

Univerzita Karlova v Praze
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

2010.

Klára Skokanová

Univerzita Karlova v Praze
Filozofická fakulta
Ústav informačních studií a knihovnictví
Studijní program: informační studia a knihovnictví
Studijní obor: informační studia a knihovnictví

Bakalářská práce
Klára Skokanová

**Knihovní informační systém Koniáš a návrh na jeho
modifikaci v rámci principů Library 2.0**

Library automation system KONIAS and suggestions for its modification in terms of Library 2.0

Praha, 2010.

Vedoucí práce: PhDr. Anna Stöcklová

Vedoucí bakalářské práce:

PhDr. Anna Stöcklová

Oponent bakalářské práce:

Datum obhajoby:

Hodnocení:

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité informační zdroje.

V Praze, 19.05.2010

podpis studenta

Identifikační záznam:

SKOKANOVÁ, Klára. *Knihovní informační systém Koniáš a návrh na jeho modifikaci v rámci principů Library 2.0 [Library automation system KONIAS and suggestions for its modification in terms of Library 2.0]*. Praha, 2010. 57 s. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví. Vedoucí bakalářské práce PhDr. Anna Stöcklová.

Abstrakt:

Bakalářská práce je členěna do několika základních bloků. První blok popisuje problematiku Web 2.0 a jeho nástroje. Ve druhém bloku jsou popsány tyto nástroje a jejich využití v knihovných prostřednictvím Library 2.0. Třetí blok obsahuje stručnou charakteristiku Městské knihovny v Praze a fungování knihovního informačního systému Koniáš. Závěrečná část je věnována modifikaci sociální sítě K4U za použití nástrojů Web 2.0 a Library 2.0.

Abstract:

This thesis is split up to a few basic parts. First part describes Web 2.0 and it's tools. These tools, and their usage in libraries through Library 2.0, are described in the second part. There is a brief characteristics of Prague Municipal library and library information system KONIAS functioning. The final part is dedicated to modification of social network K4U which will use functions and tools of Web 2.0 and Library 2.0.

Klíčová slova:

Web 2.0, Library 2.0, Městská knihovna v Praze, Koniáš, Knihovna4U

Obsah

Předmluva	8
1 Úvod.....	9
2 Web 2.0.....	10
2.1 Definice Web 2.0.....	10
2.2 Long Tail.....	11
2.3 Využívání nástrojů Web 2.0 s ohledem na věk uživatelů.....	13
2.4 Nástroje Web 2.0 a jejich využití v knihovnách.....	14
2.4.1 Blog.....	14
2.4.2 Wiki.....	16
2.4.3 RSS.....	18
2.4.4 Tagování a folksonomie.....	19
2.4.5 Společenské sítě.....	24
2.4.6 Mashups.....	28
2.4.7 Podcasts.....	29
2.5 Závěr Web 2.0.....	30
3 Library 2.0.....	32
3.1 Definice Library 2.0.....	32
3.2 Odpůrci Library 2.0.....	33
4 Městská knihovna v Praze.....	34
4.1 Všeobecné informace.....	34
4.2 Koniáš.....	34
4.2.1 Vyhledávání pro začátečníky.....	34
4.2.2 Vyhledávání pro pokročilé.....	35
5 Sociální síť v MKP.....	36
5.1 Úvod - Koniáš 2.0.....	36
5.2 Pro koho je systém určen.....	37
5.3 Přihlášení do systému.....	37
5.4 Obsah systému.....	39
5.4.1 Profil.....	39
5.4.2 Úprava profilu.....	40
5.4.3 Doplnková sekce.....	42
5.4.4 Domů.....	44
5.4.5 Média.....	45
5.4.6 Skupiny.....	46
5.4.7 Hry.....	47
6. Závěr.....	48
Seznam použité literatury.....	50
Seznam tabulek a obrázků.....	55
Poděkování.....	56
Evidenze výpůjček.....	57

Předmluva

Bakalářská práce Knihovní informační systém Koniáš a návrh na jeho modifikaci v rámci principů Library 2.0 se snaží představit v současnosti velmi diskutovaná témata Web 2.0 a Library 2.0. Dále se věnuje sociální síti Městské knihovny v Praze (dále jen MKP) Knihovna4U (dále jen K4U), jejímu hodnocení a návrhem na její vylepšení.

Toto téma jsem si zvolila proto, že MKP byla první knihovnou, kterou jsem kdy navštívila, a do dneška zůstává nejčastěji navštěvovanou. Přestože oceňuji naprostou většinu služeb, které poskytuje, a cením si vývoje, kterým v posledních letech prochází, chyběl mi komplexnější přístup ke komunitě čtenářů. Vzrůstající trend obliby společenských sítí mne přivedl k otázce takovéto sítě v MKP.

Původním cílem práce bylo vyjít ze současného stavu a možností moderních knihovnických přístupů, zohlednit stav MKP a předestřít návrh systému, který by fungoval jako součást knihovního informačního systému Koniáš, poskytoval uživatelům přístup do komunity a zároveň jim dal možnost více a lépe využívat fondy MKP. Bylo ale třeba zohlednit již existující společenskou síť K4U, která byla vytvořena až po zadání této práce.

V oblasti českého knihovnictví není k tématu Library 2.0 dostupných mnoho materiálů (jedním z mála je např. Marvanová - Knihovna 2.0: model služeb), a proto většina teoretických podkladů vychází z informačních zdrojů angloamerické provenience. Nejaktuálnějším a nejzajímavějším zdrojem informací potom jsou blogy.

Úvodní kapitola stručně představuje hlavní témata, kterých se tato práce týká. Popisuje Web 2.0 a Library 2.0 jako zajímavá východiska modernizačních přístupů knihovnictví a jejich vzájemnou spojitost.

Druhá kapitola se zabývá Webem 2.0. Popisuje vznik pojmu a jeho nástroje. Podrobně rozpracovává blogy, wiki, RSS, tagování, folksonomie, společenské sítě, mashups a podcasts.

Třetí kapitola využívá poznatků představených ve druhé kapitole a ukazuje je ve světle knihovnické praxe.

Ve čtvrté kapitole je částečně popsána MKP jako úvod k tématu knihovní informační systém Koniáš. Tomu měla být původně věnována pozornost v první kapitole, ale z důvodu logického členění textu byl přemístěn.

Stěžejní částí celého textu je kapitola pátá. Původně zde měl být představen návrh na společenskou síť pro Městskou knihovnu v Praze. Vzhledem k tomu, že během zpracování se MKP pokusila tuto síť vytvořit, mohla jsem popsat K4U a podat návrh na její úpravu a zlepšení.

Šestá, závěrečná kapitola ve stručnosti shrnuje předchozí kapitoly a uzavírá celou práci celkovým hodnocením K4U.

Veškerá použitá literatura je citována na konci práce podle norem ISO 690 a ISO 690-2. Práce využívá Harvardský systém průběžného citování pomocí prvního údaje záznamu a data vydání.

1 Úvod

Web 2.0 a Library 2.0 jsou pojmy v posledních několika letech velmi diskutované. Můžeme se s nimi setkat v knihách, časopisech, na konferencích a v internetových diskuzích. Hlavním zdrojem informací jsou ale v tomto případě blogy. V podstatě každý, kdo se chce do debaty o budoucnosti webu zapojit, vlastní blog na kterém prezentuje svůj výzkum, své práce a názory. Těch několik výjimek bez vlastního prostoru komunikuje v rozsáhlých diskuzích pod zajímavými články. Informace z těchto zdrojů jsou živé, aktuální a účastní se jich knihovníci z celého světa. Je ale třeba podotknout, že naprostá většina významné diskuze v tomto směru probíhá, tak jako u mnoha jiných témat a oborů, v angličtině.

V online prostředí se vše mění velmi rychle. Co bylo před měsícem považováno za ten správný směr vývoje, se může vzápětí ukázat jako jen málo užitečné. Stejně tak můžeme hovořit o lokalizaci tohoto tématu. Přestože doba internetu umožnila šířit informace rychle a globálně, přenáší se v tomto případě (především) ze Spojených států do České republiky jen pomalu. Teorie už je sice nějakou dobu známa a v určitých kruzích (obzvláště v souvislosti s tématem Web 2.0) i rozšířená, ale praxe u nás ještě nezakořenila. Sama K4U je prvním komplexnějším pokusem tohoto druhu u nás. Čeští knihovníci mají velkou příležitost pozorovat, jak praxe vypadá, poučit se, popřípadě převzít, co se ukázalo přínosným a

užitečným a upravit to pro naše čtenáře a uživatele. Můžeme se přiučit novým postupům, pokračovat ve výzkumu a nalézat postupy vlastní. Jedním ze základních hesel 2.0 je neustálé hodnocení služeb za účelem nalezení těch nejlepších možných.

2 Web 2.0

2.1 Definice Web 2.0

Pro pochopení pojmu Library 2.0 je nejprve třeba rozebrat, co je to Web 2.0, ze kterého Library 2.0 vychází a se kterým je úzce spojena. Web 2.0 nesmí být zaměňován za Internet2 (nevýdělečné konsorcium snažící se vyvíjet technologie pro výzkum a vzdělání), není to nová verze internetu, ani to není specifikace, ke které by systém musel být kompatibilní. Mezi první průkopníky Web 2.0 patří Tim O'Reilly, Dale Dougherty, nebo John Battelle.

Definice Web 2.0 je možno najít nepřeborné množství, rozhodla jsem se proto zařadit pouze ty nejzajímavější a nejkompaktnější. O'Reilly na svém blogu O'Reilly Radar popisuje Web 2.0 v sedmi základních bodech:

- 1) Web je platforma: Programy probíhají v rámci sítě, aplikace v rámci webového prohlížeče a ne v individuálním počítači. Druhou podstatnou věcí je, že software je služba, což ukazuje na příkladu Googlu - podstatný není software, ale informace, které uživateli poskytne.
- 2) Zapojení kolektivní inteligence: Pokud velké množství uživatelů poskytne i jen malé množství dat, výsledky jsou velice působivé, což se dá snadno ukázat na příkladu aukčního serveru eBay.
- 3) Data jsou příští Intel inside: Společnosti jako Google, Yahoo nebo Amazon používají svoje databáze, aby poskytly uživateli cenné informace.
- 4) Konec aktualizování softwaru: Protože Web 2.0 poskytuje služby a nikoli software, nebude třeba kvůli opravení drobností čekat na vydání nové verze. Změny lze provádět kontinuálně.
- 5) Snadné programovací modely: Poukazuje na systém RSS, který je velice snadný a široce přijímaný.
- 6) Software nad rámec jednotky: Jde o software, který kombinuje počítač s jinou jednotkou, například iTunes, který v sobě obsahuje zároveň MP3 přehrávač pro iPod.
- 7) Bohaté uživatelské zkušenosti: Hovoří o nových technologických postupech a principech, jako je například Ajax, které umožňují fungování komplexních aplikací jako je G-mail. Ajax

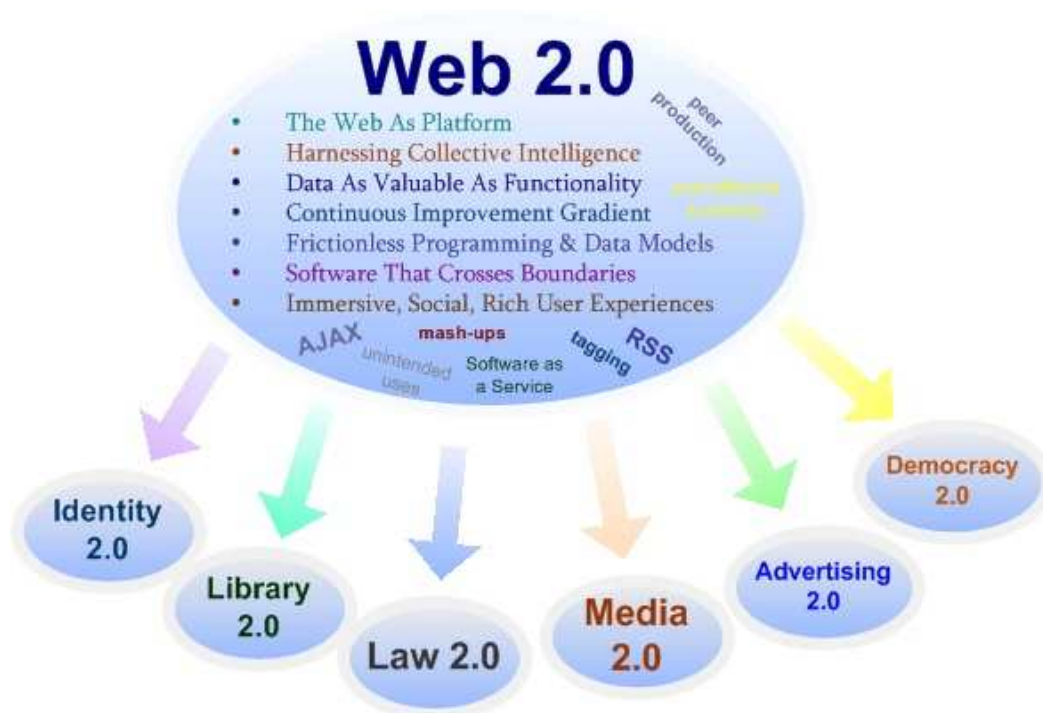
dokáže na pozadí převádět data a aktualizovat část stránky, aniž by bylo třeba její nové načítání. (O'Reilly, 2007)

Z dalších náhledů na tuto problematiku jsem vybrala tři nejzajímavější.

→ Tim Berners-Lee (tvůrce www) - Web 1.0 byl vytvořen proto, aby spolu lidé mohli komunikovat a Web 2.0 je jen žargon popisující to, k čemu je web určen. (Anderson, 2006)

→ John Dvorak - To co vidíme, je evoluce, ne revoluce. Od počátku internetu lidé používali internet pro vlastní účely, teď pro to jen mají více prostředků, které jsou čím dál efektivnější. Produkty Web 2.0 jsou postaveny na technologiích z devadesátých let. (Dvorak, 2009)

→ Dion Hinchcliffe - Výstižně popisuje Web 2.0, a co se k němu váže v následujícím grafu:



Obrázek 1. – Don Hinchcliffe; Web 2.0 (Peters, 2006)

2.2 Long Tail

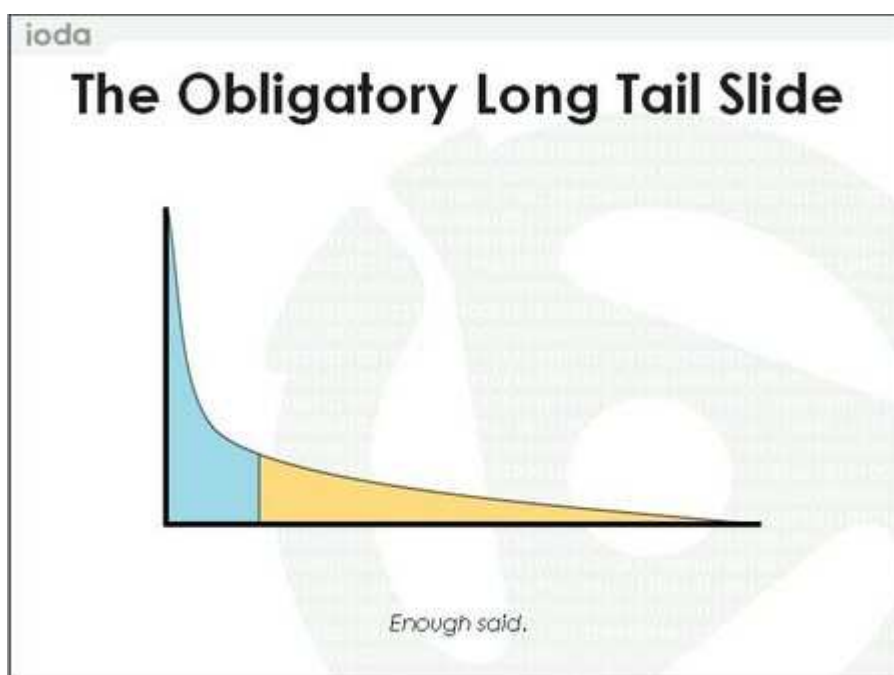
Long Tail je teorie Chrise Andersona, podle které je budoucnost výtěžku a zábavy v drobných trzích. Úzce se týká moderního způsobu prodeje (resp. nabídky) a vychází z možností, které poskytuje Web 2.0.

