

Információelőállítás, -megjelenítés és -terjesztés

Digitalizálás

114/2017

MACH, Vítězslav: Portál eBadatelna Zlínského kraje aneb Od digitalizace ke zveřejnění In: Čtenář. – 68. (2016) 9., p. 318-322.

E-kutatási portál a Zlíni kerületben avagy A digitalizálástól a nyilvánosságra hozatalig

Digitalizálás; Hozzáférhetőség; Kutatás információellátása; Portál

A kelet-cseh Zlíni térségben 2011-ben határozták el a *Zlíni kerület dokumentumainak digitalizálása* projekt megvalósítását a közgyűjtemények veszélyeztetett dokumentumai érdekében.

A digitalizálás egyik fontos kérdése a hosszú távú, biztonságos megőrzés és hozzáférés biztosítása volt, a nyilvános web portál létrehozása regionális szinten vált indokolttá.

A projektbe a területen lévő intézmények kapcsolódtak be (négy múzeum, egy kerületi könyvtár és egy csillagvizsgáló), megalakult a különböző szakterületek munkatársaiból és informatikusokból álló munkacsoport, a Digitalizálási Centrum.

A könyvtári gyűjtemények leírása régóta szabályozott formában valósul meg. A múzeumi területen nincsenek egységes szabványok, ezért a gyűjtemények leírása eltérő. Emiatt olyan egységes metaadatstruktúrák kialakítása vált szükségessé, amelyek a digitalizálást követően is alkalmasak az anyagok kezelésére. A gyűjtemények mintegy 13 terabyte mennyiségű anyagot dolgoztak föl a projektben a következő tartalmi összetétellel:

- monográfiák (1800 után kiadott) – 610 monográfia, 99 084 oldallal, A2–A5 formátumban,
- régi nyomtatványok (1800-ig kiadott) – 41 régi nyomtatvány, 21916 oldallal, A1, A3, A4, A5 formátumban,
- periodika (hírlapok, folyóiratok, évkönyvek) – 53 periodika 316 024 oldallal, A2–A5 formátumban,

- kartográfiai anyagok (térképek, atlaszok) – 1028 db A-A5 formátumban,
- okiratok, dokumentumok, plakátok – 59 dokumentum 1273 lapon, A–A6 formátumban,
- fotó és üvegnegatívok – 1912 fotónegatív, 1600 üvegnegatív
- filmek – 71 film, összesen 860 percben.

A digitalizált anyagok elérhetővé tétele 2014–2015 között a *Digitális tartalmak hozzáférhetővé tétele* projektben valósult meg. A digitalizált anyagok nemcsak bekerültek és hozzáférhetővé váltak az E-kutatási Portálon, hanem kapcsolatot is biztosítottak az adott anyagok kurátorainak leírásaihoz. A hozzáférhetővé tétel során kérdéssé vált, hogy a digitalizált anyagok elérése teljesen automatizált módon vagy a kurátorok közreműködésével történjen-e. A kurátorok a gyűjtemények jó ismerőiként elvégezték a leíró munkát, minőségi és egyedi adatot szolgáltatottak minden digitalizált tartalomhoz.

Az elérhetővé tétel két modulban valósult meg: az Office modul egy belső munkafelület, amelyet a kurátorok és könyvtári munkatársak használnak. A dokumentum részletes leírására, virtuális kiállítások szervezésére, szerkesztőknek cikkek publikálására, a rendszergazdák számára konfigurálásra, a metaadatok átalakítására szolgál. Az E-kutatási Portál a megjelentetett dokumentumok mellett kiegészítő szolgáltatásként a kurátorokkal való kommunikációt is lehetővé teszi.

