

Vorträge in der Zukunftswerkstatt auf der Galerie des CCB

Dienstag, 03.06.2014

13:00 - 13:30

Titel: Offizielle Eröffnung der Fläche der Zukunftswerkstatt

14:00 - 14:30

Rednerinnen: Gabriele Fahrenkrog und Melanie Kleist

Titel: German 23 Mobile Things

Abstract:

Anhand des Dienstes Tumblr und direkter Uploads mit mobilen Geräten wird demonstriert, wie z.B. die Inhalte einer Veranstaltung für das spätere Nachlesen erfasst werden können. Die Inhalte zu einzelnen bekannten Angeboten und eigene Ideen für Services sollen dabei interaktiv mit den Teilnehmenden generiert werden.

14:30 – 15:00

Redner: Sibylle Rudin und Daniel Tepe

Titel: Apps in Öffentlichen Bibliotheken – Ein Werkstattbericht aus Bremen und Liestal

Abstract:

Die Nutzung von mobilen Endgeräten wie Smartphones und Tablet-PCs hat in den letzten vier Jahren einen enormen Anstieg erfahren. Allein in Deutschland besaßen im Februar 2014 über 40 Millionen Personen ein Smartphone. Das entspricht einem Anteil von über 50 Prozent bei allen Mobilfunknutzenden.

Diese enorme Verbreitung geht einher mit einer nachhaltigen Veränderung bei der Nutzung von digitalen Inhalten und Serviceangeboten, die auch vor Öffentlichen Bibliotheken nicht halt machen. Bibliothekskunden wollen digitale Medien via Tablet ausleihen, Medien einfach verlängern und vormerken und aktuelle Informationen aus der Bibliothek sofort haben, ohne lange auf der Bibliothekshomepage danach zu suchen.

Da bislang nur wenige Bibliothekssoftwarehäuser diesen Wünschen entgegenkommen und neben dem OPAC auch eine APP anbieten, haben die Kantonsbibliothek Liestal und die Stadtbibliothek Bremen gemeinsam mit der Firma Subkom in den letzten 6 Monaten eine eigene Bibliotheks-APP entwickelt.

Der Vortrag ist als Werkstattbericht angelegt, in dem die größten Hürden bei der APP-Entwicklung beschrieben werden. An vielen Details wird aufgezeigt, welche Schwierigkeiten dabei zu meistern waren (und sind) und Voraussetzungen für die Zukunft noch zu schaffen sind. Abschließend soll das Potential von Bibliotheks-APPs mit den Zuhörenden diskutiert und gemeinsam erörtert werden.

15:00 – 15:30

Redner: Achim Bonte

Titel: SLUB: Servicebaustein FabLab

Abstract:

Die SLUB bietet den Dresdner FabLab- und Makerspace-Gemeinschaften von April bis Juni ein Forum, um gemeinsam zu testen, wie ein Makerspace auf dem Campus und in einer wissenschaftlichen Bibliothek funktioniert. Neues Wissen zu teilen, zu schaffen und zu dokumentieren sind zentrale Aufgaben von Bibliotheken. 'FabLab in der SLUB' ist zunächst ein Experiment – aber vielleicht auch ein künftiger Servicebaustein.

15:30 - 16:00

Redner: Gerald Schleiwiess

Titel: Zeitschriften auf dem iPad – welch ein Papierkram!

Abstract:

„Das E-Paper für Abonnenten kostenlos!“ – so oder ähnlich lautet der Slogan vieler Verlage. In einer großflächigen Stadt wie Salzgitter kam mir daher folgende Idee: „Wenn schon nicht überall in den Zweigstellen eine Papierversion angeboten werden kann, dann doch vielleicht die E-Paper Version auf einem iPad, welches der Leser vor Ort nutzen kann.“

130 mögliche Zeitschriften standen zu Beginn des Projektes zur Auswahl. Was geht? Was geht nicht? Wo sind die Zeitschriften auf dem iPad? Welche Restriktionen haben die Verlage (in-app, Single-User Lizenz, etc.)? Wie viele Geräte sind sinnvoll einsetzbar und wie händelt man den iTunes Account in Zweigstellensystemen und sichert die Daten.

