



# «Ausblick auf Bibliotheken im Jahr 2027» - Keytrends aus dem NMC Horizon Report 2017 Library Edition weiter gedacht

Claudia Lienhard, Gabriella Padovan, Rudolf Mumenthaler

Bibliothekartag 2017, TK 9: Hands-On Labs, Lab I

30.05.2017, 13:30 – 15:30

# Ablauf

- 
1. Begrüssung 5' GP
  2. NMC Horizon Report 2017 Library Edition: ausgewählte Trends und Technologien 5' RM
  3. Kurze Einführung zum Design Thinking Prozess 5' CL
  4. Hands-On 90' Alle
  5. Feedback 10' Alle
  6. Abschluss 5'

# 1. Begrüssung

- HALLO!
  - Wer wir sind
  - Ablauf (grob)
- Hinweise:
  - Während des Workshops werden Fotoaufnahmen gemacht, die wir u.a. auf Social Media veröffentlichen werden und ggf. für einen Artikel verwenden möchten. Wenn Sie nicht auf Bildern erscheinen möchten, melden Sie sich bitte bei uns.
  - Es ist keine Pause geplant.

## 2. NMC Horizon Report 2017 library edition

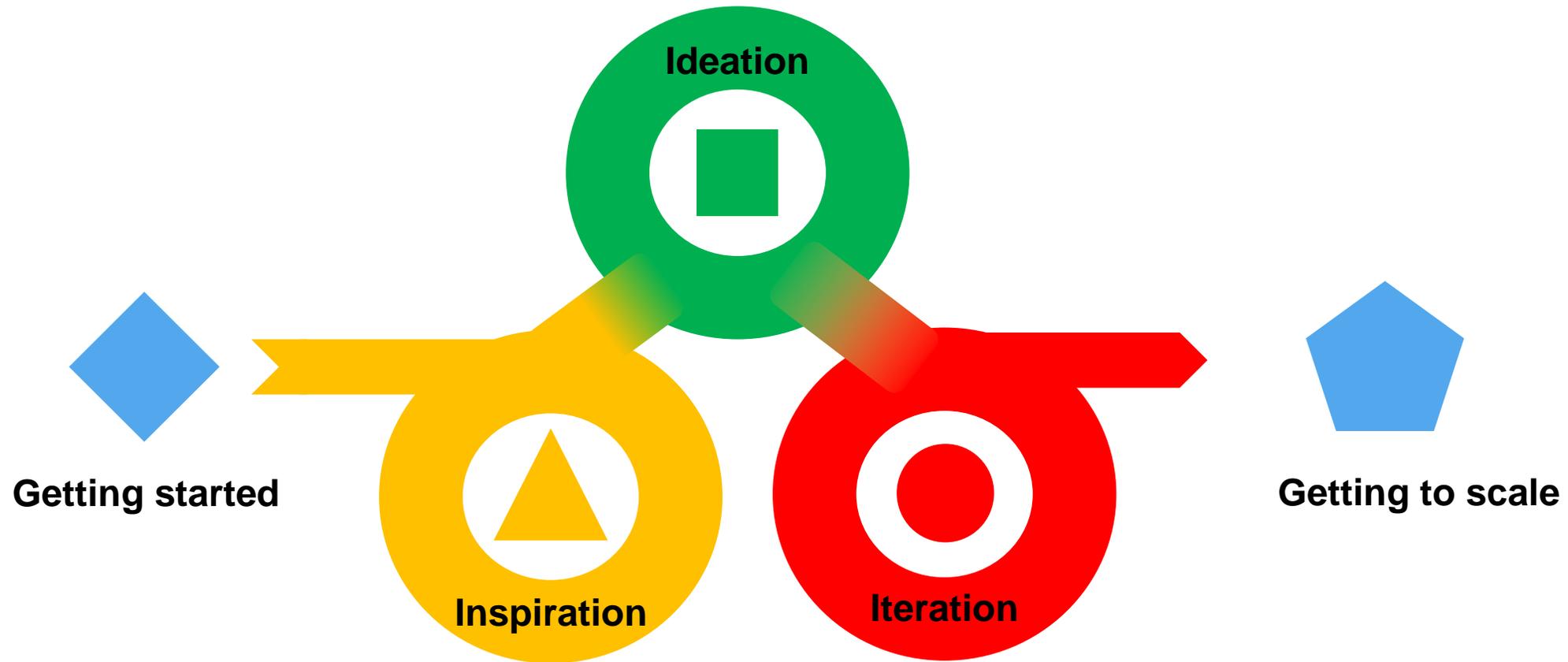
### NMC Horizon Report > 2017 Library Edition at a Glance

