

Министерство культуры Республики Крым
ГБУК РК «Крымская республиканская библиотека
для молодёжи»

Библиотека в формате 3К:

компетентность,

коммуникация,

креативность



*Методические рекомендации по работе
с молодежью*

Симферополь, 2021

Библиотека в формате ЗК: компетентность, коммуникация, креативность: методические рекомендации по работе с молодежью / Министерство культуры Республики Крым ; ГБУК «Крымская республиканская библиотека для молодежи» ; ответственный за выпуск А. А. Подшивалова ; составитель Е. М. Ткаченко ; верстка Я. А. Бадрас. – Симферополь, 2021. – С. 32. – Текст : непосредственный.

Цель сборника – расширить устаревшие представления о публичной библиотеке и ее функциях. Предлагается совершенно новый взгляд на то, какой может и должна быть современная библиотека для молодых читателей. Примеры успешного зарубежного и российского опыта наглядно демонстрируют, как можно уйти от устаревшего формата библиотечного обслуживания и не только спасти библиотеки от забвения, но и привести в ее стены много новых читателей, став тем «третьим» местом, куда молодежи интересно приходить. Издание предназначено для библиотечных специалистов, работающих с молодежью.

Составитель: Ткаченко Е.М.

Верстка: Бадрас Я.А.

Ответственный за выпуск: Подшивалова А.А.

© ГБУК РК Крымская республиканская библиотека для молодёжи

Содержание

Содержание	Стр.
Вступление	4
Библиотека цифровой эпохи: стратегия и тактика преобразований	5
Принципы современного библиотечного дизайна молодёжных пространств в библиотеках	7
Пространство для печатного фонда	8
Пространство для цифровых технологий	9
Комфортное пространство Крымской республиканской библиотеки для молодежи	10
Общественное пространство для креативных практик в библиотеках	11
Центры молодежного инновационного творчества	15
Мастерская коворкинга	17
Виртуальная реальность	21
Мобильные приложения в библиотеках	22
Десять полезных мобильных приложений для библиотекаря	25
Вместо заключения	27

Вступление

Основопологающей задачей для библиотечного сообщества сегодня является обретение понимания места библиотек в мире цифровых коммуникаций. Исходя из условий, в которых человечеству предстоит жить в самом ближайшем будущем, библиотечной науке необходимо скорейшим образом определить ту роль, в которой библиотека будет максимально востребована обществом сегодняшнего и завтрашнего дня.

Вадим Степанов, профессор Кафедры электронных библиотек, информационных технологий и систем Московского Государственного университета культуры и искусств

В цифровом мире традиционные функции библиотек отходят на второй план. Чтобы оставаться востребованными в ситуации, где почти любая книга доступна в электронном виде, библиотеки все чаще берут на себя роль «третьего места» — неформального городского пространства, где люди проводят свободное время.

Сегодня, когда все острее проявляется дефицит живого человеческого общения, библиотеки имеют отличные шансы позиционировать себя в качестве доступной среды для самых разнообразных запросов молодого читателя от удовлетворения информационных деловых запросов — до проведения интеллектуального досуга в кругу своих друзей и единомышленников. Эта сложная каждодневная работа требует от библиотечных работников разностороннего кругозора, безупречного вкуса и хороших организаторских способностей. Выполняя эту роль, библиотека постепенно превращается в живой центр культурного развития, который объединяет и способствует раскрытию потенциала молодежи, пробуждая их на творческое самовыражение ¹.

¹ URL: <http://rusla.ru/upload/News%202014/manifest-stepanov.pdf>

Библиотека цифровой эпохи: стратегия и тактика преобразований

Сегодня первостепенной задачей для библиотек является наполнение себя иным функциональным содержанием, которое не только соответствует требованиям и возможностям современности, но и, в идеале, опережает обыденное сознание, предлагая услуги, которые будут пользоваться нарастающим спросом.

В последнее время часто ведутся споры о том, какой должна быть современная публичная библиотека для молодежи, где основным контингентом посетителей являются как подростки, так и граждане до 30 лет включительно.

Привычный формат библиотеки, ориентированный прежде всего на передачу информации через бумажные носители – ушел в прошлое вместе с традиционным взглядом на то, что чтение неразрывно связано только с бумажным носителем.

Современный изменившийся мир, в котором существуют библиотеки, заставляет как практиков, так и ведущих научных специалистов в области библиотечного дела пересмотреть традиционные аспекты обслуживания молодежи и привнести все то новое, что наиболее бы отвечало требованиям цифровой эпохи.

Например, обязательным профессиональным качествам библиотекаря, помимо владения библиотечно-библиографическими навыками, относится знание возрастной педагогики и раздела психологии, связанного с познавательной деятельностью.

Вдобавок к профессиональным, современный библиотекарь должен обладать такими личностными качествами, как коммуникабельность, инициативность, лидерство и готовность к переменам, уверенные навыки владения современными интернет-технологиями.

Первое, что нуждается в преобразовании – это сознание профессионального библиотечного сообщества. Переустройство не может свершиться без ломки устоявшихся стереотипов, пересмотра основ, еще вчера казавшихся незыблемыми.

Стоящие перед библиотеками задачи условно делятся на стратегические и тактические.

К первым относятся масштабные задачи, которые необходимо решать на уровне всей страны и отрасли в целом.

Вторая группа имеет непосредственное отношение к практике работы библиотек и может быть реализована их собственными усилиями.

