

Gamifikácia

herné prvky

- Systém(hra) s webovým systém gamifikačného chránení
- Mobile first
- Cieľom je zvýšiť vzádnosť u cieľovej skupiny mladých ľudí, zvýšenie úctnosti knih, zvýšenie návratnosti knižnice
- Systém pozostáva z dvoch častí (pre knihovníkov a čitateľov)
- Experimentálny literárny projekt FF UK a FIT STU

Mobilné technológie

on-line platby

Integrácia platobnej brány

Web

a ďalšie súvisiace technológie

- Knižnice – katalógy,
- Voľne dostupné e-zdroje,
- Digitalizácia + digitálne borí dokumenty – digitálna knižnica,
- Licencované informačné zdroje,
- E – knihy

heterogenita prostredia – diverzifikácia informačných zdrojov

Ktoré technológie (a v čom) majú dopad na používateľa?

KIS

jednotná brána prístupu k informáciám

- Digitálna knižnica (digitálny repozitár) ako súčasť katalógu
- Jedno rozhranie pre prístup ku všetkým informačným zdrojom
- Požičiavanie e-knihu, rovnako ako prístup k voľne dostupným e-zdrojom cez jedno rozhranie
- Nové služby, alebo keď počítače pracujú za nás - Elektronické zasielanie obsahov časopisov

RFID

integrácia identifikácie a bezpečnosti

samobslužné systémy

INFOS 2017



TECHNOLÓGIE MÔŽU AJ SLÚŽIŤ

Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.

Spoluautori: Šubová Jana,
Rumíšková Jitka

slúžia...?

závislosť...?

využitie...?





Vieme technológie aj naozaj správne používať a využívať?

Vedia to aj knižnice?

slúžia...?



závislosť...?

využitie...?

Technológie v knižniciach

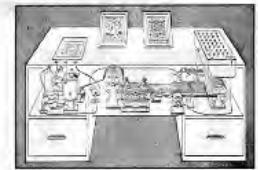
2.



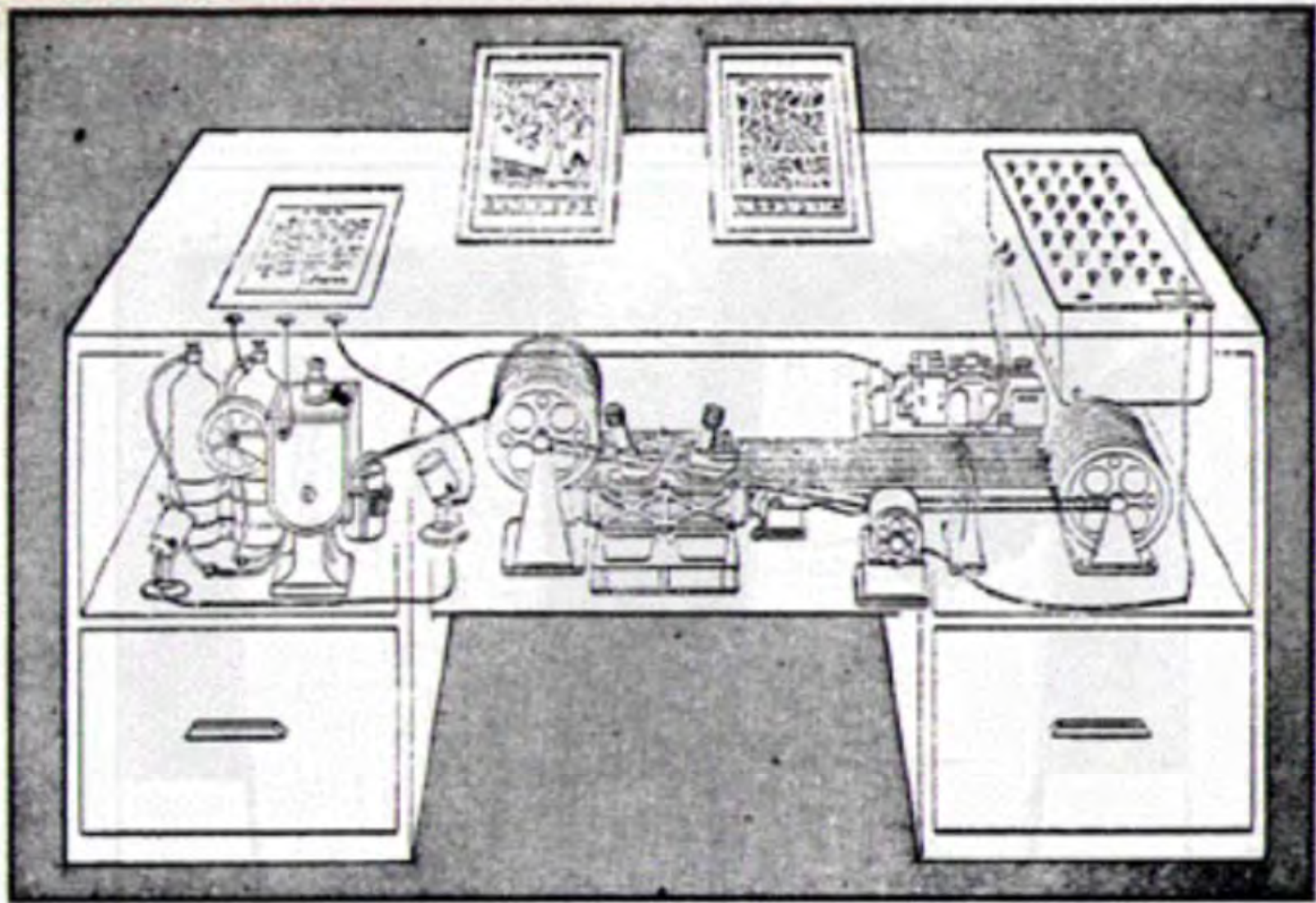
2. pol. 19. storočia – štandardizácia v knižniciach,
Dewey decimal clasification