#### Trends Accelerating Technology Adoption in Academic and Research Libraries



- Forschungsdatenmanagement
- Nutzererfahrung
- NutzerInnen als SchöpferInnen
- Neukonzeption von Bibliotheksräumen
- Institutionsübergreifende Zusammenarbeit
- Weiterentwicklung wiss. Kommunikation

### 3. Design Thinking Prozess



## 4. Hands-On

### Herausforderung

Wie funktioniert und sieht die Bibliothek 2027 aus, wenn der Trend und die Technologien sozusagen Alltag sind?

4 Trends + Technologien = 4 Gruppen

- Jede Gruppe bearbeitet ihren Trend und die zugeordneten Technologien.
- Zeitangaben auf Folien beachten.

# Gruppen

## 1. Rethinking Library Spaces



- Internet of Things
- Robotics
- Near Field Communication (NFC)
- Makerspaces

## 2. Cross-Institution Collaboration



- Crowdsourcing
- Social networks
- Digital scholarship technologies
- Library Services Platforms (LSP)

## 3. Valuing User Experience

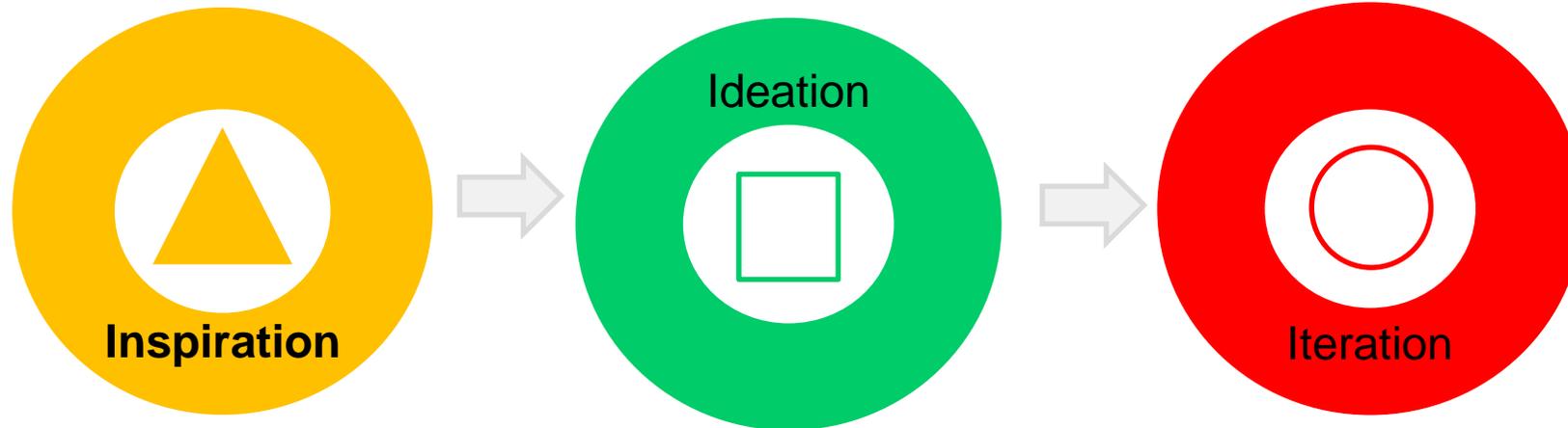


- Information Visualization
- Wearable Technology
- Artificial Intelligence (AI)
- Virtual Reality

