

Bibliothek der Zukunft

Einleitung:

Meist stellt man sich unter dem Begriff "Bibliothek der Zukunft" eine revolutionäre technologische Entwicklung vor. Jedoch kann diese Fragestellung auch in einer nahen Zukunft untersucht werden. Davon ausgehend, dass die Bedürfnisse von heute die Bibliothek von morgen konzipieren. Die Arbeit, in Kollaboration mit der Mediathek FHNW HGK Basel, setzt sich mit dem aktuellen Kontext einer Schweizer Bibliothek auseinander. In einer Welt der Informationsüberflutung und Google-Recherchen verfolgt eine Bibliothek vielmehr einen kuratorischen Anspruch und versucht Interessierten einen Einstieg in jeweilige Themengebiete zu ermöglichen. Ein Verständnis für Klassifizierung und Sortierlogik des Bestands ist nötig, um sich in der Umgebung bestmöglich zurechtzufinden und Limitationen der Verschlagwortung zu verstehen. Ein besonderer Mehrwert bieten private Sondersammlungen und Verlinkungen zu externen Angeboten.

Die aus der Zusammenarbeit entstandene Webapplikation versucht fließende Übergänge zwischen dem physischen Raum, dem analogen Bestand, den digitalen Sondersammlungen und dem Bibliotheksnetz der SLSP zu schaffen.

Kollaborationspartner:innen

Tabea Lurk: Leiterin der Mediathek Basel, Kunsthistorikerin und Informationswissenschaftlerin

Jürgen Enge: Abteilungsleiter IT an der Mediathek HGK FHNW

Mentor:in

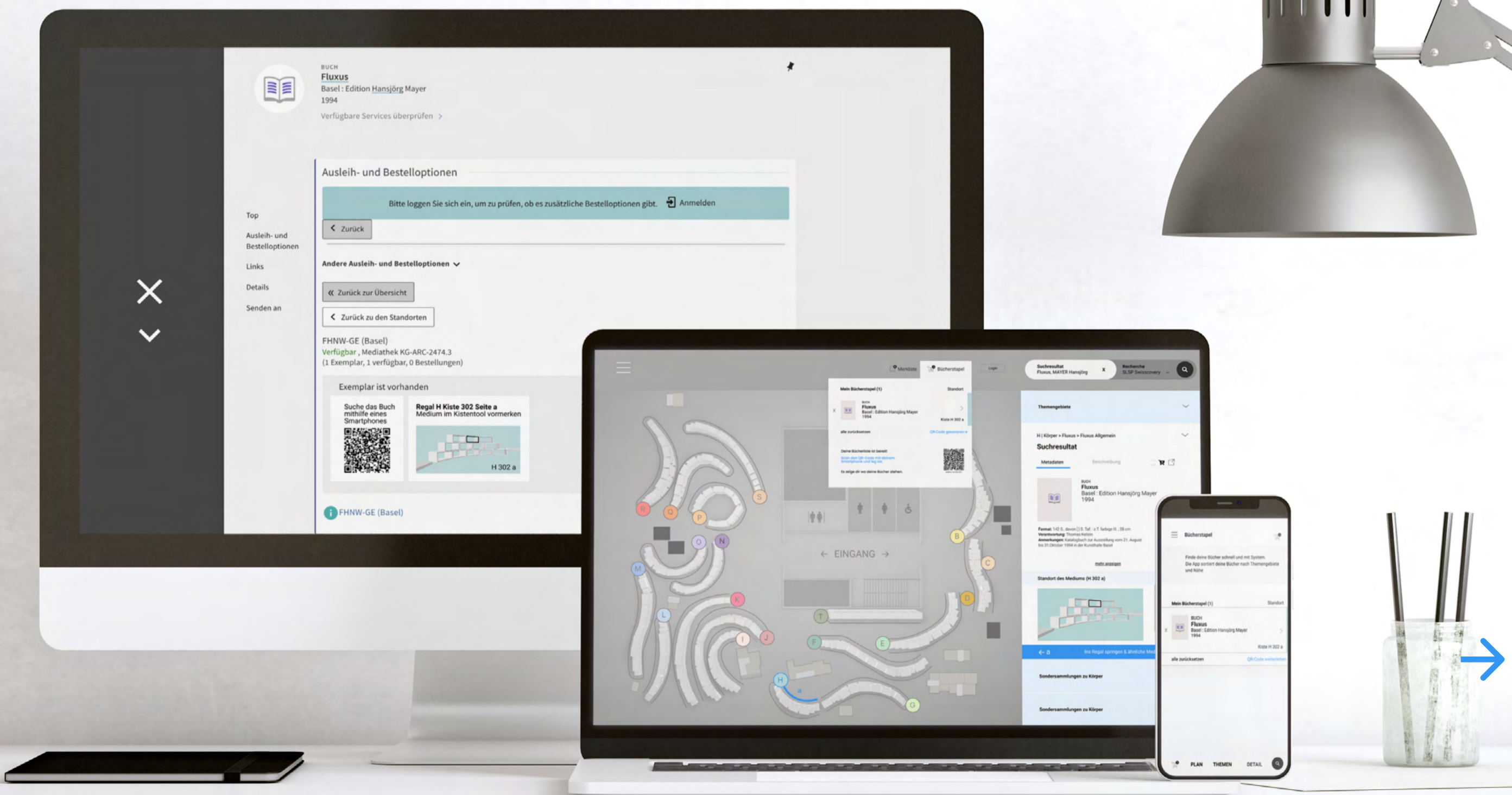
Flavio Lötscher: UX Consultant und Psychologe, unterstützend im Bereich User Experience

Susanne Hofer: Selbständige Filmemacherin, im Bereich Mixed Media tätig, unterstützend in Kommunikation und Storytelling



↓ Ausschnitt der entstandenen Webapp

↑ Abbildung der Mediathek



Analyse der Tools

Ausgangslage Kistentool

Suchen:

Permalink zum Medium

Regal A Kiste 204a Pop-up 3D-Plan

Signatur eingeben

Bitte Signatur eingeben. z.B.: 740(091) BRAN. // Please insert call number. e.g.: 740(091) BRAN.