Začiatok 20. storočia – Teletype writer, Memex



Adapted from the book of David Foray, "Mémex, le monde et l'ordinateur", published by the publisher of the book "Mémex, le monde et l'ordinateur".
Copyright © 1965 by the publisher of the book "Mémex, le monde et l'ordinateur".
Digitized by the National Library of Medicine, Bethesda, MD, USA.



Memex in the form of a desk would instantly bring files and material on any subject to the operator's fingertips. Slanting translucent viewing screens magnify supermicrofilm filed by code numbers. At left is a mechanism which automatically photographs longhand notes, pictures and letters, then files them in the desk for future reference (*LIFE* 19(11), p. 123).

Original illustration of the *Memex* from the *Life* reprint of "As We May Think"



Druhá polovica 20. storočia – počítače, digitalizácia, internet,
protokol Z39.50





Koniec 20 storočia - web, e-print dokumenty a repozitáre, OAI
PMH, konceptuálne modely, URI, Open
URL, RDF, RDFS, OWL, Linked Data,
Big Data, mobilné technológie, ...





**Ktoré technológie (a v čom)
majú dopad na používateľa?**



Web

a ďalšie súvisiace technológie



- Knižnice – katalógy,
- Voľne dostupné e-zdroje,
- Digitalizácia + digital born dokumenty – digitálna knižnica,
- Licencované informačné zdroje,
- E – knihy



heterogenita prostredia – diverzifikácia informačných zdrojov

KIS

jednotná brána prístupu k informáciám



- Digitálna knižnica (digitálny repozitár) ako súčasť katalógu
- Jedno rozhranie pre prístup ku všetkým informačným zdrojom
- Požičiavanie e-kníh, rovnako ako prístup k voľne dostupným e-zdrojom cez jedno rozhranie
- Nové služby, alebo keď počítače pracujú za nás - Elektronické zasielanie obsahov časopisov



