

Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich
NAUKA-DYDAKTYKA-PRAKTYKA

**Aplikacje mobilne
nie tylko w bibliotece**

Grzegorz Gmiterek
Sebastian Dawid Kotuła



Warszawa 2017

Spis treści

Wstęp	11
Rozdział I. Metodologia prowadzonych badań	25
1.1. Popularność aplikacji a wykorzystane narzędzia badawcze	25
1.2. Wybór aplikacji – kwerenda	32
1.3. Sposób analizy aplikacji oraz struktura ich opisu	40
Rozdział II. Mobilność podstawą ludzkiej cywilizacji. Propedeutyka	45
2.1. Mobilna natura informacji	46
2.2. Od hominidów do smartfonów	57
Rozdział III.	
Wykorzystanie urządzeń mobilnych przez czytelników i bibliotekarzy	71
3.1. Użytkownicy a technologie mobilne	71
3.2. „Biblioteka w komórce”. Mobilne usługi biblioteczne – przegląd dotychczasowych rozwiązań w bibliotekach polskich i zagranicznych	80
3.2.1. Mobilne strony internetowe	81
3.2.2. Mobilne aplikacje	89
3.2.3. Wyszukiwanie i gromadzenie danych bibliograficznych oraz dostęp do cyfrowych zasobów bibliotecznych	95
3.2.3.1. Mobilne OPAC-i	96
3.2.3.2. Dostęp do najcenniejszych zbiorów bibliotek	98
3.2.3.3. Dostęp do treści książek oraz czasopism za pośrednictwem mobilnych urządzeń i aplikacji	100
3.2.4. Syndykacja treści, gromadzenie i zarządzanie danymi o dokumentach ...	105
3.2.5. Rzeczywistość rozszerzona	107
3.2.6. Technologia NFC	110
3.2.7. Udostępnianie czytelnikom urządzeń przenośnych	113
3.3. Web 2.0 a mobilność urządzeń i aplikacji	118
3.4. Open data	120

Rozdział IV. Wybrane aplikacje mobilne	123
4.1. Biblioteki	123
4.1.1. Katalogi biblioteczne (OPAC)	123
4.1.2. Przewodniki po bibliotekach	126
4.2. Czytanie	128
4.2.1. Czytniki dokumentów oraz dostęp do eBooków i audiobooków	128
4.2.2. Zapisywanie treści stron WWW do przeglądania w trybie offline	138
4.2.3. Czytniki RSS i selektywna dystrybucja informacji	141
4.2.4. Dostęp do treści prasowych i portali informacyjnych	144
4.2.5. Społeczności czytelników (ocenianie książek, dzielenie się recenzjami, katalogowanie itp.)	146
4.2.6. Czytniki kodów QR	149
4.3. Produktowność	150
4.3.1. Zarządzanie danymi w chmurze obliczeniowej	150
4.3.2. Zarządzanie plikami	152
4.3.3. Listy zadań oraz społecznościowe zarządzanie projektami	154
4.3.4. Kalendarze	156
4.3.5. Sterowanie komputerem za pomocą telefonu i telefonem za pomocą komputera	157
4.3.6. Zrzuty z ekranów oraz nagrywanie pulpitu komputera	160
4.3.7. Przeglądarki	161
4.4. Nauka i edukacja	165
4.4.1. Słowniki, translatory i encyklopedie	165
4.4.2. Podręczniki, lektury, cytaty	170
4.4.3. E-learning	172
4.4.4. Nauka języków obcych	175
4.4.5. Nauka szybkiego czytania	178
4.4.6. Nauka języków programowania, komend systemów Linux	179
4.4.7. Wyszukiwarki informacji o dokumentach naukowych, bazy pełnotekstowe	182
4.4.8. Zarządzanie informacją bibliograficzną i cytowaniami	188
4.4.9. Kalkulatory	189
4.4.10. Mapy i atlasy	190
4.4.11. Gry logiczne, matematyczne, edukacyjne, strategiczne oraz typu memory	193
4.5. Pisanie, tworzenie notatek, prezentacji, arkuszy kalkulacyjnych	198
4.5.1. Tworzenie i organizacja notatek	198
4.5.2. Nagrywanie dźwięku	202
4.5.3. Skanowanie	203
4.5.4. Pakiety biurowe	205
4.5.5. Wykresy	207
4.5.6. Mapy myśli (mind mapping)	208
4.6. Multimedia	211
4.6.1. Rysowanie, szkicowanie	211
4.6.2. Edycja i obróbka zdjęć	212
4.6.3. Edycja i obróbka wideo	215
4.6.4. Odtwarzacze wideo	218

