12 فناوری خلاقانه جهت پیاده‌سازی در کتابخانه‌های آینده

مقدمه مترجم:
با توجه به اینکه در عصر دیجیتال به سر می‌بریم؛ کتابخانه‌ها باید همگام با پیشرفت فناوری برای دسترسی یکسان به اطلاعات تلاش کنند. برای دستیابی به این مهم، کتابداران باید با این فناوری‌ها آشنا بوده و نحوه استفاده از فناوری‌های جدید را نیز به کاربران کتابخانه آموزش دهند. در این مقاله به تعدادی از روش‌های خلاقانه جهت پیاده‌سازی فناوری‌های دیجیتالی در کتابخانه‌ها اشاره شده است.

دوازده فناوری خلاقانه جهت پیاده‌سازی در کتابخانه‌های آینده

با توجه به اینکه مأموریت اصلی کتابخانه‌ها ایجاد دسترسی مناسب و یکسان به اطلاعات برای تمام کاربران کتابخانه است، نباید در استفاده از فناوری‌های دیجیتالی و نوین و پیاده‌سازی آن‌ها روندی رو به رشد وجود داشته باشد؟ یکی از وظایف کتابخانه در خدمت فرهنگ و فناوری بودن است، پس کتابخانه را به لیست بازدیدهای کاربرانتان بیفزایید!

1. داده‌های بزرگ
با توجه به پیشرفت‌های فناورانه، طی فعالیت‌های اساسی افراد، داده‌های بیشتری تولید، ذخیره و تحلیل مجموعهٔ داده‌های بزرگ[۱] می‌تواند یک مزیت واقعی برای کتابخانه‌ها محسوب شود؛ زیرا آن‌ها مهارت و دانش مورد نیاز برای استفاده از منابع عظیم اطلاعات را به بهترین شکل ممکن دارند.
داده‌های بزرگ می‌توانند روند فعالیت‌های کتابخانه را به‌سادگی و با بررسی بینش ذهن کاربر (رفتار اطلاع‌یابی افراد) بهبود ببخشند. جینی‌مایز در مقاله‌ای در سایت publiclibrariesonline.org دربارهٔ استفاده از داده‌های بزرگ در کتابخانه‌ها می‌گوید؛ «کتابخانه‌ها می‌توانند از هوش کاربران اصلی برای ایجاد ارتباط بهتر با جامعه، استفاده کرده و با تغییرات محیطی سازگار شوند».
به علاوه، کتابخانه‌ها می‌توانند از داده‌های بزرگ برای شخصی‌سازی تجربهٔ کاربر، با توجه به حفظ حریم خصوصی کاربران، استفاده کنند. برای مثال، برای پردازشگران داده‌های شخصی کاربران EU سازگاری با مقررات حفاظت از داده‌ها ضروری است.

2. واقعیت مجازی
ایجاد امکان غرق شدن در یک جهان جدید یکی از اصلی‌ترین دلایل لذت مردم از خواندن کتاب و دسترسی به مجموعه‌های کتابخانه است. از دنیای مجازی می‌توان برای ایجاد کتابخانه‌ای نزدیک و در دسترس کاربران از طریق برگزاری تورهای مجازی و یا کارگاه‌ها و آموزش‌های مجازی استفاده کرد.

3. واقعیت افزوده[۲]
واقعیت افزوده فناوری جدیدی است که مردم دربارهٔ گسترش آن در حوزه‌های مختلف، کنجکاو و علاقه‌مند هستند. پیتر کوالشک[۳] در مقالات خود در وبسایت " کتاب‌های الکترونیکی دوستانه"، چند مثال از فناوری را ارائه می دهد[۴]. البته بعضی از آن‌ها هنوز در حد یک مفهوم هستند که می‌توانند در آینده مورد استفاده قرار گیرند. مفهوم جالبی از واقعیت افزوده که پیتر ارائه می‌دهد، برگرفته از برنامهٔ واقعیت افزودهٔ مبتنی بر تصویر است.

4. هوش مصنوعی
در حال حاضر با سیری و الکسا[۵] قابل دسترس روی دستگاه‌های افراد، هوش مصنوعی چشم‌اندازی دست‌نیافتنی نیست. کریسیتین وایتهر[۶] در مقاله‌ای در وبسایت کتابخانه‌های عمومی تأکید می‌کند: «بسیاری از برنامه‌های کاربردی هوش مصنوعی بر ارائهٔ اطلاعات به کاربر تمرکز دارند و به نظر می‌رسد که هوش مصنوعی به چالشی برای کتابخانه‌ها مبدل شده است»؛ اما هم‌زمان اضافه می‌کند که این هوش، هوش مصنوعی است نه انسانی. کتابخانه‌ها می‌توانند مردم را به اطلاعات و مهم‌تر از آن، به سایر مردم متصل کنند در حالی که هوش مصنوعی این توان را ندارد.
افزودن هوش به تمام برنامه‌های کاربردی در کتابخانه، یک فرصت واقعی برای درک الگوهای رفتار کاربر و

تمامی حقوق برای مجله کتابدار 2.0 محفوظ است. نقل مطالب مجله تنها با ذکر منبع و نام نویسنده مجاز است.