Standort	Signatur	Barcode
A_204_a	654.197 ABRA	EM000008790057
O_204_b	720.36-051 ABRA	EM000008579504

Standort

A 101 a

1. Dem Regalindex
Regale A-T

2. Der Kistennummer

3. Regalseite

Zur Benutzung des Tools ist eine Signatur nötig, die auf Swiscovery gesucht oder auf einem Bucheinband gefunden werden kann. Das Tool dient bislang lediglich der Standortbestimmung der Medien. Es beinhaltet nur analoge Medien und verlinkt auf Inhalte der SLSP Swiscovery.

Die Mediathek der Hochschule für Gestaltung und Kunst der FHNW in Basel mit ihrer aussergewöhnlichen Raumgestaltung bringt neue Bedürfnisse in der Orientierung mit sich. Als Ausgangslage für die Arbeit dient das Kistentool der Mediathek, das es den Studierenden ermöglicht ihre gewünschten Bücher vor Ort ausfindig zu machen. Die Daten verraten welches Buch sich in welcher Kiste befindet und können auf einem bestehenden 3D-Model visualisiert werden.

Sondersammlungen

Mit der Entwicklung des Projekts kommen die digitalen Sondersammlungen der Mediathek hinzu. Sie beinhaltet digitale Medien: Videos, Soundfiles etc. Diese sind einer privaten, gepflegten Datenbank gleichzusetzen, mit beispielsweise Performance Dokumentationen, aber auch empfohlene externe Angebote. Die Sammlungen erweitern den physischen Bestand und sind themenübergreifend. Sie sind bislang separat im integrierten Katalog verwaltet. Somit bietet sich eine Möglichkeit diese beiden separaten Räume miteinander zu verbinden.

Problemstellung

Die beiden Räume sind bislang getrennt. Da beide eine variierende Klassifizierung und andere Bedürfnisse aufweisen, ist die Trennung sinnvoll. Übergänge zwischen den beiden Umgebungen ermöglichen jedoch ein besseres Ineinandergreifen der Themengebiete, und eine breitere Recherche.