В число основных прикладных тактических задач, которые не требуют сверхвысоких капиталовложений, и которые каждая библиотека в значительной мере может решать самостоятельно, входят:

- оптимизация внутрибиблиотечных процессов на основе применения цифровых технологий;
- перевод основного фонда печатных изданий в открытый доступ;
- модернизация библиотечного пространства;
- тотальная «интернетизация» (проводная и беспроводная).

Пространство библиотеки модернизируется в соответствии с главной задачей – обеспечить максимальное удобство и привлекательность для посетителей. Уютные и обеспеченные всем необходимым оборудованием места для индивидуальной работы должны сочетаться с местами для реализации коллективных проектов. Важными требованиями является безбарьерность помещения и его способность быстрого преобразования в зависимости от решаемых задач.

Открытость фонда с возможностью получать все материалы на дом влечет отказ от традиционного деления помещений на читальный зал и абонемент.

Принципы современного библиотечного дизайна молодёжных пространств в библиотеках

Чтобы обслуживать сегодняшнюю молодёжь, «цифровое поколение», библиотеки должны предоставлять ей привлекательное и доступное пространство — как физическое, так и виртуальное. Современным библиотекарям приходится создавать пространство, которое даёт максимум возможностей, максимально доступно и максимально вовлекает в себя молодёжь. Давайте рассмотрим основные принципы и актуальные тренды в области дизайна физических и цифровых пространств для молодёжи, а также качества и навыки, необходимы библиотекарям для создания привлекательных пространств².

При создании пространств для молодёжи следует иметь в виду четыре основных принципа библиотечного дизайна, включающие в себя:

- 1) пространства для печатного фонда,
- 2) цифровые пространства, отвечающие растущим потребностям в технологиях,
- 3) удобные сидения и рабочие места для посетителей и
- 4) пространства, которые поощряют использование библиотеки как общественного центра для всех.

Успешным примером можно назвать преобразование Юношеской библиотеки № 1 в Тольятти, где произошли заметные перемены в лучшую сторону: после обновления фонд библиотеки расширился на 4000 книг, приобретены мощные компьютеры и мультимедийная техника, пространство зонировано таким образом, чтобы разные группы посетителей не мешали друг другу: для этого разделили зоны чтения, общения и обустроили творческую лабораторию, где посетители смогут создавать фигуры при помощи 3D-ручки, использовать шлем виртуальной реальности, играть в настольные игры. Зону общения для творческих встреч и концертов создали в

² URL: <https://gazetargub.ru/?p=2425>

формате литературного кафе с мягкими стульями, диванами и лекционной аудиторией.



Читательский зал поделен на тихую зону и пространство с компьютерами, где можно воспользоваться электронными ресурсами и виртуальным концертным залом.

Пространство для печатного фонда

В Крымской республиканской библиотеке для молодежи печатный фонд расставлен таким образом, чтобы молодые посетители могли находить нужную литературу быстро и без затруднений. Расстановка также сильно зависит от конкретных потребностей читателей, с которыми ведется работа. В зале художественной литературы книги расставляют по темам и жанрам, чтобы читателю было удобней находить. При такой расстановке посещаемость библиотеки и выдача книг увеличивается, посетители самостоятельно и быстро находят литературу, да и сокращается время у библиотекарей на их расстановку.



Пространство для цифровых технологий



Технологии в библиотеках — вечная проблема для библиотекарей. Стоит только приобрести последние новейшие технологии, как они моментально устаревают. Создавая цифровые пространства для молодёжи,

необходимо учитывать неизбежность таких изменений. Помимо вопроса технологий есть также необходимость обустраивать рабочие места с розетками для устройств посетителей. Двадцать лет назад это, возможно, не было так нужно, но сегодня это крайне важно. Следует помнить, что помимо тех, кто использует смартфоны и планшеты, чтобы оплачивать счета, следить за здоровьем и никуда не опаздывать, есть и те, у кого нет собственных мобильных устройств и доступа к интернету. Библиотека не должна терять из виду эту категорию читателей: именно для них она может быть особенно полезной, создавая равные возможности в плане доступа к цифровым пространствам.

Таким образом, решая, как будет выглядеть и функционировать наше библиотечное пространство, надо всегда помнить — кто наши пользователи и каковы их потребности в области цифровых технологий.



Комфортное пространство Крымской республиканской библиотеки для молодежи

Ещё один важный принцип дизайна библиотечного пространства: оно должно быть физически комфортным и эмоционально безопасным.

При проведении опросов читателей в публичных библиотеках выяснилось, что для молодых посетителей библиотеки более



привлекательно библиотечное пространство, предназначенное

для детей-читателей, с яркими цветами и мягкими пуфиками, ярким оформлением, чем зона библиотечного пространства для взрослых. Те, кто часто посещают библиотеку подчёркивают, что удобные сидения — одно из условий, которые способствуют комфортному проведению времени в библиотеке с целью учёбы или общения.

Ответы на опросы показывают, что потенциальные посетители хотят не только брать книги и работать на компьютерах, но и использовать библиотеку как место для общения с друзьями и теми сверстниками, у которых схожие интересы. Также отмечена возможность для совместной работы над различными проектами. В нашей библиотеке было создано креатив-центр АРТ-ХАБ, это арт-пространство с особой



атмосферой, тут проходят встречи с людьми разных творческих профессий, проводятся музыкальные вечера, поэтические батлы, креативные мастер-классы, презентации.