Podle ní zmizí problém s omezeností nabídky v důsledku nedostatku fyzického prostoru. Uživatelé budou propojovat drobné trhy pomocí hodnocení a doporučování produktů.

Reillyho druhý princip, kolektivní inteligence, se ukáže jako klíčový.

Long Tail je tvořen zájmy menšiny ležící na „ocasu“ síly většiny nebo statistické distribuce, která tvoří žebříčky nejpoblárnějších témat. Když se tyto nemainstreamové nebo drobné zájmy sečtou, ve výsledku dalece převýší zájmy populární. (Kroski, 2007)

Tato teorie je zmíněna hlavně proto, že je ve své podstatě snadno aplikovatelná i na problematiku knihoven. V době digitalizace už nemusí být knihovna limitována jen svými fyzickými prostory. Rozsah fondu už není omezen tím, kolik jednotek je maximálně možné umístit v regálech. Funkční Long Tail se dá dobře demonstrovat na příkladu obchodního serveru Amazon. Předpokládá se, že dvacet pět až padesát procent zisku této firmy pochází z oblasti Long Tail. Zaměříme-li se na knihy, vždy budou existovat „bestsellery“, které si bude chtít vypůjčit velké množství čtenářů. Pokud se ale sečte počet kopií těchto oblíbených titulů a sečte se počet kopií titulů, které jsou „na ocasu“ poptávky a má o ně zájem třeba jen jeden čtenář, méně oblíbené předčí populární. To je názorně vidět na následujícím grafu.



Obrázek 2. – Don Hinchcliffe; Křivka long tail (Hinchcliffe, 2006b)

Podle Toma Peterse se Long Tail v knihovnách aplikoval dávno předtím, než byl populární. Většina sbírek velkých knihoven přesahuje limity i těch nejdelších „ocasů“, protože mnoho jejich jednotek nebylo od zařazení do fondu půjčeno. Pokud se fenomén Long Tail ukáže jako funkční, pak nejspíš Paretův princip 80/20 (teorie, že 20 procent sbírky tvoří 80 procent celkového využití sbírky) začne být velmi podezřelý. Z toho vycházejí jeho další

úvahy směřující k experimentování s uživateli vedeným výběrem. Kdyby se uživatelům představil mashup WorldCatu, Amazonu, databází vydavatelů a prodejců knih, mohli by získat knihu (nebo přístup k ní skrze knihovnu), když by o ní vyjádřili zájem. Tuto myšlenku obohacuje ještě o možnost nabízet zároveň i preferovanou formu textu, ať už by šlo o papírovou, elektronickou, nebo audio knihu (Peters, 2006)

2.3 Využívání nástrojů Web 2.0 s ohledem na věk uživatelů

Významnou a rozhodně zajímavou podkapitolou problematiky Web 2.0 je věková skupina uživatelů. Podle Pew Internet a American Life Project 75% Spojených států používá internet a 96 milionů lidí má doma k dispozici vysokorychlostní připojení. Američané tráví průměrně 14 hodin týdně připojeni, tedy stejně dlouhou dobu po jakou sledují televizi. Podle následujících čísel je zřejmé, že jak náctiletí tak dospělí používají internet k mnoha činnostem (čísla se týkají USA).

Tvorba online obsahu:

- 37% populace a 51% náctiletých vložilo fotografie na internet.
- 22% dospělých a 39% náctiletých sdílelo na internetu vlastní tvorbu.
- 12% dospělých, 33% vysokoškoláků a 28% náctiletých vytvořilo blog.

Užívání online obsahu:

- 85% náctiletých vidělo na internetu video.
- 46% náctiletých četlo blog.
- 36% dospělých a 44% mladých dospělých používá wikipedii.

Sdílení mediálního obsahu:

- 51% mladých dospělých a 67% náctiletých sdílí fotografie.
- 22% mladých dospělých a 17% náctiletých sdílí videa.

Hry:

- 67% náctiletých hraje online hry.

Společenské sítě:

- 20% dospělých a 55% náctiletých má účet v rámci společenské sítě.

(<http://www.pewinternet.org/>)

Lee Rainie označuje populaci narozenou mezi lety 1982 a 2002 jako digital natives a hovoří o šesti základních faktech jejich životů:

- 1) Gadgets jsou pro ně běžnou součástí života.
- 2) Rádi využívají média a komunikují za použití gadgets kdekoliv a kdykoliv chtějí.
- 3) Internet je pro ně centrem změn.
- 4) Multitasking je způsob života.
- 5) Běžní lidé mají velkou možnost publikovat vlastní tvorbu a dělají to.
- 6) Vše se bude nadále vyvíjet, a to ještě rychleji než doposud.

(Rainie, 2007)

Vidíme, že pro digital natives není Web 2.0 změnou, je pro ně samozřejmostí a knihovny se jim musí přizpůsobovat.

2.4 Nástroje Web 2.0 a jejich využití v knihovnách

2.4.1 Blog

Blog je zkratka pro weblog. Za tímto názvem se skrývá internetová stránka obsahující osobní deník s úvahami, komentáři a často hyperlinky poskytnutými vlastníkem. (Black, 2007)

K vytvoření blogu je třeba stát se bloggerem, tedy registrovat se u poskytovatele blogu - Blogspot, Wordpress a další. Administrační systém blogu obsahuje jednoduchý textový editor a umožňuje upravovat si grafické rozhraní. Blogy jsou uživatelsky přívětivé, čímž ale částečně snižují možnost participace. Nejčastěji používaný blog software je RSS, prostřednictvím kterého se novinky dostávají uživateli. RSS je formát založený na XML. Kroski k této otázce trefně poznamenává, že skrze svět blogů pozorujeme demokratizaci vydavatelského průmyslu. (Kroski, 2007) Tím je myšleno, že v současné době není pro běžného uživatele internetu problém publikovat svoje texty pro širokou veřejnost.

Knihovníci mohou blogy používat k prezentaci služeb knihovny, pro upozornění na blížící se akce, mohou recenzovat knihy, informovat o nových akvizicích, o aktualizacích databází, renovacích knihovny a poskytovat jejich prostřednictvím mnohé další zajímavé a užitečné informace, ke kterým by jinak čtenář neměl tak snadný přístup.

Hlavní části blogu

→ Příspěvek: Jde o hlavní část, kam autor píše svůj článek, popřípadě umísťuje svou multimediální tvorbu. Příspěvky se standardně zobrazují odshora dolů v chronologickém

pořadí, ale v některých blogových redakčních systémech lze nastavit i jiný způsob řazení.

→ Permanentní odkazy: Protože se s přidáváním dalších článků starší posouvají do archivu, nebylo by prosté URL adekvátním způsobem odkazování.

→ Kategorie, klíčová slova, tagy.

→ Vyhledávání: podle klíčových slov nebo tagů.

→ RSS

→ Komentáře: Umožňují dvousměrnou komunikaci a zpětnou vazbu.

Příklady knihoven, které používají jako nástroj blog

→ Allen County Public Library - Blog fungující od roku 2007, přinášející novinky o dění v knihovně, přírůstky, soutěže, fotografie a videa. Zaměřuje se na teenagery.

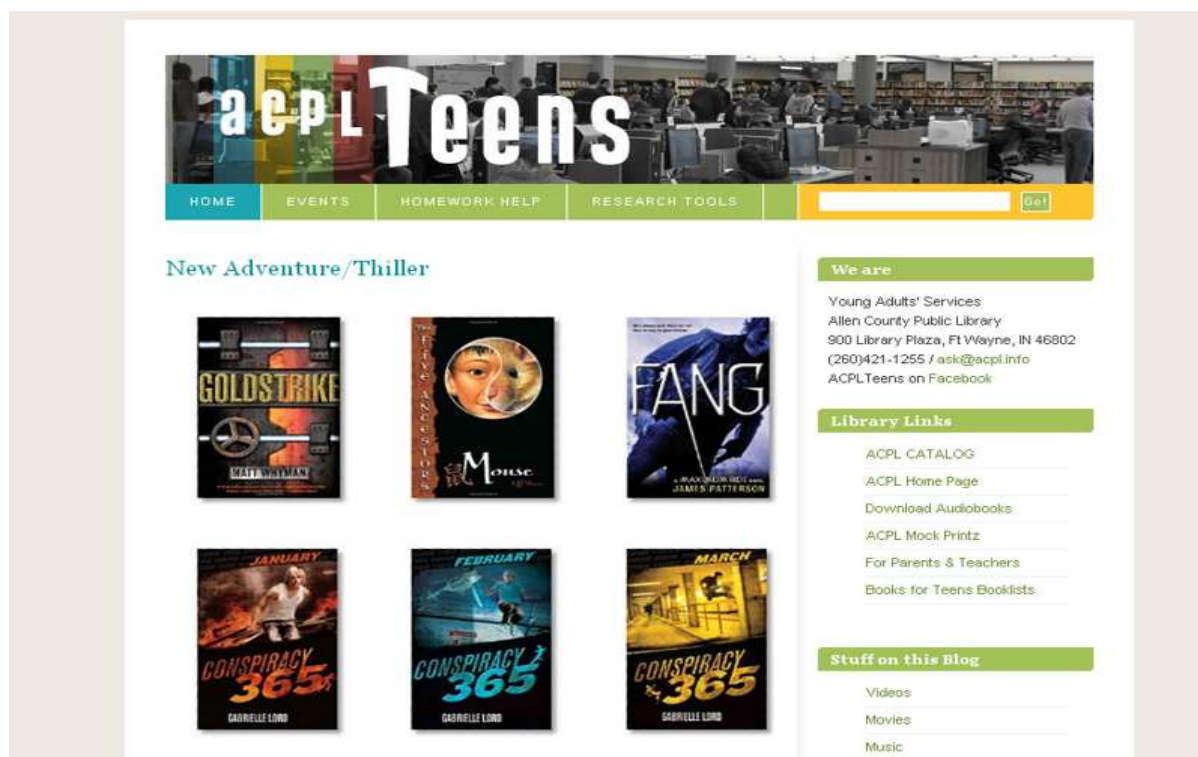
- <http://acplteens.wordpress.com/>

→ Escondido Public Library - Blog fungující od roku 2003 zaměřený na celkové dění v knihovně, její interakci s domovským městem a obsahující novinky užitečné pro čtenáře.

- <http://escondidolibrary.blogspot.com/>

→ Washington-Centerville Public Library - Tato knihovna nabízí celkem deset různých blogů rozdělených podle témat. Například všeobecné informace, knihy, filmy, hry a další.

- <http://www.wclibrary.info/blogs/>



Obrázek 3. – Blog Allen County Public Library

2.4.2 Wiki

Wiki jsou nástroje pro tvorbu psaného dokumentu za účasti více autorů. První wiki vytvořil Ward Cunningham v roce 1995 a pojmenoval jí WikiWikiWeb podle autobusu na letišti v Honolulu (wiki znamená v havajštině rychlý). Nejznámější wiki je Wikipedia, online encyklopedie vytvořená v roce 2001, která má mnoho jazykových variant a v anglické verzi obsahuje 2,6 milionu článků při 8,4 milionech registrovaných uživatelů. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Special:Statistics>)

Výhodou wiki je, že se na jejím obsahu nové objevy a vývoj všech odvětví odrazí daleko rychleji než v jakékoliv tištěné encyklopedii, a zároveň jsou omyly rychle a snadno opraveny. V rámci průzkumu z roku 2005 byly analyzovány články týkající se 42 vědeckých témat, přičemž Wikipedia měla průměrně 4 chyby na článek a encyklopedie Britannica 3. Krátce po vydání této zprávy byly všechny chyby na Wikipedii opraveny. (Gilles, 2005) Mnoho knihoven má sice vlastní intranet spravovaný jedním nebo více správci, ten ale často bývá zastaralý nebo nedostatečně flexibilní.

Wiki v knihovně může sloužit například jako místo pro často kladené otázky (FAQ) a odpovědi na ně. Na rozdíl od e-mailu, blogu nebo intranetu má hned několik výhod. Je přístupná odkudkoliv. Ve chvíli, kdy je přidán nový obsah, je okamžitě zařazen do databáze, ve které se dá snadno vyhledávat. Využívá kategorií a umožňuje snadnou editaci obsahu. Wiki se může stát centrem virtuálních setkávání a zároveň znalostní základnou. K její tvorbě je třeba mít jen základní znalost tvorby HTML. Další možností wiki je nastavení hodnocení popularity. Ukládá si počet přístupů k jednotlivým článkům a statisticky se vyhodnocuje. Na základě této funkce se dá určit o jaký obsah je největší zájem, a měl by být v budoucnu přidáván a rozšiřován. Pokud by knihovna měla mít wiki, je třeba nejdříve zvážit několik věcí. Skutečně knihovna wiki potřebuje? Pokud ano, jaké je ideální softwarové řešení? Jedna z chyb, které se knihovny s wiki dopouštějí, je její představení uživatelům příliš brzy. Wiki s nedostatečným obsahem není dostatečně důvěryhodná a zároveň nepodněcuje komunitu k rozšiřování jejího obsahu, protože uživatelé v podstatě nevědí, co přesně by měli a neměli přidávat. Je užitečné mít rozsáhlou sekci FAQ, flashový tutoriál, nebo sandbox, kde má uživatel možnost vyzkoušet si všechny funkce, aniž by skutečně zasahoval do wiki.

Wiki vs. Blog

Wiki vs. Blog	
Blog	Wiki
Chronologický: U příspěvku je uvedeno datum vytvoření, a podle něj se záznamy řadí za sebe.	Vyvíjející se: Uživatelé příspěvky editují a s růstem wiki se záznamy neustále vyvíjejí.
Individuální práce: Jedná se o práci jednotlivce a související komentáře.	Společná práce: Jednotlivci úzce spolupracují na tvorbě společného díla.
Organizovaná struktura: Má fixní organizační schéma, starší příspěvky se přesouvají do archivu.	Organická struktura: Uživatelé mění nejen jednotlivé příspěvky, ale i samotnou organizační strukturu.
Užitečný pro komunikaci: Umožňuje konverzaci v rámci komunity skrze komentáře.	Užitečná pro spolupráci: Ideální pro společnou práci na projektu s možností osobních komentářů
Stálý: Většinou jak samotné příspěvky tak jejich obsah nejsou mazány ani editovány.	Věčně se měnící: Neustále se zvětšují, proměňují a rostou jak se zvětšuje komunita.
Individuální vlastnictví: Autor (nebo omezená skupina autorů) je zároveň vlastníkem blogu.	Skupinové vlastnictví: Komunita, která tvoří obsah, je zároveň vlastníkem wiki.

