

Spis treści

Wykaz stosowanych skrótów i oznaczeń.....	9
Wstęp	11
Przedmiot i cel	11
Najważniejsze pojęcia	12
Zakres i zasięg	15
Stan badań	16
Układ książki.....	17
Podziękowania	20
1. Wirtualność i realność – wybrane konteksty.....	21
1.1. Wirtualność i realność jako kategorie filozoficzne	21
1.1.1. Zacieranie granic między wirtualnością a realnością.....	22
1.1.2. Wirtualność i realność – problemy definicyjne.....	24
1.1.3. Wirtualność i realność – tradycja filozoficzna.....	25
1.1.4. Wirtualność i realność a integralność i tożsamość człowieka.....	26
1.2. Wirtualność i realność – kontekst informacyjny	27
1.2.1. Specyfika źródeł tradycyjnych i elektronicznych	28
1.2.2. Wirtualizacja bibliotek.....	29
1.2.3. Wirtualność i realność w usługach bibliotecznych	31
1.3. Rozszerzona rzeczywistość a wirtualna rzeczywistość – perspektywa technologiczna	32
1.3.1. Rzeczywistość wirtualna a rzeczywistość rozszerzona – cechy i różnice.....	33
1.3.2. Wirtualność i realność w informatyce – zacieranie granic	34
1.4. Wybrane konteksty analizy wirtualności i realności – podsumowanie.....	35
2. Rozszerzona rzeczywistość – różne perspektywy	37
2.1. Rozszerzona rzeczywistość jako pole badań informatyki.....	37
2.1.1. Geneza i stan badań nad rozszerzoną rzeczywistością z perspektywy informatyki.....	37
2.1.2. Komercyjne wykorzystanie rozszerzonej rzeczywistości w informatyce.....	39
2.2. Rozszerzona rzeczywistość jako pole badań nauk społecznych i humanistycznych	41
2.2.1. Rozszerzona rzeczywistość w psychologii.....	42
2.2.2. Rozszerzona rzeczywistość w socjologii.....	43

2.2.3. Rozszerzona rzeczywistość w pedagogice	44
2.2.4. Rozszerzona rzeczywistość w naukach o zarządzaniu	45
2.2.5. Rozszerzona rzeczywistość w naukach o kulturze	46
2.3. Rozszerzona rzeczywistość jako obszar działalności praktycznej	47
2.3.1. Główne obszary wykorzystania rozszerzonej rzeczywistości	47
2.3.2. Praktyczne aspekty wykorzystania rozszerzonej rzeczywistości w działalności informacyjnej	49
2.3.3. Praktyczne aspekty wykorzystania rozszerzonej rzeczywistości w działalności usługowej	51
2.4. Rozszerzona rzeczywistość jako przedmiot badań bibliologii i informatologii	52
2.4.1. Stan badań nad rozszerzoną rzeczywistością z perspektywy bibliologii i informatologii	52
2.4.2. Związki problematyki rozszerzonej rzeczywistości z wybranymi obszarami badań bibliologii i informatologii	53
2.4.3. Propozycje tematów badawczych	55
2.4.4. Źródła potencjalnych problemów poznawczych	56
2.5. Wybrane konteksty analizy rozszerzonej rzeczywistości – podsumowanie	57
3. Współczesne usługi informacyjne bibliotek – cechy i specyfika	59
3.1. Usługa jako kategoria ekonomiczna	59
3.1.1. Serwicyzacja gospodarki	60
3.1.2. Usługa a produkt – zacieranie granic	61
3.1.3. Specyfika e-usług	63
3.1.4. Jakość usług a ich ekonomiczna wartość	64
3.1.5. Usługi informacyjne na rynku gospodarczym	67
3.1.6. Usługa jako element ekonomii doświadczeń (<i>experience economy</i>)	68
3.1.7. Projektowanie usług (<i>service design</i>) jako element ekonomii doświadczeń	71
3.1.8. Grywalizacja usług jako element ekonomii doświadczeń	73
3.2. Cechy współczesnych usług informacyjnych bibliotek	74
3.2.1. Usługi wirtualne lub hybrydowe	75
3.2.2. Usługi realizowane przy użyciu nowych technologii	77
3.2.3. Usługi wspierające samodzielność użytkowników	78
3.2.4. Usługi dostępne całodobowo	79
3.2.5. Usługi spersonalizowane	80
3.2.6. Usługi angażujące użytkowników	82
3.2.7. Usługi współtworzone przez użytkowników	83
3.2.8. Usługi synchroniczne	85
3.2.9. Usługi dostarczane wielokanałowo	86
3.2.10. Usługi zanurzone w życiu użytkowników	87
3.2.11. Cechy bibliotecznych usług informacyjnych – podsumowanie	88
3.3. Współczesne usługi informacyjne bibliotek – próba typologizacji	90
3.3.1. Typologia usług informacyjnych – stan badań	90
3.3.2. Typologia usług informacyjnych – propozycja schematu	92