Общественное пространство для креативных практик в библиотеках³

Сейчас поговорим о креативных практиках запада и России, которые часто вызывают желание –

«взять и сделать» в своей библиотеке

За последнее время в мире появилось множество открытых творческих мастерских и креативных пространств, предлагающих доступ к инструментам, станкам и высокотехнологичному оборудованию.

Такие места называют коворкинг-мастерскими, хакспейсами, мейкерспейсами, ФабЛабам. Фактически, все они объединены одной концепцией — это общественные пространства, предоставляющие инструменты и оборудование для желающих что-то сделать своими руками.

Мейкерсплейс в библиотеке

Один за другим в библиотеках мира открываются мейкерспейсы — творческие лаборатории, где читатель может научиться создавать объекты своими руками. Такие лаборатории ориентированы на неформальное совместное обучение как с помощью высоких технологий, так и без них. Но одних лишь технологий недостаточно, у большинства молодых людей уже есть мобильные устройства с доступом в интернет, поэтому, к примеру, компьютеры сами по себе не так ценны для них. Библиотеки уделяют особое внимание технологиям, к которым у молодёжи нет доступа дома или в школе, поощряя при этом их креативность, тягу к экспериментам, и

³ URL: <https://zen.yandex.ru/media/id/5d32b3bffe289100ae1235b5/10-kreativnyh-praktik-v-bibliotekah-5d32b4a0f0d4f400acf82561>

позволяя узнавать что-то новое вместе, интересно проводить время в процессе.

По своей сути мероприятия, проводимые в мейкерспейсе, аналогичны традиционным библиотечным, они лишь облечены в новую форму. То есть мейкерспейс в библиотеке отнюдь не заменяет другие важные формы работы с молодёжью, которые уже доказали свою эффективность и



актуальность. В идеале случайно зашедший в лабораторию человек может присоединиться к проходящему там мероприятию в любой момент и так же покинуть мероприятие, когда ему заблагорассудится, при этом всё-таки чему-то научившись. При планировании мероприятий должны учитываться в первую очередь интересы молодёжи, а не взрослых библиотекарей⁴.



Из самых свежих успешных примеров мейкерспейса —

«Гвоздильня-LAB», которая открылась в Юношеской Библиотеке Республики Коми. Библиотекари выиграли грант Президента РФ, что

позволило купить 3D-принтер, приборы для выжигания по дереву, лобзиковый станок, фотопринтер, термопресс и комплект 3D-ручек.

⁴ URL: <https://gazetargub.ru/?p=3277>

Теперь в библиотеке проводятся занятия по обучению, у читателей есть возможность пользоваться оборудованием безвозмездно.

В Центральной районной библиотеке МКУК «Централизованная библиотечная система г. Людинова и Людиновского района» открылся мейкерспейс LibraryLab, куда приходят как новички, так и профессионалы. В течение года проводятся занятия и мастер-классы по направлениям: 3D-печать, программирование (Scratch, Arduino, Java, Python), видеопроизводство. Этот инновационный проект реализован благодаря гранту фонда Михаила Прохорова.

В Публичной библиотеке Осло «Народная мастерская» задумывалась как пространство, где можно работать вместе и делиться знаниями. С одной стороны, это место, где дают инструменты для работы.

С другой стороны, это социальное пространство, куда приходят сотрудничать и творить. Создать второе значительно труднее, чем первое. В мастерской стоят несколько столов, за каждым из которых может



сидеть до восьми человек — таким образом, поощряется совместная работа над проектом. Здесь можно заниматься программированием или рукоделием, записывать музыку или чинить старую технику. Для начинающих любителей мастерить что-нибудь своими руками есть конструкторы и микрокомпьютеры. «Народная мастерская» также предоставляет доступ к 3D-принтеру и оборудованию для оцифровки кассет и грампластинок.

В Румынии, например, библиотека им. Октавиана Гоги в Жудеце Клуж пришла к выводу, что современной молодёжи интереснее создавать контент для себя и окружающих, нежели быть простыми потребителями.

Мейкерспейс этой библиотеки предлагает читателям как высокотехнологичные, так и нетехнологичные мероприятия.



В музыкальной лаборатории молодёжь учится писать музыку и сочинять тексты песен; для этого используются ноутбук, электроакустическая гитара, процессор эффектов, профессиональный микрофон, внешняя звуковая карта, усилитель, наушники и синтезатор.

Еще одним примером успешно реализованного российского мейкерспейса можно назвать *проект «Открытые мастерские»*, организованный на базе библиотеки «Лиговская» (МЦБС им. М. Ю. Лермонтова) в Санкт-Петербурге. А также ответом на вопрос – почему библиотеки оказались подходящей площадкой и каковы



перспективы у этого тренда.

Makerspace: урок труда в библиотеке «Лиговская».

Мастера «Открытых мастерских» не платят библиотеке аренду за рабочие места, а проводят взамен открытые уроки. Следующее понятие *хакспейс* – (англ. hackerspace) — место, где собираются люди со схожими интересами,

научными, технологическими, в цифровом или электронном искусстве, общении и совместном творчестве.

ФабЛаб⁵

Это небольшие мастерские, предоставляющие всем желающим возможность индивидуального самостоятельного изготовления необходимых им изделий и деталей.



Особенностью сети ФабЛаб является то, что все лаборатории делятся своими знаниями и разработками. Лаборатории имеют общую информационную базу. Участники могут обмениваться

информацией и консультироваться со специалистами при помощи системы видеоконференций. ФабЛабы помогают эффективно продвигать технические проекты своих участников на рынке. Фаблабы открыты для всех желающих за небольшую оплату и чаще всего управляются местными некоммерческими организациями.