Mehr Sammlungen ^{n|w}

Video

insufficient rights for media display

LOGIN

The unknown pole
Heller, Elischa

Beschreibung

Format: Performance
Bern, HKB, 2020-04-22

live performance via Zoom

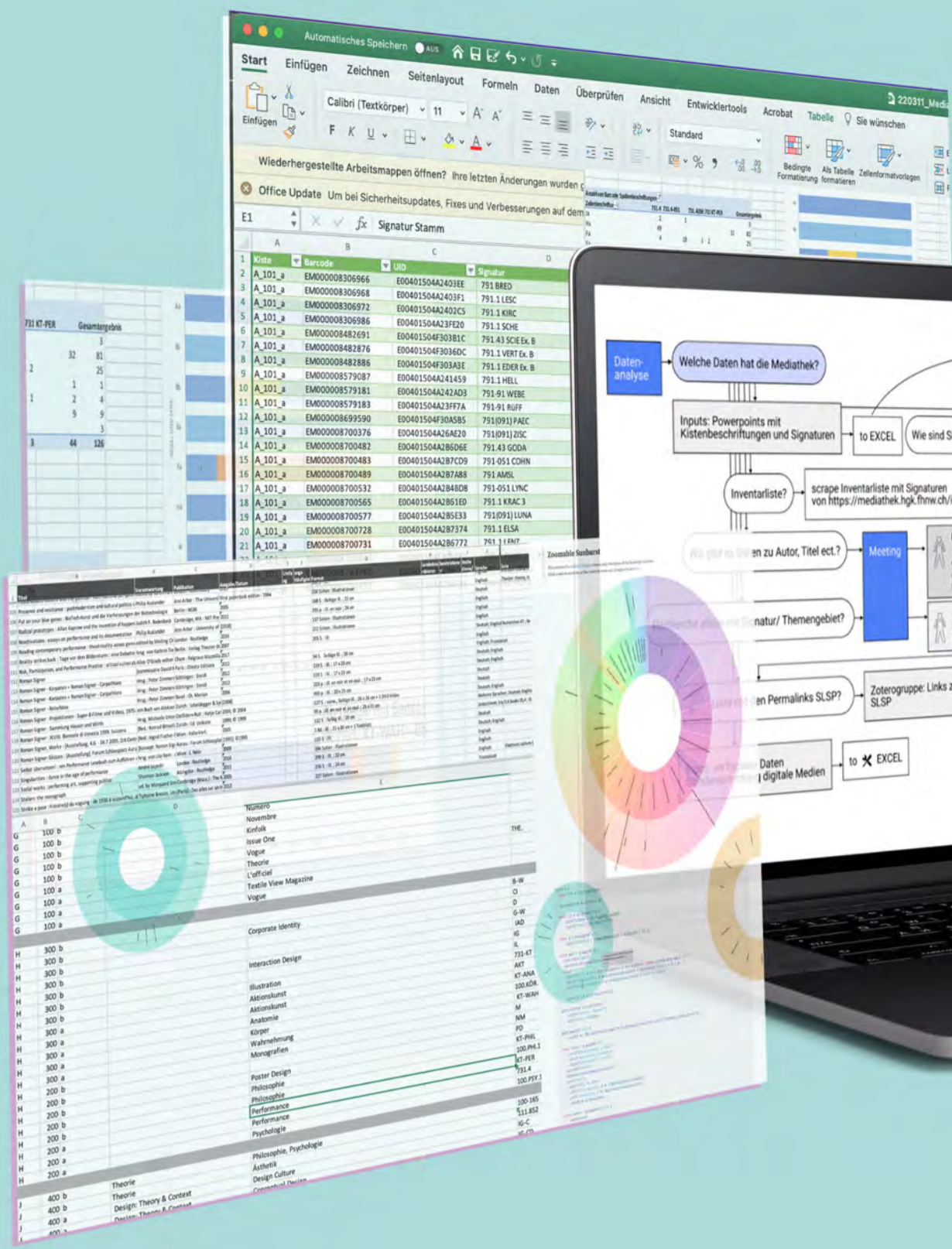
Tags

Schlagwörter

Queries

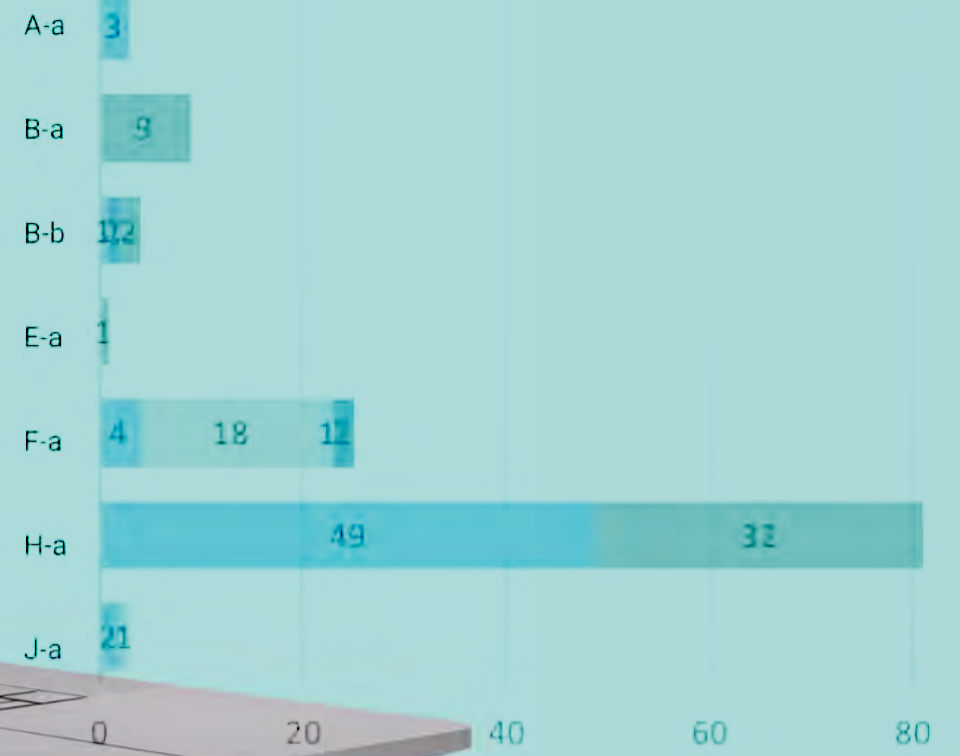
Suchen

ACT_2020 - BERN ACT_2020 CATALOG - MEDIATHEK CATALOG - HGK CATALOG - COLLECTIONS
CATALOG - ACT CATALOG - HGKPLUS



Medien zu Performance (Anzahl)

Regal & Seite:



- Geschichte
- Kunsttheorie
- Performance Allgemein
- Personen
- Ausstellungskataloge

Daten analysieren

Ein wichtiger Bestandteil der Arbeit war die Auseinandersetzung mit der Datengrundlage. Rechts aufgelistet sieht man Kennzahlen zu unterschiedlichen Daten, die der Mediathek zur Verfügung stehen.

Anhand dieser Daten kann folgendes berechnet werden:

- Medienanzahl pro Kiste
- Anzahl Medien zu einem spezifischen Unterthema (Signatur)
- an welchem Standort sich ein Unterthema vorwiegend befinden

Für eine Recherche kommen die gerade genannten Daten allein nicht in Frage. Um bessere Suchresultate zu erlangen, wird weiter mit Verschlagwortung und Normeinträgen gearbeitet.

Seit dem Systemwechsel von Nebis auf SLSP funktionieren Datenbankabfragen über eine Lizenz. Je nach Lizenzklasse hat eine Bibliothek keinen direkten Zugriff auf diese Daten. Zu diesen Daten gehören neben Schlagwörtern und Normeinträgen auch Buchtitel, Autor, Herausgeber, ect. Diese mussten für meine Arbeit zuerst zusammen getragen werden.

**20 Regale indexiert von A-T,
575 Signaturen
512 Kisten
39'488 analoge Medien**

Eine weitere Datengrundlage, die Wichtigkeit für die Mediathek gewinnt, sind die digitalen Sondersammlungen:

**27 Sondersammlungen mit
18'323 Inhalte: davon sind
6'024 Bildformate
2'760 Videos
280 Audiodateien
2'427 PDF's
Schlagwörter und Suchen**



Experimente und Ideenfindung

Bei der Ideenfindung startete ich mit unterschiedlichen Experimenten anhand der vorhandenen Daten.

Einerseits arbeitete ich mit den Signaturen der Mediathek, die hierarchisch in einer Datenvisualisierung (mit D3.js) dargestellt wurden.

Andererseits experimentierte ich mit dem 3D-Model der Mediathek. (zuerst in three.js und anschliessend in Cinema4D)