Ein kurzer Einblick in das „Work-in-Progress“ des One-Man-Zeitschriftenlektorats.

16:00 - 16:30

Rednerin: Dörte Böhner

Titel: OpenBiblioJobs – Gemeinsam für den richtigen Job

Abstract:

Wer heute seine / ihre erste oder neue Arbeitsstelle im Bereich Bibliothek, Archiv oder einer Informationseinrichtung sucht und kein Mitglied des BIB ist, muss zahlreiche Mailinglisten, Jobsuchmaschinen, Blogs und Homepages von Einrichtungen im Blick behalten, damit er / sie kein interessantes Stellenangebot verpasst. OpenBiblioJobs, kurz OBJ hat das Ziel, offen und gemeinsam die Ausschreibungen an einer Stelle nachzuweisen und in der ehemaligen Tradition von BiblioJobs.de frei und gut übersichtlich jedermann zugänglich zu machen. In dem kleinen Beitrag möchte ich im Namen der Mitstreiter von OBJ die Idee und das Konzept vorstellen, Mehrwerte für Sie aufzeigen, mögliche Entwicklungen sichtbar machen und zeigen, wie einfach Sie als Teil der Gemeinschaft anderen bei der Jobsuche helfen können.

Mittwoch, 04.06.2014

09:00 - 09:30

Redner: Erik Boekesteijn and Jaap van de Geer, DokLab

Titel: Innovation in Storytelling

Abstract:

Doklab's mission is to connect people with stories. They do this by developing storytelling tools: solutions that will help connect people and technology in an accessible way, based on stories. Learn of the latest innovative products they developed and take ideas home to your library

09:30 - 10:00

Rednerin: Meg Backus, Chattanooga Public Library

Titel: Library Transformation: The Chattanooga Public Library's 4th Floor

Abstract:

Meg Backus arbeitet als Systems Librarian in der für die Makerspace-Zone im Vierten Stock bekannten Chattanooga Public Library. Zuvor setzte sie bereits einige andere innovative Projekte um, z.B. die Library Farm in der Northern Onondaga Public Library. Meg Backus lehrte zusammen mit Thomas Cokey an der Syracuse University den Kurs "Innovations in Public Libraries".

10:00 - 11:30

Moderation: Julia Bergmann

Titel: Open Idea Workout: Offener Ideenaustausch zur Zukunft von Bibliotheken mit Meg Backus, Tara Radniecki, Sergio Dogliani, Erik Boekesteijn, Jaap van de Geer, Koen Rotteveel

Abstract:

Unsere Gäste tauschen sich untereinander und mit dem Publikum auf Zuruf spielerisch über innovative Themen aus - Nehmen Sie teil an diesem "Ideen-Battle" zwischen Vertretern öffentlicher und wissenschaftlicher Bibliotheken aus den USA, Großbritannien und den Niederlanden! Anschließend ist Gelegenheit die Ideen in Einzelgesprächen mit den Gästen zu vertiefen.

12:00 - 13:00

Titel: Preisverleihung "Zukunftsgestalter in Bibliotheken 2014"

Abstract:

Dieser Preis wird vom Verlag De Gruyter gestiftet und in Kooperation mit der Zeitschrift BIBLIOTHEK Forschung und Praxis (BFP) und der Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e.V. verliehen. Ausgezeichnet werden zwei Einzelpersonen oder Gruppen, die sich besonders erfolgreich für die Umsetzung von innovativen und zukunftsweisenden Ideen in öffentlichen oder wissenschaftlichen Bibliotheken oder deren Umfeld engagiert haben.