Центр молодежного инновационного творчества

ЦМИТ – это площадка для привлечения молодежи к научно-



техническому творчеству, формирования основ научно-технической грамотности и мотивации к получению инженерно-технического образования. Преимущественные направления деятельности —

⁵ <https://habr.com/ru/post/406303/>

моделирование, 3D-печать, работа на станках с ЧПУ и лазерных резаках.

С 2012 года создание ЦМиТ в России осуществляются в рамках Программы государственной поддержки малого и среднего предпринимательства.

В Иркутской областной библиотеке им. Молчанова-Сибирского в октябре 2020 года открылся Центр молодёжного инновационного творчества Digitl.

Открытие ЦМиТ — это только начало большого и увлекательного творческого пути. Библиотеки могут быть важными и самыми массовыми центрами цифрового кураторства, для этого библиотекарям самим нужно овладеть навыками цифровых технологий и привлекать к этой работе грамотных, современных, надежных партнеров

Лариса Сулейманова, директор областной библиотеки

Благодаря деятельности этого центра для детей и молодёжи стали доступны современное оборудование и передовые технологии в IT-отрасли.

Желающие смогут работать с 3D-графикой, заниматься созданием AR/VR приложений, 3D-программированием, моделированием и прототипированием, работами, связанными с искусственным интеллектом и компьютерным зрением, посетить мастер-классы по разработке компьютерных игр и другие проекты в IT-сфере, разработанные индивидуально или в рамках проектных групп⁶.

⁶URL: https://www.irk.ru/news/20201003/library/?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop

В Крыму тоже есть **Центры молодежного инновационного творчества, но пока они работают на базах учебных заведений: в Севастополе – на базе филиала Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова, а в Симферополе - «Поиск» на базе филиала Симферопольского Университета экономики и управления, и ориентирован на крымских школьников, студентов, аспирантов, молодых ученых, дизайнеров, предпринимателей.** Центр «Поиск» следует принципам Хартии Фаблаб и взаимодействует с международной сетью открытых лабораторий цифрового производства Fab Lab, придерживаясь открытой идеологии: открытость для людей, проектов и их результатов⁷.



Мастерская коворкинга

Коворкинг — относительно новая система организации труда. С английского языка этот термин можно перевести как «совместная работа», а по сути, коворкинг — это объединение людей, занимающихся абсолютно разными проектами, под одной офисной крышей. Применительно к библиотеке может выглядеть как



«общественный рабочий кабинет». Хороший коворкинг должен обрести «фишки», проектами, своими традициями, в результате чего он развивается из рабочей площадки в сторону культурного центра. В частности, коворкинг популярен среди фрилансеров, удаленных сотрудников, переводчиков, программистов, дизайнеров и начинающих предпринимателей.

⁷URL: <https://alushta24.org/blog/articles/id-9076-v-simferopole-sozdan-tsentr-molodejnogo-innovatsionnogo-tvorchestva-poisk.html>

Библиотечные помещения, оборудованные необходимой офисной инфраструктурой — от Wi-Fi-интернета до принтеров и сканеров с удовольствием используют молодые специалисты творческих профессий и часто на постоянной основе, с ежемесячной оплатой, размер которой зависит от того, закреплено ли за ним рабочее место, стол целиком или же он использует стол или диван, которые в данный момент свободны.

Современная библиотека – прекрасное место для коворкинга, где все знания «под рукой». Разместив коворкинги в библиотеках, на полученную прибыль можно содержать библиотеки, пополнять ее фонд актуальной литературой и оборудовать необходимой техникой. Так же, коворкинги привлекают в библиотеку новых посетителей.

В Кемеровской областной научной библиотеке им. В.Д. Фёдорова начал работу «Коворкинг» – современный деловой центр, оборудованный

необходимой техникой для работы, площадкой для проведения встреч и переговоров.

В коворкинг-центре можно получить широкий спектр сервисных услуг для успешного выполнения задач своего бизнеса.



Преобразился зал отделения гуманитарных знаний – разделены зоны для учебных занятий, появилась комфортная зона с диванами, мягкими удобными креслами. Интересную книгу можно взять тут же, буквально не вставая с кресла – рядом располагаются книжные полки с необходимой литературой⁸.

Как же библиотеке сделать у себя пусть небольшой, но перспективный коворкинг, ориентированный на фрилансеров IT-шников и молодых учёных, которые трудятся над грантами.

⁸ URL: <http://www.libhelp.ru/catalog/2093.html?blind=off>

Огромный бонус библиотек – их фонды и специалисты, которые при первом же требовании посетителей коворкинг-центра подыщут актуальную информацию.



Для создания таких коворкинг-центров или коворкинг-зон в библиотеках нужно:

- 1) Помещение — смело объединяйте два читальных зала в один, а второй сделайте площадкой для коворкинга (скажем зона переговоров с экраном, проектором, микрофонами и проч. — исходите из своих возможностей);
- 2) Налаживайте стабильный Интернет во всех читальных залах: это должен быть Wi-Fi и кабель (у всех потребности разные). Тише, чем в библиотеке, места не найти. Люди, занимающиеся сосредоточенной работой, обязательно к вам придут;
- 3) Закупите отдельные: принтер, сканер, которые будут использоваться только посетителями коворкинга;
- 4) Позаботьтесь о том, чтобы посетители могли купить себе горячие напитки, воду.