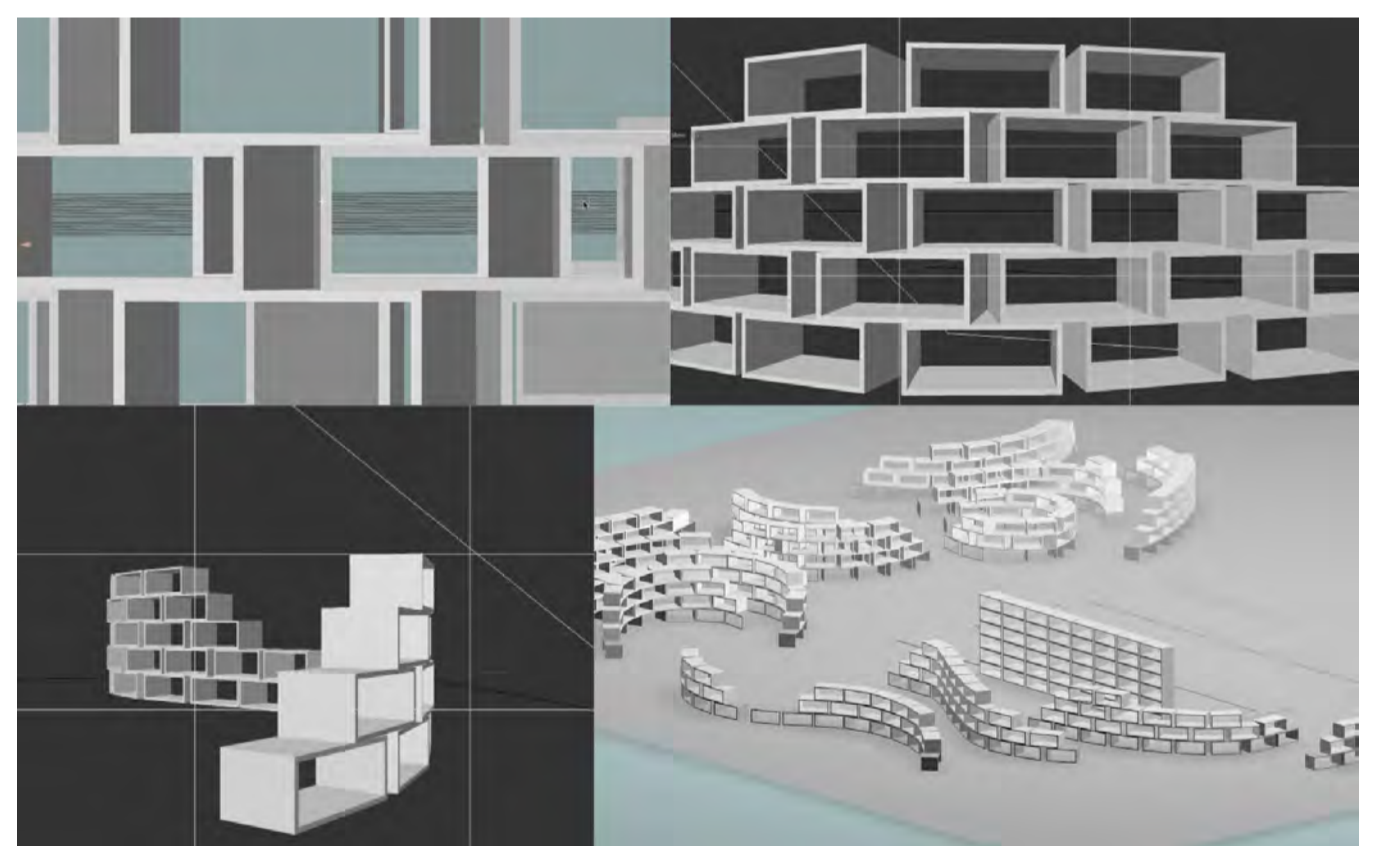
Experimente mit D3.js

Mithilfe einer Visualisierung wie dem Sunburst können die unterschiedlichen Signaturen und Hierarchien schrittweise gezeigt werden. In Form eines immer tiefer verschachtelten Filters, der bis hin zu den Resultaten/Medien führt. Hierbei kann auch mit oder ohne Wichtungen gearbeitet werden. Ebenfalls können unterschiedliche Farben einen Wiedererkennungswert der Themengebiete schaffen.



Experimente mit Cinema4D

Belichtung, Ausschnitte und Kamerafahrten wurden geschaffen. Letztere können weiter mit Lottie Files animiert und bei einem Scrollevent abgespielt werden. Schlussendlich wurde auf eine Version hingearbeitet, die ein Navigieren um das Regal ermöglicht und so näher an das Erlebnis im physischen Raum herankommt.



Ideation

Ausschlaggebend für das Projekt waren die Analyse der Mediathektools in der theoretischen Arbeit, genauso wie Ideationsprozesse, die anknüpfenden Besprechungen mit der Kollaborationspartnerin und die Testdurchläufe und Validierungsprozesse im späteren Verlauf der Arbeit.