Tabulka 1. – Ellysa Kroski - Wiki vs. Blog (Kroski,2007)

Příklady knihoven, které používají nástroj wiki

→ Loudoun County Public Library - Wiki týkající se okresu Loudoun ve Virginii, kam může přispívat každý přihlášený uživatel.

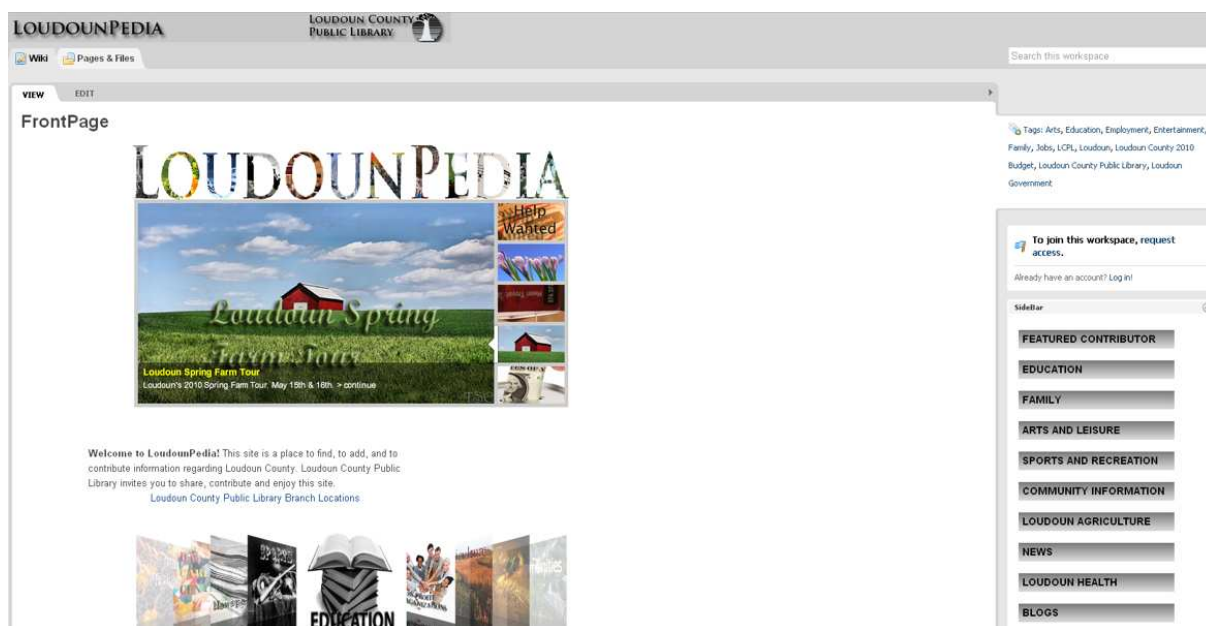
- <http://www.loudounpedia.org/>

→ St. Joseph County Public Library - Zde je příklad knihovnické wiki, která byla posléze otevřena a uživatelům byla dána možnost přidávat vlastní komentáře.

- http://www.libraryforlife.org/subjectguides/index.php/Main_Page

→ Blogging Libraries Wiki - V tomto případě se nejedná o wiki knihovny, ale vidíme zde krásně fungující organizační strukturu zaměřenou na vyhledávání knihoven, které mají svůj blog.

- http://www.blogwithoutalibrary.net/links/index.php?title=Public_libraries



Obrázek 4. – Wiki Loudoun County Public Library

2.4.3 RSS

O tom, jak funguje RSS (Really Simple Syndication, nebo Rich Site Summary) je sice pojednáno v předchozí části týkající se blogů, ale tato otázka není probrána dostatečně. To hlavně z důvodu, že nejen články blogů, ale stejně tak obrázky, podcasts, tagy nebo dokonce aktivita jiných uživatelů se dá pomocí RSS monitorovat. Šíření materiálů po internetu se tak stává snadnou záležitostí. Zatímco v případě blogu je RSS kanál tvořen obvykle přímo systémem, k vytvoření RSS kanálu pro běžný web je třeba použít některou z mnoha aplikací, které jsou na internetu k dispozici, například Feedburner nebo FeedYes. Odebírat novinky pomocí RSS je možné několika způsoby, a to buď online (např. Gogole Leader, MyYahoo! nebo MyMSN), pomocí pluginu pro instant messaging či internetový prohlížeč (Firefox, Opera, IE, od verze 7 i Safari), pomocí programu, který RSS stáhne do počítače, nebo e-mailem (Squeet, FeedBlitz). Tento nástroj je nyní široce rozšířen - například MKP ho využívá k šíření čerstvých informací o službách a aktuálním dění v knihovně.

Pomocí RSS se dají zasílat například seznamy nových přírůstků v knihovním fondu, aktualizace databází, povánky na knihovnické akce nebo nové články. Ideální řešení pro knihovny je vytvořit co největší množství možností zasílání novinek, které by uživatele mohly zajímat, zobrazovat dostupnost RSS viditelně a pokud možno na hlavní stránce a vytvořit rozsáhlou sekci FAQ.

Příklady knihoven, které používají nástroj RSS:

→ Hennepin County Library - Uživatel se může přihlásit k odběru mnoha druhů novinek.

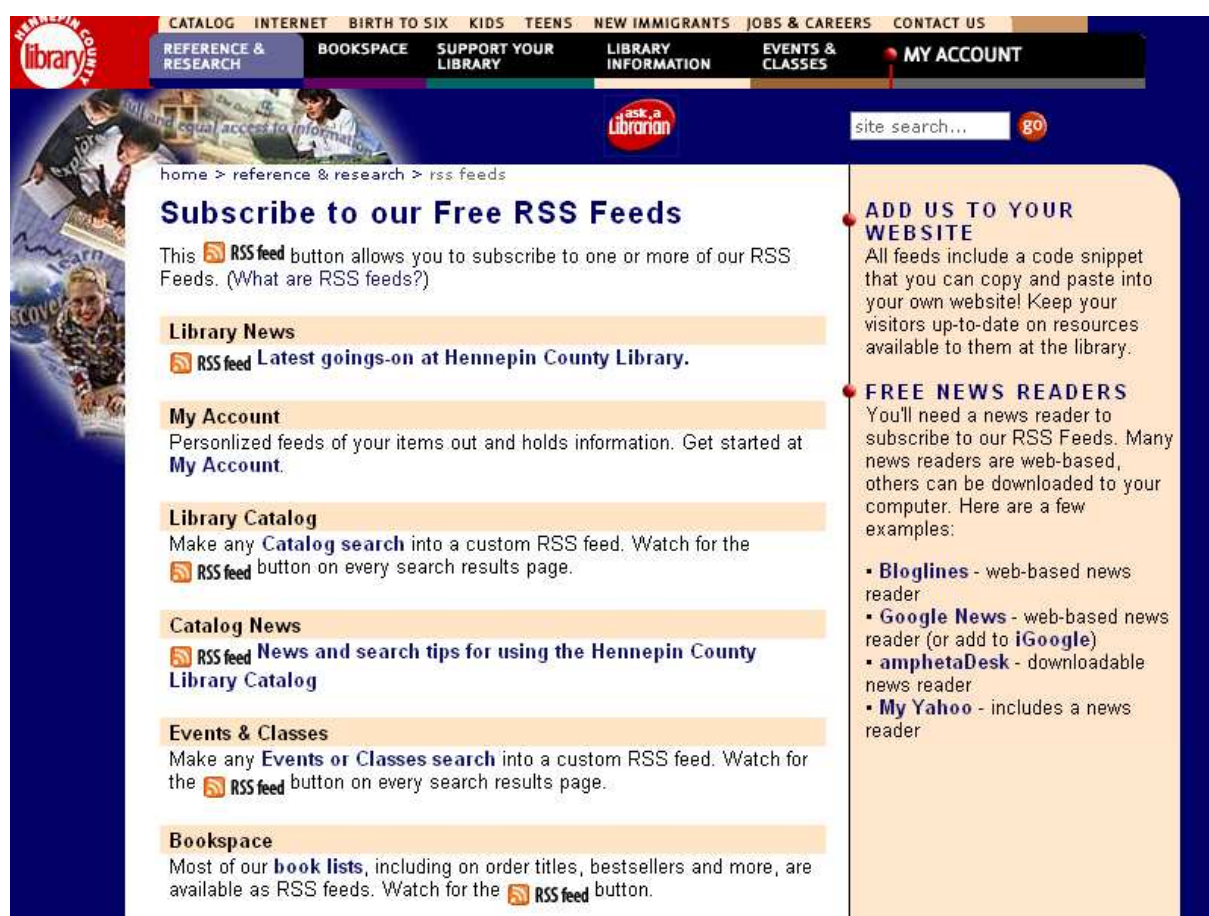
- <http://www.hclib.org/pub/search/RSS.cfm>

→ Kansas City Public Library- Zde nabízejí tipy co číst, blogy pro děti a náctileté a novinky na Flickr.

- <http://www.kclibrary.org/?q=rss>

→ Brooklyn Public Library - V této knihovně je možné odebírat novinky z blogu o Brooklynu, kalendář akcí a další.

- <http://www.brooklynpubliclibrary.org/rss/>



The screenshot shows the website for Hennepin County Library. At the top, there is a navigation menu with categories: CATALOG, INTERNET, BIRTH TO SIX, KIDS, TEENS, NEW IMMIGRANTS, JOBS & CAREERS, and CONTACT US. Below this is a secondary menu with: REFERENCE & RESEARCH, BOOKSPACE, SUPPORT YOUR LIBRARY, LIBRARY INFORMATION, EVENTS & CLASSES, and MY ACCOUNT. A search bar is located on the right side of the page. The main content area is titled "Subscribe to our Free RSS Feeds" and includes a brief explanation of RSS feeds. It lists several categories with RSS feed buttons: Library News (Latest goings-on at Hennepin County Library), My Account (Personalized feeds of your items out and holds information), Library Catalog (Make any Catalog search into a custom RSS feed), Catalog News (News and search tips for using the Hennepin County Library Catalog), Events & Classes (Make any Events or Classes search into a custom RSS feed), and Bookspace (Most of our book lists, including on order titles, bestsellers and more, are available as RSS feeds).

Obrázek 5. – RSS v Hennepin County Library

2.4.4 Tagování a folksonomie

Tagování

Tagování je přiřazování klíčových slov k digitálním objektům za účelem jejich pozdějšího vyhledání. Uživatelé místo pročitání statických stránek mohou katalogizovat své osobní

knihovny, organizovat své oblíbené záložky, třídit kolekce digitálních obrázků a sdílet tyto informace s ostatními za pomoci společenských sítí. To vše mohou dělat díky tagování. Jako velký posun v procesu katalogizování to vidí mimo jiné Ellyssa Kroski. Úkon, který dříve náležel do kompetence školených knihovníků pracujících se specializovaným softwarem, mohou nyní provozovat všichni. A to nejen sami, ale i ve spolupráci s ostatními, čímž budují komunitu. (Kroski, 2007)

Podle výzkumu Sifryho z roku 2006 bylo otagováno 47% ze všech nově vzniklých blogů. V rámci Technorati se sleduje 55 milionů blogů, stejně jako více než 11 milionů tagů patřících fotografiím na Flickru. Uživatel v nich může vyhledávat nebo si tagy ukládat a sledovat je v podobě watchlistů. Velký význam má tagování pro stránky, které se na rozdíl od MySpace nebo LinkedIn nesoustředí na vytváření přátelství, ale na organizování informací. Uživatelé tagují digitální objekty spíše pro své budoucí vyhledávání než pro druhé. Mezi nejvýznamnější servery soustředící se na tagování patří Del.icio.us, nahrazující v začátcích internetu používané Favorites, které dokázaly plnit svou funkci, jen pokud jeden uživatel používal jeden počítač. Del.icio.us vyvinul v roce 2003 Joshua Schachter. Používá web jako platformu k níž je možné se prostřednictvím prohlížeče připojit z kteréhokoliv počítače. Každá stránka, kterou si uživatel uloží, je potom definována jménem stránky, URL, vlastním popisem a tagy, které se dají následně sdílet.

Folksonomie

Přidáváním tagů nebo jiných metadat k jednotlivým objektům vzniká nehierarchická ontologie, která se nazývá folksonomie. Tento pojem vytvořil Thomas Vander Wal v roce 2003 spojením slov folks a taxonomy a lze ji popsat také jako organicky vytvořenou taxonomii, která se vyvíjí s tím, jak uživatelé přidávají tagy, které se kombinují a vyhodnocují. Folksonomie jsou příkladem fungující kolektivní inteligence.

Výhody folksonomií

→ Všeobecnost: Jsou použitelné pro všechny, protože zahrnují slovník každého uživatele a reflektují kulturní, sociální a politické potřeby všech. Tento důvod úzce souvisí s pojmem Long Tail.

→ Přesnost: Uživatelé vytvářejí tagy ve chvíli, kdy přidávají nový obsah a tento tag se okamžitě zařazuje do ontologie. V klasických velkých taxonomiích, jako je ta Kongresové knihovny, může trvat roky, než se do záznamu přidá například datum úmrtí autora. V tradičních klasifikačních schématech je katalogizátor stavěn do role věštce, který musí

dopředu předpokládat trvalé kategorie. Problém je, že věci se mění, země mění svá jména, počítačová technika se vyvíjí... Jako konkrétní příklad lze uvést změny v označení konkrétní etnické skupiny - černí, negři, afro-Američané, afričtí-Američané. A právě ve světě internetu se vše mění velice rychle.

→ Možnost objevování: Hierarchické taxonomie jsou vytvořeny tak, aby se v nich dal vyhledat konkrétní zdroj, což se dá i v nehierarchických taxonomiích, ale na rozdíl od těch klasických podporují uživatele, aby objevoval více, a to skrze spřízněné tagy, témata nebo uživatele.

→ Nehierarchická podstata: V tradičních klasifikačních schématech je třeba dopředu vytvořit řízený slovník a při budoucím katalogizování je objekt zařazen do jedné z kategorií. Folksonomie mají mnoho vrstev a jeden objekt tak může být zařazen do mnoha kategorií. Například Flickr umožňuje popsat fotografii zároveň tagy „kočka“, „kotě“, „chlupáč“ a „roztomilý“.

Ellysa Kroski poukazuje na to, že v tradičních velkých taxonomiích takovéto možnosti neexistují: „*The Library of Congress subject heading for movies is 'Motion Pictures'. By reducing terms such as movies, film, and cinema to one all-encompassing category, the distinctive meanings of each term gets lost in translation.*“ (Kroski, 2007) Zatímco katalogizátor zařadí pro potřeby schématu tyto pojmy do jedné kategorie, protože předpokládá, že jsou v zásadě totéž, jsou tací, kteří nebudou souhlasit. Shirky k tomu poznamenal: „*the movie people don't want to hang out with the cinema people!*“ (Shirky, 2005)

→ Vlastní moderování: Folksonomie jsou demokratické. Každý může přidávat svůj obsah. Zároveň ale většina systémů nabídne uživateli nejpopulárnější tagy pro daný zdroj, protože vychází z toho, že nejčastěji použité bude nejspíše správné.