В итоге:

- 1) Стабильное посещение библиотеки читателями, они же посетители коворкинга;
- 2) Дополнительный доход — коворкинг работает по принципу клубных карт. За сколько и в каком количестве вы их будите продавать — решайте сами;
- 3) Развитие вашей библиотеки. Очень вероятно, что с таким подходом о закрытии можно забыть.

И помните, коворкинг, это больше, чем Интернет для читателей. Посетители придут со своими ноутбуками, ведь их интересует удобное пространство для работы, а возможность получать достоверную информацию из первоисточника (фонды) будет вашим приятным бонусом.

Те же самые люди начнут ходить на ваши выставки, встречи, семинары и концерты. И таким образом, вы сможете вернуть читателей в библиотеку и органично влиться в современный мир⁹.

В 2015 году Крымская Республиканская универсальная научная библиотека имени Франко тоже открыла на своей базе коворкинг-центр, который пользуется большим спросом у молодого населения города. Зал для коворкинга условно разделен на несколько зон, что позволяет посетителям совместно работать, вести переговоры, семинары, воркшопы.

Он оснащен компьютерами, оргтехникой, модульной мебелью, розетками, имеется Wi-Fi. «Голубая зона» представляет закрытое помещение для проведения семинаров, тренингов, деловых встреч, рассчитанная на группу из 20 человек.

«Кофейная зона» выделена для свободного общения и



предназначена для отдыха. Она также рассчитана на 20 человек. «Зеленая зона» является творческой лабораторией и предназначена для воркшопов по 3D-принтингу. Она

оснащена 3D-принтерами и необходимым компьютерным и программным обеспечением. «Розовая зона» является личной зоной и рассчитана на одного-двух человек.

«Фиолетовая зона» представляет собой электронный читальный зал, она оснащена компьютерами¹⁰.

⁹ RLU: <https://leninka-ru.livejournal.com/29199.html>

¹⁰ URL: <https://qrim.org/?p=23567>

Виртуальная реальность

Библиотеки всегда были пространством, где можно было свободно искать новые идеи, а потом внедрять их в жизнь. Поэтому неудивительно, что в последние годы техническая индустрия

заметила этот потенциал и начала сотрудничать с библиотеками, чтобы помочь внедрить новые технологии.

Виртуальная реальность – это не только отличный способ заинтересовать людей технологиями, но и реальные



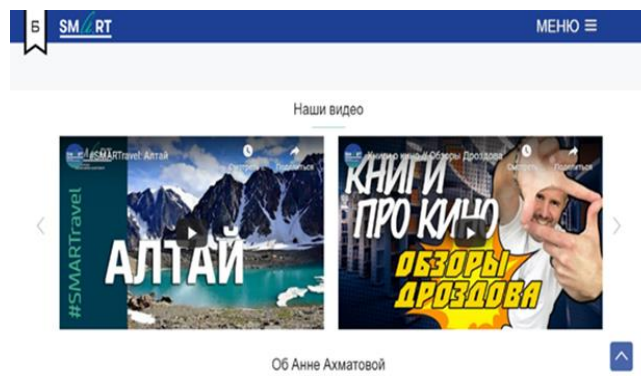
перспективы приложений виртуальной, дополненной и смешанной реальности и их потенциального влияния на науку, промышленность и торговлю. Многие публичные библиотеки начали предлагать своим читателям с помощью VR-шлема путешествовать по миру, сидя в комфортном кресле в библиотеке. В то же время виртуальная реальность может быть использована для того, чтобы приблизить библиотеки к их читателям созданием виртуальных экскурсий по библиотеке и даже виртуальных воркшопов и мастер-классов. Например, в проекте Wonder Lab в библиотеке Фергюсона в Стэмфорде, в штате в Кентукки предлагается изучить трехмерное моделирование человеческого тела и другие учебные материалы с эффектом присутствия и полного погружения с помощью новых гарнитур смешанной реальности Samsung Odyssey.



Многие библиотеки также участвуют в таких мероприятиях, как Global Game Jam, где каждый январь группы по всему миру собираются на 48-часовой марафон, чтобы представить, спроектировать и

создать игру с нуля, включая игры VR.

С 2019 года в рамках национального проекта «Культура» по всей России проходит масштабная модернизация библиотек, которые должны обновиться и предложить читателям услуги в новом формате. С российским опытом создания библиотеками виртуальных возможностей для читателей можно ознакомиться на примере работы библиотеки им. А. Ахматовой также известной как Smart-библиотека.



Она презентовала свои виртуальные экскурсии, которые переносят читателей не только из Москвы в Петербург в считанные секунды, но и в самые отдаленные уголки нашей планеты. Ахматовка постоянно обновляет экскурсии, доступные в арсенале VR-шлемов библиотеки¹¹.

Мобильные приложения в библиотеках

Мобильные приложения буквально оккупировали наши смартфоны и планшеты. С их помощью мы бронируем билеты в кино, оплачиваем счета, вызываем такси. Во-первых, это удобно. На все необходимые действия нужно буквально несколько минут, а мобильное устройство всегда под рукой. Во-вторых, это приятно с эстетической точки зрения. Дизайн приложений шагнул далеко вперед.