Detail záznamu

Výsledky vyhľadávania

Odoslať emailom

Zobrazovacie formáty

Zkrátený

Podrobný

Citačný

N
A
D
di

SI

P

IS

M

C

HĽADANIE STRATENÝCH CIEST



Obsah

OBSAH

- 1. Úvod
- 2. História
- 3. Právnym predmetom sú
- 4. Správa
- 5. Mapa
- 6. Mapa
- 7. Mapa
- 8. Mapa
- 9. Mapa
- 10. Mapa
- 11. Mapa
- 12. Mapa
- 13. Mapa
- 14. Mapa
- 15. Mapa
- 16. Mapa
- 17. Mapa
- 18. Mapa
- 19. Mapa
- 20. Mapa

Téma: **Osobná doprava a turistika za 1. ČSR**

Miesto: VIB SATELIT, Dobrovičova ulica č. 3 (Bratislava, Slovensko),
7. 12. 2012 – 6.1.2013

Popis: Výstavný projekt predstaví výber zo súkromných zbierok máp, tlačovín a predmetov súvisiacich s motoristickou tematikou hlavne medzivoinového obdobia. Autentické a originálne diela grafického a priemyselného dizajnu pochádzajú najmä z Československa, ale aj iných štátov Európy. Vystavené exponáty pochádzajú zo zbierok pánov Maroša Schmidta a Jozefa Janiša.

Organizátori: [Slovenské centrum dizajnu](#) - hlavný org.

Kurátor: [Mgr. art. Maroš Schmidt](#)

Vystavovateľ: [Mgr. art. Maroš Schmidt](#)
Jozef Janiš

Názov súb.	Veľkosť	Popis
hľadanie_stratenych_ciest.pdf	155,6 kB	Tlačová zpráva
plagát.jpg	340,9 kB	Plagát
pozvanka.jpg	340,9 kB	Pozvánka

Fotodokumentácia



[Do košíka](#) [Trvalý odkaz](#) [Bookmark](#)

IKIC

jednotná brána prístupu k informáciám



- Digitálna knižnica (digitálny repozitár) ako súčasť katalógu
- Jedno rozhranie pre prístup ku všetkým informačným zdrojom
- Požičiavanie e-kníh, rovnako ako prístup k voľne dostupným e-zdrojom cez jedno rozhranie
- Nové služby, alebo keď počítače pracujú za nás - Elektronické zasielanie obsahov časopisov



Súvisiace stránky

Súvisiace stránky

Výsledky vyhľadávania

Zasielanie noviniek (SDI)

Upraviť dotaz

Zdroje


Nový dotaz

Spresniť vyhľadávanie

Druh dokumentu

- [články](#) (186)
- [rozpis článkov z periodík \(rbx\)](#) (116)
- [rozpis článkov z periodík \(rzb\)](#) (60)
- [periodiká - súborný záznam](#) (16)
- [časopisy](#) (4)
- [Viac](#)


Jazyk dokumentu

 Váš dotaz: všetky polia = ("laser")

Nájdenných záznamov: 205

1 2 3 4 5 20  

Vyberte zdroj

Zdroje	Záznamy
 Slovenská akadémia vied - SAV publikačná činnosť	205 z 194199
Elsevier - Scopus	1000
Elsevier - ScienceDirect	1000
Thomson - Web of Science	1000



kniha

1. [Resistance in bacteria and indirect beta-lactamase detection in E. coli isolated from Culex pipiens detected by matrix-assisted laser desorption ionization time of flight mass spectrometry](#) ☆☆☆☆☆


Názov


Resistance in bacteria and indirect beta-lactamase detection in E. coli isolated from Culex pipiens detected by matrix-assisted **laser** desorption ionization time of flight mass spectrometry

Autor


 [Hleba Lukáš](#)

Spoluautori

 [Kmeť Vladimír](#) SAVFYHOZ - Ústav fyziológie hospodárskych zvierat SAV

 [Tóth Tomáš](#)

 [Kačániová Miroslava](#)

 [Scopus \(Elsevier\) - uerino SERA EU](#)

jednotná brána prístupu k informáciám



- Digitálna knižnica (digitálny repozitár) ako súčasť katalógu
- Jedno rozhranie pre prístup ku všetkým informačným zdrojom
- Požičiavanie e-kníh, rovnako ako prístup k voľne dostupným e-zdrojom cez jedno rozhranie
- Nové služby, alebo keď počítače pracujú za nás - Elektronické zasielanie obsahov časopisov





Vypůjčka e-knihy je zapsána.