→ Nabízejí to, co uživatel potřebuje: Podle Joshuy Schachtera není pro uživatele tagování o tom, co je správně a špatně, není to o přesnosti nebo autoritách, je to o zapamatování si pro budoucí znovunalezení. Tak se katalogizace přizpůsobuje každému a slouží všem.

→ Možnost pozorování chování uživatelů: Máme možnost zjišťovat, co uživatelé chtějí. Můžeme pozorovat nově vznikající kategorie, naprosto nemyslitelné v tradičních schématech jako jsou „to_read“, „to_watch“ nebo dokonce „me“, „my_photos“, „love“ a mnoho dalších. V Del.icio.us se stabilní vzor pro stránku vytvoří ve chvíli, kdy je stokrát přidána do oblíbených a otagována. Tagy se přidávají a na přední místo se dostane ten nejčastější. Výhodou ale je, že alternativní tagy existují spolu s těmi populárními. Jednotlivým uživatelům jsou prospěšné a ostatním nepřekážejí.

→ Komunita: Při vytváření vlastních tagů a kategorií dochází nejen k tomu, že uživatel chce „vlastnit“ svá metadata, chce je také sdílet s ostatními a zajímá ho, co ostatní sdílejí.

→ Snížení nákladů: V tradičním katalogizování je třeba platit vyškoleného specialistu, náklady na něj v taxonomiích odpadají.

→ Příjemné uživatelské prostředí: V hierarchických taxonomiích je zapotřebí určitá znalostní základna pro možnost jejího používání. Tato varianta je v rámci internetu neuskutečnitelná, protože znalosti uživatelů jsou na naprosto rozdílných úrovních. Je třeba mít za cíl uživatele, jeho potřeby a dovednosti a nabídnout možnost použitelnou pro všechny. Právě to poskytují folksonomie.

Nevýhody folksonomií

→ Chybí kontrola synonym: Toto je závažný problém. Protože neexistuje řízený slovník, neexistují ani autoritní termíny k popsání jednotlivých entit. Protože není používána žádná autoritativní kontrola, nelze zabránit používání například tagů v singuláru nebo plurálu. Tvůrci systémů prohlašují, že toto není chybou v systému, ale rozhodnutím, které umožní uživateli používat přesně ten termín, který chce. Zároveň je často nabídnut seznam souvisejících termínů obsahující oblíbená „synonyma“ pro termín, který vyhledával.

→ Nedostatek přesnosti: Folksonomie mají problém poskytnout přesné, specifické informace, mají podporovat uživatele ve vyhledávání informací nových. Naproti tomu klasifikace, např. Kongresové knihovny, umožňuje uživateli vyhledat relevantní zdroj. Pokud ale chce vyhledat něco o druhé světové válce, k vyhledání informací potřebuje vědět, že předmětové heslo není „World War II“, ale „World War 1939-1945“.

→ Chybí hierarchie: Folksonomie jsou ploché systémy bez strukturované hierarchie, bez kategorií a podkategorií.

→ Nedostatečné zpětné vyhledávání: Systém je schopen nabídnout všechny výsledky pro vyhledávaný termín, ale pokud bude uživatel hledat termín „kočka“, nedostane se mu výsledku „kotě“, „roztomilý“ a dokonce ani „kočky“. Nicméně Stewart Butterfields z Flickru k tomuto poznamenal: *„Řekněme, že máme milion fotek Tokia, a pokud se vám jich na dotaz TOKIO dostane pouze čtyři sta z nich, je to v pořádku, stejně si jich prohlédnete jenom dvacet.“* (Butterfields, 2007)

→ Spamování: Neetické propagování tagů, které ničí systém. Uživatelé mohou připojovat k objektům velké množství tagů, nebo tagy, které k nim nepatří. Tímto způsobem se například snaží zvýšit sledovanost svých videí na serveru YouTube.

Budoucnost folksonomií

→ Skupiny tagů a kontrola synonym: Pokud uživatel v rámci Flickru vyhledával termín „apple“, dostalo se mu velké množství zcela rozdílných výsledků. Proto byly přidány filtry nazývané tag clusters (skupiny tagů), které spojují jednotlivé výsledky do kategorií podle dalších tagů, které byly přiřazeny. Pro „apple“ to budou například „fruit“, „New York City“ a „OSX operating system“.

→ Balíčky tagů a osobní hierarchie: Pro uživatele Del.icio.us mohlo být při větším množství uložených stránek obtížné se v tomto systému bez hierarchie orientovat, proto byla zavedena osobní hierarchie v podobě balíčků, které se v zásadě příliš neliší od klasického složkového systému. Po vytvoření balíčku, který je pojmenován a identifikován, se do něj budou automaticky ukládat stránky s předdefinovanými tagy. Například do balíčku „osobní“ stránky otagované „moje video“ „moje fotky“ atd.

→ Fasetová hierarchie: Mefedia umožňuje vyhledávat nejen podle tagů, ale také podle tagů v rámci kategorií jako jsou místo, událost, téma, lidé a jazyk. Tak, pokud uživatel zadá pojem Chile do kategorie místo, ví, že se mu dostane výsledků o zemi a ne o jídle.

→ Hlubkové tagování: mediální stránky jako jsou Veotag, Motionbox, Jumpcat a od nedávné doby i YouTube umožňují nejen tagovat audio a video soubory, ale tagovat zároveň jejich části.

Příklady knihoven, které používají nástroje tagování a folksonomie

→ The Tipton Public Library - Tato knihovna využívá spojení s Flickrem, na kterém je možné tagovat fotografie a videa.

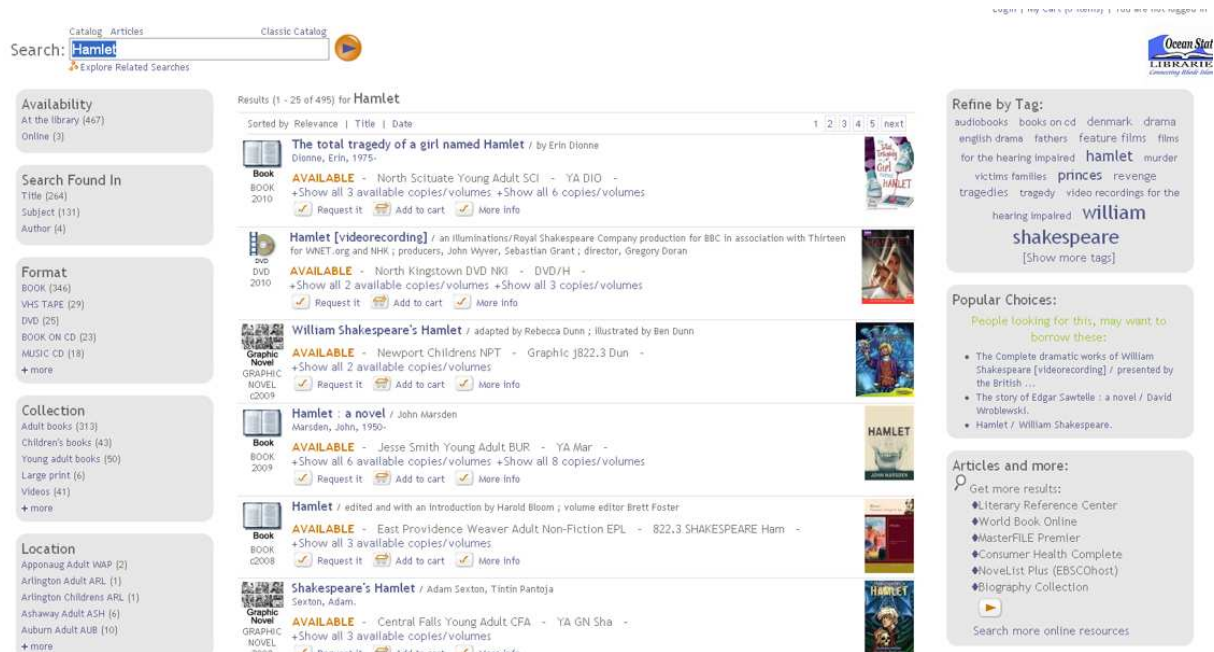
- <http://www.tiptonpl.lib.in.us/>

→ Newport Public Library - Zde využili možnost dvojího vyhledávání v katalogu. Stále mají klasické vyhledávání podle autora, názvu atd., ale zároveň umožňují funkci Encore search, kde stačí zadat klíčové slovo a svoje vyhledávání následně upravovat výběráním tagů z tag cloud.

- <http://www.newportlibraryri.org/encore.html>

→ Thunder Bay Public Library - Tato knihovna také využívá tag cloud, je propojena s Del.icio.us a umožňuje uživatelům přidávat si jednoslovné tagy ke svým uloženým položkám.

- <http://www.tbpl.ca/>



Obrázek 6. – Encore search v Newport Public Library

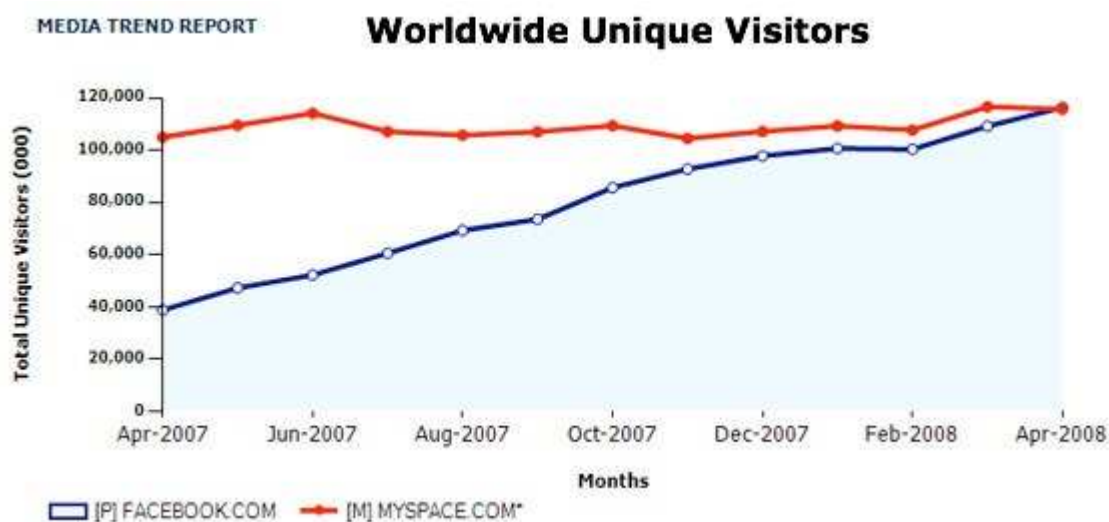
2.4.5 Společenské sítě

Společenské sítě, neboli online social networking, jsou způsobem, jak z jednotlivých uživatelů vytvořit skupiny uživatelů, které mohou spolupracovat, komunikovat a předávat si znalosti. Online společenské sítě jsou vytvořeny tak, aby povzbuzovaly individuální vyjádření, vlastní objevování a společenskou interakci. Tyto stránky demonstrují posun z období statického webu do období nové generace, uživatelé vytvářejí obsah. Společenské sítě bývají velmi rozmanité a uživatel má na jednom místě větší množství služeb. Tím se mimo jiné zefektivňuje online zkušenost, protože není třeba navštěvovat více stránek. Tak o tomto tématu smýšlí Brian Mathews. Reaguje i na případnou námitku, že online social networking je určen pro osobní a společenské užití a do knihoven nepatří. Říká, že pokud je posláním knihoven být kulturním a informačním poskytovatelem, pak je nezbytné sledovat chování uživatelů a poskytnout jim adekvátní podporu kdykoliv a kdekoliv je to možné. (Mathews, 2007)

Knihovny se musí připravit na změnu, aby mohly dále existovat. Společenské sítě mohou pomoci změnit image knihoven pro novou generaci. Knihovníci by se neměli pokoušet být svrchovanou autoritou nebo soudcem, naopak by měli působit dojem rovnocenných partnerů. Teenageři nepovažují knihovnu za „stylovou“, ale pokud jim nabídneme způsoby komunikace, na které jsou zvyklí, je možné, že knihovnu akceptují. Nejen kvůli nim by obsah společenské sítě neměl být sterilní nebo autoritativní. Mělo by se jednat o místo, kam se

budou uživatelé rádi vracet.

MySpace byl společenskou sítí s největším komunitou. V roce 2008 ho počtem uživatelů překonal Facebook (viz. následující obrázek). Trend rychlého růstu Facebooku se projevuje i nadále. V současné době má přes 400 milionů aktivních uživatelů (<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>) a Myspace „jen“ kolem 113 milionů (<http://www.myspace.com/pressroom?url=/fact+sheet/>).



Obrázek 7. – Srovnání počtu uživatelů společenských sítí Facebook a Myspace do dubna 2008 (Arrington, 2008)

Z dalších společenských sítí stojí za zmínku LinkedIn, Twitter nebo LiveJournal.

Je pravda, že členové těchto společenství jsou často mladí lidé nebo teenageři, ale následující tabulka průzkumu ComScore ukazuje i to, že 40,5 % uživatelů MySpace je ve skupině 34-54 let. (Lipsman, 2006)

Procentuální složení unikátních přístupů do sociálních sítí					
	Celkem	Myspace.com	Facebook.com	Friendster.com	Xanga.com
Unikátní přístupy	173,407	55,778	14,782	1,043	8,066
Celkem přístupů	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
Věk: 12-17	9,6	11,9	14,0	10,6	20,3
Věk: 18-24	11,3	18,1	34,0	15,6	15,5
Věk: 25-34	14,5	16,7	8,6	28,2	11,0
Věk: 35-54	38,5	40,6	33,5	34,5	35,6
Věk: 55+	18,0	11,0	7,6	8,1	7,3

Tabulka 2. – Srovnání počtu uživatelů společenských sítí podle věku (Lipsman, 2006)

LibraryThing je další z možností, v tomto případě specializovaná na uživatele, kteří si chtějí katalogizovat svou knihovnu, bavit se o knihách či knihovnách, hledat knihy a další uživatele se stejnými zájmy. V současné době má přes 249 000 registrovaných uživatelů a se svou kolekcí sedmnácti milionů knih má více položek než Harvardská univerzita. Z českých katalogů jsou zastoupeny například Národní knihovna České republiky, Moravská zemská knihovna, Městská knihovna Prostějov a Vědecká knihovna v Olomouci. Jednou z možností, které LibraryThing nabízí, je tvoření zájmových skupin a skupina Librarians Who LibraryThing má více než 7400 členů.

(<http://www.librarything.com/groups/librarianswholibrar>)

Hlavní části společenské sítě

→ Uživatelské profily: Vlastní popis uživatele s možností zaznamenání věku, bydliště, statusu, vzdělání, zaměstnání, historie, ale také koníčků a zájmů. Většina z těchto polí může být ponechána nevyplněná a uživateli je tak dána možnost chránit si své soukromí.

→ Přátelé: Přátelé jsou způsob, jak jednotlivé uživatelské profily propojovat. Pro přidání do přátel je většinou třeba oboustranný souhlas definovaný žádostí jednoho uživatele a potvrzením druhého.

→ Skupiny: Sdružují uživatele sdílející stejné zájmy.