A dokumentumok előkészítése és leírása az Office modulban történik. Az adatokat két nagy csoportra osztották: az elsőben szabványos, a másodikban leíró adatok találhatóak. Az Office modul lehetőséget ad a kurátoroknak arra, hogy bármilyen leíró mezőt hozzáadjanak, eldöntsék, hogy az a portálon publikus vagy sem, meghatározhatják, hogy a dokumentum milyen formátumban legyen látható (nézőkép vagy teljes kép). A szerzői joggal védett dokumentumok esetén a modul csak nézőképet jelenít meg. Ha a jogvédett dokumentumot a jogtulajdonos intézményben nézik a használók, teljes képet kapnak, de másolási tilalommal. A nem jogvédett dokumentumok teljes hozzáféréssel elérhetők, de a kurátorok határozzák

meg, hogy biztosítják-e a pdf-be való exportot vagy sem. Szöveges dokumentum esetén az ePUB formátumba való export is lehetséges. A dokumentumokat vízjelek is védhetik, valamint időkorlátok is beállíthatóak használatukhoz.

A portál számos lehetőséget nyújt a kutatók számára, a keresést OCR könnyíti, az export lehetőségek többféle formátumot támogatnak. A keresést kulcsszavas és fazettás szűrési lehetőségek segítik, a regisztrált kutatókat egyéb szolgáltatások is várják. A portál kapcsolatban áll az Europeanával, adatai ott is elérhetőek.

A portál nemcsak a szélesebb laikus, hanem a szűkebb szakmai közönség számára is hasznos kutatási felületként szolgál, elérhetővé teszi a helyi kulturális örökséget a jelen és a jövő generációi számára a <http://ebadatelna.zlkraj.cz/> oldalon.

(Prókai Margit)

Audiovizuális, elektronikus, optikai információhordozók

115/2017

PRACHÁROVÁ, Zuzana: E-booky a ich dostupnost v Slovenskej národnej knižnici In: Knižnica. – 17. (2016) 3., p. 39-43.

Res. angol nyelven

A Szlovák Nemzeti Könyvtár e-könyvei és elérhetőségük

Állomány használata; Elektronikus könyv; Hozzáférhetőség; Nemzeti könyvtár

A Szlovák Nemzeti Könyvtár az elmúlt évtizedben modern intézménnyé vált, amely nemcsak hagyományos, hanem digitalizált dokumentumokat is gyűjt. Az e-könyv fogalmát ma már nem kell magyarázni, mindenki jól ismeri ingyenes és fizetős elérhetőségeiket. A könyvtárak közvetlenül a kiadóktól vagy tartalomszolgáltatóktól vásárolják meg az e-könyveket. Legnagyobb előnyük a teljes szövegű elérés, a könyvnyű kereshetőség, kiemelési, nagyítási lehetőség, melyek a készüléktől vagy az adott szoftvertől függenek. Az e-könyvkereskedések nonstop nyitva vannak (24/7), az árak kedvezők. Az e-könyv további előnye a papíralapúval szemben, hogy azonnal dolgozhatunk a szöveggel, nem kell szkennelni, másolni. Előnye a hordozhatósága, mobil eszközön való tárolása.

Az e-könyv hátránya, hogy kiegészítő hardver és szoftver megvételével jár, információs írástudással rendelkezőknek szól. Problémát okozhat a megjelenítés és a licencek kezelése, az e-könyveket nem lehet elajándékozni, kölcsönözni, továbbadni.

A Szlovák Nemzeti Könyvtár többféle e-könyv hozzáférést biztosít. Először kaució ellenében e-könyvekkel feltölthető e-könyv olvasókat kölcsönözött. A fekete-fehér elektronikus papíron olvasható szövegek szembarát megvilágításúak, de a használók jobban szeretik a saját eszközöket, ezért ezek nem váltak népszerűvé a könyvtárban. Az EBSCO-tól vásárolt e-könyvek online felületen érhetőek el. A könyvtár 416 tételt vásárolt meg a Karolinum Kiadó és a Masaryk Egyetem kiadásában megjelent címekből és más kiadóktól, összesen 3456 szabadon hozzáférhető, pdf formátumú vagy offline kölcsönözhető e-könyvvel rendelkezik. A regisztrált olvasók a digitalizált dokumentumokat is kölcsönözhetik, amelyek a katalóguson keresztül érhetőek el (<http://dikda.snk.sk>), de csak a könyvtár tereiben, többségük egyedi szlovacikum. Távoli elérésüket a NAVIGA szoftver használatával, a <https://eiz.snk.sk> oldalon biztosítják.