14:00 - 15:30

Titel: Live-Show "This week in Libraries" <http://www.thisweekinlibraries.com>

Moderation: Erik Boekesteijn and Jaap van de Geer

Abstract:

Dank der Unterstützung der FH Potsdam wird es in diesem Jahr wieder eine Special-Folge von "This Week in Libraries" live vom Bibliothekartag geben. Erik Boekesteijn als Moderator und Jaap van de Geer als Co-Moderator, die normalerweise in der "Openbare Bibliotheek Amsterdam" Ihre Interviews mit wichtigen Persönlichkeiten aus dem Bibliothekswesen und kulturellen Einrichtungen führen, werden auf unserer Aktionsfläche aktiv und mit Ihrem Charme die Teilnehmer in Ihren Bann ziehen.

Special Guests:

Meg Backus from Cattanooga Public Library,
Tara Radniecki from DeLaMare Library - University of Nevada
und Sergio Dogliani, Deputy Head of Idea Store, London

16:00 - 16:30

Redner: Lauren Britton, Winner of the Movers & Shakers Award 2013

Titel: Makerspaces: A Revolution? (via Skype)

Abstract:

Libraries loom large in the public imagination, yet most people are uncertain about how libraries will function in the future. This is due in part to public perception of what a library is; how both the public and librarians have confused our tools (books, 3D printers) with our reason for existing. The mission of librarians, according to Dave Lankes, is to improve society through facilitating knowledge creation in their communities. Makerspaces are one way to do exactly this. Makerspaces have low barriers to artistic expression, provide support for creating and collaborating, and generally foster a peer-to-peer, informal learning network. Makers are tech-junkies, tinkerers, artists, crafters, engineers, educators, librarians, and children—anyone with a do-it-yourself ethos. In this presentation, the speaker will discuss the concepts, theory, and ideology behind the maker movement and why the public library may be the perfect platform to support community and civic engagement through making.

16:30 – 17:00

Redner: Erik Boekesteijn and Jaap van de Geer, DokLab

Titel: Extreme Library Makeover: Reinventing Spaces and Places

Abstract:

A library building and its spaces can help to put you in a certain state of mind. This can be a learning state of mind, a creative state of mind or any other state of mind. Erik Boekesteijn and Jaap van de

Geer explored the effect of library spaces on library users during their visits to many libraries around the world and within their Extreme Library Makeovers. In this presentation they will share with you the best examples of Library States of Mind.

Donnerstag, 05.06.2014

09:00 – 09:30

Redner: Sergio Dogliani, Idea Stores London

Titel: Idea Store: into the second decade

Abstract:

Idea Store, the innovative public library, learning and information service developed in the London Borough of Tower Hamlets, is now in its second decade. This talk will demonstrate how the Idea Store concept is centred on a culture of continuous improvement, where all services and processes are constantly assessed and evaluated, in order to make the service able to respond to changes in society and always relevant to current needs of the local population. Idea Store went beyond the library sector when looking for inspiration, and modelled its services on business and retail, while maintaining its core mission of a public service. Long term strategy principles have informed decision making since the beginning of the project, and continue to guide Idea Store forward. The recent focus on health and employability demonstrates that improving the quality of life for local residents remains a top priority for the service.

09:30-10:30

Durchführung: Meg Backus, Chattanooga Public Library

Titel: Scratch Workshop

Abstract:

Come to where the Makerspace is! Scratch is a fun, very visual programming environment designed with education in mind. Scratch allows a person to create interactive games, animations, and stories by snapping together code blocks like legos. It can be installed on most operating systems or run in a browser, and is available in 40 languages, so it's very versatile. On its own, it's a powerful, creative learning tool. Combined with another favorite tool - the Makey Makey - it's unstoppable force for invention, collaboration, and problem solving. Scratch lets a person make their own game, then Makey Makey lets them create their own controller for the game.