Husité

Smolíková, Klára
kniha



Vypůjčka e-knihy je zaevidována a její platnost vyprší dne

06.06.2014 Přečtěte si [jak číst e-knihy](#) . Přehled

Vašich vypůjčených e-knih na stránkách

[eReading.cz - Vypůjčky.](#)

[Stáhnout e-knihu na eReading.cz](#)

[klasická verze](#)

Půjčit si e-k



Husité

Smolíková, Klára
kniha, ISBN: 978-80-201-1111-1

Jihočeská vědecká knihovna v Českých Budějovicích
číst na čtečce
Podmínky užívání

- v kontě čtenář
- čtenář musí být
- čtenář souhlasí

Délka vypůjčky
Služba je registrována

Informace

Souhlasím

hlášen/a cosmotron [V košíku \(0\)](#)

e-knih. Vypůjčené e-knihy lze
[číst na eReading.cz](#).

IKIC

jednotná brána prístupu k informáciám



- Digitálna knižnica (digitálny repozitár) ako súčasť katalógu
- Jedno rozhranie pre prístup ku všetkým informačným zdrojom
- Požičiavanie e-kníh, rovnako ako prístup k voľne dostupným e-zdrojom cez jedno rozhranie
- Nové služby, alebo keď počítače pracujú za nás - Elektronické zasielanie obsahov časopisov



Od jkIntb@cosmotron.cz

Předmět **Doručení obsahu periodika**

Komu Josef Klimeš

Jihočeská vědecká knihovna v Českých Budějovicích

Vyhľad

Doručení obsahu periodika

[Science](#)

Kde som

Súvisia

Ebola triggers WHO reforms.
460-461

<http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&NEWS=N&PAGE=fulltext&LSLINK=80&D=ovft&AN=00007529-201502300-00004&SOURCE=rss.ctoc&SYNTAX=N>

Výpožič

Osobné

Moje dc

Research dog breeders sentenced.
461

Moje Sl

<http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&NEWS=N&PAGE=fulltext&LSLINK=80&D=ovft&AN=00007529-201502300-00005&SOURCE=rss.ctoc&SYNTAX=N>

História

Odber

Meetup with Neandertals?
461-462

<http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&NEWS=N&PAGE=fulltext&LSLINK=80&D=ovft&AN=00007529-201502300-00006&SOURCE=rss.ctoc&SYNTAX=N>

The return of the tortoises.
461

<http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&NEWS=N&PAGE=fulltext&LSLINK=80&D=ovft&AN=00007529-201502300-00007&SOURCE=rss.ctoc&SYNTAX=N>



enie

íku (0)

RFID

integrácia identifikácie a bezpečnosti



samobslužné systémy



Mobilné technológie



on-line platby

Integrácia platobnej brány

Přehled online plateb podle čtenáře	
Přehled online plateb za období	
Datum mezi '2016-09-01 00:00:00' a '2016-10-20 23:59:00'	
20.10.2016	
18.09.2016	

Integrácia platobnej brány

Přehled online plateb podle čtenáře

Přehled online plateb za období

Datum mezi '2016-09-01 00:00:00' a '2016-10-20 23:59:00'

20.10.2016

19.09.2016

Čas platby	Č.aRL	Částka	Nezap.	Typ aRL	Brána	Instrument	Č.pl.brány	Stav	Stav datum	T001 čtenáře
10:16:58	11	200.00	200.00	insert_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044044302	TIMEOUTED	19.09.2016 11:18:38	0036601

20.09.2016

Čas platby	Č.aRL	Částka	Nezap.	Typ aRL	Brána	Instrument	Č.pl.brány	Stav	Stav datum	T001 čtenáře
20:31:02	12	50.00	0.00	insert_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044087540	PAID	20.09.2016 20:31:42	0036601