## 4. Shift away from Books (Halbfin.)



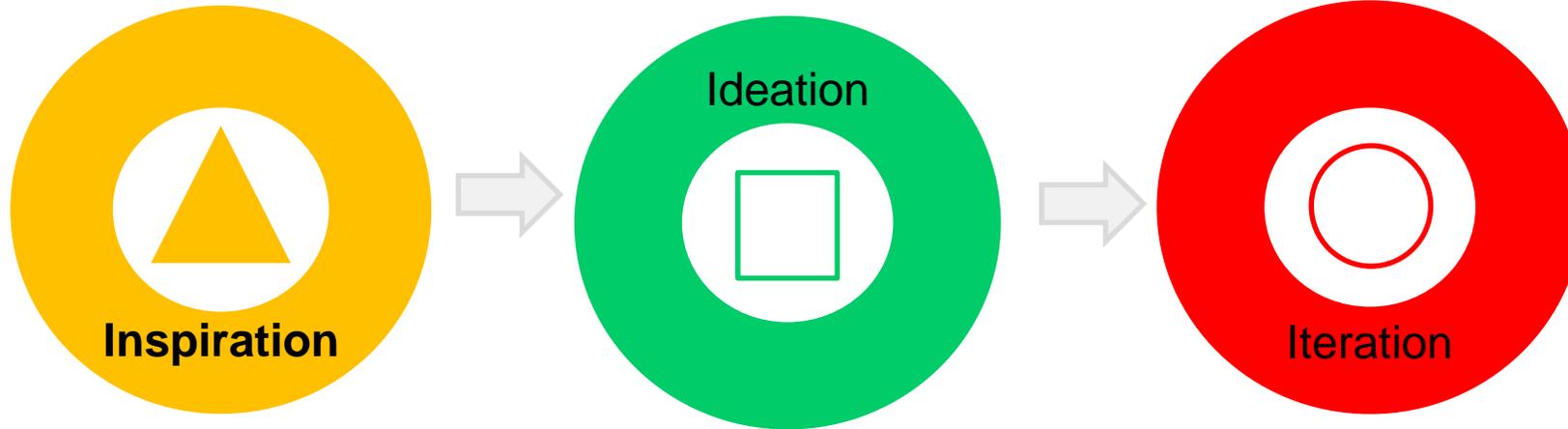
- Mobile learning
- Flexible displays
- Big data
- Virtual worlds



## 1.1. Ausgangslage analysieren

- Was bedeuten Trend und Technologien
- Was sind Rahmenbedingungen
- Was ist das Ziel
- Was sind Chancen und Risiken
- Was ist sonst noch zu berücksichtigen