A nemzeti könyvtár a szépirodalomhoz és a tudományos szakirodalomhoz egyaránt hozzáférést nyújt. A nagy egyetemi kiadóktól válogatva vásárolták meg a legújabb tudományos és szépirodalmi műveket. A Karolinum Kiadó e-könyv gyűjteménye 250 cseh nyelvű címet tartalmaz különböző tudományos területekről. A kiadó a Károly Egyetem része, a tudományos világban nemzetközileg széles körben ismert a humán és természettudományokban, az orvostudományban, monográfiák és időszaki kiadványok terén egyaránt. A Masaryk Egyetem kiadásában megjelentekből a nemzeti gyűjtemény több mint 80 cseh nyelvű e-könyv elérését biztosítja az EBSCOhost-on keresztül. A kiadó évente 400 új tudományos e-könyvet és 50 periodikát ad ki.

Az EBSCO-tól megvásárolt e-könyveket MARC-importtal tették elérhetővé a nemzeti könyvtár katalógusában, azok közvetlen linken, teljes szöveggel olvashatók a könyvtár tereiben, letölthetők saját mobil eszközre, és 7 napig használhatók.

A statisztikai adatok szerint az e-könyveket egyre többen használják, 2014-ről 2015-re 10 ezerrel nőtt a keresések száma, 2014-ben 90, 2015-ben 683 teljes szövegű könyvet olvastak el. A digitalizált könyvek katalógusa 2015 októbere óta működik, jelenleg csaknem 10 ezer dokumentumot tartalmaz.

A digitalizált könyvek projekt a Digitális Könyvtár és Digitális Archívum (DIKDA) keretében valósult

meg. A katalógusban a Primo és a Rosetta szoftverek alkalmazásával 24 540 könyv adata érhető el bárki számára bárhol, a teljes szövegű elérés kizárólag a nemzeti könyvtár regisztrált használói számára és tereiben lehetséges. A szerzői jogi törvények betartásával a dokumentumok részei pdf-ben nyomtathatók, másolhatók. A Primo szoftver egyszerű és haladó keresési felületet biztosít fazettás szűrési lehetőségekkel.

A papíralapú könyvek kultusza mellett mára az e-könyvek kultúrája is kialakult. A Szlovák Nemzeti Könyvtár egyedi gyűjteményét folyamatosan digitalizálják és hozzáférhetővé teszik. Ám ez nem jelenti a papíralapú könyvek végét, a két típus egymás mellett él a könyvtárban minden generáció számára.

(Prókai Margit)

Információ- és kommunikációs technológia

116/2017

ČIPEROVÁ, Olga: Mobilní aplikace v paměťových institucích – proč, jak a jak ne In: Čtenář. – 68. (2016) 7/8., p. 243-246.

Mobil applikációk a közgyűjteményekben – miért, hogyan és hogyan ne

Könyvtárpropaganda; Közgyűjtemény; Mobilkommunikáció

A cikk mobil applikációkon olyan mobil eszközökön alkalmazható programokat ért, amelyeket letölthetünk, telepíthetünk. Ezek adott készülékhez és a használt operációs rendszerhez kötve működnek. Léteznek olyan internetes applikációk, amelyeket a mobilon az internetes böngészők által alkalmazhatunk. Ezeket az applikációkat a telefonunkra ne telepítsük.

Ha az intézmény saját applikációval rendelkezik, a használat feltételeit megoszthatja látogatóival. Miért van szükségük a könyvtáraknak, közgyűjteményeknek saját mobil applikációkra? Részben azért, mert így bárki tájékozódhat az elérhető információkról, másrészt a használó közvetlenül tölthet le adatokat, használhatja azokat internetes kapcsolat nélkül is munkájához. Mára elterjedt szokás ez, a csatlakozás mindenhol lehetséges, de általában fizetni kell érte. A használó a letöltött adatot máris újabb applikációk-

ban használhatja (pl. fotó). A saját mobil applikációt bevezető intézményekben fontos, hogy egy applikációval az összes operációs rendszer lehetőségét kihasználják (Android, iOS, Windows stb.). Ezzel költségeket takaríthatnak meg, és az applikáció elterjedése könnyebbé válik.