05.10.2016

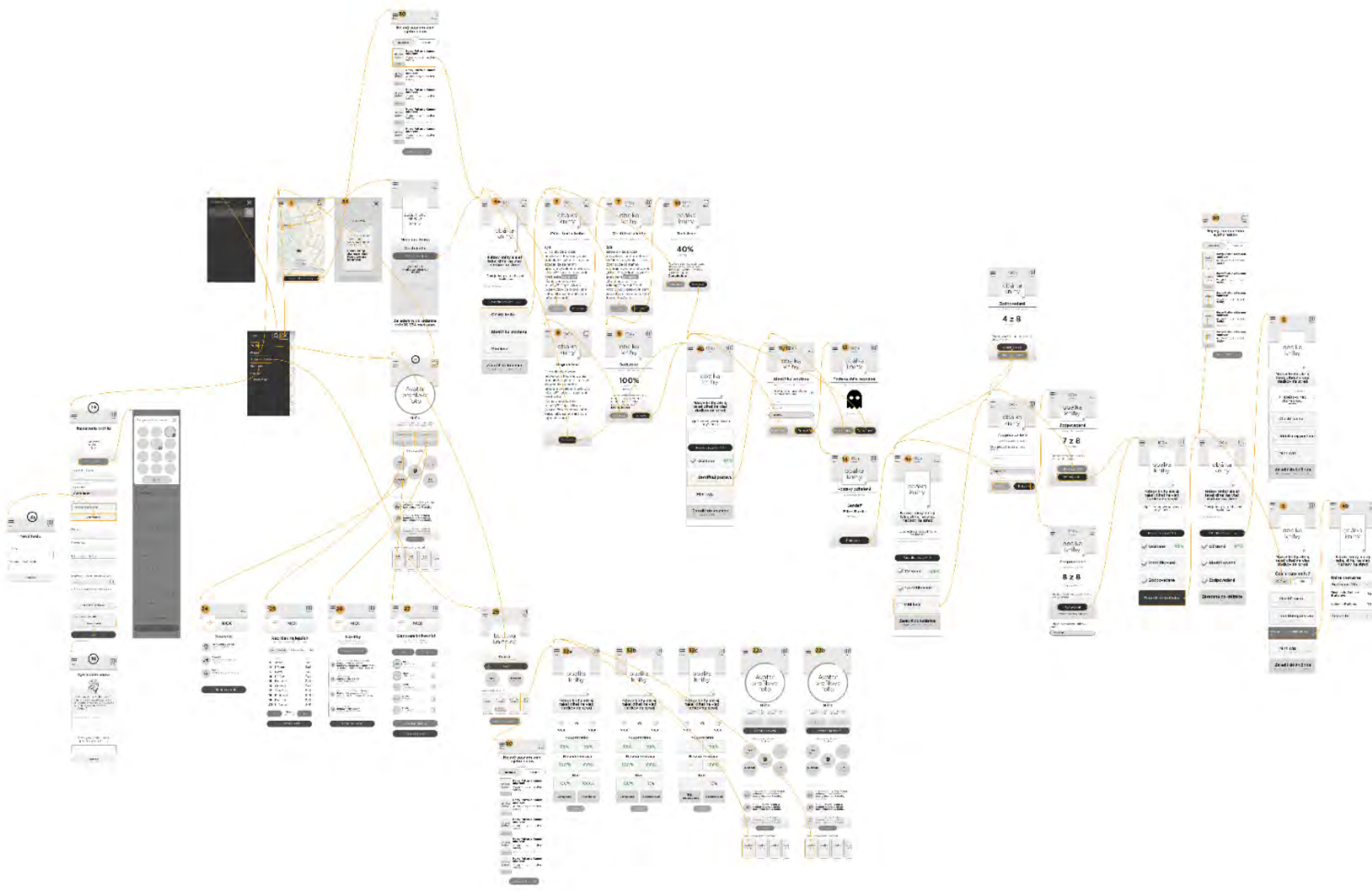
Čas platby	Č.aRL	Částka	Nezap.	Typ aRL	Brána	Instrument	Č.pl.brány	Stav	Stav datum	T001 čtenáře
10:41:01	14	78.00	0.00	insert_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044395211	PAID	05.10.2016 10:41:23	0036601
10:42:36	15	80.00	80.00	insert_online	gopay		3044395224	TIMEOUTED	05.10.2016 22:44:37	0036601
10:43:10	16	85.00	85.00	insert_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044395237	CANCELED	05.10.2016 10:43:52	0036601
10:56:12	17	85.00	0.00	insert_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044395393	PAID	05.10.2016 10:56:35	0036601
11:00:51	18	363.00	0.00	debt_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044395432	PAID	05.10.2016 11:01:07	0036601
13:36:02	19	150.00	0.00	debt_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044398786	PAID	05.10.2016 13:36:56	0005290
13:54:25	20	20.00	20.00	insert_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044399033	CANCELED	05.10.2016 13:54:52	0005290
13:55:59	21	78.00	0.00	insert_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044399072	PAID	05.10.2016 13:56:27	0005290
13:58:53	22	287.00	0.00	debt_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044399098	PAID	05.10.2016 13:59:11	0005290
14:12:17	23	60.00	0.00	insert_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044399280	PAID	05.10.2016 14:12:47	0005290
14:12:55	24	150.00	0.00	debt_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044399293	PAID	05.10.2016 14:13:10	0005290
14:20:29	25	226.00	0.00	debt_online	gopay	PAYMENT_CARD	3044399631	PAID	05.10.2016 14:20:45	0005290

