscher Bibliothekartag, 4. Juni 2014

Blended Library in Konstanz

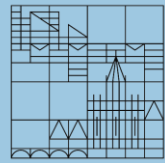


gefördert vom MWK BW mit den Projektpartnern:

- Kommunikations-, Informations-, Medienzentrum
Universität Konstanz¹
- AG Mensch-Computer-Interaktion, Prof. Reiterer²
AG Datenbanken & Informationssysteme, Prof. Scholl³
Fachbereich Informatik u. Informationswiss. Universität Konstanz
- Universitätsbibliothek Tübingen⁴
- Institut für Wissensmedien, Tübingen⁵
- Bibliothek der ZHAW Zürich⁶

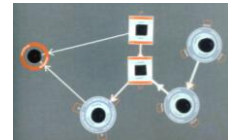
Laufzeit: Jan. 2011 – Dez. 2013 (verlängert bis Dez. 2014)

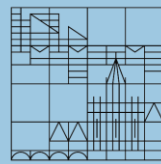
Ergebnis-Workshop, Universität Konstanz: 31. Juli 2014



Entwicklung von Visionen und Konzepten

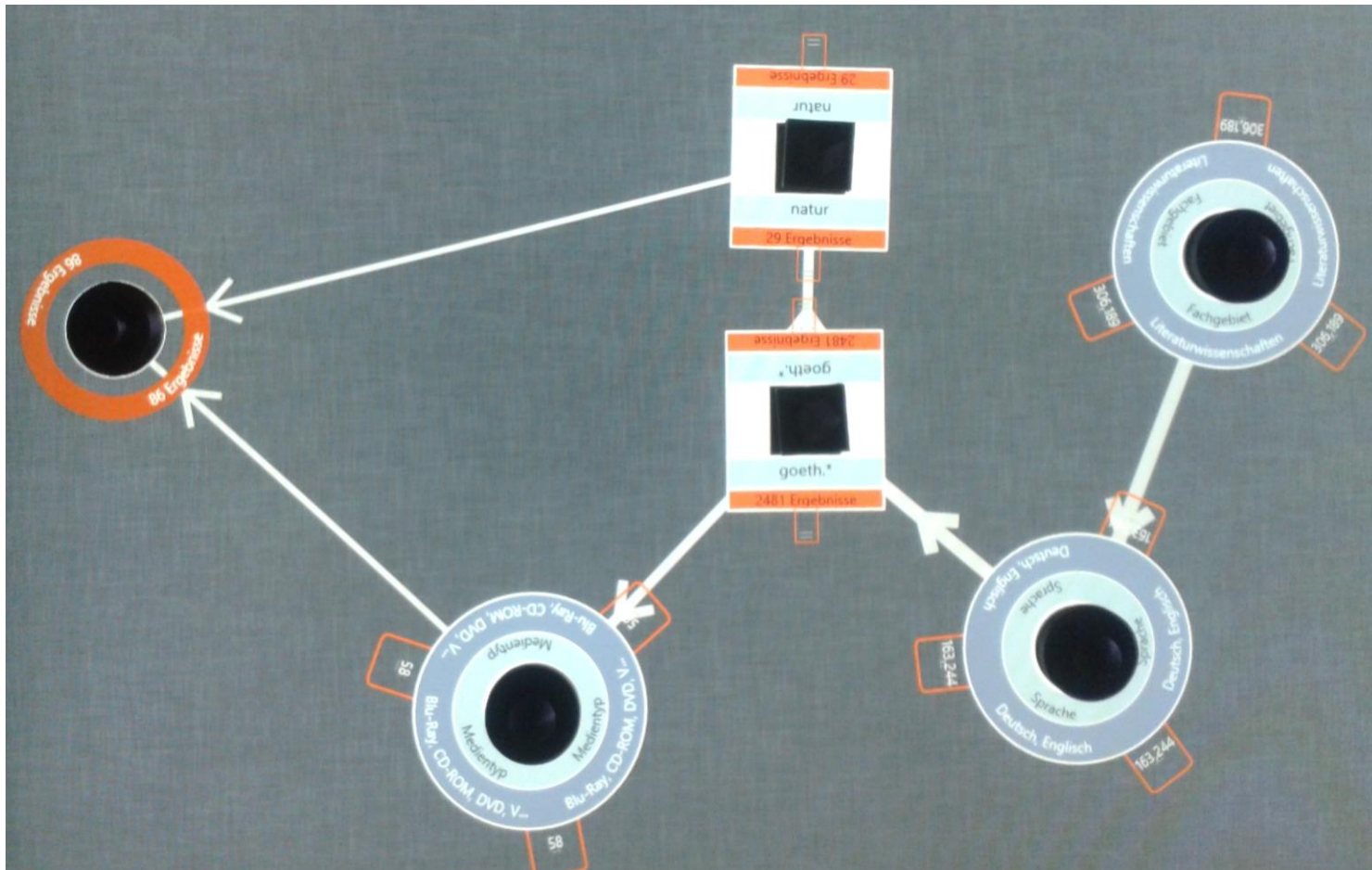
- Unterstützung bei der Recherche durch Interaktionen