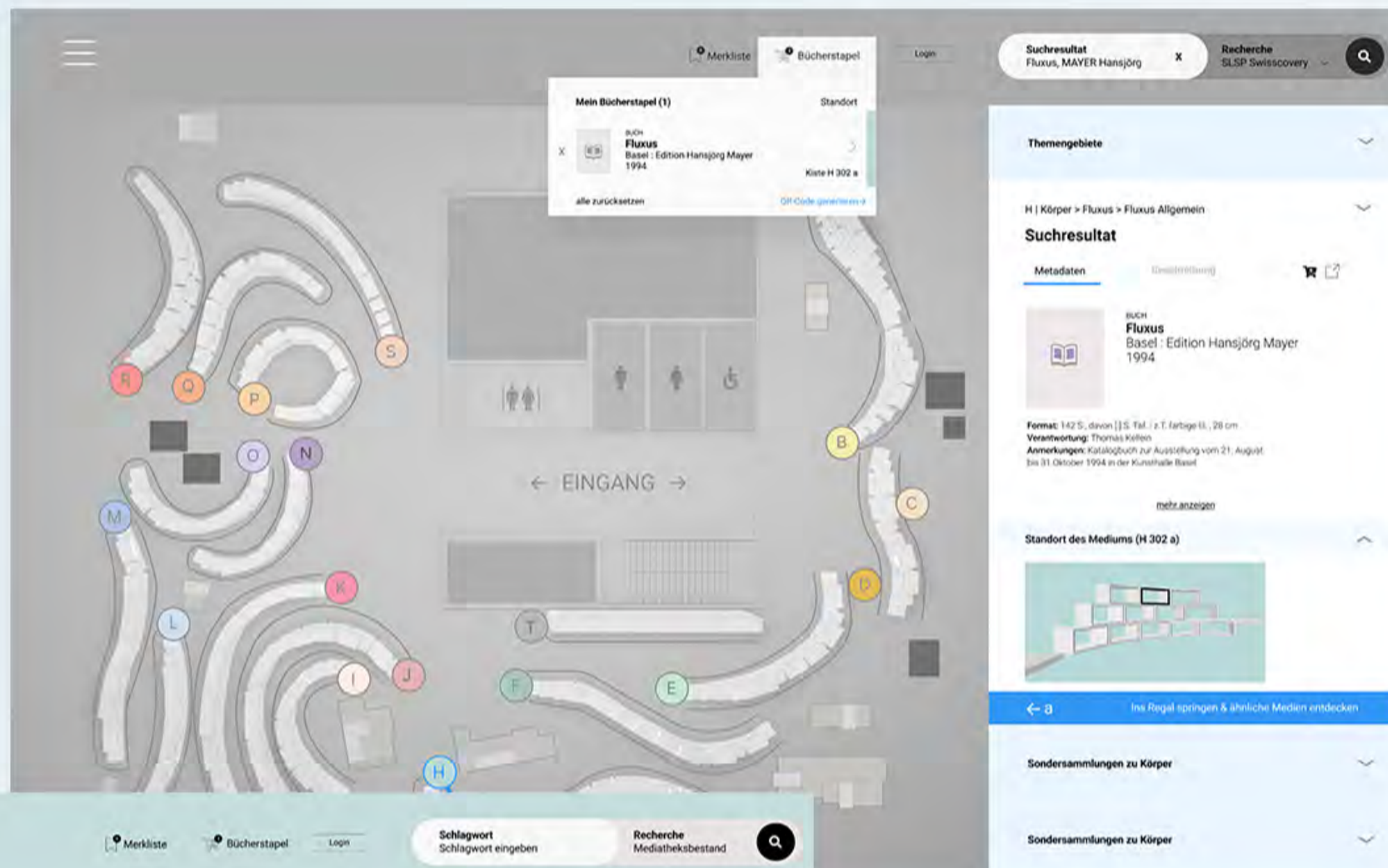


Konzept

Das Kistentool der Mediathek wird zu einer Webapplikation erweitert. Es soll:

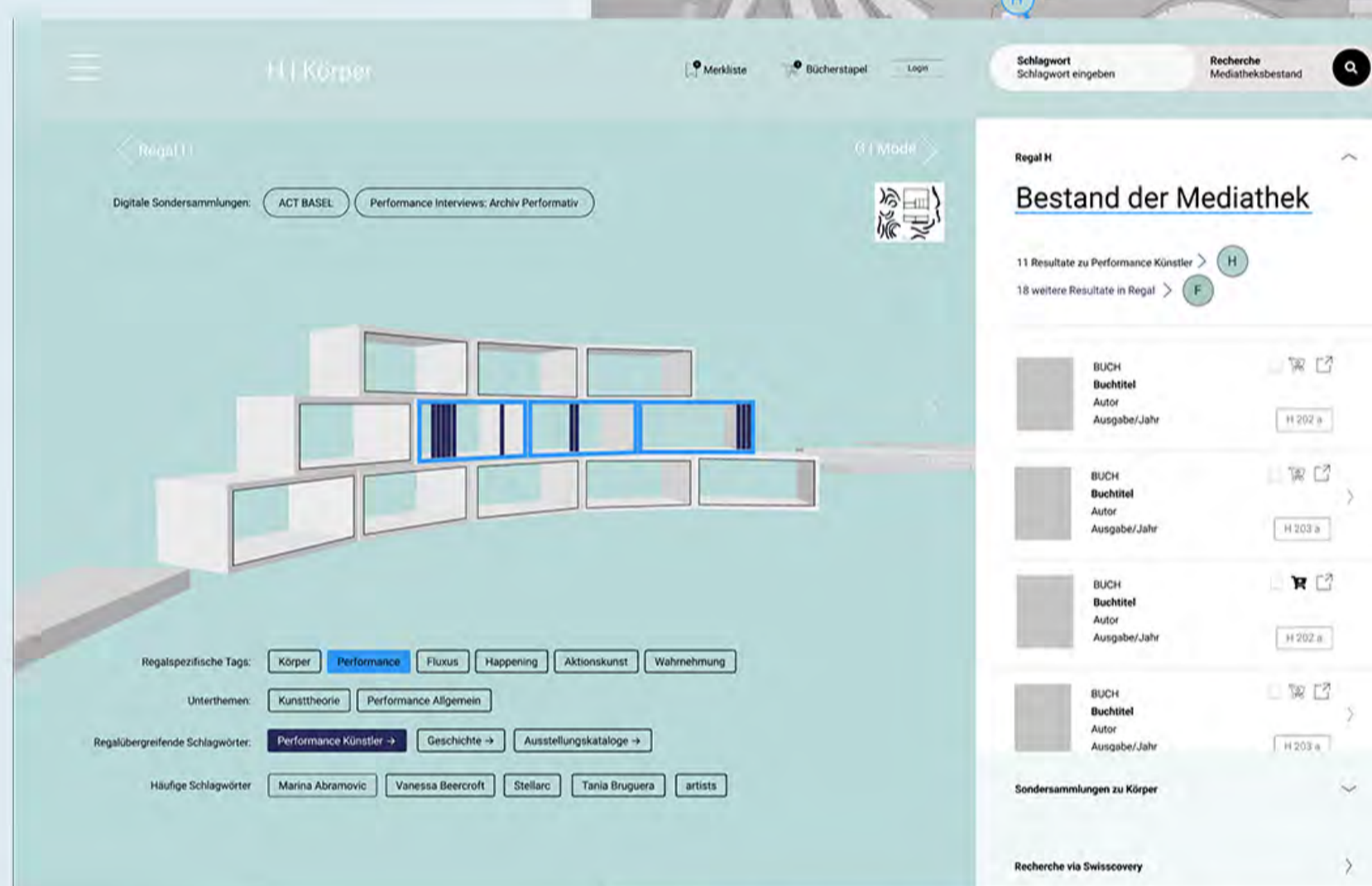
Recherche

- als direkter Einstieg an den Recherche-stationen genutzt werden können.
- in Swisscovery verlinkt, als Landingpage bei der Auffindung von Büchern helfen.
- mit Hilfe eines QR-Codes von der Rechercestation zum Smartphone wechseln.