Gamifikácia

herné prvky



- Systém(hra) s webovým sídlom gamifikačného charakteru
- Mobile first
- Cieľom je zvýšiť vzdelanosť u cieľovej skupiny mladých ľudí, zvýšenie čítanosti kníh, zvýšenie návštevnosti knižníc
- Systém pozostáva z dvoch častí (pre knihovníkov a hráčov)
- Experimentálny tímový projekt FF UK a FIIT STU



Funkcionalita hry – prvky a aktivity

- Virtuálna mapa
- Správa – nastavenie profilu
- Aktivity s virtuálnymi knihami mapovanými na reálne (proces zaradenia knihy do virtuálnej knižnice = pozostáva z podprocesov: 1. Očisťovanie textu, 2. Identifikácia postavy, 3. Minikvíz)
- Existencie virtuálnej energie, ktorá sa znižuje hráčovi pri vykonávaní aktivít aby v prípade, že sa mu minie, nemohol v hre pokračovať a našiel si čas na čítanie kníh, postupom času sa energia dopĺňa



Správa používateľov

- Možnosť prepojenia účtu s inou doménou, napr. Facebook
- Nastavenie profilového obrázku, údajov o profile (meno, meno a pod.)
- Možnosť vymazať účet
- Možnosť laťe zdieľať akékoľvek podrobnosti na systéme, či technické chyby priamo cez používateľské rozhranie

Hlavný herný proces

- a) Hráč je na mape => b) Systém vygeneruje virtuálnu knihu na mape => c) Hráč na mape zdieľa knihu => d) Systém ukáže hráčovi ako má knihu a umožní mu vykonávať aktivity s touto knihou => e) Hráč si zvolí spomedzi 3 aktivít s knihou (občerstvenie knihy, identifikácia postáv, kvíz) => f) Hráč dokončí všetky aktivity o knihe => g) Systém umožní hráčovi zdieľať knihu do jeho virtuálnej knižnice a dá mu zato bodové odmeny => h) Systém prezentuje hráčove výsledky iným hráčom pomocou tabuľky slávy, ocenení, zoznamov zaradených kníh a pod.