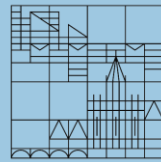




Entwicklung von Visionen und Konzepten

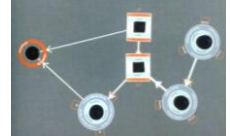
- Unterstützung bei der Recherche durch Interaktionen





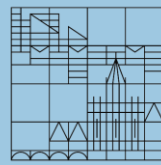
Entwicklung von Visionen und Konzepten

- Unterstützung bei der Recherche durch Interaktionen



- kollaboratives Arbeiten durch neue Medien unterstützen

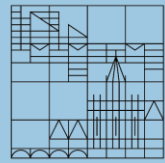




Entwicklung von Visionen und Konzepten

- kollaboratives Arbeiten durch neue Medien unterstützen

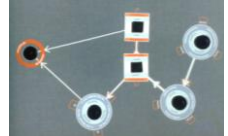


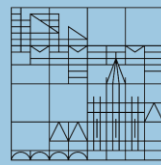


Zielsetzung des Projekts

Entwicklung von Visionen und Konzepten

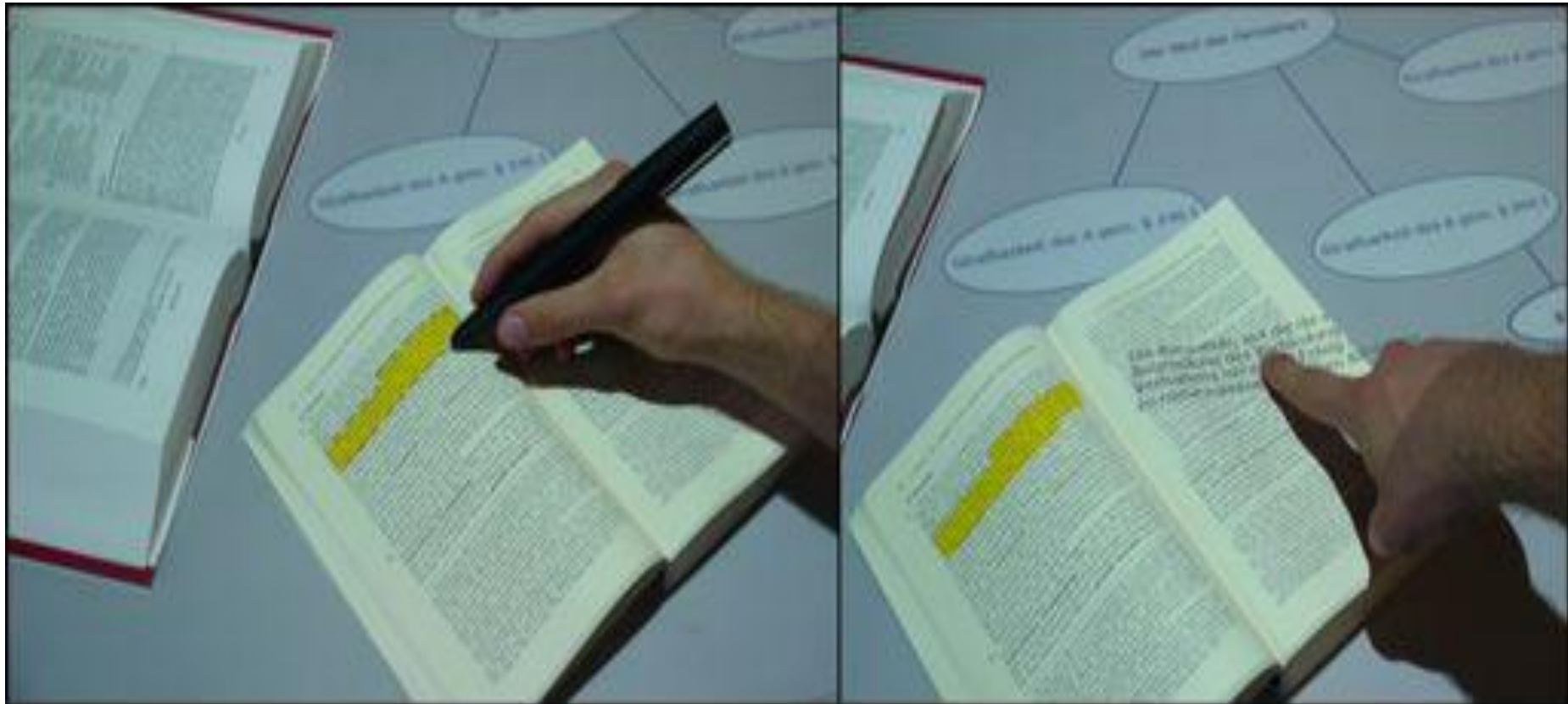
- Unterstützung bei der Recherche durch Interaktionen
- kollaboratives Arbeiten durch neue Medien unterstützen
- reale und digitale (Bibliotheks-)Welt verschmelzen