Мобильные приложения могут расширить услуги библиотеки за её стены и упростить общение с читателями. Приложения предлагают такой функционал как, например, библиотечный каталог, интерактивные библиотечные рекомендации и списки, виртуальные экскурсии по библиотеке, календарь библиотечных событий, возможность почитать электронные книги и статьи, возможность забронировать книжку и прочие.

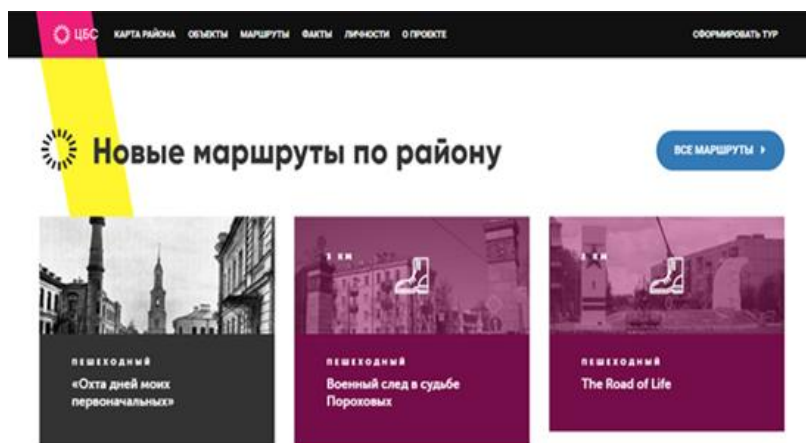
¹¹URL: <https://smart.biblioao.ru/>

Свердловская областная библиотека для детей и молодежи им. В.П. Крапивина предлагает читателям новый формат взаимодействия. Теперь услугами библиотеки можно воспользоваться буквально на ходу, благодаря новому мобильному приложению под названием «TeenBook». Приложение разработано для смартфонов и планшетов на базе операционных систем Android и iOS, доступно для скачивания бесплатно в магазине приложений Google Play и AppStore. Открыв меню приложения, выбрав необходимый раздел, каждый пользователь сможет:

- просмотреть афишу мероприятий библиотеки;
- познакомиться с новинками библиотеки (с учетом возрастных маркеров);
- сделать заказ на книги; продлить срок пользования книгами;
- пролистать страницы истории библиотеки (режим дополненной реальности меняет время в одно касание).

Зайдя в раздел «Мобильная библиотека», каждый желающий может скачать книгу из фонда Мобильной библиотеки МТС.

Воплотить важную для библиотек краеведческую функцию в мобильном приложении смогли петербургские библиотеки в приложении «Интерактивная карта Красногвардейского района». Можно посмотреть достопримечательности, узнать их историю, составить маршрут для экскурсии и даже рассчитать количество



килокалорий, которые вы потеряете во время прогулки. Всё это упрощает жизнь многократно, и если думать наперед, то мобильные приложения могут стать неотъемлемой частью библиотечного обслуживания¹².

¹² URL: <https://zen.yandex.ru/media/id/5d32b3bffe289100ae1235b5/10-kreativnyh-praktik-v-bibliotekah-5d32b4a0f0d4f400acf82561>

Мобильные приложения могут носить и внутрикорпоративный характер. Они разрабатываются для оптимизации рабочих процессов конкретных компаний. Приложения могут дублировать основные сервисы, которые пользователи используют на стационарных компьютерах, а могут представлять собой оригинальное решение одной из рабочих задач.

При разработке и внедрении корпоративных приложений для мобильных устройств необходимо учитывать несколько важных аспектов.

1. Требования пользователей к приложениям. Люди часто используют в организациях собственные смартфоны и планшеты. Не важно - сотрудник это или клиент. На этих устройствах могут быть уже установлены другие сервисы для решения различных задач. Чтобы пользователи перешли на новое приложение, разработанное для организации, им нужно предложить что-то по-настоящему удобное и эффективное.

2. Перспективы развития приложения. Мобильные устройства трансформируются с головокружительной скоростью. Организации не нужно приложение, которое через год будут неактуально или перестанет соответствовать стандартам мобильных технологий.

3. Интеграция с популярными программными продуктами. Практическая польза корпоративного мобильного приложения часто заключается в свободе доступа к нужному программному продукту. То есть исполнение повседневных функций без использования стационарного компьютера.

4. Вопросы безопасности. При разработке приложений необходимо уделить внимание вопросам хранения, передачи и использования корпоративной информации. Приложения будут устанавливаться, в том числе, и на личные смартфоны и планшеты пользователей, таким образом, личные и корпоративные данные хранятся на одном устройстве.

5. Управление и администрирование. Многие допускают ошибку, считая, что готовое приложение будет приносить пользу и существовать автономно, без каких-либо усилий со стороны ИТ-

специалистов. Мобильные устройства также нуждаются во внимании, как и персональные компьютеры.

Десять полезных мобильных приложений для библиотекаря¹³

Trello. Это бизнес-приложение — полноценная мобильная версия одноименной и популярной CRM платформы. Оно позволит эффективно управлять любыми задачами на специальных интерактивных досках, размещать внутри карточек задач рабочие документы, устанавливать приоритеты и назначать сроки выполнения. В Trello менеджер библиотеки сможет контролировать внутренние процессы в своей организации и оперативно информировать сотрудников об изменении задач и приоритетов.

SuperNotes. Ультимативное приложение заметок для iOS SuperNotes позволяет создавать заметки в любом удобном для вас формате. Выбирайте между текстовыми напоминаниями, аудиозаписями, фотографиями и устанавливайте таймер напоминания. Темы записей можно разметить разными цветами, предусмотрена сортировка по датам и категориям. Все данные приложения синхронизируются с другими устройствами или облачным хранилищем.