Hogyan győzzük meg használóinkat arról, hogy letöltsenek készülékükre egy idegen alkalmazást, amire nincs szükségük? Az állandó mobilhasználók meg vannak arról győződve, hogy alkalmazások nélkül nem lehet élni. Ha rendszeres könyvtárhasználók, a lejáratí határidőt szeretnék a mobiljukról meghosszabbítani. Ha a médiából azt hallják, hogy az applikációk használata trendi, akkor fontosnak tartják azokat. Az applikációk nemcsak új információkat, szórakozási lehetőséget nyújtanak, hanem további újabb aktivitásokra – pl. múzeumok és galériák interaktív látogatására – ösztönöznek, ráadásul többségük ingyenes, mert a közgyűjtemények szerint pénzért senki semmit nem tölt le.

A cikk szerzői megvizsgálták számos cseh és külföldi múzeum, galéria és könyvtár alkalmazásait. Összességében a mobil applikációkat zömmel az egész intézmény vagy egy-egy gyűjtemény bemutatására használják. Néhány példa erre: az Abu Dhabi Nemzeti Levéltár mobil applikációja az intézmény múltjáról, jelenéről, jövőbeli terveiről, a digitalizált dokumentumokról szól.

Hasonló, 3D-s tárlatokkal áll rendelkezésre a francia Louvre-Lens Múzeum, ingyenes mobil applikációkat kínál a British Museum is. Mobil applikációval nézhető az Orosz Állami Könyvtár moszkvai katalógusa, a francia nemzeti múzeum különböző épületekben található állandó kiállításai, a dél-csehországi Hluboké nad Vltavou városi galéria felülete QR-kódokkal használható.

A legtöbb közgyűjtemény az applikációkkal a nyilvánosságot és a szakmai közönséget egyszerre szólítja meg. Törekszik az érdeklődők valóságos becsabítására, látogatás ösztönzésére, megmutatva azokat a területeket, amelyek vonzóak lehetnek: virtuális séták, kiállítások, digitális gyűjtemények. A legtöbb funkciót az Europeana is alkalmazza.

A szakemberek számára készülnek azok az applikációrészek, amelyek a közvetlen munkát támogatják. Sajnos a cikk szerzői kevés ilyen lehetőséget találtak, pedig az érdeklődők várják pl. a cseh Manuscriptorium (Kézirattár) mobil applikációs elérését.

Mit nem szeretnénk a mobil applikációk alkalmazásakor: a mobilunkon lévő valamennyi adathoz való hoz-

záférést, túl nagy mennyiségű internetes adatletöltést telepítés vagy alkalmazás során, a választott beszélt és írott nyelven kívül más nyelv alkalmazását.

Mit várunk a mobil applikációktól: gyors, egyszerű, áttekinthető, célzott funkcionalitás, a működésről, az elérhető funkciókról, a zajló folyamatokról, szükséges tárhelyekről szóló információk, gyors visszatérés az applikáció elejére, minden elérhető funkció megjelenítése, a használó tájékoztatása arról, hogy milyen típusú gyűjteményben vagy dokumentumban dolgozik éppen.

Elvárás a reszponzív internetes oldalakhoz való csatlakozási lehetőség, a felhőszolgáltatások, a mobil eszköz lokalizálása wifin keresztül, GPS-sel vagy helymeghatározással. Ezek a külső és belső multimédiás tárlatvezetést is lehetővé teszik.

(Prókai Margit)

117/2017

GRIOL, David – PATRICIO, Miguel Ángel – MOLINA, José Manuel: CALIMACO : desarrollo de un servicio de bibliotecario virtual para la interacción multimodal con dispositivos móviles. – Bibliogr. In: Revista española de documentación científica. – 39. (2016) 2.