3.4. Jakość usług bibliotecznych	93
3.4.1. Rozszerzona rzeczywistość a jakość usług bibliotecznych	93
3.4.2. Badanie jakości usług świadczonych w środowisku rozszerzonej rzeczywistości.....	97
3.4.3. Zarządzanie jakością usług w bibliotece.....	100
3.5. Nowe technologie we współczesnych usługach informacyjnych bibliotek – przykłady działań	102
3.5.1. Usługi świadczone za pomocą serwisu www.....	102
3.5.2. Usługi świadczone za pomocą aplikacji mobilnych.....	104
3.5.3. Usługi świadczone za pomocą mediów społecznościowych	105
3.6. Najnowsze technologie informacyjno-komunikacyjne w usługach informacyjnych bibliotek.....	106
3.6.1. Przegląd i przykłady wykorzystania najnowszych technologii w usługach informacyjnych bibliotek	107
3.6.2. Stan obecny i perspektywy wykorzystania najnowszych technologii w usługach informacyjnych bibliotek	112
3.6.3. Szanse i zagrożenia związane z wykorzystaniem najnowszych technologii w usługach informacyjnych bibliotek	113
3.7. Cechy i specyfika współczesnych usług informacyjnych – podsumowanie	116
4. Rozszerzona rzeczywistość w usługach informacyjnych	119
4.1. Informacja w środowisku rozszerzonej rzeczywistości.....	119
4.1.1. Cechy informacji udostępnianej w środowisku rozszerzonej rzeczywistości.....	120
4.1.2. Specyfika odbioru i udostępniania informacji przez narzędzia rozszerzające rzeczywistość.....	123
4.2. Usługi informacyjne w środowisku rozszerzonej rzeczywistości.....	127
4.2.1. Specyfika usług informacyjnych świadczonych w środowisku rozszerzonej rzeczywistości.....	127
4.2.2. Obszary zastosowań rozszerzonej rzeczywistości w usługach informacyjnych.....	129
4.3. Wykorzystanie rozszerzonej rzeczywistości jako elementu procesu projektowania usług informacyjnych w ekonomii doświadczeń	130
4.3.1. Projektowanie usług a ekonomia doświadczeń – wzajemne relacje	130
4.3.2. Nowe technologie a projektowanie usług.....	131
4.3.3. Rozszerzona rzeczywistość a doświadczenie użytkownika.....	132
4.4. Wykorzystanie rozszerzonej rzeczywistości jako elementu projektowania innowacyjnych usług informacyjnych	134
4.4.1. Istota i źródła innowacji	134
4.4.2. Przykłady innowacyjnych usług informacyjnych	136
4.4.3. Rozszerzona rzeczywistość w projektowaniu innowacyjnych usług informacyjnych bibliotek – stan obecny i potencjał.....	139
4.5. Problemy oceny użyteczności mobilnych usług informacyjnych wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości	140

4.5.1. Główne metody i techniki oceny użyteczności aplikacji mobilnych i ich zastosowanie w ocenie jakości usług oferowanych w środowisku rozszerzonej rzeczywistości	140
4.5.2. Główne problemy metodologiczne i techniczne związane z badaniami użyteczności aplikacji mobilnych wykorzystujących rozszerzoną rzeczywistość	146
4.5.3. Badanie użyteczności aplikacji mobilnych wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości – propozycja podejścia metodologicznego	147
4.6. Rozszerzona rzeczywistość a usługi informacyjne – podsumowanie...	149
5. Wykorzystanie rozszerzonej rzeczywistości w usługach informacyjnych bibliotek – propozycja modelu	151
5.1. Dobre praktyki w zakresie wykorzystania rozszerzonej rzeczywistości w działalności usługowej instytucji kultury	151
5.1.1. Kryteria doboru dobrych praktyk	151
5.1.2. Przykłady dobrych praktyk	152
5.2. Dobre praktyki w zakresie wykorzystania rozszerzonej rzeczywistości w działalności usługowej bibliotek	156
5.2.1. Kryteria doboru dobrych praktyk	156
5.2.2. Przykłady dobrych praktyk	157
5.3. Model wykorzystania rozszerzonej rzeczywistości w usługach informacyjnych bibliotek zgodny z zasadami projektowania usług	159
5.3.1. Istota i proces modelowania	160
5.3.2. Istota i etapy procesu projektowania usług informacyjnych na potrzeby ekonomii doświadczeń	160
5.3.3. Model wykorzystania rozszerzonej rzeczywistości w usługach informacyjnych bibliotek	161
5.3.4. Przykład praktycznego zastosowania modelu w procesie projektowania bibliotecznych usług informacyjnych	164
5.4. Rozszerzona rzeczywistość w usługach informacyjnych bibliotek – podsumowanie	167
Podsumowanie	169
Bibliografia	175
Spis ilustracji i tabel	197
Indeks nazwisk	199