4.6.5. Transmisja wideo i audio	220
4.6.6. Stacje radiowe	222
4.6.7. Stacje telewizyjne i wideo online	225
4.7. Media społecznościowe	228
4.7.1. Blogi i mikroblogi	228
4.7.2. Portale społecznościowe	231
4.7.3. Organizacja i udostępnianie zdjęć oraz dokumentów wideo	234
4.8. Komunikacja	236
Zakończenie	239
Parametry dotyczące popularności analizowanych aplikacji wraz z informacją o lokalizacji ich charakterystyk w książce	249
Bibliografia	257
Spis ilustracji	281
Spis sieciowych źródeł aplikacji	285

Contents

Introduction	11
Chapter I. Methodology of the project	25
1.1. Popularity of applications vs. research tools	25
1.2. Selection of applications	32
1.3. Applications: the concept of analysis and description	40
Chapter II. Mobility as a foundation of civilisation. Propaedeutics	45
2.1. Mobile character of information	46
2.2. From hominids to smartphones	57
Chapter III.	
Mobile devices being used by the readers and the librarians	71
3.1. The users vs. mobile technologies	71
3.2. „A mobile library“. Mobile library services – review of Polish and foreign library offers	80
3.2.1. Mobile websites	81
3.2.2. Mobile applications	89
3.2.3. Searching and collecting reference data, access to digital library resources	95
3.2.3.1. Mobile OPACs	96
3.2.3.2. Access to the most precious library collections	98
3.2.3.3. Access to books and journals contents in mobile devices and applications	100
3.2.4. Contents syndication, collection and management of document data	105
3.2.5. An augmented reality	107
3.2.6. The NFC technology	110
3.2.7. Lending mobile devices to the users	113
3.3. Web 2.0 vs. mobile devices and applications	118
3.4. Open data	120

Chapter IV. Presentation of selected mobile applications	123
4.1. Libraries	123
4.1.1. Library catalogues (OPACs)	123
4.1.2. Library guides	126
4.2. Reading	128
4.2.1. Text readers, access to ebooks and audiobooks	128
4.2.2. Downloading websites for offline browsing	138
4.2.3. RSS readers and selective distribution of information	141
4.2.4. Access to news portals and press contents	144
4.2.5. Readers' communities (books evaluation, sharing reviews, cataloguing, etc.)	146
4.2.6. QR codes readers	149
4.3. Productivity	150
4.3.1. Cloud data management	150
4.3.2. Files management	152
4.3.3. Tasks lists, social project management	154
4.3.4. Calendars	156
4.3.5. Computer control via telephone and vice versa	157
4.3.6. Screen shots, recording desktop	160
4.3.7. Web browsers	161
4.4. Learning and education	165
4.4.1. Dictionaries, translators, encyclopaedias	165
4.4.2. Manuals, required readings, citations	170
4.4.3. E-learning	172
4.4.4. Learning foreign languages	175
4.4.5. Learning fast reading	178
4.4.6. Learning programming languages, Linux system commands	179
4.4.7. Scholar search engines, full-text databases	182
4.4.8. Reference managers	188
4.4.9. Calculators	189
4.4.10. Maps and atlases	190
4.4.11. Logic, mathematics, education, strategic and memory-type games	193
4.5. Writing, taking notes, presentations, spreadsheets	198
4.5.1. Notes: taking and organisation	198
4.5.2. Sound recording	202
4.5.3. Scanning	203
4.5.4. Office software	205
4.5.5. Diagrams	207
4.5.6. Mind Mapping	208
4.6. Multimedia	211
4.6.1. Drawing, sketching	211
4.6.2. Photography: edition and processing	212
4.6.3. Video: edition and processing	215
4.6.4. Video players	218
4.6.5. Video and audio transmissions	220

4.6.6. Radio stations	222
4.6.7. TV stations and online video	225
4.7. Social media	228
4.7.1. Blogs and microblogs	228
4.7.2. Social media	231
4.7.3. Photo and video organisation and sharing	234
4.8. Communication	236
Conclusions	239
Parameters concerning popularity of the presented applications	249
References	257
List of illustrations	281
List of network sources of applications	285