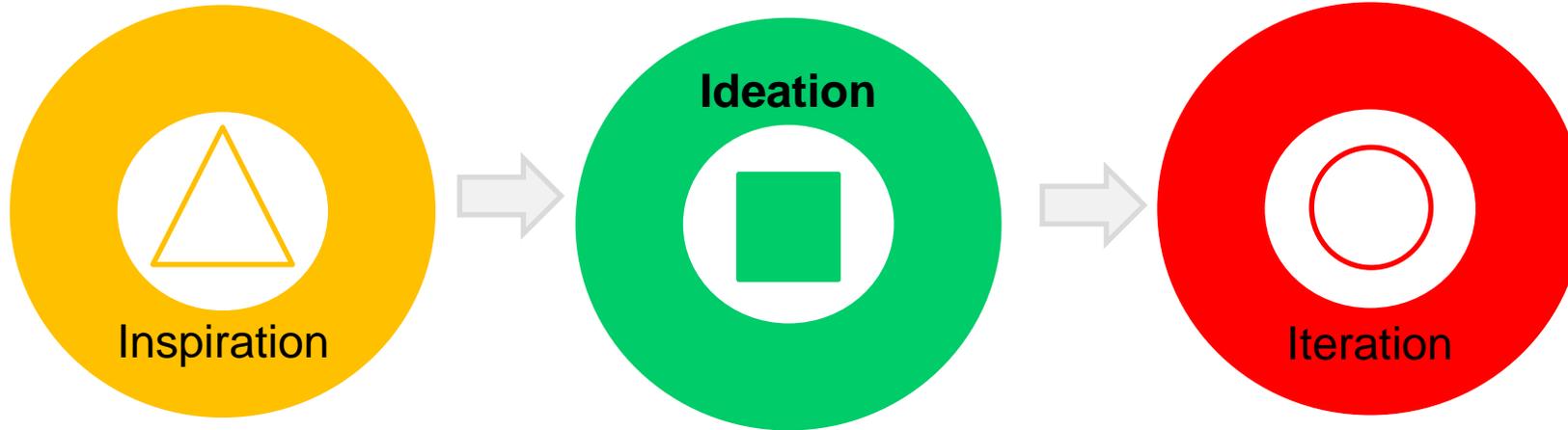
***Material: Flipcharts & Post-Its***



## 1.2. Analyse verdichten

- Welches sind die wichtigsten Punkte

***Material: bearbeitete Flipchart / Post-Its***

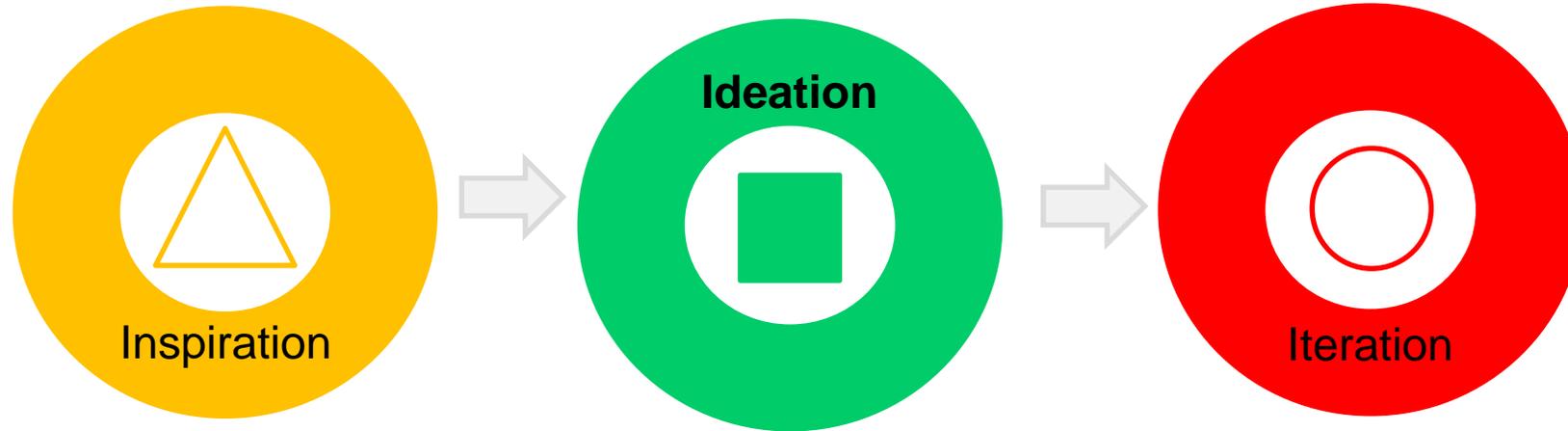


## 2.1. Ideen generieren

Fragestellung «How might we» :

Wie können wir die Bibliothek 2027 gestalten  
– unter Einbeziehung der vorgängig  
erfolgten Analyse.