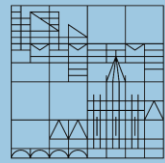




Entwicklung von Visionen und Konzepten

- reale und digitale (Bibliotheks-)Welt verschmelzen

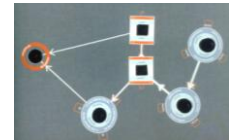




Zielsetzung des Projekts

Entwicklung von Visionen und Konzepten

- Unterstützung bei der Recherche durch Interaktionen



- kollaboratives Arbeiten durch neue Medien unterstützen

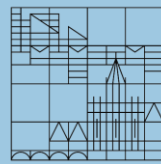


- reale und digitale (Bibliotheks-)Welt verschmelzen



- den Ort Bibliothek durch neue Medien aufwerten

Entwicklungsphase

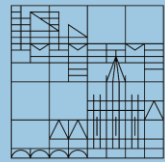


- Gemeinsame Konzeptentwicklung
- Entwicklung der Prototypen im Living Lab der Bibliothek
- Test der Prototypen durch Studierende und Evaluation
 - intuitive Bedienung
 - Vorteile im Vergleich zu herkömmlicher Suche und Arbeitsweise
 - sind die vorgegebenen Rechercheaufgaben mit dem System lösbar

Ergebnisse

- Anleitung zur Benutzung der neuen Oberfläche ist notwendig
- „boolsche“ Recherche wird durch Visualisierung verständlicher
- Formulierung komplexer Suchanfragen wurde im Vergleich zur bekannten OPAC-Suche als einfacher eingestuft

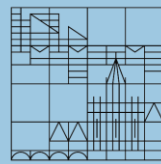
Laborbetrieb ist nicht Livebetrieb



- + hohe Bereitschaft der Forscher zur Demonstration ermöglichte hohe Akzeptanz des Projekts in Bibliothek (und Uni)
- + Kommunikation zwischen Forschern und Bibliothek verlief unkompliziert, hätte allerdings manchmal intensiver sein können
- + nachnutzbare Ergebnisse zeichnen sich ab
- o unterschiedliche Priorität des Projektes im „normalen“ Arbeitsgeschäft
- o unterschiedliche Zielsetzung von Forschern und Anwendern
Prototyp entspricht selten einer „fertigen Anwendung“
- o Technologie befindet sich noch im Entwicklungsstand

Aber:

Projektantrag erfüllt



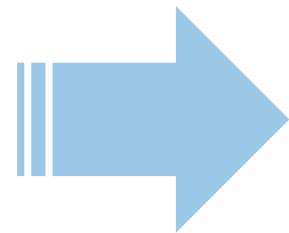
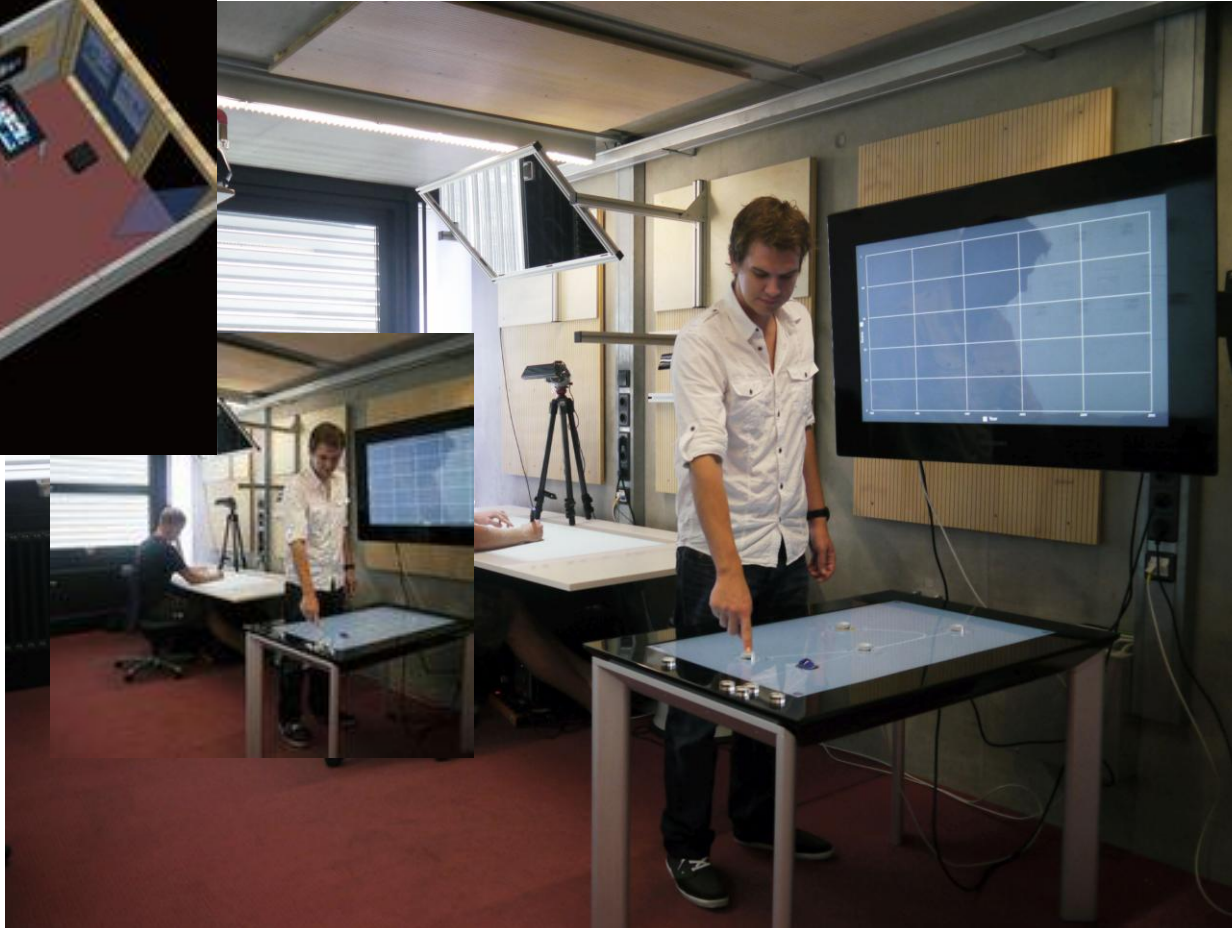
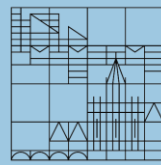
Laut Projektantrag sollte(n)

- die **Vision** einer Blended Library erprobt werden, um somit den Mehrwert des Einsatzes von neuen Medien im Bibliothekskontext zu **demonstrieren** und **empirisch zu evaluieren**
- **neuen Konzepten** für die Unterstützung des Rechercheprozess und der Kooperation innerhalb der physischen Bibliothek der Zukunft entwickelt werden

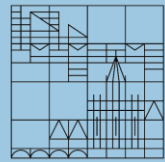
Der Antrag forderte ausdrücklich

- **kein fertiges Produkt** als Standard-Dienstleistung der Bibliotheken

wie geht es weiter ...