10:30 – 11:00

Rednerin: Corinna Haas

Titel: Piraten, Kapitalisten und Bibliothekare: Bericht über die Complicity-Workshops der Berliner Gazette

Abstract:

Berlin im November, ein ehemaliger Supermarkt. Journalisten, Künstler, Internetaktivisten und auch zwei Bibliothekarinnen haben sich zur Jahreskonferenz 2013 des Onlinefeuilletons Berliner Gazette versammelt.

Unter dem Titel "Complicity" werden sie drei Tage lang Möglichkeiten der Zusammenarbeit zwischen ungleichen Partnern wie "Hackern und Journalisten", "Profis und Amateuren", "Kapitalisten und Piraten" ausloten.

Der Beitrag berichtet von der Konferenz und den Diskussionen im "Piraten"-Workshop: Wie erreichen wir Informationsfreiheit für Alle? Ist "Bibliothek" nur eine Freiheitsmetapher, oder spielt sie auch als Institution noch eine Rolle? Falls ja: Welche politischen, ökonomischen und rechtlichen Bedingungen brauchen Bibliotheken, um heute ihre Kernaufgaben zu erfüllen?

An den Konferenzbericht knüpft sich der Appell, immer wieder den Schritt aus der eigenen Expertenkultur zu wagen und die Konfrontation, vielleicht sogar die Zusammenarbeit mit Vertretern anderer Communities zu wagen.

11:00 – 11:30

Rednerin: Tara Radniecki, University of Reno/Nevada

Titel: Making + Innovation = The future of academic libraries

Abstract:

Tara Radniecki ist wissenschaftliche Bibliothekarin an der University of Reno in Nevada, USA. Die DeLaMare Library, in der sie tätig ist, ist die erste US-amerikanische Universitätsbibliothek, die ihren Nutzern einen 3D-Drucker anbietet. Tara Radniecki wirkt mit großer Leidenschaft darauf hin, die Makerspace-Bewegung in wissenschaftlichen Bibliotheken voranzubringen. Sie arbeitet u.a. mit Hackerspaces und Forschungsgruppen zusammen, um Forschende unterschiedlicher Fachdisziplinen zusammenzubringen. Zuvor war sie als Emerging Technologies Librarian tätig und erlangte Master-Abschlüsse an der University of Wisconsin-Madison und der University of York.

11:30 – 12:00

Rednerin: Beate Rusch, Anja Müller

Titel: Coding da Vinci - Kultur-Hackathon

Abstract:

Was passiert, wenn Kultur auf Code trifft und beide ihre Kreativpotentiale entfalten? Wir stellen Ihnen Ergebnisse aus der Arbeit der Servicestelle Digitalisierung Berlin (digiS) vor und berichten über den ersten Hackathon mit offenen Kulturdaten in Deutschland, Coding da Vinci, einer Kooperation von digiS, der Open Knowledge Foundation, Wikimedia und der Deutschen Digitalen Bibliothek.

12:00 – 12:30

Redner: FH Potsdam Projektgruppe

Titel: Mobile Eyetracking-Glasses zur Nutzungsbeobachtung in der Bibliothek

Abstract:

Präsentation von Besichtigungen Bremer Bibliotheken mit Eyetracking-Glaases.

12:30 – 13:00

Rednerin: Meg Backus, Chattanooga Public Library

Titel: Library Futures: Framing the Challenges

Abstract:

Meg Backus arbeitet als Systems Librarian in der für die Makerspace-Zone im Vierten Stock bekannten Chattanooga Public Library. Zuvor setzte sie bereits einige andere innovative Projekte um, z.B. die Library Farm in der Northern Onondaga Public Library. Meg Backus lehrte zusammen mit Thomas Cokey an der Syracuse University den Kurs "Innovations in Public Libraries".