***Material: Flipcharts & Post-Its***

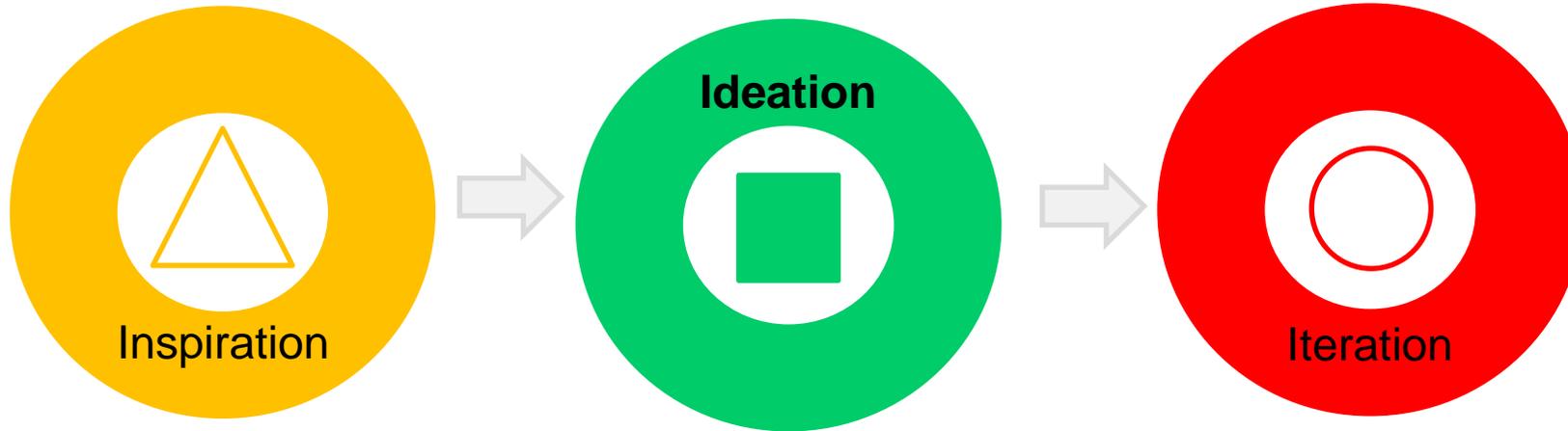


## 2.2. Ideen verdichten

Jede(r) vergibt 1 Klebepunkt

- für die innovativste/spannendste Idee: 
- für die erfolgversprechendste Idee: 
- Falls erforderlich: Priorisiert eure Ideen und bestimmt die Top-Idee(n)

***Material: Klebepunkte***

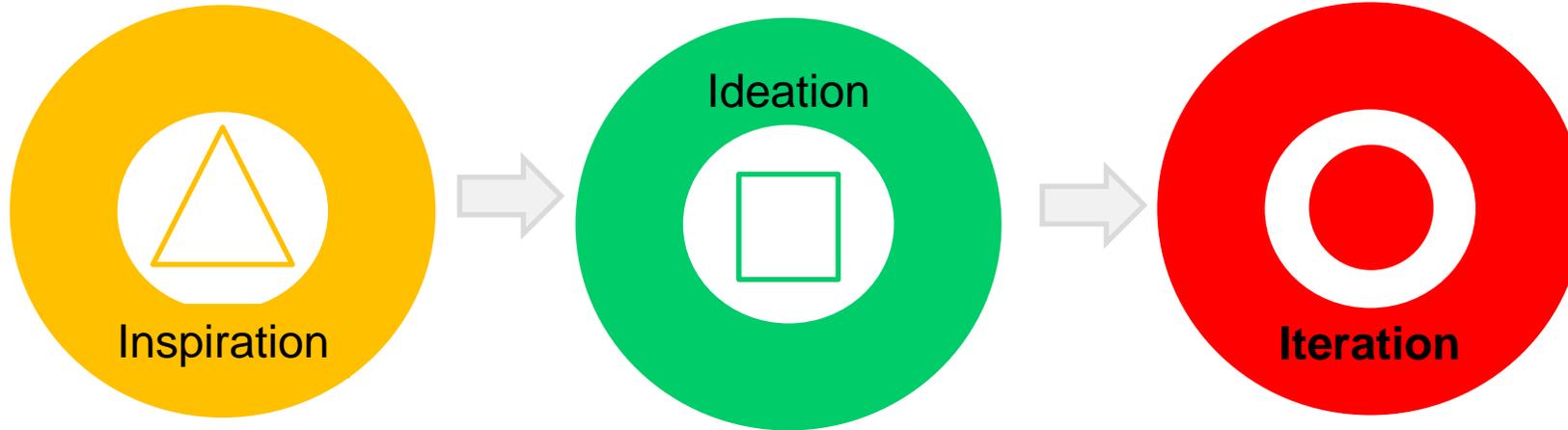


## 2.3. Protoyp entwickeln

Die ausgewählte(n) Idee(n) werden als Rapid Prototyp umgesetzt.