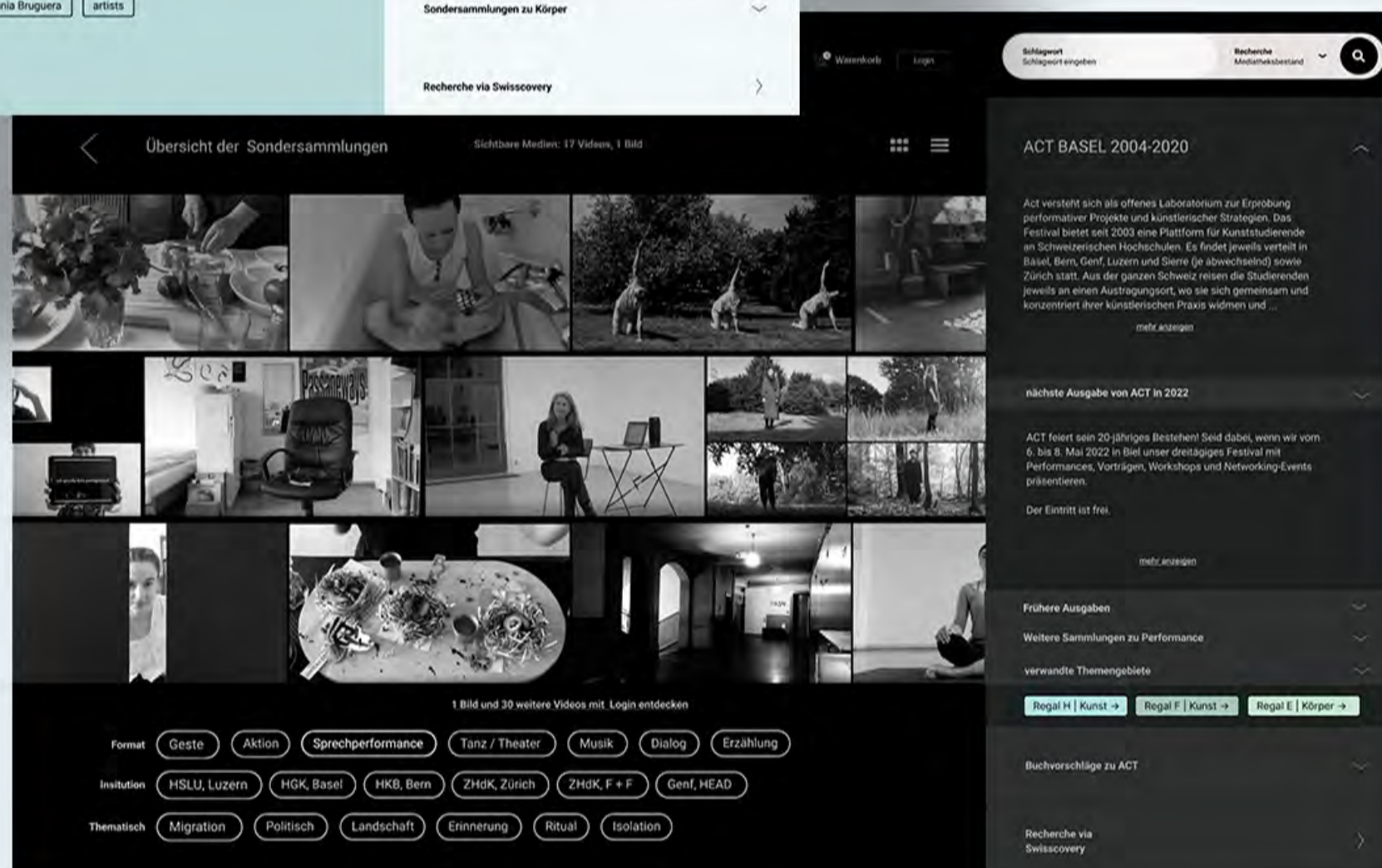
Regal

- ortsabhängiges Stöbern im Regal ermöglichen, um ähnliche Medien aufzufinden.
- ein Verständnis für Sortierlogik, Bestandsinhalt und die Raumaufteilung schaffen.



digitale Sondersammlungen

- das Entdecken von digitalen Inhalten auch unterwegs ermöglichen.
- auf die digitalen Sondersammlungen verweisen und diese mit dem jeweiligen Themengebiet verlinken.



