

Das Projekt Blended Library geht seinem Ende entgegen.

Ergebnisworkshop Blended Library am 31. Juli 2014 in Konstanz

22 Angela Barth-Küpper

Bereits im Dezember 2013 war die Laufzeit des ersten Teils des Projektes Blended Library¹, der sich mit der Entwicklung und Evaluation von Konzepten zur Unterstützung von Rechercheprozessen und Lernunterstützung beschäftigt, beendet. Ein Nachfolgeantrag, der die erreichten Ergebnisse in Richtung Produktreife voran treiben soll, läuft noch bis Ende 2014.

Um die Ergebnisse des Projektes anderen interessierten Bibliotheken vorzustellen, haben die Projektbeteiligten am 31. Juli in Konstanz einen Ergebnisworkshop organisiert. Die Resonanz auf unsere Einladung war unerwartet hoch.

Neben den Projektbeteiligten und zwei Vertretern aus dem (geldgebenden) Ministerium kamen zahlreiche Anmeldungen von Hochschulen aus Deutschland und der Schweiz. Insgesamt lagen 55 Anmeldungen vor.

In einem kleinen Hörsaal mit subtropischen Temperaturen berichteten die Projektteilnehmer aus Konstanz, Tübingen und Zürich von ihren Ideen und Konzepten. In zwei großen Pausen konnten die Besucher dann selber ausprobieren, wie diese Ideen umgesetzt worden sind.



Geboten wurden Anwendungen zur Unterstützung von Recherche, Gruppenarbeit, Organisation von Selbstlern-Modulen und ein digital/analoger Arbeitsplatz. Alle Prototypen wurden von allen Teilnehmern rege genutzt und die Geräte haben sowohl dem Ansturm als auch den Temperaturen Stand gehalten.

Vorgestellt wurden:

FacetSearch++:

Eine Rechercheunterstützung durch Visualisierung der „Erweiterten Suche“ mit einem Mix aus Facetierung und Texteingabe. FacetSearch++ hat bereits den Weg an die Informationstheke im Buchbereich N² gefunden und kann dort von jedem ausprobiert werden.



TwisterSearch:



Sichtung und Austausch individueller Ergebnisse in kollaborativer Arbeitssituation am Multi-touchtisch.

Dieser Prototyp wurde bereits erfolgreich an der Ludwig-Erhard-Schule in Sigmaringen erprobt.

Blended Shelf:

Die Abbildung der realen Buch-Aufstellung in einem digitalen Regal.



Multitouch-Anwendungen zur Information und Schulung mit SmartPerform:

Eine Zusammenstellung von Informations- und Selbstlernmaterialien auf dem Multitouch-Tisch zur eigenständigen Nutzung im öffentlichen Bereich an der UB Tübingen.

Kollaboratives Arbeiten mit einem Bewertungssystem:

Eine Anwendung des Instituts für Wissensmedien aus Tübingen mit der untersucht wurde, ob Gruppenar-



beit besser kollaborativ (jede Aufgabe wird gemeinsam bearbeitet), kooperativ (Teil-Aufgaben werden an Einzelne

verteilt und die Ergebnisse am Ende wieder zusammengeführt) oder parallel (jede Aufgabe wird parallel bearbeitet und die Ergebnisse anschließend kumuliert) ausgeführt werden sollte.



Integrative Workplace:

Eine Demonstration von Wissensmanagement und Textbearbeitung in der Mischung von „Best Practice“ aus analoger und digitaler Welt.

Bücher-Wunschautomat:

Eine Rechercheanwendung für die Kinderbücherei der Stadtbibliothek Köln.

Zum Abschluss des Workshops wurden dann noch die neuen Projekte Hybrid Bookshelf und Library Data Unifier vorgestellt, mit denen die Idee des Blended Shelves in ein „echtes“ Bibliotheksprodukt überführt werden soll.



Aus Sicht der Projektbeteiligten war der Workshop ein großer Erfolg. Wir haben gezeigt, was möglich ist und sind gespannt, ob sich unsere Ideen demnächst auch in anderen Bibliotheken wiederfinden lassen.

Nutzer Szenario:

Der Weg von der Idee bis zur Anfertigung einer Hausarbeit über Stationen, entwickelt im Projekt Blended Library³



1 <http://hci.uni-konstanz.de/index.php?a=research&b=projects&c=8609071&lang=de>

2 s. auch auf S. 24 dieses Heftes den Beitrag von Isabell Leibing: Der Multitouch-Tisch in der N-Bib – ein erster Erfahrungsbericht

3 <http://www.blendedlibrary.org/visionvideo/>