→ Osobní zprávy: Soukromé zprávy mezi uživateli v rámci systému.

→ Oznámení: Možnost zaslání krátké zprávy v rámci své sítě nebo skupiny přátel.

→ Osobní nástěnky: Osobní nástěnky jsou v podstatě veřejné fórum vážící se k jednotlivým profilům, skrz které je možno ve skupině nebo samostatně komunikovat s majitelem účtu.

→ Fotografie: Galerie spjatá s účtem, kam je možné přidávat fotografie, které vidí ostatní a mohou je hodnotit.

→ Blogy

→ Icebreakers: Funkce umožňující navázat kontakt, upozornit na sebe jiného uživatele. Česky by se účel funkce dal označit jako prolomení ledů, a to je přesně to k čemu slouží.

→ Vyhledávání: Vyhledávání dává uživateli možnost najít ostatní podle zadaných kritérií.

→ Ochrana soukromí: Možnost blokovat uživatele, uzavírat části svého profilu pro vybranou skupinu uživatelů nebo pro všechny.

Problémy společenské sítě

→ Online predátoři

→ Spyware a viry

- Krádeže identit
- Možnost vyhrožování nebo obtěžování ze strany některých uživatelů, cyberšikana.
- Závislost: Uživatel nahrazuje skutečný život virtuálním.
- Částečná ztráta soukromí.

Příklady knihoven, které používají nástroj společenská síť

- The Denver Public Library - Denverská knihovna využívá Myspace jako prostor pro teenagery.
 - http://www.myspace.com/denver_evolver
- Houston Public Library - Knihovna v Denveru je zaregistrována na Facebooku a má téměř 1500 fanoušků.
 - <http://www.facebook.com/houstonlibrary>
- Azusa City Library - Zde pro komunikaci využívají Twitter.
 - <http://twitter.com/azcl>



Obrázek 8. – Facebooková stránka Houston Public Library

2.4.6 Mashups

Původním významem mashups byla hudební skladba obsahující hudební základ z jedné písně a vokály z druhé. V kontextu Webu 2.0 znamená mashup kombinaci dat nebo technologií ze dvou a více zdrojů. Časté je kombinování Google maps s jinou aplikací, ale například i OCLC s Amazonem.

Příklady používání nástroje mashups

→ Topeka & Shawnee County Public Library - Zde využívají Meebo Instant Messaging a ILS systém, což pomůže uživateli, který nedostane žádné výsledky při svém vyhledávání. Dále pak kombinují Google maps s trasami pojezdne knihovny.

- <http://www.tscpl.org/>

→ Hillsborough County Public Library - Tato knihovna umožňuje uživateli vyhledat si lokace knihoven po zadání ZIP kódu.

- <http://www.hcplc.org/hcplc/liblocales/>

→ Libraries411.com - kombinuje Google maps a Yahoo maps a obsahuje lokaci více než 20 000 knihoven v USA a Kanadě.

- <http://www.libraries411.com/>

The image shows a screenshot of the Hillsborough County Public Library website. At the top, there is a navigation bar with the following links: Catalog, Databases & Websites, Library Locations, Happenings & Events, Just for Kids, Press Room, and Services. Below the navigation bar, there is a search box for library locations. The search box contains the text: "Enter your Hillsborough County zipcode and click the button . . ." and a button labeled "ZipLookup!". To the left of the search box, there is a list of library locations under the heading "Library Locations". The list is divided into two sections: "Headquarters Libraries" and "Branch Libraries". The "Headquarters Libraries" section lists: Bruton Memorial Library [Plant City], John F. Germany Public Library [Tampa], and Temple Terrace Public Library [Temple Terrace]. The "Branch Libraries" section lists: 76th Street Community Library, Austin Davis Public Library, Bloomingdale Regional Public Library, Brandon Regional Library, Charles J. Fendig Public Library, College Hill Branch Library, Egypt Lake Partnership Library, and Hillsborough Talking Book Library. To the right of the search box, there is a map titled "Full Service Library Locations" showing the geographic distribution of library locations across Hillsborough County, Florida. The map includes various landmarks and roads, and several red pins indicate the locations of libraries.

Obrázek 9. – Vyhledávání lokací knihoven na stránkách Hillsborough County Public Library

2.4.7 Podcasts

Poprvé se slovo podcast objevilo v literatuře v únoru 2004 ve významu broadcasting (vysílání) a iPod. Je to tedy vytvoření vlastního audio dokumentu a jeho šíření internetem s možností stažení do počítače nebo jiného přehrávače. Systém podcasts se dá rozdělit do tří kroků - audio soubor se zpřístupní na internetu, RSS 2.0 soubor se připojí k audio souboru, RSS 2.0 soubor se uploaduje na internet. Podcatcher aplikace přečte RSS soubor a stáhne podcast do uživatelského zařízení. Přestože se občas hovoří o podcast i bez přidaného RSS popisu, není to správné. Podcast je definován RSS.

Jednou z nejzajímavějších možností využití podcasts jsou booktalks, což je označení pro ne více než tři minutové recenze knih. Dále se prostřednictvím podcasts dá inzerovat výstava nebo jiná akce konající se v knihovně a nejen inzerovat, ale pro ty, kteří se nemohou fyzicky dostavit, lze distribuovat popis celé výstavy, přenášet příspěvky z konferencí atd. Užitečné mohou být vyprávěné příběhy pro nejmladší uživatele, ale i čtená poezie nebo jiná čtení. A protože do podcast sítě se dají zapojit i uživatelé, pro které v současné době již není vytvoření zvukového souboru příliš náročné technicky ani technologicky, získává na významu digital storytelling. Lidé mají možnost vyprávět své vlastní příběhy. Joe Lambert hovoří o příbězích v tradičních kulturách, kde nebyly historiky, příběhy, mýty a legendy pouze nástrojem pro pobavení, ale vytvářely silné empatické pouto mezi jedincem a komunitou. (Lambert, 2007) Je tedy možné, že doba, kdy se příběhy vyprávěly jen skrze filmy a televizi, odstranila z naší společnosti element pospolitosti. Digitální vypravěčství vrací možnost vyprávět příběhy každému člověku a tuto chybějící složku společnosti obnovit.

Příklady knihoven, které používají nástroj podcasts

→ Denver Public library - Je možné stáhnout si pohádky, rozhovory, novinky a další.

- <http://podcast.denverlibrary.org/>

→ Seattle Public Library - V této knihovně se zaměřují na teenagery, průvodce po knihovně, novinky, rozhovory, autorská čtení a další.

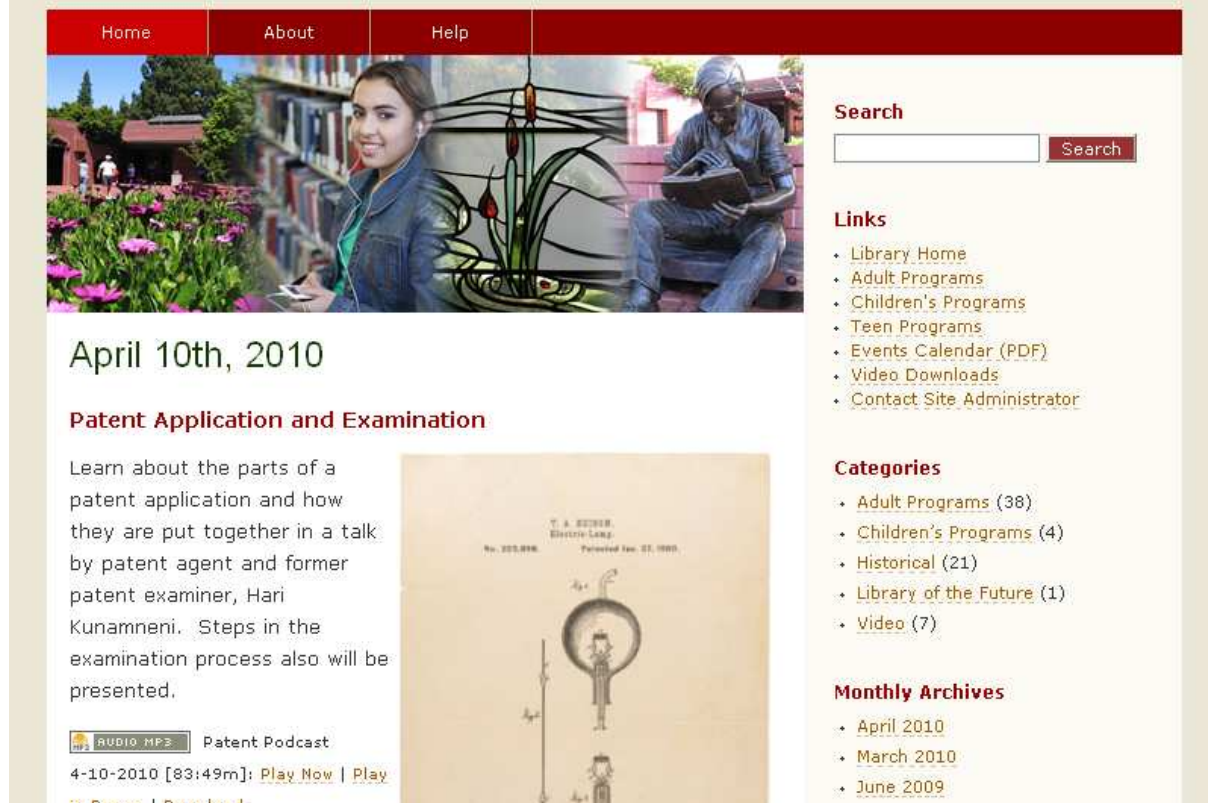
- http://www.spl.org/default.asp?pageID=collection_podcasts

→ Sunnyvale Public Library - Pokud chcete poslouchat místní podcast, můžete si vybrat z kategorií pro dospělé, pro děti, historické a knihovna budoucnosti.

- <http://www.librarypodcasts.org/>

Sunnyvale Public Library Podcasts

Audio and Video Broadcasts of Library Programs and Sunnyvale Voices Stories



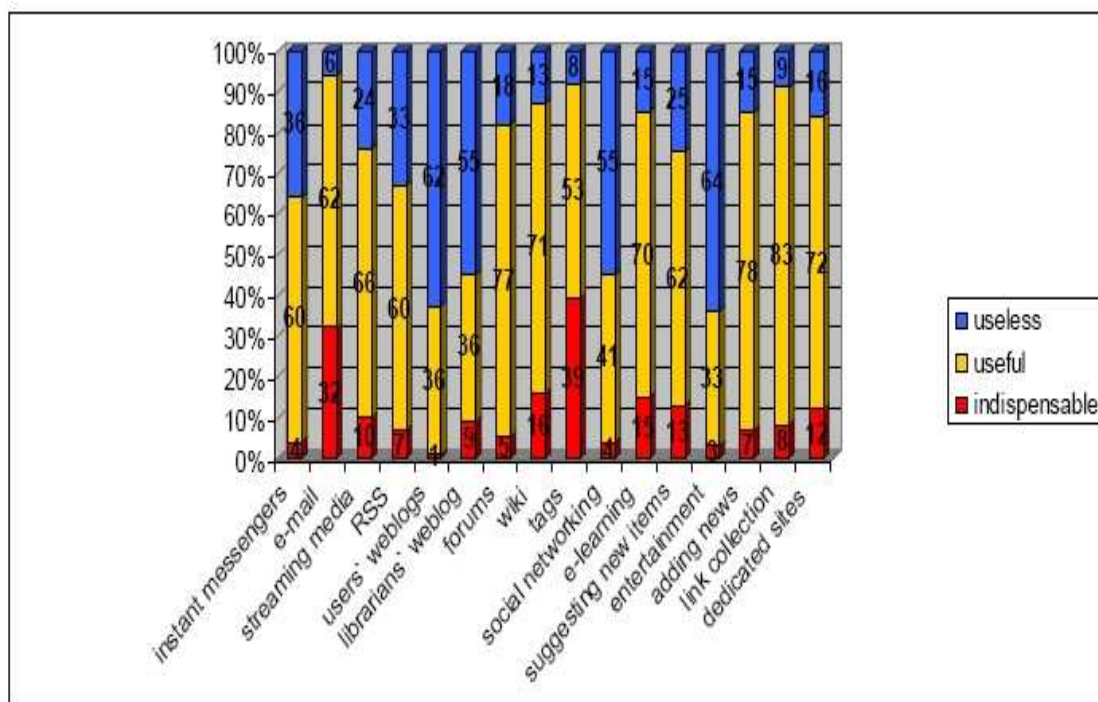
Obrázek 10. – Podcasts v Sunnyvale Public Library

2.5 Závěr Web 2.0

Na závěr tohoto tématu bych ráda uvedla některé z výsledků průzkumu dobře shrnujícího jednotlivé prvky Web 2.0, o kterých se hovořilo. Pro nás je relevantní jen částečně, protože cílovou skupinou byli studenti univerzity druhého a čtvrtého ročníku. Zajímavý ale může být vzhledem k místu, kde se uskutečnil, a to v Toruni. Polsko je nám jistě bližší než USA. Ráda bych některá zjištění uvedla minimálně proto, že nám potvrzují potřebu vědět, co naši uživatelé potřebují, a ukazují výzkum jako užitečný nástroj.

Bylo zjištěno, že 87% respondentů využívá služeb fakultních knihoven, 85% univerzitních, 50% veřejných a 13% digitálních. Co se týká webových stránek těchto knihoven, využívá je 44% několikrát za měsíc, 26% více než několikrát za měsíc, 24% méně než několikrát za měsíc a 6% nikdy.

Dotazovaní měli hodnotit užitečnost jednotlivých prvků Library 2.0 - neužitečné (modrá), užitečné (žlutá) a nezbytné (červená). Pro snazší orientaci se graf dá přeinterpretovat tak, aby výsledná hodnota měla jedno číslo, které je uvedeno v tabulce. Za neužitečný je mínus jeden bod, za užitečný plus jeden bod a za nezbytný plus dva body.



Obrázek 11. – Užitečnost prvků Web 2.0 v knihovně (Vállez, Marcos, 2009)

Užitečnost služeb Web 2.0 v knihovně	
jméno služby	výsledný počet bodů
Tagy	123
E-mail	120
Wiki	90
Odkazy	90
E-learning	85
Doporučené stránky	80
Novinky	77
Diskuzní fóra	69
Doporučení nových jednotek	63
Mediální přehrávače	62
RSS	41
Programy pro přímou komunikaci	32
Blogy knihovníků	-1
Společenské sítě	-6
Blogy uživatelů	-24
Zábava	-25

Tabulka 3. – Užitečnost prvků Web 2.0 v knihovně (Vállez, Marcos, 2009)

3 Library 2.0

Library 2.0 je velmi aktuálním tématem diskusí v knihovnických kruzích. Jeho obsah není zcela jistý, protože se na něm jednotliví účastníci těchto debat neshodují. V čem panuje shoda je, že určitá část definice je tvořena a vychází z Web 2.0 a zároveň, že to není vše, čím je Library 2.0 tvořena.

