



para

BIBLIOTECÁRIOS

Como enriquecer a experiência do utilizador das bibliotecas através da tecnologia

LADO A: GRÁFICO

- Usos mais comuns
- Com especial interesse
- Podia funcionar

		Serviços de informação			Serviços de leitura			Serviços de empréstimo		Serviços de formação				
		SI geral: localização, acesso, horários, catálogo, programação, novidades...	SI bibliográfica	Serviço de referencia	SI comunidade	Leitura presencial	Leitura social	Ações de promoção da leitura e extensão cultural	Recomendações de leitura	Gestão de empréstimos: reservas, ampliação de prazos...	Visitas	Formação de utilizadores	ALFIN	
	Tecnologia Web	Aplicações Web												
		Comunidades virtuais												
		Redes sociais												
		Serviços de alojamento de conteúdos: fotos, vídeos												
		Ferramentas colaborativas: blogs, wikis												
		Mashups												
		Web semântica												
	Tecnologia wearable	Sensores de atividade física: relógios												
		Dispositivos de visão aumentada e virtual: óculos, lentes, capacetes												
	Geolocalização													
	Tecnologia NFC													
	Beacons (sinalização localizadora)													
	Tecnologia de realidade aumentada: códigos QR...													
	Tecnologia de reconhecimento facial													
	Tecnologia sensorial													
	Tecnologia táctil	Tapetes												
		Prateleiras												
		Dispositivos móveis												
		Tela												
		Dispensadores de livros												
	Impressoras de livros													
	Robôs													
	Drones													
	Tecnologia de streaming													
	Tecnologia emocional	Sensores que detectam estados anímicos												
		Mesa de novidades inteligente												
	Tecnologia de monitorização													
	Tecnologia de antecipação													



para

BIBLIOTECÁRIOS

Como enriquecer a experiência do utilizador das bibliotecas através da tecnologia

LADO B: EXPLICAÇÕES

	Tecnologia Web	Permite que os utilizadores interajam e colaborem entre si como criadores de conteúdos e, assim, enriquecer e personalizar visitas a espaços virtuais.
	Tecnologia wearable	Criada para ser usada como dispositivos portáteis com sensores de atividade física, aumentada e visão virtual, para enriquecer e personalizar visitas a espaços físicos.
	Geolocalização	Permite localizar pessoas e objetos com alta precisão, e facilita e aumenta a ação de mover-se através de um ambiente físico.
	Tecnologia NFC	Comunicação sem fio de curto alcance de alta frequência permite a troca de dados entre dispositivos para facilitar, nomeadamente, a localização e a identificação de recursos do catálogo.
	Beacons (sinalização localizadora)	Com base na geolocalização, permite sinalizar áreas específicas nas instalações da biblioteca, enviar notificações aos dispositivos do utilizador, enriquecendo e personalizando visitas a espaços físicos.
	Tecnologia de realidade aumentada	Com base na sobreposição de informação virtual para as informações físicas, tem a capacidade de fazer “crescer” os diversos serviços e atividades da biblioteca.
	Tecnologia de reconhecimento facial	Permite reconhecer o utilizador e acessar a informação sobre o mesmo.
	Tecnologia sensorial	Permite saber quantas pessoas visitam a biblioteca, que dias e horas são os mais ativos, etc. (p. ex.: Instant Counting).
	Tecnologia táctil	Permite a entrada de dados e de comandos para o aparelho com um toque direto na sua superfície, proporcionando uma maior autonomia para o usuário para as consultas ou o acesso aos serviços, mesmo fora do horário de funcionamento para o público.
	Dispensadores de livros	Conseguem gerir empréstimos e são também um ponto de acesso Wi-Fi (p. ex.: Library vending machine, de EnvisionWare).
	Impressoras de livros	Podem melhorar os problemas de armazenamento de uma biblioteca, ajudam a promover a edição eletrônica... entre outros objetivos e utilidades (p. ex.: Espresso Book Machine, de On Demand Books).
	Robôs (entidade virtual ou mecânica)	Projetado para ensinar o utilizador a programar e usar outros conhecimentos de informática; elevar o relacionamento com este tipo de inteligência artificial para um campo mais humanista: encetar conversas, contar histórias ou recitar poemas (p. ex.: Vicent y Nancy).
	Drones (veículos aéreos não tripulados)	Um utilizador pode ter acesso a diversos materiais da biblioteca e gerir o seu retorno.
	Tecnologia de streaming	Fragmenta e seleciona a informação permitindo o acesso ao conteúdo de maior relevância, sem ser necessário o seu download completo, tomando-se de particular interesse para os serviços de informação e formação.
	Tecnologia emocional	Detecta estados, níveis de humor e tipos e consumos relacionados, por isso pode ser muito poderosa quando se trata de fazer recomendações e dar origem a novas tabelas inteligentes (p. ex.: EmotionSense).
	Tecnologia de monitorização	É essencial para mostrar e sinalizar ao público o local exato de realização de algum tipo de evento. Por exemplo, tapetes sinalizadores e sensíveis à passagem do público.
	Tecnologia de antecipação	Procura antecipar o próprio utilizador, procurando assim dar um serviço mais personalizado e preciso.