سازگاری با نیاز آن‌ها است.

5. فناوری بلاک‌چین[۷]

فناوری بلاک‌چین یکی از پر بحث‌ترین فناوری‌ها در سال گذشته بوده است، همان‌طور که بیت‌کوین قدرتمندتر شده است. فناوری بلاک‌چین یک پایگاه دادهٔ غیرمتمرکز را ارائه می‌دهد که رکوردهایی از تراکنش‌های دیجیتالی نامتوازن را برای افراد شبکه نگهداری می‌کند، بنابراین راه جدیدی برای سازمان‌دهی و ذخیره داده‌ها است.

سو المن[۸]، فناوری‌های در حال ظهور رادر مقاله‌ای در مورد فناوری بلاک چین مطرح می‌کند: [فناوری بلاک‌چین] می‌تواند برای ساخت سیستم فرادادهٔ پیشرفته در کتابخانه‌ها و پیگیری حقوق فروش اولیهٔ دیجیتال و مالکیت از طریق اتصال شبکه‌های کتابخانه‌ها، دانشگاه‌ها، با استفاده از امانت گرفتن برنامه‌های و مهارت به اشتراک‌گذاری استفاده گردد. به نظر می‌رسد استفاده از فناوری بلاک‌چین در کتابخانه، رویکردی مربوط به آینده باشد.

6. اینترنت اشیاء[۹]

با توجه به ضرورت اتصال به اینترنت، اینترنت اشیاء مورد توجه بیشتری قرار گرفته است (مثال فناوری آر.اف.آی.دی). اینترنت اشیاء به امکان اتصال دستگاه‌ها و انتقال داده‌های بین آن‌ها اشاره دارد. در مورد اینترنت اشیاء، داده‌ها فقط از طریق اینترنت انتقال می‌یابند.مقاله‌ای در وبسایت انجمن کتابخانه آمریکا؛ «فرصت‌های زیادی برای ایجاد برنامه‌های کاربردی کتابخانه، استفاده از اتاق ردیابی[۱۰] و حضور در برنامهٔ نظارت بر سطح رطوبت در مجموعه‌های ویژه وجود دارد». از این رو، کتابخانه می‌تواند تجربهٔ کاربری را از طریق غنی‌سازی خدمات و مجموعه بهبود بخشد.

مثال ارائه شده در مقاله نشان می‌دهد که کتابخانه‌های عمومی هیلسبارو در اوریگن[۱۱]بوک-اُ-مت [۱۲] ، کیوسک خود خدمت کتاب را معرفی کرده‌اند که از طریق کتابخانهٔ اصلی بر پیگیری، شناسایی روند استفاده و ارائهٔ توصیه‌ها نظارت کنند.

7. برنامه‌های کتابخانه همراه

برنامه‌های همراه یکی از راهکارهایی هستند که به دلیل دسترسی مداوم مردم به دستگاه‌های تلفن همراه، پیوسته در دسترس هستند.کاربران زمان بیشتری را صرف استفاده از برنامه‌های همراه می‌کنند در حالی که زمان کمتری را صرف استفاده از مرورگرها می‌کنند.وجود برنامه‌های کتابخانه همراه (نصب شده در گوشی تلفن همراه) موجب ترویج خدمات کتابخانه‌ای خارج از مرزهای فیزیکی کتابخانه خواهد شد و تعامل با کاربران را تسهیل خواهد کرد.

برنامه‌ای که امکاناتی نظیر فهرست برگه کتابخانه، راهنمای کتابخانه مجازی، تور مجازی سفر در کتابخانه، تقویم تعاملی رویدادهای کتابخانه، امانت و خواندن کتاب‌های الکترونیکی و مقالات، رزرو یا پرداخت (جریمه) منابع کتابخانه‌ای را ارائه می‌دهد؛ نشان منافع واقعی برای کاربران و تسهیل فعالیت‌های آن‌ها دارد.

کتابخانه می‌تواند از برنامه‌های همراه به عنوان بخشی از خدمات کتابخانه استفاده کند. نیکول هنینگ، متخصص فناوری کتابخانهٔ سیار، فهرستی از ۵۰ ایده برای استفاده کاربردهای خلاقانه از برنامه‌های خدمات کتابخانه، و شامل ایده‌هایی مانند برنامه‌های برگزاری کارگاه‌های، ایجاد ارزش افزوده برای کتاب و افزایش امانت دادن آن‌ها ارائه کرده است.

8. راه‌های پرینت، کپی و اسکن توسط کاربران

بدیهی است که عصر دیجیتال به طور مستقیم بر روی چاپ خانگی تأثیر گذاشته است. افراد دیگر نیازی به چاپ صفحات در تعداد زیاد ندارند.

پرینچ[۱۳] ، شرکت نرم‌افزاری دانمارکی راهکاری پیشنهاد می‌کند که با همکاری اکثر کتابخانه‌های دانمارک ایجاد شده بود. کاربران می‌توانند به کتابخانه بروند و چاپ و پرداخت را مستقیماً از طریق تلفن، لپ‌تاپ یا کامپیوترهای کتابخانه بدون ایجاد حساب کاربری انجام دهند.