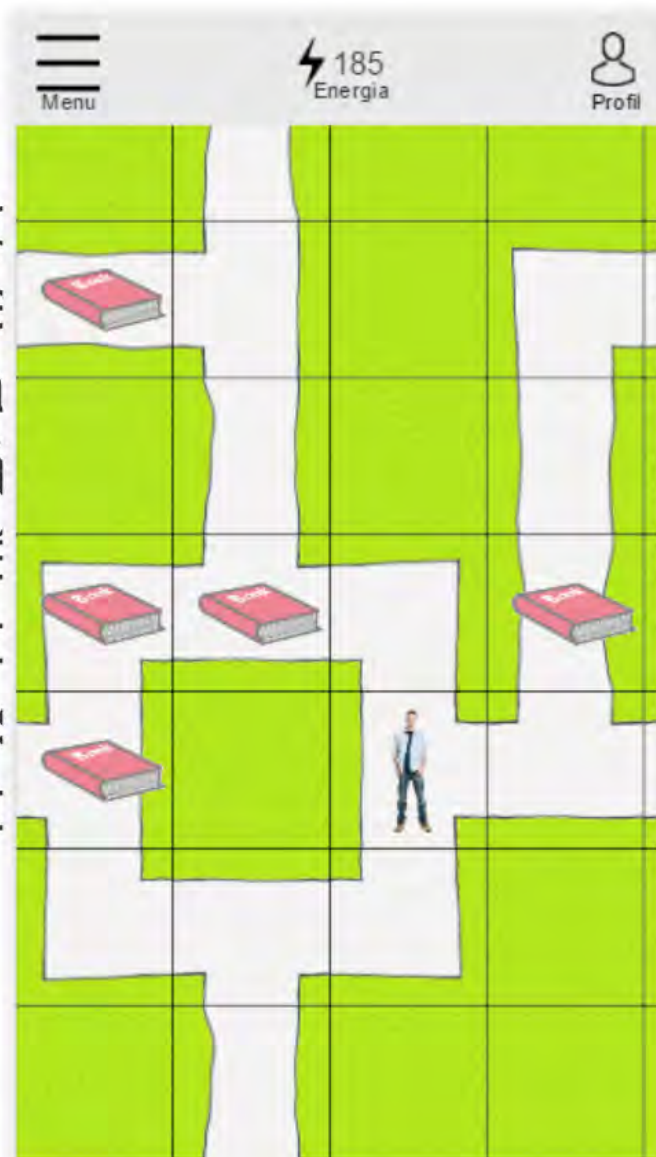
Použité technológie pre implementáciu (???)