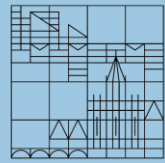
... auf dem Weg in die Bibliothek



Multitouch-Tisch: Beratung an der Information

- neue Interaktionsmöglichkeit zur Vermittlung von Recherchestrategien
- Facet-Search++ visualisiert „Erweiterte Suche“ mit einem gleichzeitigen Mix aus Stichwortsuche und Facettierung
- interaktive Geräte und Anwendungen werden bekannt gemacht

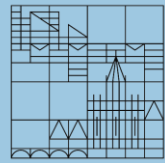
Facet Search++



Impressionen:

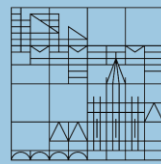
[Film 1](#)

[Film 2](#)



- aktuelle Katalogdaten
- Tisch als „Spielwiese“ zur Einarbeitung des Personals
- einige Nachentwicklungen + Ergänzungen nötig:
Anzeige, Facetten, Performance, Daten etc.
- Aufstellungsort klären
- Zubehör (Tokens, Displayhalterung) beschaffen
- Bekanntmachung des Angebots



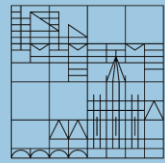


Thesen zur praktischen Erfahrung

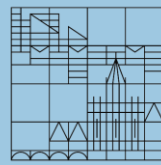


- Suche wird „begreifbar“ und verstehbar
- **aktiv und kooperativ mit dem Bibliotheksbenutzer**
- Visualisierung der Anwendung der Booleschen Operatoren macht Recherche verständlich
- nachvollziehbare Suchhistorie
- Recherche macht wieder mehr Spaß!?

weitere Planungen



- regelmäßige Datenabzüge
- weitere Einsatzmöglichkeiten des Multitouch-Tisches
- Kooperation mit Hochschuldidaktikzentrum
- Einbeziehen der Fachbereiche
- Aufstellung des Multitouch-Tisches im neuen Media Lab

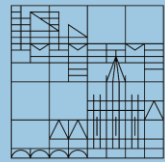


Living Lab: kollaborativer- und Einzel-Arbeitsplatz

- kollaboratives Arbeiten im Living Lab mit Bild- und Textmaterial am Multitouch-Tisch und interaktiver Wand
- vergleichen, strukturieren, bearbeiten von Informationen am Multitouch-Tisch und digitalem Einzelarbeitsplatz



Fragen?



Angela Barth-Küpper

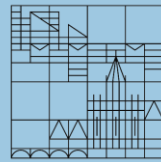
Fachreferentin für Informatik, Mathematik, Physik
und Technik

angela.barth-kuepper@uni-konstanz.de

Isabell Leibing

Sachgebietsleitung Elektronische Medien

isabell.leibing@uni-konstanz.de



Projektteilnehmer:

- 1 Kommunikations-, Informations-, Medienzentrum Universität Konstanz
www.ub.uni-konstanz.de
- 2 AG Mensch-Computer-Interaktion, Prof. Reiterer, Universität Konstanz
<http://hci.uni-konstanz.de>
- 3 AG Datenbanken & Informationssysteme, Prof. Scholl, Universität Konstanz
<http://dbis.uni-konstanz.de>
- 4 Universitätsbibliothek Tübingen
www.ub.uni-tuebingen.de
- 5 Institut für Wissensmedien, Tübingen
www.iwm-kmrc.de
- 6 Bibliothek der ZHAW Zürich
www.zhaw.ch/de/zhaw/hochschulbibliothek.html

Bildquellen:

AG Mensch-Computer-Interaktion, Fachbereich Informatik u. Informationswiss. Universität Konstanz
Kommunikations-, Informations-, Medienzentrum Universität Konstanz