

Spis treści

Wstęp

Rozdział I. Metodologia prowadzonych badań

- 1.1. Popularność aplikacji a wykorzystane narzędzia badawcze
- 1.2. Wybór aplikacji – kwerenda
- 1.3. Sposób analizy aplikacji oraz struktura ich opisu

Rozdział II. Mobilność podstawą ludzkiej cywilizacji. Propedeutyka

- 2.1. Mobilna natura informacji
- 2.2. Od hominidów do smartfonów

Rozdział III. Wykorzystanie urządzeń mobilnych przez czytelników i bibliotekarzy

- 3.1. Użytkownicy a technologie mobilne
- 3.2. „Biblioteka w komórce”. Mobilne usługi biblioteczne – przegląd dotychczasowych rozwiązań w bibliotekach polskich i zagranicznych
 - 3.2.1. Mobilne strony internetowe
 - 3.2.2. Mobilne aplikacje
 - 3.2.3. Wyszukiwanie i gromadzenie danych bibliograficznych oraz dostęp do cyfrowych zasobów bibliotecznych
 - 3.2.3.1. Mobilne OPAC-i
 - 3.2.3.2. Dostęp do najcenniejszych zbiorów bibliotek
 - 3.2.3.3. Dostęp do treści książek oraz czasopism za pośrednictwem mobilnych urządzeń i aplikacji
 - 3.2.4. Syndykacja treści, gromadzenie i zarządzanie danymi o dokumentach
 - 3.2.5. Rzeczywistość rozszerzona
 - 3.2.6. Technologia NFC
 - 3.2.7. Udostępnianie czytelnikom urządzeń przenośnych
- 3.3. Web 2.0 a mobilność urządzeń i aplikacji
- 3.4. Open data

Rozdział IV. Wybrane aplikacje mobilne

- 4.1. Biblioteki
 - 4.1.1. Katalogi biblioteczne (OPAC)
 - 4.1.2. Przewodniki po bibliotekach
- 4.2. Czytanie
 - 4.2.1. Czytniki dokumentów oraz dostęp do eBooków i audiobooków
 - 4.2.2. Zapisywanie treści stron WWW do przeglądania w trybie offline
 - 4.2.3. Czytniki RSS i selektywna dystrybucja informacji
 - 4.2.4. Dostęp do treści prasowych i portali informacyjnych
 - 4.2.5. Społeczności czytelników (ocenianie książek, dzielenie się recenzjami, katalogowanie itp.)
 - 4.2.6. Czytniki kodów QR
- 4.3. Produktywność
 - 4.3.1. Zarządzanie danymi w chmurze obliczeniowej
 - 4.3.2. Zarządzanie plikami
 - 4.3.3. Listy zadań oraz społecznościowe zarządzanie projektami
 - 4.3.4. Kalendarze
 - 4.3.5. Sterowanie komputerem za pomocą telefonu i telefonem za pomocą komputera
 - 4.3.6. Zrzuty z ekranów oraz nagrywanie pulpitu komputera
 - 4.3.7. Przeglądarki
- 4.4. Nauka i edukacja
 - 4.4.1. Słowniki, translatory i encyklopedie
 - 4.4.2. Podręczniki, lektury, cytaty
 - 4.4.3. E-learning
 - 4.4.4. Nauka języków obcych
 - 4.4.5. Nauka szybkiego czytania
 - 4.4.6. Nauka języków programowania, komend systemów Linux
 - 4.4.7. Wyszukiwarki informacji o dokumentach naukowych, bazy pełnotekstowe
 - 4.4.8. Zarządzanie informacją bibliograficzną i cytowaniami
 - 4.4.9. Kalkulatory
 - 4.4.10. Mapy i atlasy
 - 4.4.11. Gry logiczne, matematyczne, edukacyjne, strategiczne oraz typu memory

- 4.5. Pisanie, tworzenie notatek, prezentacji, arkuszy kalkulacyjnych
 - 4.5.1. Tworzenie i organizacja notatek
 - 4.5.2. Nagrywanie dźwięku
 - 4.5.3. Skanowanie
 - 4.5.4. Pakiety biurowe
 - 4.5.5. Wykresy
 - 4.5.6. Mapy myśli (mind mapping)
- 4.6. Multimedia
 - 4.6.1. Rysowanie, szkicowanie
 - 4.6.2. Edycja i obróbka zdjęć
 - 4.6.3. Edycja i obróbka wideo
 - 4.6.4. Odtwarzacze wideo
 - 4.6.5. Transmisja wideo i audio
 - 4.6.6. Stacje radiowe
 - 4.6.7. Stacje telewizyjne i wideo online
- 4.7. Media społecznościowe
 - 4.7.1. Blogi i mikroblogi
 - 4.7.2. Portale społecznościowe
 - 4.7.3. Organizacja i udostępnianie zdjęć oraz dokumentów wideo
- 4.8. Komunikacja

Zakończenie

Parametry dotyczące popularności analizowanych aplikacji wraz z informacją o lokalizacji ich charakterystyk w książce

Bibliografia

Spis ilustracji

Spis sieciowych źródeł aplikacji