3.1 Definice Library 2.0

Pojem Library 2.0 poprvé použil Michael Casey v září 2005 na svém blogu Librarycrunch a spolu s Laurou Sevastinuk ho definují jako model knihovnických služeb, který podporuje neustálou, účelnou změnu, zve uživatele ke spolupodílení se na tvorbě jak virtuálních, tak fyzických služeb, které chtějí, podporovaný neustálým hodnocením těchto služeb. Krom toho se tento model také zaměřuje na získání nových uživatelů. Každá část systému je krokem k lepším službám, ale až jejich kombinací lze dosáhnout Library 2.0. (Casey, Sevastinuk, 2007) V jejich základní definici nenajdeme zmínku o technologii. Podle Caseyho je snadné tvrdit, že technologie je lékem na všechny knihovnické problémy, ale není to pravda. Nové technologie vždy umožňovaly zlepšovat služby, problémem podle něj je, že služby byly poskytovány stále stejně základně uživatelům bez efektivní snahy dosáhnout na demografickou část populace, která knihovnických služeb nevyužívá. V úvaze na toto téma nesouhlasí s názorem Michaela Stephense, že technologie pro knihovnu jsou jako kyslík pro naše životy. Dokládá to tvrzením, že kdyby dnes technologie vymizely (nebo se přestaly vyvíjet), knihovny by stále byly schopny poskytovat významné služby, rozvíjet se a měnit tak, aby dokázaly poskytnout uživatelům, co potřebují. Tato schopnost použít jakéhokoliv dostupného zdroje je podle Caseyho to, co Library 2.0 symbolizuje. Bude třeba použít takové nástroje, aby mohly vzniknout lepší služby, aby se více kontroly nad knihovnou předalo uživatelům, aby se oslovila větší část populace. Zároveň se každá knihovna bude snažit plnit své poslání. Je třeba použít takové nástroje, které tohoto pomohou dosáhnout. Mnoho z nich bude ze světa Web 2.0 a mnoho z nich nebude mít s technologií nic společného, ale bude se týkat způsobů uvažování a filozofických přístupů ke knihovnictví. (Casey 2006)

Definice Library 2.0 můžeme najít stejné množství jako definice Web 2.0. Zde jsou dvě zajímavá pojetí:

→ Chad a Miller (2005) definují Library 2.0 ve čtyřech základních bodech:

- 1) knihovna je všude: Knihovní služby jsou k dispozici kdykoliv je jich potřeba a jsou dostupné z co největšího množství zařízení.
- 2) knihovna nemá bariéry: Knihovna by měla být centrem demokratizace informací tím, že umožní veřejnosti snadný přístup k informacím.
- 3) knihovna zve ke spolupráci: Zve ke spolupráci zaměstnance, partnery i širokou veřejnost.
- 4) knihovna používá nejlepší možné systémy

→ Sarah Houghton doporučuje začít s blogy, nočním hraním pro teenagery, nebo interaktivními stránkami, které budou vizuálně zajímavé a budou obsahovat fotky. Library 2.0 podle ní znamená, že by se jak fyzický, tak virtuální prostor knihovny měl stát více interaktivním, nabízet více možností spolupráce a vycházet vstříc potřebám společnosti. Knihovna by se měla stát cílem cesty a ne náhradní možností a toho je možné dosáhnout, pokud bude uživatelům poskytovat, co chtějí a potřebují v každodenním životě. (Houghton, 2005)

3.2 Odpůrci Library 2.0

→ T. Scott Plutchak: Už samotný termín je nesmyslný, protože navozuje pocit, že změny v knihovnách proběhnou revolučně, zatímco ve skutečnosti jsou výsledkem vývoje. Knihovníci se vždy snažili držet krok s dobou, zavedli mnoho nových technologií a pracovali pro uživatele.

→ Marshall Breeding: Mnoho knihoven má zatím nejen daleko k tomu, aby dosáhli Library 2.0, ale nejsou zatím ani u Webu 1.0.

→ Ross Singer: Je jedním z nejvíce se projevujících odpůrců Library 2.0. Proti tomuto konceptu je hned z několika důvodů: Všechny problémy knihoven nebudou vyřešeny použitím Ajaxu. Mnoho problémů vůbec není řešitelných technologií. Poukazuje hlavně na nemožnost dělat zajímavou, užitečnou a rozmanitou práci se současnými záznamy v MARCu. Dále nesouhlasí s honbou za 2.0, protože to by mělo smysl jen v případě, že by se jednalo pouze o krok na cestě za library 4,5. A jeho posledním argumentem je, že mnoho užitečné a zajímavé práce bude přehlíženo, protože není dostatečně 2.0. (Singer, 2005)

4 Městská knihovna v Praze

4.1 Všeobecné informace

Zřizovatelem MKP je Hlavní město Praha, působí na území obvodů 1 - 16. Její síť je tvořena Ústřední knihovnou, čtyřiceti dvěma pobočkami a třemi bibliobusy. Knihovní síť využívá výpočetní techniku a je propojena datovou sítí.

Fond tvoří knihy (beletrie, poezie a naučná literatura), noviny, časopisy, mapy. Zvukové nosiče, divadelní texty, reprodukce grafických děl a grafické listy jsou k dispozici jen na některých pobočkách. Celkově má přes 2,3 milionu knihovních jednotek, z toho 653 tisíc v Ústřední knihovně. V současné době má více než 195 tisíc zapsaných čtenářů, kteří ročně uskuteční 2,2 milionu návštěv a 7 milionů výpůjček. Ředitelka Anna Bimková, která knihovnu vedla 24 let, byla v roce 2002 vystřídána tehdejším náměstkem pro strategický rozvoj, Tomášem Řehákem.

4.2 Koniáš

Koniáš je automatizovaný knihovnický systém, který mezi lety 1997-1998 vznikl v Městské knihovně v souvislosti s automatizací Ústřední knihovny. Spojuje v sobě akvizici, katalog, výpůjční protokol, zápis čtenářů a pokladnu, ale zde se o něm hovoří pouze z hlediska uživatele.

Elektronický katalog byl vytvořen pro operační systém Windows, ovládá se myší a klávesnicí, ovládání bez myši téměř není možné. Přihlášení probíhá přes přihlašovací formulář projetím čtenářské karty čtečkou nebo manuálním zapsáním. Pokud bylo zvoleno heslo, je třeba ho vložit.

Koniáš má tři možnosti nastavení vyhledávání. Nejsnazší je Vyhledávání pro začátečníky, obtížnější Vyhledávání pro pokročilé a nejsložitější Vyhledávání pro knihovníky. Zde budou probrána pouze první dvě nastavení vzhledem ke složitosti nastavení Vyhledávání pro knihovníky, které je určeno jen pro velmi malé procento uživatelů.

4.2.1 Vyhledávání pro začátečníky

Po načtení hlavní obrazovky se zobrazí lišta s hlavními funkcemi. Jsou to: Konto (ukazuje výpis a umožňuje jeho tisk), Možnosti (nastavení vyhledávací úrovně, nastavení hesla a

emailové adresy, přihlášení a odhlášení z emailové konference MKP a další), Objednávka (jaké knihy jsou objednány ze skladu a v jaké fázi je objednávka), Rez (prohlížení a rušení rezervací), Pro (prodloužení výpůjček) a Exit (odhlášení). Zároveň se zobrazí základní vyhledávací formulář. Umožňuje vyhledávat, přepínat na zobrazení výsledků a podívat se na Dávku, což je seznam titulů připravený knihovníky.

Vyhledává se podle titulu nebo jeho části, příjmení autora nebo celého jména ve tvaru příjmení-čárka-mezera-křestní, ISBD, ISSN, katalogového čísla audiálních materiálů nebo signatury MKP. U zadávání titulů a jmen je třeba přesně dodržovat diakritiku.

Po zadání dotazu dojde k přepnutí na formulář výsledků vyhledávání. Ten obsahuje následující: Název, záhlaví, signaturu, číslo informující o počtu nalezených titulů (pokud je červené, znamená to, že záznam je neúplný, protože počítač nedokázal vyhodnotit celý rozsah dotazu), tisk, hledání (vrátí na vyhledávací formulář), tlačítko Chci tento (obsahuje informace o umístění titulu ve volném výběru, umožňuje jeho objednání ze skladu nebo rezervaci). Krom toho zde také najdeme informace k jednotlivým titulům v seznamu jako jsou autoři, názvy, odpovědnosti, popisné údaje, údaje o speciálních druzích dokumentů, třídění, deskriptory, předmětová hesla a klíčová slova, anotace a pobočky mající titul ve fondu.

4.2.2 Vyhledávání pro pokročilé

Ve vyhledávání jsou při tomto nastavení tři možnosti, a to Dobře určené (to, které je v nastavení začátečník), Textové a Deskriptory.

Dobře určené vyhledávání má nové možnosti, a to použití booleovských operátorů <AND> a <OR> a znaku %, který nahrazuje výskyt jakéhokoliv textu.

V Textovém vyhledávání je také možné použít logické operátory. Na první pohled je Textové vyhledávání podobné Dobře určenému, ale prohledává daleko více informací včetně klíčových slov, předmětových hesel, anotací, vydavatelů a dalších. Toto vyhledávání trvá mnohem déle a je možné, že dotaz bude vyhodnocen jako neřešitelný z důvodu příliš velkého množství dat. To se dá omezit výběrem toho, co se má prohledávat. Na výběr zde je prohledávat všechno, prohledávat pouze předmětová hesla, klíčová slova, deskriptory a OCH a prohledávat pouze deskriptory.

Třetí možností vyhledávání jsou Deskriptory, které je možné kombinovat. Pro jejich správné vybrání jsou k dispozici čtyři formuláře. Formulář Obyčejné vyhledá deskriptor přesně podle zadaného textu. Ve formuláři Začátek stačí zadat začátek hledaného pojmu a jsou ignorována velká a malá písmena, háčky a čárky. V Textovém formuláři jsou vyhledány

všechny deskriptory, které obsahují zadaný text bez ohledu na malá a velká písmena, háčky a čárky. Poslední formulář se jmenuje Chytré a je určen pro případy, kdy se nedaří najít deskriptory jinak, a snaží se vyhledat k zadanému textu nejvhodnější možné deskriptory.

V pokročilém nastavení ještě můžeme používat funkce filtr a režimy hledání. Filtr omezuje množství vyhledaných titulů. Nezkrátí sice dobu vyhledávání, ale vyřadí ze seznamu tituly, které nás nezajímají, a seznam tak je přehlednější. Můžeme jím určit druh dokumentu, jazyk, dobu vydání a další. Funkce režim vyhledávání umožňuje kombinovat dotazy. Standardně je nastaven režim Nahradit, který před každým novým dotazem vymaže vyhledávací pole. V režimu Přičíst se spojují dotazy dohromady, ale tituly odpovídající více dotazům jsou zobrazeny jen jednou. V režimu Odečíst jsou z nového vyhledání tituly plnící podmínky nového dotazu odstraněny, a v režimu Upřesnit jsou naopak vyhledány ty tituly, které splňují i podmínku druhého dotazu.

5 Sociální síť v MKP

5.1 Úvod - Koniáš 2.0

Tato kapitola měla původně obsahovat návrh sociální sítě pro MKP, která by se implementovala do současného automatizovaného knihovnického systému. Spojením jeho jména s koncovkou 2.0 vznikl pracovní název – Koniáš 2.0. V tomto projektu došlo k velké změně kvůli K4U. Jako lepší než navrhovat zcela nový systém se ukázalo zhodnotit K4U a poukázat na její přednosti i nedostatky.



Obrázek 12. – Logo K4U

Myšlenka věnovat se tomuto tématu vzešla z toho, že MKP nabídla novou službu, která se zcela jistě dá hodnotit jako spadající pod Library 2.0. Uživatel má díky ní možnost přidávat svůj vlastní obsah. Jde o hodnocení jednotlivých titulů prostřednictvím komentářů a hvězdiček, ze kterých se potom generuje seznam v jednotlivých měsících nejlépe hodnocených titulů. Tato služba by mohla být přínosem, pokud by byla součástí komplexního systému s nabídkou navzájem propojených služeb. V současné podobě nevytváří takovou hodnotu, jakou by mohla. Je samostatným prvkem, který ve výsledku neposkytuje relevantní informace. Koncový uživatel neví, kdo se skrývá za hvězdičkovým hodnocením jednotlivých položek, nemůže se s názorem hodnotícího ani ztotožnit ani s ním nesouhlasit, protože o hodnotícím nemá žádné informace. Bohužel, tento prvek byl do K4U přejet v nezměněné formě. Hodnotit lze média, příspěvky uživatelů i jejich tvorba. Toto hodnocení je ale zcela anonymní a nezobrazuje se ani počet hlasování.

5.2 Pro koho je systém určen

Pokud budeme citovat prezentaci společnosti Inspiro Solutions, která K4U vytvořila, je to „*web pro mladé lidi kolem zajímavých knih, hudby a kulturních témat*“. Tomu je také uzpůsoben design i obsah systému. Osobně jsem přesvědčena, že je to škoda. Je sice pochopitelné, že teenageři budou pravděpodobně chtít takovouto službu využívat, neocenili by ji ale i starší uživatelé?

5.3 Přihlášení do systému

Přihlásit se do K4U může každý, a to dokonce i když nemá kartičku do knihovny. Ještě před registračním formulářem je ale upozorněn, že pokud se nestane čtenářem MKP, nebude mít v rámci K4U k dispozici všechny možnosti. Musí o sobě také vyplnit daleko více údajů (běžně stačí použít číslo kartičky, nebo přezdívku a heslo). Povinné jsou jméno, příjmení, přihlašovací jméno a email, nepovinné jsou pohlaví, datum a rok narození, adresa, mobil, www, ICQ, skype, MSN a škola. U adresy, emailu a telefonního čísla se dá nastavit, jestli se mají zobrazovat nebo ne. Také musí odsouhlasit následující podmínky užití:

1) k využití údajů z MKP na webu:

Uživatel aplikace "www.k4u.cz - www.knihovna4u.cz" dále jen „aplikace“, který je registrovaným čtenářem MKP, souhlasí, aby byly pro účely jeho registrace do aplikace zpracovávány osobní údaje uživatele, které zpracovává Městská knihovna v Praze pro účely poskytování svých knihovnických a informačních služeb, a to ve stejném rozsahu.

Uživatel aplikace, který není registrovaným čtenářem MKP, souhlasí, aby byly pro účely jeho registrace do aplikace zpracovávány následující osobní údaje uživatele: jméno, příjmení, email, rok narození.

Tento souhlas je dáván na dobu, po níž je subjekt údajů uživatelem aplikace nebo po dobu, než budou v souladu s Knihovním řádem MKP jeho údaje anonymizovány.

Správce webu se zaručuje, že tyto údaje jsou uchovávány, zpracovávány a využívány v souladu s platnými zákony České republiky, zejména zákonem č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů, zejména se zavazuje neposkytovat tyto údaje neoprávněným subjektům a zpracovávat pouze k účelu shora uvedenému a zabezpečit je proti zneužití. Data nejsou sdílena s aplikacemi třetích osob.

MKP se zavazuje odstranit z databáze aplikace osobní údaje uživatelů na jejich žádost.

2) k obsahu přidávanému uživateli:

Za obsah profilu nese plnou odpovědnost uživatel. Je zakázáno v profilu zveřejňovat obsah porušující právní řád ČR, zejména takový, jež by svým obsahem naplňoval skutkovou podstatu trestného činu, porušoval osobnostní práva fyzických osob nebo autorské právo. Dále je zakázáno vkládat obsah narušující funkce aplikace.