Res. angol nyelven

A CALIMACO alkalmazás: virtuális könyvtári szolgáltatás multimodális interakció és mobil eszközök segítségével

Információtechnológia; Kommunikáció -használókkal; Mobilkommunikáció

Az utóbbi években az okos mobil eszközök az interakció új formáinak kialakulását segítették elő, ami átgondoltabb, igényesebb ember-gép interfészeket igényel. Az operációs rendszerek vezető fejlesztői ezekhez a készülékekhez most API-kat (*Application Programming Interface*) kínálnak azért, hogy a fejlesztők saját alkalmazásaikat implementálhassák, beleértve a grafikus interfészek, kontrollszenzorok, hangalapú interakciók fejlesztésének különféle megoldásait. E források hasznossága ellenére még meghatározott stratégiák szükségesek a multimodális interfészek fejlesztésére annak érdekében, hogy ezen eszközöket még előnyösebben lehessen kihasználni a használói igények meghatározására és kielégítésére. Jelenleg ezek az alkalmazások tipikusan ad hoc jellegűek, és a hangalapú interakciót csak egyszerű parancsszavak formájában teszik lehetővé. Ez a cikk környezetfüggő multimodális társalgási közvetítő

eszközök gyakorlati alkalmazását javasolja olyan fejlett könyvtári szolgáltatás nyújtása érdekében, amely dinamikusan tudja figyelembe venni a használó szükségleteit és preferenciáit éppúgy, mint annak a környezetnek egyedi jellemzőit, amelyben az interakció végbemegy. Az ilyen megoldások javíthatják és testre szabhatják az internet-hozzáféréssel rendelkező mobil eszközök nyújtotta szolgáltatásokat. A javaslat moduláris architektúrán integrálja az androidos API-k jellemzőit, mely az interakció menedzselésére és a környezettudatosságra helyezi a hangsúlyt olyan erőteljes alkalmazások létrehozása érdekében, amelyek könnyen korszerűsíthetők és könnyen illeszthetők a felhasználóhoz.

(Autoref.)

118/2017

ZASTROW, Jan: Gamification meets meaningful play : an inside look In: Computers in libraries. – 36. (2016) 10., p. 12-15.

Betekintés a tanító játékosítás világába

Információtechnológia; Játék; Szoftver

A különböző játékokban rengeteg potenciál van az intézmények népszerűsítésére, sok új felhasználót csábíthatnak be a könyvtárban, azonban nem várt következményekkel is járhatnak.

Ezek a lehetőségek közül talán a leghíresebb a *Pokémon Go* nevű ingyenes telefonos applikáció, ami a kiterjesztett valóság technikáját használja, vagyis a GPS adatokat és a kameraképet felhasználva valós környezetünket jeleníti meg és egészíti ki a játék elemeivel. Fogadtatása azonban nem volt egyértelműen pozitív: sok balesetet kötnek a nevéhez, illetve a játékosok okozta kellemetlenségeket. (Washingtonban az Arlingtoni Nemzeti Temető és Holokauszt Múzeum területéről már kitiltották az alkalmazást.) Komoly felháborodást keltett az a kép, amelyen egy Koffing, vagyis egy mérgező gázból álló pokémon látható a gázkamrák túlélőinek beszámolóival mellett. Ez azonban csak a jéghegy csúcsa, ha jobban körülnézünk, számtalan hasonló, sokkal tanítóbb szándékú játékot találhatunk. Tajvanban például a helyi történelem és építészet ismertetésére készítettek applikációkat, melyek adatbázisa a levéltárak információiból épült. A komoly tanító játékok a valós és a virtuális tárgyakat ötvözik. A *Hukou Old Street* nevű játék a város helyi kultúrájának és tradicionális építészetének szépségét

mutatja be, de elkészítésének célja az volt, hogy rávegye a használókat, látogassák meg ezt a közeget, és szívják magukba személyesen kulturális légkört. Ez jó példa a közgyűjteményi intézmények számára hordozható, interaktív és kiterjesztett valóságot használó applikációk létrehozására, amelyek izgalmas és élményszerű módon közvetítik a kultúrát.