TeamViewer. У приложения удаленного доступа TeamViewer есть масса применений для распространенных технических задач. Это приложение подойдет администраторам библиотек: оно незаменимо, если требуется настроить десяток библиотечных компьютеров с мобильного или обучить сотрудника работе с базой данных, находясь в командировке, в отпуске или на больничном. Библиотекари с помощью TeamViewer смогут работать с закрытыми рабочими каталогами и базами данных, не выходя из дома. Достаточно установить на рабочий компьютер клиент TeamViewer и настроить параметры удаленного подключения.

Google Документы. Мобильная версия «Документов» компании Google позволит с легкостью создавать и редактировать документы вместе с коллегами. Приложение подойдет для

¹³ URL: <https://lala.lanbook.com/10-mobilnyh-prilozhenij-dlya-bibliotek>

составления отчетов, создания и редактирования книг и коллективных монографий. Все документы, размещенные в этом сервисе, можно с легкостью экспортировать в популярные форматы файлов или передавать коллегам при помощи специальных гиперссылок. Присутствуют в приложении возможности синхронизации текстов, контроля версий и «отката» до любого промежуточного состояния.

Canva. Сервис Canva призван упростить создание постеров и иллюстраций для людей, которые не имеют сильных навыков обращения с графическими пакетами, но по роду деятельности должны работать с изображениями. Сервис гибок в настройке и подойдет контент-менеджерам библиотечных сайтов для оформления новостей и почтовых рассылок. Мобильные приложения Canva перенесут все инструменты сервиса в гаджеты, а значит упростят генерацию контента и сэкономят рабочее время.

WhatsApp. Самый популярный на постсоветском пространстве мессенджер давно перестал быть обычной болталкой. Создатели WhatsApp предлагают всем желающим регистрировать закрытые чаты, в которых можно вести быстрый обмен информацией. Эта опция подойдет небольшим библиотекам, которые не хотят или по каким-то причинам не могут позволить себе полноценные системы CRM, но хотят развивать и поддерживать культуру внутренней коммуникации.

Prezi. Инструмент для создания интерактивных презентаций Prezi популярен у сотрудников компаний, которые проводят массовые мероприятия. С его помощью вы сможете создавать красивые и понятные слайд-шоу, презентации, видеоролики, анимации и легко подготовите файлы для размещения на сайте своей библиотеки. Для экономии времени предусмотрена система шаблонирования контента. Функции мобильных приложений Prezi идентичны инструментарию веб-версии продукта.

Day by Day. Менеджер продуктивности для Android Day by Day призван упростить постановку и достижение любых целей. Просто добавьте действие, которое хотите совершить, и назначьте временной интервал, по истечении которого будет появляться напоминание. Затем при каждом выполнении действия можно

выставить отметку на специальной шкале. Хорошая визуализация вряд ли сможет сделать сложные задачи проще, но позволит отследить прогресс и выявить возникающие проблемы.

Forest. Оповещения соцсетей, новые письма и сигналы мессенджеров провоцируют стресс и могут отвлечь от важных задач на работе. Приложение Forest призвано решить проблему цифровой прокрастинации. Определите в таймере приложения рамки рабочего времени, и пока вы заняты и не трогаете телефон, в приложении будет расти дерево. Переход в соцсеть или почтовое приложение погубит растение.

Mindly. Mindly — это визуализатор идей, который поможет организовать мысли и планировать проекты любой сложности. Пользователь приложения может создавать мысленные карты произвольной структуры и наращивать «идею», добавляя заметки, примечания и изображения. Получившийся наглядный проект можно отправить в облачное хранилище Dropbox или сохранить как документ в формате pdf.

Вместо заключения

Для меня библиотека будущего - это электронная библиотека на моем коммуникаторе - с поиском, каталогом, рубрикатором. Пожалуй, единственное отличие футуристической библиотеки от уже существующих - там должны быть все книги, а не жалкие проценты, как сейчас

Максим Мошков, основатель электронной библиотеки Lib.ru

Для многих людей понятие библиотеки уже сейчас ассоциировано не с учреждениями, выдающими книги на определенный срок, а с онлайн-базами данных, содержащими электронные тексты. Этот тренд очевиден и неминуем, а некоторые радикально настроенные «прогрессисты» считают, что привычные для нас

библиотеки вовсе исчезнут. Большинство экспертов, тем не менее, полагает, что традиционные библиотеки сохранятся как класс, хотя и претерпят существенные изменения.

Согласно мнениям российских экспертов, писателей и практиков библиотечного дела, так и материалам ряда зарубежных футурологических исследований, корреспонденты РИА Новости сформулировали главные десять трендов, которые будут определять трансформацию идеи хранилища знаний в ближайшие годы, и разделили их на две равные группы: тенденции развития виртуальных электронных библиотек и перспективные новации для библиотек традиционного формата.

1. Информация в «облаке»

Проекты оцифровки и систематизации библиотечного контента быстро развиваются во всем мире, несмотря на заметное сопротивление со стороны книгоиздателей. Темпы этого процесса позволяют надеяться, что в обозримом промежутке времени в интернете появятся высокоцентрализованные хранилища информации, содержащие, например, практически весь мировой библиотечный фонд. Если удастся решить проблемы копирайта, то подобной «облачной» онлайн-библиотекой можно будет воспользоваться с любого устройства, имеющего доступ в интернет и экран, подходящий для чтения.