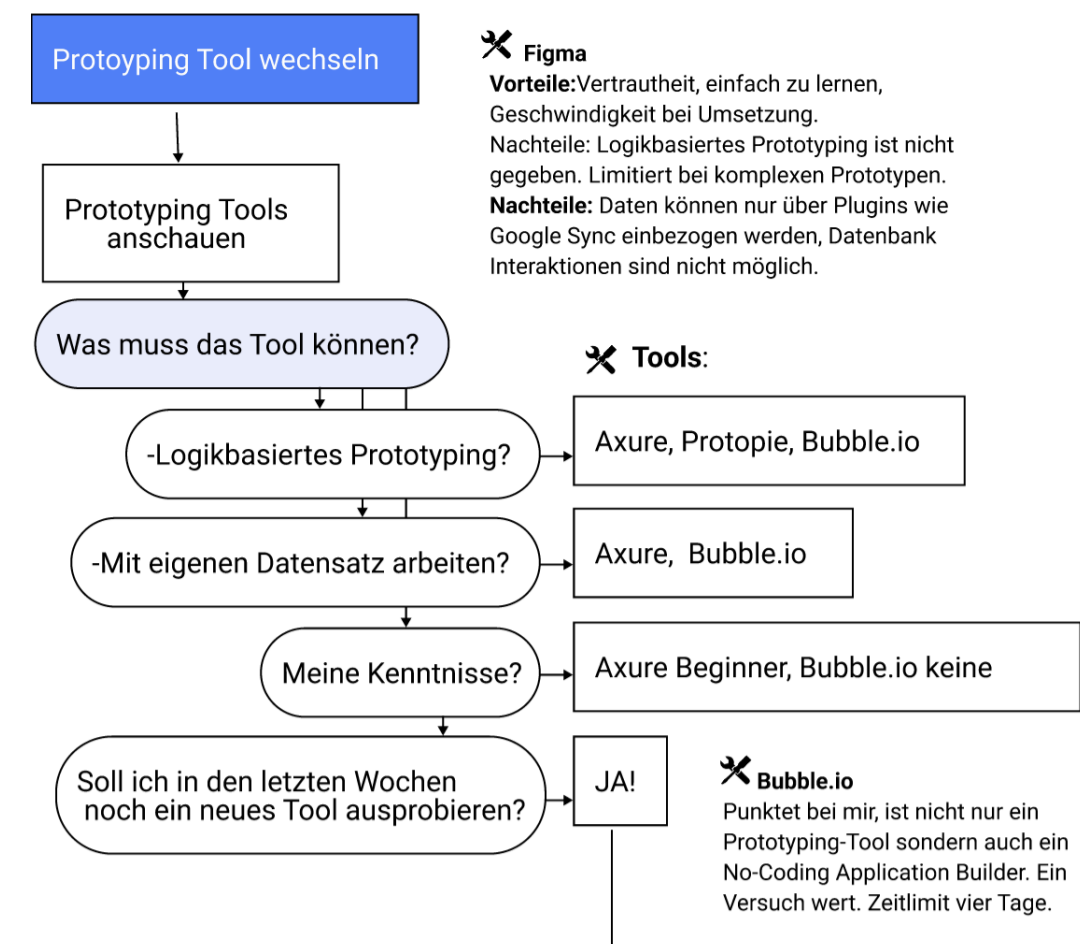
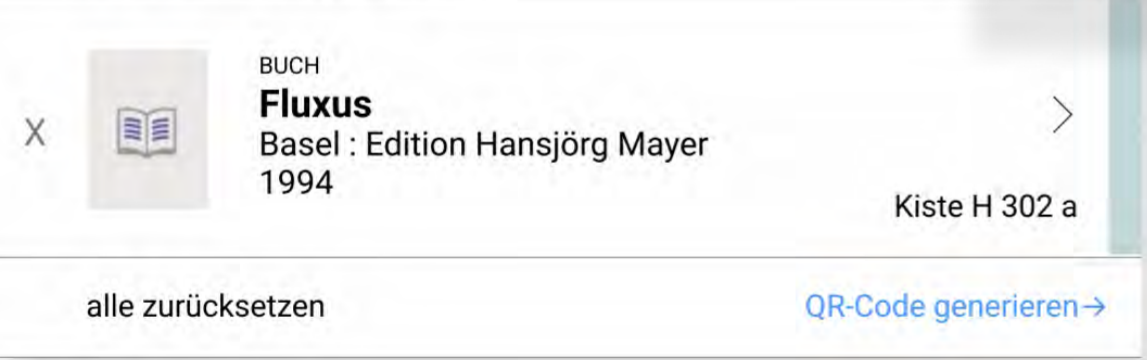
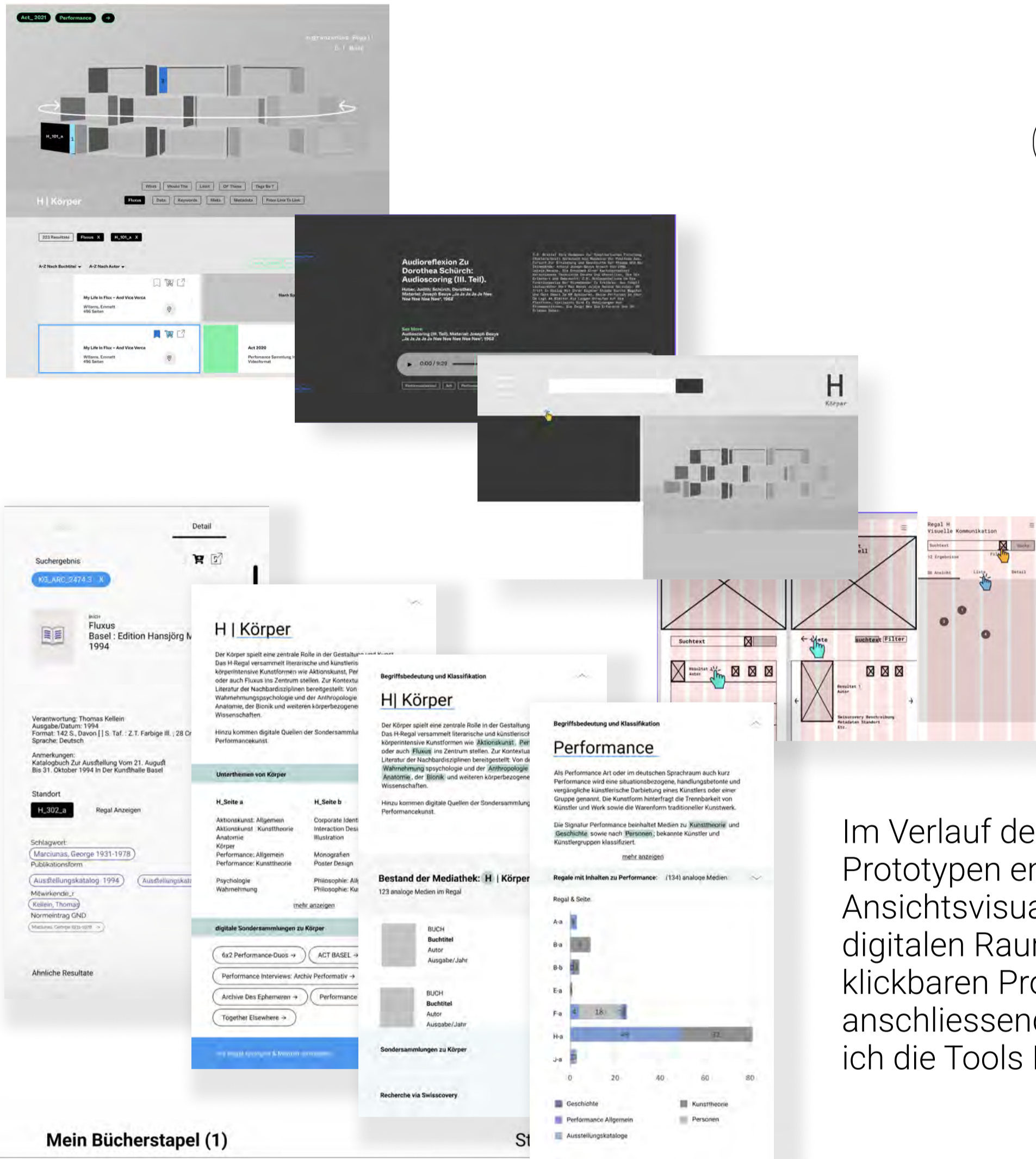
weitere Features:

- zukünftig auch auf mobilen Geräten genutzt werden können, um Dual Screening, das Aufsuchen von Büchern und das Entdecken unterwegs zu ermöglichen.