MKP si vyhrazuje právo zabránit zveřejnění takového obsahu a právo na odstranění takového obsahu, a to i v případě, že by obsah k takovému jednání nabádal.

Tato pravidla jsou napsána velmi stručně a jednoduše, takže je každý snadno pochopí. Jejich problém vidím v prvním odstavci, který hovoří o registrovaném čtenáři, protože podmínky užívání se zobrazí pouze tomu, kdo registrovaným čtenářem není. Dají se sice později najít, ale při prvním přihlášení by se měly zobrazit všem.

Registraci je ještě třeba potvrdit v automaticky rozesílaném emailu.

5.4 Obsah systému

Záložky v horní části stránky umožňují pohybovat se mezi sekcemi Domů, Média, Skupiny a Hry. Za pohodlnější a přehlednější považuji Mapu stránek. Ta rozděluje hlavní sekce na podsekce a většinu dostupných informací shromažďuje na jednom místě. Pro lepší orientaci bude K4U popsána podle ní.

5.4.1 Profil

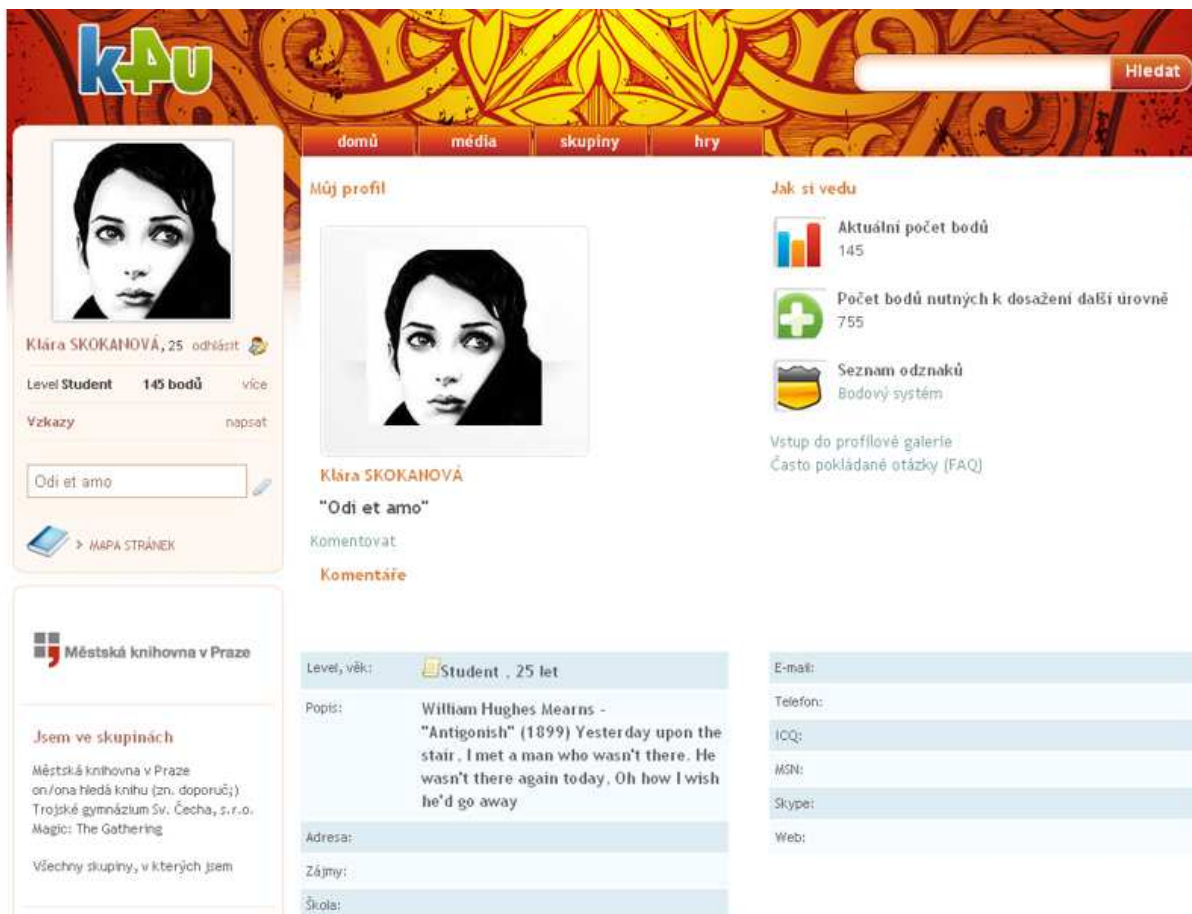
→ Vstup do profilu: Stránka ukazující avatara (název pro logo, fotografii nebo ikonu uživatele), jméno, stav a vyplněné informace o uživateli. Dále jeho poslední aktivitu, Kvízy, Příspěvky, Čtenářské deníky, Přátele a Skupiny. Také se zde zobrazuje level, seznam odznaků, aktuální počet bodů a počet bodů nutný k dosažení dalšího levelu. Je možné přejít do Profilové galerie a do Často pokládaných otázek.

Mapa stránek neukazuje všechny možnosti systému. Ani v záložce Profil, ani v žádné jiné části se nenachází možnost Změnit informace. Ta se nalézá v levé části stránky pod avatarem a je třeba kliknout na uživatelské jméno. Tam je možné upravovat osobní informace a jejich zobrazování. Jako velmi dobrou vnímám volbu mezi zobrazováním jména a příjmení nebo přezdívky a možnost vybrat si, jestli se vypůjčená média mají automaticky načítat do Už znám. Také je možné přidat si do profilu školu. Ta se dá vyhledat automatickým vyhledávačem, buď podle názvu nebo ulice. Vyhledávač ale rozhodně není schopen najít všechno, viditelně je zaměřen jen na školy střední a základní. Do profilu tak není možné přidat si nejen UISK, ale dokonce ani Univerzitu Karlovu.

→ Profilová galerie (pro tvého avatara): Nastavení avatara (grafického zobrazení uživatele) je uživatelsky velmi přívětivé, stačí nahrát z počítače fotografie (velké maximálně 4Mb) a jednu z nich si vybrat. Defaultně se mužským profilům zobrazuje obrázek chlapce a ženským profilům obrázek dívky.

→ Vzkazy a jejich správa: Po prvním přihlášení uživateli automaticky přijde zpráva od uživatele Misha (Michaela Bratková, administrátorka). V té je doporučeno podívat se na Mishin profil, skupinu Městská knihovna a inspirovat se tak do začátku. Text je psán velmi mladým tónem, nijak autoritativně a nabídnutá pomoc je sympatická a nevtíravá.

Složka se vzkazy se ovládá intuitivně (posílání, odpovědi, mazání) a je dostatečně přehledná.



Obrázek 13. – K4U – profil

5.4.2 Úprava profilu

→ **Moje oblíbená díla:** V základním poli vyhledávače je možné najít si titul a následně ho přidat do oblíbených položek. Také je lze přidat nové médium do databáze K4U. Dá se definovat jeho typ z rolovacího menu (knihy, hudba, film, multimédia, obraz, časopis, ostatní), titulek, autor, rok vydání, vydavatel, anotace a recenze.

→ **Už znám - Chci poznat:** Tato témata jsou zcela zbytečně rozdělena do dvou podkategorií. Vybráním jednoho i druhého dojde k přesměrování na tutéž stránku, obsahující seznamy toho, co bylo označeno jako přečtené, nebo jako v plánu k přečtení. Pokud je v nastavení zaškrtnuto, aby se vypůjčená média automaticky načítala do Už znám, stačí si jednotku vypůjčit a uložit se. Už kvůli této funkci je K4U užitečným nástrojem. Automatizovaný knihovnický systém Koniáš sice eviduje výpůjčky, ale pouze vnitřně, nikoliv pro uživatele. Ti mají nyní daleko větší přehled o tom, co si vypůjčili, popřípadě co si vypůjčit chtějí.

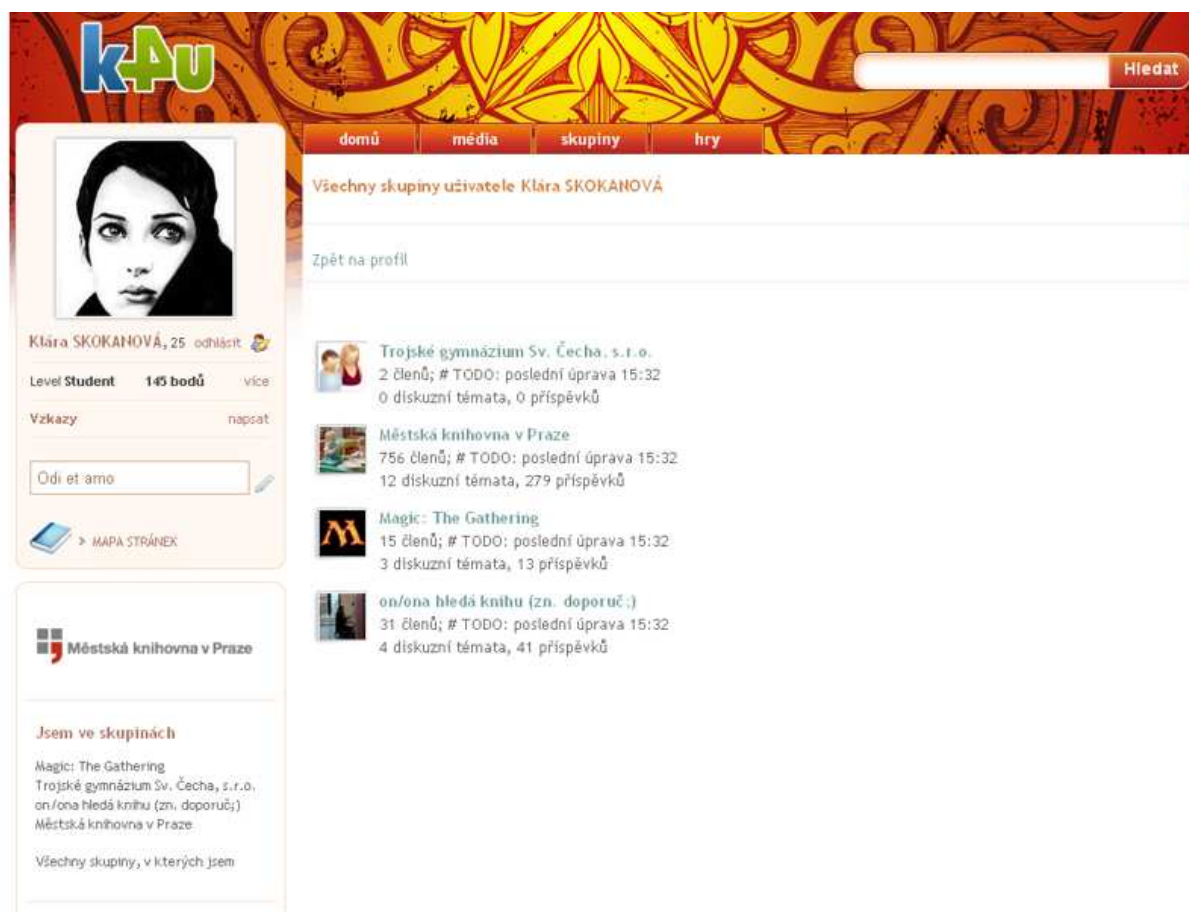
→ **Moje díla - Čtenářský deník:** Další kategorie, u které není důvod k rozdělení. V praxi se moje díla používají k publikování vlastních povídek, básniček, nebo blogových záznamů a čtenářské deníky k hodnocení přečtených knih. Pokud ale dáme vložit nové dílo, nebo deník,

formulář je zcela stejný a obsahuje pole pro titulky, anotaci, obsah a závěr. Logičtější by bylo sloučit díla a deníky dohromady a přidat rolovací menu pro určení typu textu. To by mohlo obsahovat kategorie jako povídka, pohádka, fejeton, báseň, stejně jako knižní recenze, filmová recenze, herní recenze, popřípadě blog, výkřiky do tmy a ideálně také kategorii jiné. Čtenářský deník je také vlastním dílem, a navíc K4U se nezaměřuje pouze na literaturu, ale, jak sami tvůrci a provozovatelé tvrdí, na média.

Texty se editují pomocí nástroje Taxy (<http://taxy.info/cs/>), který se snadno používá a je doplněn o základní i velmi podrobný návod s příklady.

→ Moji přátelé: Pro přidání si do přátel je třeba poslat žádost a získat na ni kladnou odpověď. Zde se potom ukazuje seznam lidí, kteří jsou uloženi v přátelích.

→ Členství ve skupinách: Seznam skupin, ke kterým se uživatel připojil.



Obrázek 14. – K4U – moje skupiny

5.4.3 Doplnková sekce

→ Bodový systém: V dřívějších verzích bylo potřeba nejprve sbírat body za aktivitu, aby uživatel získal přístup k novým aktivitám. To bylo v září 2009 změněno a nyní bodový systém neslouží žádnému konkrétnímu účelu. Uživatelé nadále sbírají body a zvedají si tím level (novic, student, znalec, soudce, guru, filosof, mistr). Systém bodování se viditelně neosvědčil a byl omezen. Chybu vidím v tom, že úvodní text v této sekci je zmatený, opakující se a novým uživatelům nevysvětluje, k čemu systém sloužil.

→ Často kladené otázky: FAQ jsou zpracovány velmi nedostatečně. Obsahují jen dvě základní témata a to Registrace a Profil. Registrace odpovídá na otázky „Proč se registrovat?“, „Při registraci jsem měl na výběr registraci s kartou Opencard nebo průkazkou, a bez ní. Co to znamená?“, „Když se zaregistruji bez průkazky, ale pak to budu chtít změnit, jde to?“, „Zapomněl jsem, nebo možná vůbec nemám nastaveno heslo k přihlášení do on-line katalogu MKP. Musím kvůli tomu osobně do knihovny?“ a „Registrace se mi z nějakého důvodu nedaří...“. Odpovědi jsou věcné, konkrétní, ale přitom tónem přizpůsobeny mladším uživatelům. Toto téma vidím jako solidně zpracované. Totéž se ale nedá říct o tématu Profil. Odpovídá jen na otázky „Nechci, aby systém K4U automaticky načítal vypůjčená díla z mého čtenářského konta do veřejně viditelných seznamů Přečetl jsem, Chci přečíst, atd... Co s tím?“, „Nechce se mi do K4U stále přihlašovat dlouhatánským číslem čtenářské legitimace. Existuje na to nějaký zlepšovák?“, „Co je to avatar a jak ho nastavit?“ a „Po delší době nepoužívání se profil odhlásí...“. Profil obsahuje velké množství prvků a měl by k nim existovat návod, nebo alespoň nápověda. Ve spodní liště stránky se dá najít odkaz „Představení Knihovna4u - webu pro mladé“, který předkládá prezentaci Martina Ježka a Víta Horkého z Inspiro Solutions. Ta je sice velmi pěkně graficky zpracována, ale bez doprovodného komentáře uživateli nijak nepomůže. Také obsahuje krátký odstaveček „Jak používat K4U – podrobný návod“, který bych ráda citovala:

„Podrobný návod neexistuje. PS:

Klikejte a mačkejte, dokud neobjevíte logiku fungování celého „systému“. Představte si K4U jako obrovskou budovu se spoustou chodeb a místností, o jejichž funkci nic nevíte. Třeba jako finanční úřad. Jednou objevíte to a jindy zase něco jiného.