13:00 – 13:30

Rednerin: Tara Radniecki, University of Reno/Nevada

Titel: DeLaMare Library: Empty Library -> Thriving Makerspace

Abstract:

Tara Radniecki ist wissenschaftliche Bibliothekarin an der University of Reno in Nevada, USA. Die DeLaMare Library, in der sie tätig ist, ist die erste US-amerikanische Universitätsbibliothek, die ihren Nutzern einen 3D-Drucker anbietet. Tara Radniecki wirkt mit großer Leidenschaft darauf hin, die Makerspace-Bewegung in wissenschaftlichen Bibliotheken voranzubringen. Sie arbeitet u.a. mit Hackerspaces und Forschungsgruppen zusammen, um Forschende unterschiedlicher Fachdisziplinen zusammenzubringen. Zuvor war sie als Emerging Technologies Librarian tätig und erlangte Master-Abschlüsse an der University of Wisconsin-Madison und der University of York.

13:30 – 14:00

Redner: Sergio Dogliani, Idea Stores London

Titel: Working the Idea Store way

Abstract:

The success of the Idea Store is not only down to a new concept, great buildings and increased funding, it's also largely down to the focus put on people, rather than processes, and the Idea Store core values - engage, empower, enrich – are the perfect fit for this. Users are at the centre of the Idea Store universe, and staff are empowered to offer a very customer focussed service to the diverse community they serve. This session will show that ground breaking recruitment policies and training programmes have resulted in a very dynamic, competent, motivated and enthusiastic workforce.

14:00 – 14:30

Redner: Eliane Blumer / Karsten Schuldt

Titel: Was wird aus Bibliotheken, die mal modern waren? Gebaute bibliothekarisch Zukunftsvisionen und lessons to learn.

Abstract:

Bibliotheken werden immer für die Zukunft gebaut und transportieren so ein Denken darüber, was Bibliotheken zukünftig sein sollen. Sie grenzen sich gegen "alte" Bibliotheken ab; gleichzeitig werden sie mit der Zeit selber alt. Man kann also an Bibliotheken, die einst als moderne Einrichtungen gebaut wurden, folgende Fragen stellen: Was waren dereinst Vorstellungen darüber, wie Bibliotheken in der Zukunft sein sollen? Gibt es wiederkehrende Themen oder ist immer alles neu? Ist es jeweils nur ein Hype oder setzt sich etwas von den Vorstellungen wirklich durch? Wie ernst oder nicht ernst sind Aussagen über die Zukunft der Bibliotheken zu nehmen? Im Vortrag wird diesen Fragen anhand von drei ausgewählten, ehemals modernen Bibliotheken nachgegangen. Der Blick in die Vergangenheit bibliothekarischer Zukunftsvorstellungen gibt so Hinweise zur Gestaltung der anstehenden Zukunft.

14:30 - 15:30

Durchführung: Meg Backus, Chattanooga Public Library

Titel: MaKey MaKey Workshop

Abstract:

Meg Buckus gibt eine Einführung in die Nutzung von MaKey MaKey - ein beliebtes Tool für den Einsatz in MakerSpaces und wegen seiner Größe, der einfachen Bedienung und seinen schier endlosen kreativen Möglichkeiten auch für kleine Bibliotheken gut geeignet.

Hinter MaKey MaKey verbirgt sich eine kleine, mit einem Rechner verbundene Platine. An ihr werden Kabel befestigt, die wiederum mit leitfähigen Material verbunden werden. Der Computer sieht das MaKey MaKey als Steuerelement und wird der Stromkreis geschlossen, bekommt der Computer ein Steuersignal. So kann man sich beispielsweise bei einem Spiel, das eigentlich über die Tastatur gesteuert wird (mit WASD oder den Pfeiltasten), einen voll funktionsfähigen Controller aus einem Stück Papier und mit Bleistift gezeichneten Steuertasten basteln. Oder man baut sich ein Musikinstrument aus Obst.