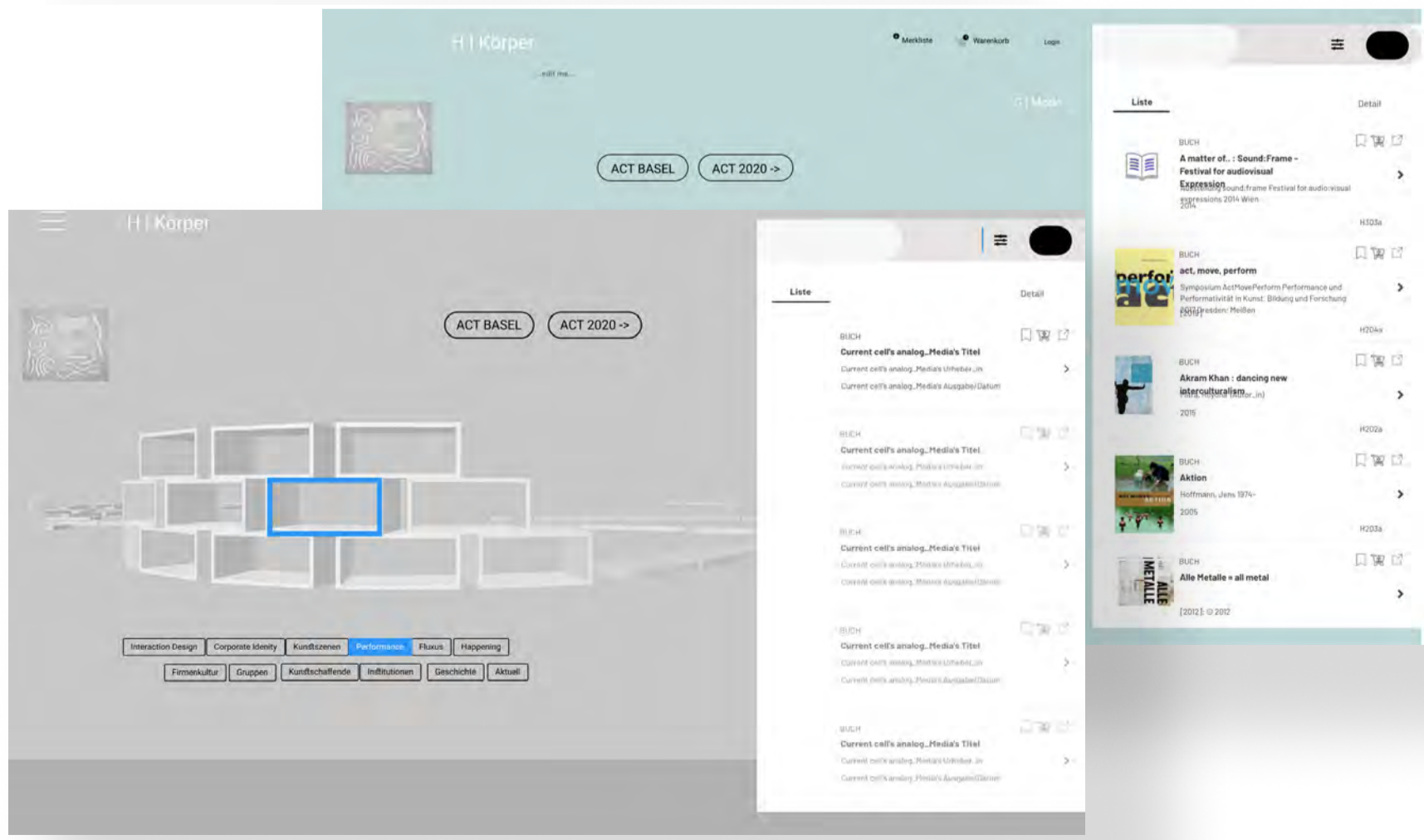
- mit Login: lizenzierte Medien entdecken (digital)
- Bücher vormerken (Bücherstapel zur Ausleihe)
- Bücher speichern (Merkliste)



Prototyping und Testing



Im Verlauf des Projekts sind unterschiedliche Prototypen entstanden. Anfangs habe ich Ansichtsvisualisierungen des analogen und digitalen Raums erstellt, die dann zu klickbaren Prototypen weiterentwickelt und anschliessend getestet wurden. Dazu nutzte ich die Tools Figma und Bubble.io.



Bubble.io

Nennenswert ist hierbei das Prototyping und Application-Building-Tool Bubble.io. Sein logikbasiertes No-Coding-Environment mit eigener Datenbank haben es ermöglicht, Suchszenarien interaktiver zu testen. Wenn auch der letzte Stand wieder in Figma visualisiert wurde, konnte so eine schnelle Datendarstellung und eine realistische Suche geschaffen werden.



Reflexion

Ausblick

Um das Produkt weiter zu verbessern, sind weitere Testing- und Prototyping-Iterationen zu empfehlen.

Bis dahin wurde hauptsächlich eine Desktopversion erstellt. Eine mobile Variante ist vor allem beim Aufsuchen der Bücher in Betracht zu ziehen. Ein Entwurf wurde mit dem Feature Bücherstapel skizziert. Es sollte weiter in die Darstellung der Sondersammlungen investiert werden. Auch die visuelle Ausarbeitung des Produkts sollte weiter vereinheitlicht werden.

Ein weiterer anstehende Aufgabe, ist die Recherche und die Darstellung der Suchresultate auf dem Plan. Dazu ist die Datenbeschaffung von SLSP in Betracht zu ziehen.

Lessons Learned

Die Zusammenarbeit mit der Mediathek war eine spannende Erfahrung. Der Austausch hat das Projekt stark angetrieben, sowie realistische Hindernisse und Einblicke aufgezeigt. Durch das Projekt wurden auch meine persönliche Kenntnisse erweitert. Und ich konnte mit neuen Tools (D3.js, three.js, LottieFiles und Bubble.io) experimentieren.

Persönlich gehe ich davon aus, dass das Produkt über den gesamten Zeitraum einen stetigen Wandel durchgemacht hat. Vor allem die Test-Iterationen haben stark zur Ideenfindung beigetragen. Dadurch ist die Komplexität des Projekts stetig gewachsen.

Und doch ist die Fragestellung längst nicht beantwortet. "Wie wird sich die Bibliothek der Zukunft weiterentwickeln?"