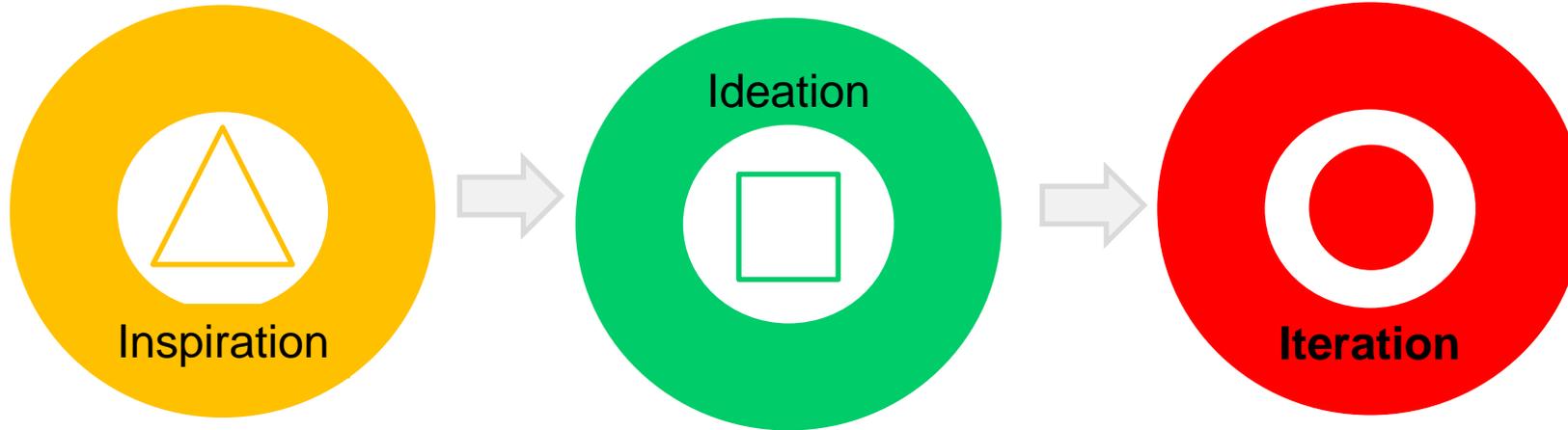
Tipp: Nicht zu lange überlegen und sofort starten!

***Material: eure Wahl aus Vorhandenem***

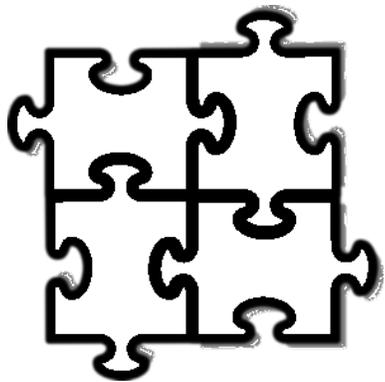


### 3.1. Pitch für den Prototyp vorbereiten

- Was ist das Besondere?
- Welche Fragestellung/welches Problem wird adressiert?



## 3.2. Präsentation



2 Minuten Präsentation pro Gruppe  
1 Minuten Feedback pro Gruppe

## 5. Feedback

- Was nehme ich aus diesem Hands-On Lab mit ?

## 6. Wie weiter?

- Dokumentation durch Claudia, Gabriella und Rudolf ✓
- Versand an alle Teilnehmenden ✓
- Berichterstattung ✓

THANK  
YOU