A komoly tanító játékok egy másik fajtája a *docu-games* névre hallgat, amelyekben digitális levéltári anyagokat használnak. Jó példa erre az ausztrál *AE2 Commander* nevű e-learning szerepjáték, amely hitelesen mutatja be az 1915-ös sikertelen akciót, a Dardanellák ostromát. A játékosoknak az eredeti források digitális verzióját kell feldolgozniuk a szintlépéshez, melyeket az Ausztrál Háborús Emlékhely és a Nemzeti Levéltár birtokában vannak.

A harmadik érdekes játéktípus a *crowdsourcingot* és a *metaadatolást* keresztezi, ez a *Metadata Games* (<http://www.metadatagames.org/>). A nyílt forráskódú platform 11 intézmény 45 gyűjteményét és több tízezer audiovizuális elemet tartalmaz, amelyek számára már több mint 167 ezer címke (tag) készült. A kezdeményezés 2009-ben indult a Nemzeti Alapítvány a Humán Tudományokért támogatásával. A cél az volt, hogy az együttműködést szórakoztatóvá és érdekessé tegyék a felhasználók számára, hiszen a közösség több metaadatot tud egy rekordhoz hoz-

zárendelni, mint egyetlen munkatárs, akinek kisebb eséllyel van szaktudása az adott területen. Az egyik játék az oldalon például a *Találd ki!*, amelynek során két játékos valós időben működik együtt egymással. Az egyikük kap egy képet, amelyet kifejezések használatával kell leírnia a másiknak, aki több különböző képet lát, és a kapott adatok alapján kell kiválasztania az első játékos képét. A rendszer rögzíti a játék során felvitt metaadatokat. Az oldal három fontos motivációs elemet nyújt a használóknak: a jó ügyért való munka, az adott szakterület szeretete, a játék és a győzelem élménye. Ennek a platformnak a használatával az intézmények játékos módon vonhatják be a közösséget a munkájukba.

A cikk szerzője készített egy rövid interjút *Trevor Owens*szel, aki a szakterület szakértőjének számít, és a kezdetek óta foglalkozik a játékosítás kérdésével. Owens szerint sok olyan jó kezdeményezés van, melyek erőssége, hogy a számítógépekkel és az emberekkel is azokat a folyamatokat végeztetik el, amelyekhez igazán értenek, vagyis az automatizálhatatlan feladatokat kiszervezik a közösség számára. Hogy mit hoz a jövő ezen a területen, azt kiszámíthatatlannak tartja.

(Jávorka Brigitta)

Lásd még 110, 112

Könyvtárgépesítés, könyvtárépület

Számítógépes könyvtári rendszerek

119/2017

DINOTOLA, Sara: I sistemi per la gestione delle risorse elettroniche (prima parte) : gli electronic resources management systems (ERMS). – Bibliogr. a jegyzetekben In: AIB studi. – 56. (2016) 1., p. 59-73.

Res. angol nyelven

Az elektronikus források kezelését szolgáló rendszerek. Első rész: az elektronikus források kezelésére szolgáló rendszerek (ERMS)

Elektronikus dokumentum; Információszerzés; Integrált gépi rendszer

A cikk leírja azt az utat, ami a kétezres évek elején a kizárólag az elektronikus információforrások kezelésére szolgáló rendszerek, az úgynevezett ERMS-ek implementációjához vezetett. Az ERMS olyan szoftver, amely a könyvtárak számára teszi lehetővé, hogy centralizált módon kontrollálják és menedzseljék az elektronikus források teljes életciklusának minden fázisát annak érdekében, hogy ésszerűbbé és hatékonyabbá váljon a forráskezelés egész folyamata. Ugyanakkor illeszkedik az immár konszolidált integrált könyvtári rendszerekhez, amelyek a papíralapú források kezeléséhez még szükségesek. A cikk elemzi az ERMS-ek tulajdonságait és működésmódját, tech-