2. Всеохватывающая система поиска

Сегодня, чтобы найти подходящую книгу или статью в электронном формате, зачастую нужно перерыть множество сайтов (в том числе сомнительного содержания). И даже при этом нет гарантии успеха. Между тем, быть может, вовсе не обязательно концентрировать весь мировой книжный фонд в едином цифровом хранилище. Информация вполне может храниться на множестве библиотечных серверов, разбросанных по всему земному шару, но при этом индексироваться единой общедоступной поисковой системой, способной выдать нужные данные на первой же странице.

3. Автоматизированный перевод и интерпретация

Доступ ко всем знаниям мира – еще не все. Иметь доступ к информации и возможность ее потреблять – не одно и то же.

Барьерами здесь могут стать как незнание языков, так и непонимание читателем специализированных текстов, например, насыщенных профессиональными терминами.

Современные сервисы онлайн-переводов пока не годятся для художественных произведений, да и «технический» смысловой перевод пока не идеален. Впрочем, прогресс технологий позволяет надеяться, что уже в ближайшем будущем любой из нас сможет наслаждаться как стихами на суахили, так и медицинскими трактатами на древнегреческом.

4. Мультиформатная медиасреда

Говоря о библиотеке, мы традиционно подразумеваем хранилище прежде всего текстов. Между тем, в современном мире накапливается все больше мультимедийной информации – изображений, аудио- и видеозаписей. Логично предположить, что в библиотеке будущего данные в разных форматах будут органично увязаны.

К примеру, пользователю, ищущему «Код да Винчи» будет предложен не только текст книги в электронном формате, но и иллюстрированный путеводитель к ней, одноименный фильм, аудиокнига, форумы фан-клуба читателей и т.д. А если какое-то произведение еще не было переведено в формат аудиокниги профессиональными актерами, то автоматизированная система (в «облаке» или на персональном ридере) сделает это, причем не обескураживая монотонностью «машинной озвучки».

5. Персональное устройство чтения

Сегодня мы читаем электронные книги на множестве разных экранов: персонального компьютера, ридера, смартфона, планшета. Однако со временем эти устройства становятся все более похожи друг на друга. Вероятно, в ближайшем будущем роль книги для большинства людей станет выполнять некий универсальный персональный коммуникатор, совмещающий также «профессии» компьютера, телефона, навигатора, электронного кошелька, связки ключей, персонального врача и т.п.

6. Библиотека-музей

В эру гаджетов и электронных носителей информации бумажные экземпляры книг, вероятно, останутся только в немногочисленных

офлайн-библиотеках. А сами библиотеки эволюционируют в некое подобие музеев, где можно познакомиться с «настоящими бумажными книгами», прикоснуться к ним, ощутить особый «библиотечный» запах и атмосферу.

Традиционный формат сохраняют только библиотеки государственного значения, где будут храниться редчайшие издания, а книга станет особо ценным объектом, документом эпохи

Павел Крусанов, российский писатель

7. Мультимедийный центр

Высокотехнологичные средства визуализации, например, сферические проекционные экраны, продвинутые системы дополненной реальности, голографические проекторы, пока слишком сложны и вряд ли станут повседневными предметами обихода в ближайшие годы. Но то, что чересчур дорого для частного применения, может оказаться вполне приемлемым для публичных учреждений, в том числе библиотек.

Изогранные технологии визуализации могут быть полезны для отображения разнообразного мультимедийного контента – от интерактивных объемных карт Земли или космического пространства – до 3D-моделей знаменитых архитектурных сооружений.

8. Хранилище ощущений

Это, по сути, развитие идеи мультимедийной библиотеки, где информацию можно воспринимать не только зрительно или на слух, но и посредством всех пяти органов чувств.

Так, например, рестораторы смогут приходить в такую «супербиблиотеку» за идеями новых блюд (чтобы продегустировать коллекцию эталонных вкусов, не потребуется долго корпеть с нужными ингредиентами), а парфюмеры – за каталогом запахов.

9. Клуб живого общения

Подобный формат уже получает распространение в мире. Из места, куда люди приходили за информацией, библиотеки постепенно превращаются в места «встреч по интересам». Уютные залы с книжными стеллажами, мягкими креслами, где можно отдохнуть от городской суеты, выпить кофе, пообщаться с друзьями, и найти новых знакомых постепенно привлекают все больше людей, уставших от обезличенного общения в интернете.

10. Центр сохранения локальной культуры

В эпоху глобализации вопросы самобытности и поддержки местной культуры становятся особенно актуальными. Каждый год в мире «умирают» несколько языков и множество исследователей предлагают свои решения, как переломить эту печальную статистику. Библиотеки могут взять на себя роль «хранилища» национального языка и локальной культуры конкретного района, не говоря уже об образовательных функциях¹⁴.

¹⁴ URL: <http://www.unkniga.ru/company-news/10410-bibliteka-buduschego-10-trendv-razvitiya-po-versii-ria-novosti.html>



Адрес:

Россия, Республика Крым
г. Симферополь, ул. Кечкеметская, 94-а
сайт: www.krbm.ru
почта: info@krbm.ru
тел./факс 22-86-95

Часы работы:

Понедельник

Вторник

Среда **с 11.00 до 18.00**

Четверг

Пятница

Воскресенье **с 10.00 до 17.00**

Суббота – **выходной**