9. چاپگرهای سه‌بعدی

چاپ سه‌بعدی در سال‌های گذشته به موضوع بحث‌برانگیزی تبدیل شده بود و اکنون چاپگرهای سه‌بعدی به قیمتی پایین در دسترس مردم قرار گرفته‌اند.بیشتر کتابخانه‌های دانشگاهی این خدمت را ارائه می دهند.

علاوه بر این، خدمت چاپ سه‌بعدی برای کاربران دیگر نیز جذاب است؛ کودکان عاشق ساخت اسباب‌بازی‌های

تمامی حقوق برای مجله کتابدار 2.0 محفوظ است. نقل مطالب مجله تنها با ذکر منبع و نام نویسنده مجاز است.

خودشان شده و بزرگسالان به‌راحتی توسط قدرت چشمگیر فناوری شگفت‌زده می‌شوند.

10. ربات‌ها

در حال حاضر تعدادی از کتابخانه‌ها انواع فناوری‌های خودکار را با موفقیت پیاده‌سازی کرده‌اند، کتابخانه جو و ریکا مانزتو[۱۴] در شیکاگو سیستم ذخیره و بازیابی خودکار دارد که در فضای زیر زمینی نگهداری می‌شود. مثال کاربردی‌تر کتابخانه بندر غربی کانکتیکوت[۱۵] است که به تازگی دو ربات به نام‌های وینسنت[۱۶] و نانسی[۱۷] را برای کمک به تدریس مهارت‌های رمز گذاری و برنامه‌نویسی بکار گرفته است. بله این یک سطح کاملاً جدید از تعامل اجتماعی و راهی مناسب برای جلب توجه مردم به فناوری و مهم‌تر از آن، کتابخانه است.

11. هواپیماهای بدون سرنشین

امروزه دستگاه‌های کوچک پرواز با امکان کنترل از راه دور، یکی دیگر از روندهای رو به رشد در علوم هستند. کتابخانه‌ها می‌توانند از فنّاوری جدید هواپیمای بدون سرنشین بسیار بهره‌مند شوند.
علاوه بر این، هواپیماهای بدون سرنشین همان‌طور که پیتر در مقاله‌اش اشاره می‌کند؛ می‌توانند در تولید محتوا برای کتابخانه‌ها و جمع‌آوری داده‌ها و یا برای ارائهٔ خدمات تحویل منابع به کاربران ناتوان یا دارای مسافت طولانی تا کتابخانه، مورد استفاده قرار گیرد.

12. رابط دیجیتال برای کتاب‌های چاپ شده

ترکیبی از دنیای دیجیتال و واقعی است که همه بی‌صبرانه منتظر آن هستند، همه افراد عملکردهای «نسخه‌برداری» و «یافتن» کتاب الکترونیکی و برجسته کردن گزیده‌های مهم اسناد را دوست دارد. پیوند انگشت[۱۸] یک نمونهٔ اولیهٔ توسعه یافته از ویژگی‌های دیجیتالی است که اجازهٔ استفاده از امکانات دیجیتالی را در مورد کتاب چاپ شده می‌دهد.

پانویس:

. Big Data[۱]
. Augmented reality[۲]
. Piotr Kowalcyzk[۳]
. [۴] In his articles on the “eBook friendly” website, Piotr Kowalczyk gives a few examples of technologies
. Siri & Alexa[۵]
. Kristin Whitehair[۶]
. Blockchain[۷]
. Sue Alman[۸]
. Internet Of Things[۹]
. Tracking room[۱۰]
. Hillsboro Public Library in Oregon[۱۱]
. Book-O-Mat[۱۲]
. Princh[۱۳]
. [۱۴] Joe and Rika Mansueto Library
. Connecticut’s Westport Library[۱۵]
. Vincent[۱۶]
. Nancy[۱۷]
. FingerLink[۱۸]

منبع:

این نوشته ترجمه مطلبی با این عنوان است: ۱۲innovative technologies to implement at the library of the future

مترجم: ملیکا خرمشکوه

تمامی حقوق برای مجله کتابدار 2.0 محفوظ است. نقل مطالب مجله تنها با ذکر منبع و نام نویسنده مجاز است.

کتابدار ۲.۰
مجله ای فناوری، مهارتی و کاربردی برای کتابخانه ها و کتابداران ایران
شاپا: 2345-2425

مشخصات استناددهی به این مقاله

نویسنده(ها): ملیکا خرمشکوه
عنوان مقاله: ۱۲ فناوری خلاقانه جهت پیاده‌سازی در کتابخانه‌های آینده
عنوان مجله: کتابدار ۲.۰ –(عنوان لاتین: 2.0 i-Kitbdr)
دوره مجله(Vol): ۴
شماره مجله(Issue): ۳
سال(Year): ۱۳۹۷
شناسه دیجیتال(DOI):
لینک کوتاه: http://lib2mag.ir/9899

lib2mag.ir

تمامی حقوق برای مجله کتابدار 2.0 محفوظ است. نقل مطالب مجله تنها با ذکر منبع و نام نویسنده مجاز است.