JavaScript
jQuery
PHP
MySQL
Ajax
HTML
CSS
Laravel
SQL

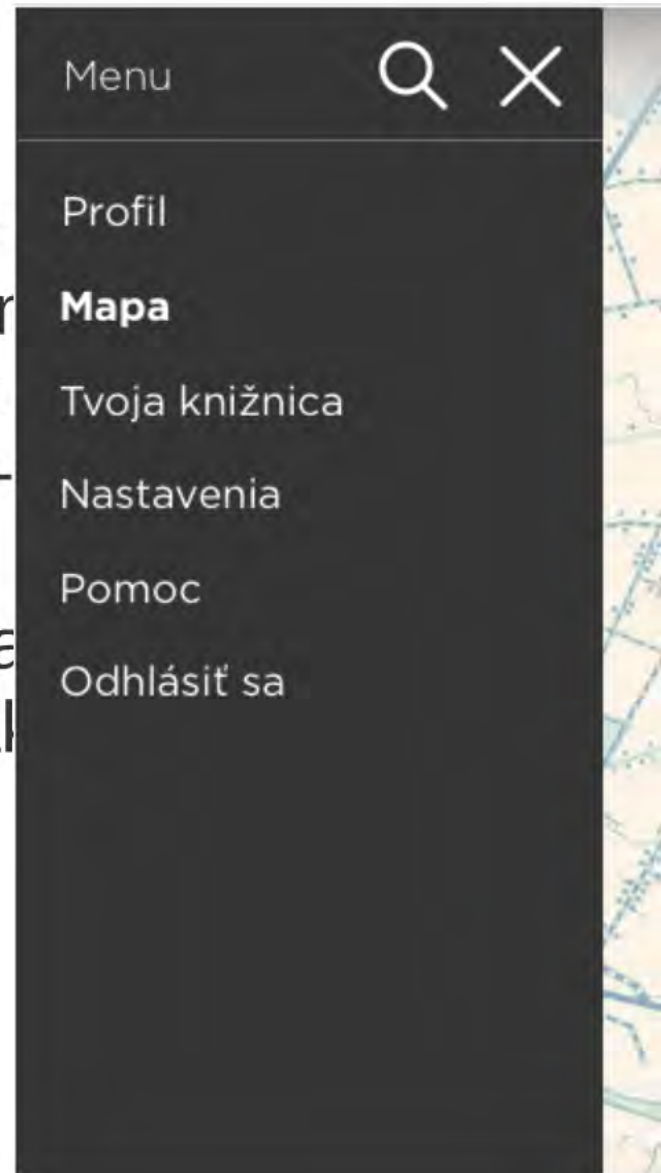


Virtuálna Mapa

- Z p
- ele
- Ka
- Ná
- hrá
- Mc
- ces
- úrc



cie ide
vyger
mapu
knihy +
žánru
po ma
ník, zal



rej
a mape
podľa
vanými
otlivé

Správa používateľov

- Možnosť prepojenia účtu s inou doménou, napr. Facebook
- Nastavenie profilového obrázku, údajov o profile, hesla, mailu a pod.
- Možnosť vymazať účet
- Možnosť udat' sťažnosť alebo pochvalu na systém, či technickú chybu priamo cez používateľské rozhranie

Hlavný herný proces

a) Hráč je na mape => **b)** Systém vygeneruje virtuálnu knihu na mapu => **c)** Hráč na mape zdvihne knihu => **d)** Systém ukáže hráčovi akú má knihu a umožní mu vykonávať aktivity s touto knihou => **e)** Hráč si zvolí spomedzi 3 aktivít s knihou (očistenie knihy, identifikácia postáv, kvíz) => **f)** Hráč dokončí všetky aktivity o knihe => **g)** Systém umožní hráčovi zaradiť knihu do jeho virtuálnej knižnice a dá mu zato bodové ohodnotenie => **h)** Systém prezentuje hráčove výsledky iným hráčom pomocou tabuľky slávy, ocenení, zoznamov zaradených kníh a pod.



Menu Mapa

obálka knihy

Zodpovedz kvíz

Zodpovedz aspoň 5 otázok

Odkiaľ pochádza Bilbov meč?

Odpoveď 1

Odpoveď 2

Odpoveď 3

Odpoveď 4

Opustiť úlohu Potvrdiť

Menu Mapa

obálka knihy

Očisti text v knihe

Označ slová, ktoré do nájdenej knihy nepatria

1/3

Bilbo div že z kože nevyskočil, keď mu do uší doľahlo to syčanie - a zrazu zbadal, že sa naňho upierajú vyvalené bledé oči. „Kto si?“ vyhrkol a vystrčil pred seba pokéball. „Šo je ono zaš, môj milušký?“ šepol Gloch (ktorý vždy oslovoval sám seba, lebo sa nemal s kým iným zhovárať).

< Späť Pokračovať

Menu Mapa

obálka knihy

Identifikuj postavu

Správne urči o ktorej postave je reč

Potrípim si na prstene aj také drahšie

Postava 1

Postava 2

Postava 3

Postava 4

Opustiť úlohu Potvrdiť

Hlavný herný proces

a) Hráč je na mape => **b)** Systém vygeneruje virtuálnu knihu na mapu => **c)** Hráč na mape zdvihne knihu => **d)** Systém ukáže hráčovi akú má knihu a umožní mu vykonávať aktivity s touto knihou => **e)** Hráč si zvolí spomedzi 3 aktivít s knihou (očistenie knihy, identifikácia postáv, kvíz) => **f)** Hráč dokončí všetky aktivity o knihe => **g)** Systém umožní hráčovi zaradiť knihu do jeho virtuálnej knižnice a dá mu zato bodové ohodnotenie => **h)** Systém prezentuje hráčove výsledky iným hráčom pomocou tabuľky slávy, ocenení, zoznamov zaradených kníh a pod.



Použité technológie pre implementáciu (???)

JavaScript
jQuery,
PhP,
MySql,
Ajax,
HTML,
CSS,
Laravel,
SQL, ...



INFOS 2017



ĎAUKUJEME ZA POZORNOST