15:30 – 16:00

Redner: Torben Kohring, ComputerProjekt Köln e.V./ Cordula Nötzelmann, Stadtbibliothek Köln

Titel: Lara tanzt mit Kafka - Über die Notwendigkeit von Games in der Bibliothek

Abstract:

Bibliotheken und Medienpädagogen können in der Kinder-, Jugend- und Elternarbeit mit Computergames spannende gemeinsame Projekte durchführen und viel voneinander lernen. Der Vortrag geht auf gelungene Praxisbeispiele ein, wie Games kreativ in Bibliotheken eingesetzt werden können und schildert diese Möglichkeiten aus medienpädagogischer und bibliotheksstrategischer Sicht.

16:00 – 16:30

Redner: Christoph Deeg

Titel: Gamify Your Library - wie man als Bibliothek mit Gaming großes

erreichen kann

Abstract:

Nach Social-Media und dem Mobil Internet ist das Thema Gaming das neue große Thema für Bibliotheken. Aber es geht längst nicht mehr darum, ein paar Spiele im Bestand zu haben. Gaming verändert nicht nur die Bibliothekswelt, sondern ermöglicht ebenso neue Formen des Arbeitens und des Lernens. In meinem Vortrag möchte ich aufzeigen, was Bibliotheken beachten sollten, wenn Sie sich mit dem Thema Gaming beschäftigen möchten. Zudem möchte ich mit einigen Vorurteilen und Missverständnissen aufräumen und das neue Netzwerk "games4culture" vorstellen. Alle Mitarbeiter in öffentlichen und wissenschaftlichen Bibliotheken, die Interesse am Thema Gaming haben, sollten diesen Vortrag nicht verpassen.

16:30 - 17:00

Redner: Beate Augustin, Henry Fiebig und Barbara Hölker

Titel: Gamification-App „BibQuest“ für Öffentliche Bibliotheken

Abstract:

Das Team „BIBlification Group“ entwickelte diese Projektidee im Rahmen der Fernweiterbildung „Bibliotheksmanagement“ an der FH Potsdam 2013/2014. Was ist Gamification und welche kreativen sowie informativen Inhalte können seitens der Bibliotheken spielerisch vermittelt werden? Das Projektteam möchte Ihnen anhand einer anschaulichen Präsentation einen Einblick in das Konzept sowie die Möglichkeiten von Gamification-Apps vorstellen.

Unter Gamification ist der Einsatz von Spielmechanismen und -techniken auf Prozesse zu verstehen, die sonst keinen spielerischen Bezug haben. Den Umstand, dass sich Menschen gerne an Spielen beteiligen, nutzt Gamification konsequent aus, um Menschen Tätigkeiten durchführen zu lassen, die sonst als langweilig oder lästig empfunden werden.

Das Projektteam entwickelte in der Theorie eine Gamification-Applikation (App) für Öffentliche Bibliotheken, die von der Konzeption her einem Baukastenprinzip gleicht. Die Basis-App verfügt über bekannte Funktionen wie Informationen der jeweiligen Anwender-Bibliothek, Bestandslageplan, Öffnungszeiten, Gebührensystem u. ä. Das Besondere bzw. der Mehrwert liegt in den möglichen Erweiterungen: Erweiterungen, die exklusiv auf spezielle Nutzergruppen wie z.B. Schüler, Jugendliche, aber auch Senioren zugeschnitten werden können. Prinzipiell sind hier den Gestaltungsmöglichkeiten sowie den Inhalten keine Grenzen gesetzt – Nutzer werden direkt angesprochen, eingebunden und zur kreativen Mitarbeit und Vernetzung angeregt.

Projektentwickler: Beate Augustin (Leihverkehrs- und Ergänzungsbibliothek in Flensburg), Henry Fiebig (Technische Universität Braunschweig), Barbara Hölker (Stadtbücherei Coesfeld), André Reinhardt (Universitätsbibliothek Erlangen-Nürnberg).