PPS:

Pár rad do začátku:

Vstupte do nějaké skupiny. V hlavičce skupiny je odkaz „Vstoupit do skupiny“.

Ze skupiny si přidejte přátele. Klikněte na „někoho“ a v jeho profilu nahoře najdete odkaz „Přidat do přátel“.

Kliknutím na fotku panáčka nebo panenky úplně vlevo na stránce vstoupíte do vlastního profilu. V profilu si můžete nastavit vlastní fotku, pokud ji máte v počítači. Klikněte na odkaz „Profilová galerie“ a zde fotku přidejte.

Přidejte si tituly do oblíbených, poznal jsem a chci poznat. Přijďte na to jak? Dejte tomu čas.“

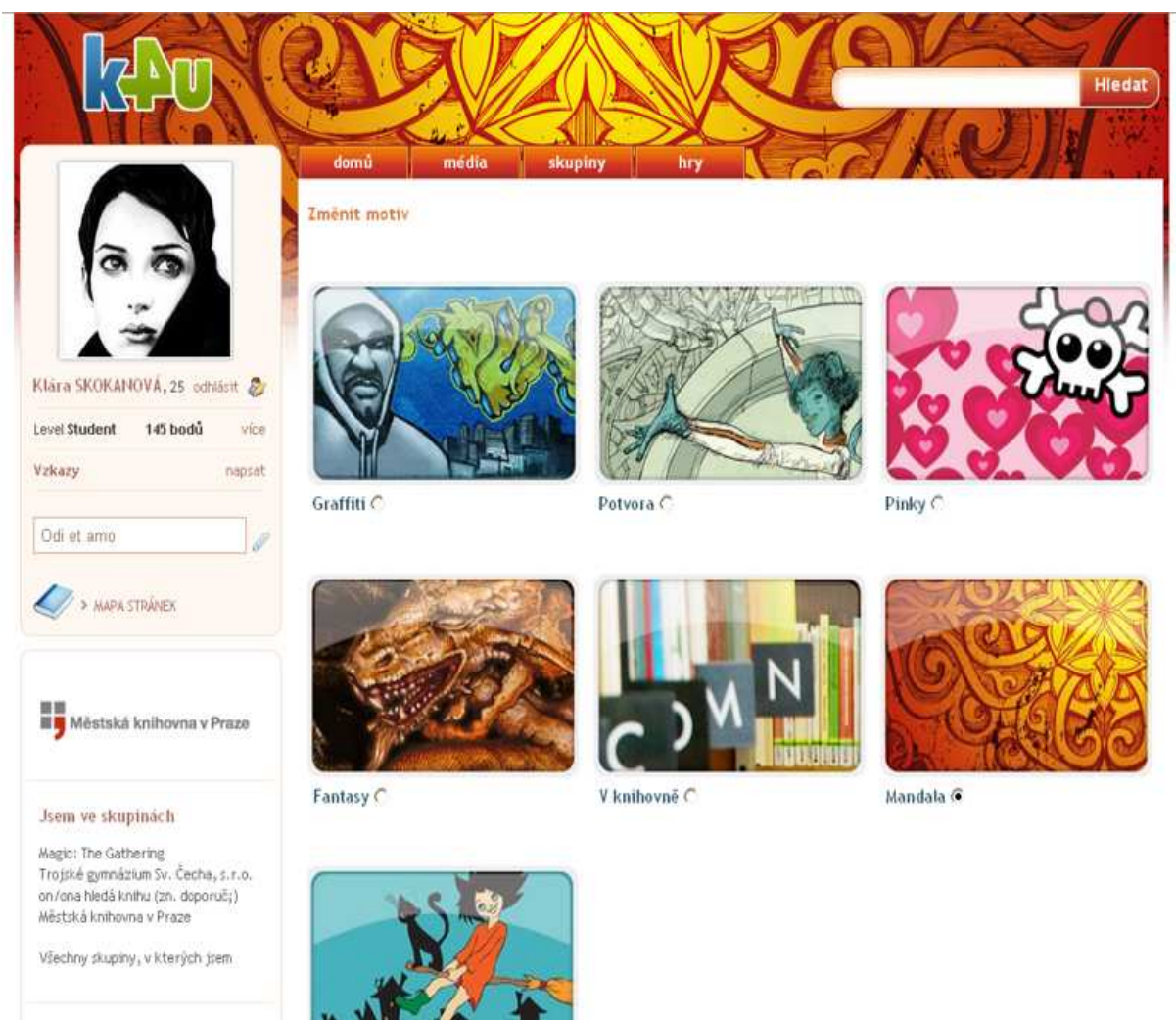
S tímto přístupem autorů rozhodně nemohu souhlasit. Podporovat uživatele ve vlastním objevování je v pořádku, ale nutit ho, aby si na naprostou většinu věcí přišel sám, v pořádku není. Nemluvě o tom, že analogie s budovou finančního úřadu rozhodně nepobídne běžného teenagera otevřít byt' jediné pomyslné dveře. Pokud by tvorba komplexnějších FAQ byla finančně náročná, je možné vytvořit wiki a nechat na ní pracovat knihovníky a uživatele. Tak nejen, že vznikne užitečný nástroj, ale uživatelům se nabídne možnost snáze objevovat, tvořit a posílí se pocit sounáležitosti s komunitou.

Také bych doporučila pod seznamem otázek uvést kontakt, kam je možné se s otázkou obrátit, a to i přesto, že k tomuto účelu slouží samostatná záložka Napiš nám, jestli něco potřebuješ.

→ Změň si grafický motiv: Stránky nejsou graficky špatně řešeny, ale možnosti jejich vizuálního nastavení jsou velmi malé. Pozadí a ústřední pole mají decentní design s černým, oranžovým a modrým textem v jednotném, bezpatkovém fontu. Problém vidím v čistě bílém pozadí, které ne každému vyhovuje, ale nedá se nijak změnit. Jediné, co je možné upravit, je motiv v záhlaví a zápatí stránky. Na výběr je ze sedmi tematických obrázků (graffiti, potvora, pinky, fantasy, v knihovně, mandala a čarodějnice) a zcela chybí možnost použít vlastní obrázek.

→ Doporuč K4U: Tento odkaz pouze přesměruje na zápatí, kde se dá zadat email a pozvat někoho do aplikace K4U.

→ Napiš nám, jestli něco potřebuješ: Takováto služba je vždy užitečná a uživatel má na výběr ze dvou kontaktů. Na jednom se dozví informace o bodovém systému, akcích MKP a na druhém o fungování webu, popřípadě může ohlásit chyby. O fungování webu by si ale nemělo být třeba individuálně psát, stačily by lepší FAQ.

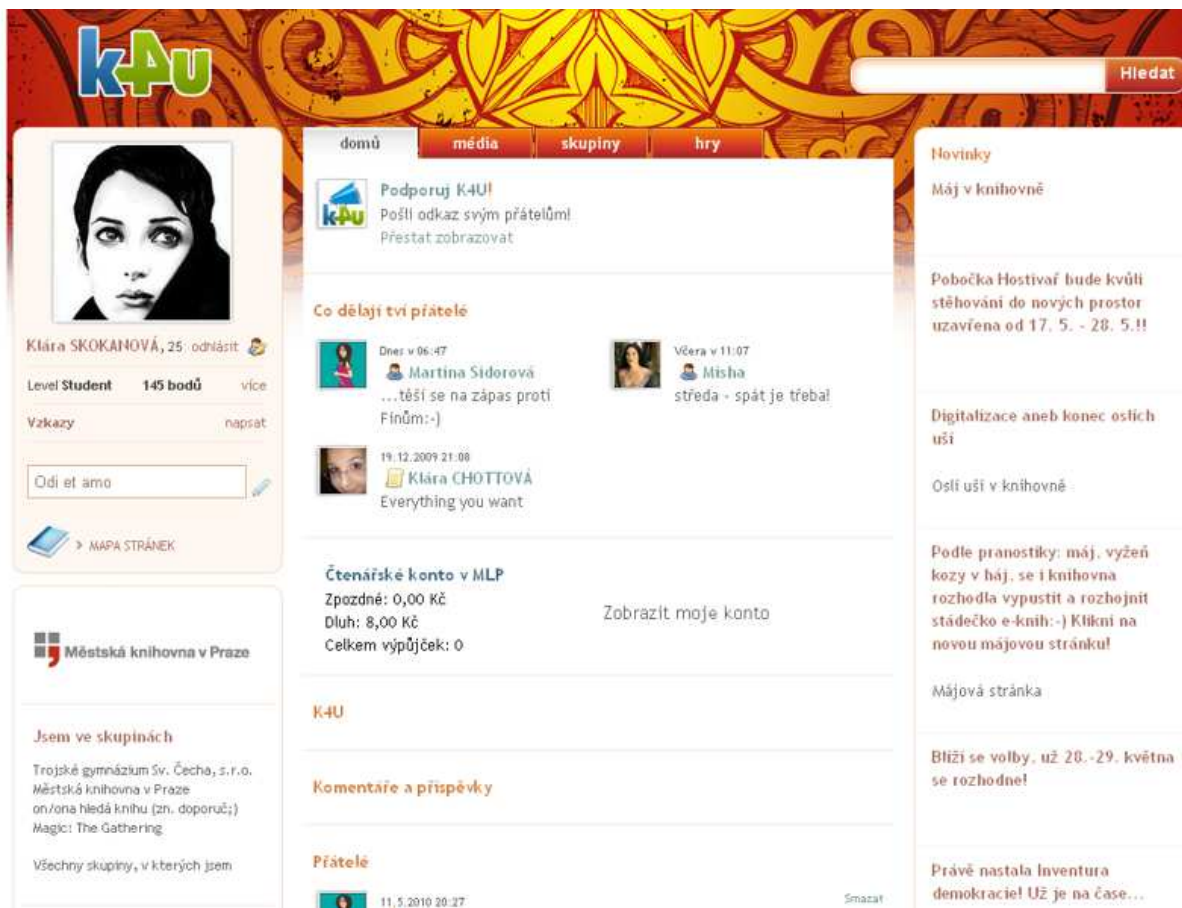


Obrázek 15. – K4U – Možné grafické motivy

5.4.4 Domů

→ Rychlé shrnutí všeho, co se na webu děje a nějak se tě týká: Úvodní stránka s informacemi o aktivitě přátel, čtenářském kontě v MKP, médiích a skupinách.

→Tvé čtenářské konto MKP: Další z redundantních částí, která ukazuje přesně totéž, co najdeme v rychlém shrnutí.



Obrázek 16. – K4U – rychlé shrnutí

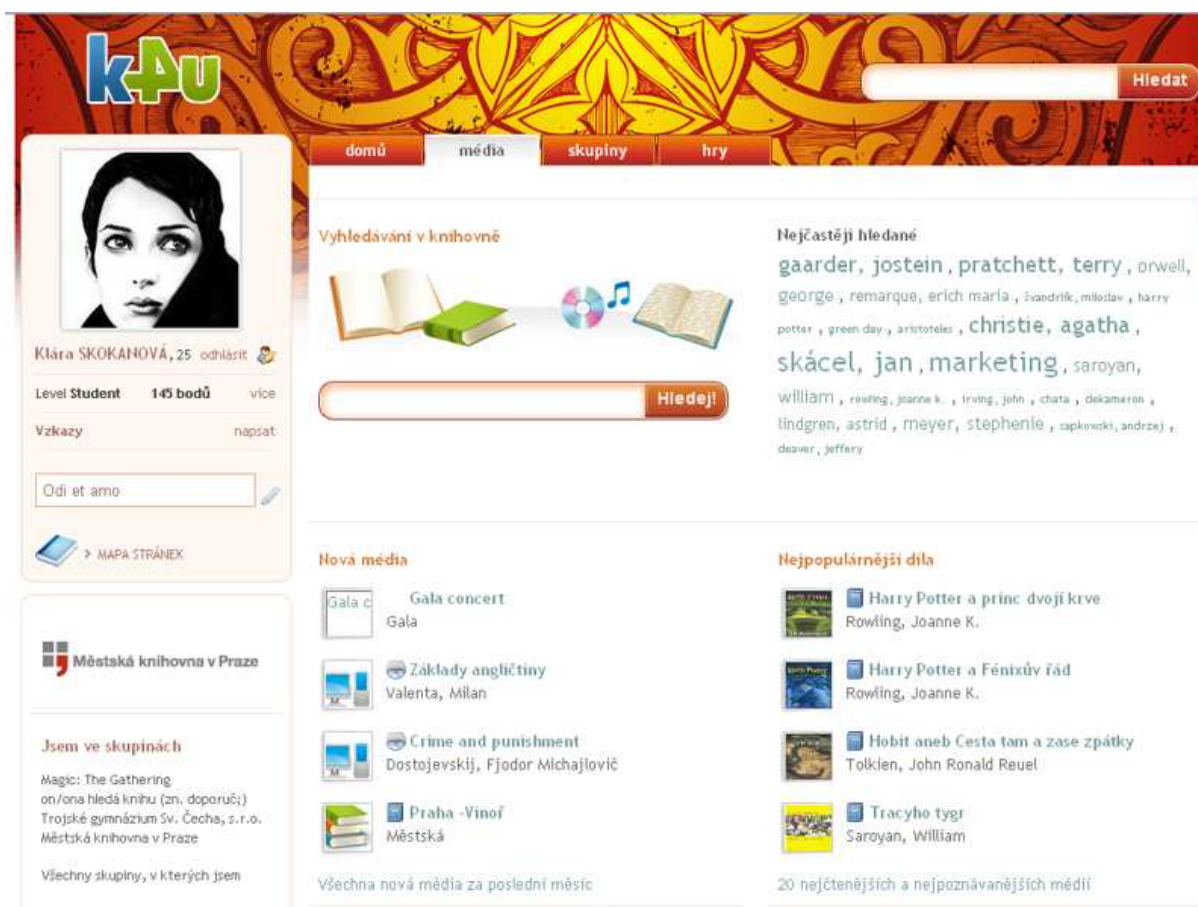
5.4.5 Média

→ Vše o nových titulech v knihovně a dění kolem knížek a jiných médiích v K4U: Obsahuje jednoduchý vyhledávač médií, nejčastěji hledaná média ve formě tag cloudu, novinky za poslední měsíc, nejoblíbenější autory a žebříčky nejpoznávanějších, nejdiskutovanějších a nejlépe hodnocených médií. Také je zde možné přidat nové médium, stejně jako v sekci Moje oblíbená média.

→ Přidej do databáze knihu, která se ti líbí, ale knihovna ji ještě nemá: Znovu totéž přidávání nových médií.

→ Vyhledávání titulů: Stejně vyhledávací pole jako je v pravém horním rohu stránky a v sekci Vše o nových titulech. Vyhledávání je stále pouze základní. Výsledky se dají seřadit podle názvu, nebo podle autora, což je jediná manipulace, která se s výsledky dá provést. Bylo by vhodné krom jednoduchého vyhledávání poskytnout i pokročilé, používající booleovskou logiku. Také by bylo zajímavé registrovat dotazy a následně je asociovat v duchu „ty, které zajímalo toto, zajímalo také toto“.

Po vybrání konkrétního titulu se ukáže možnost vyhledávat podobná média podle deskriptorů přiřazených prohlíženému titulu.



Obrázek 17. – K4U – média

5.4.6 Skupiny

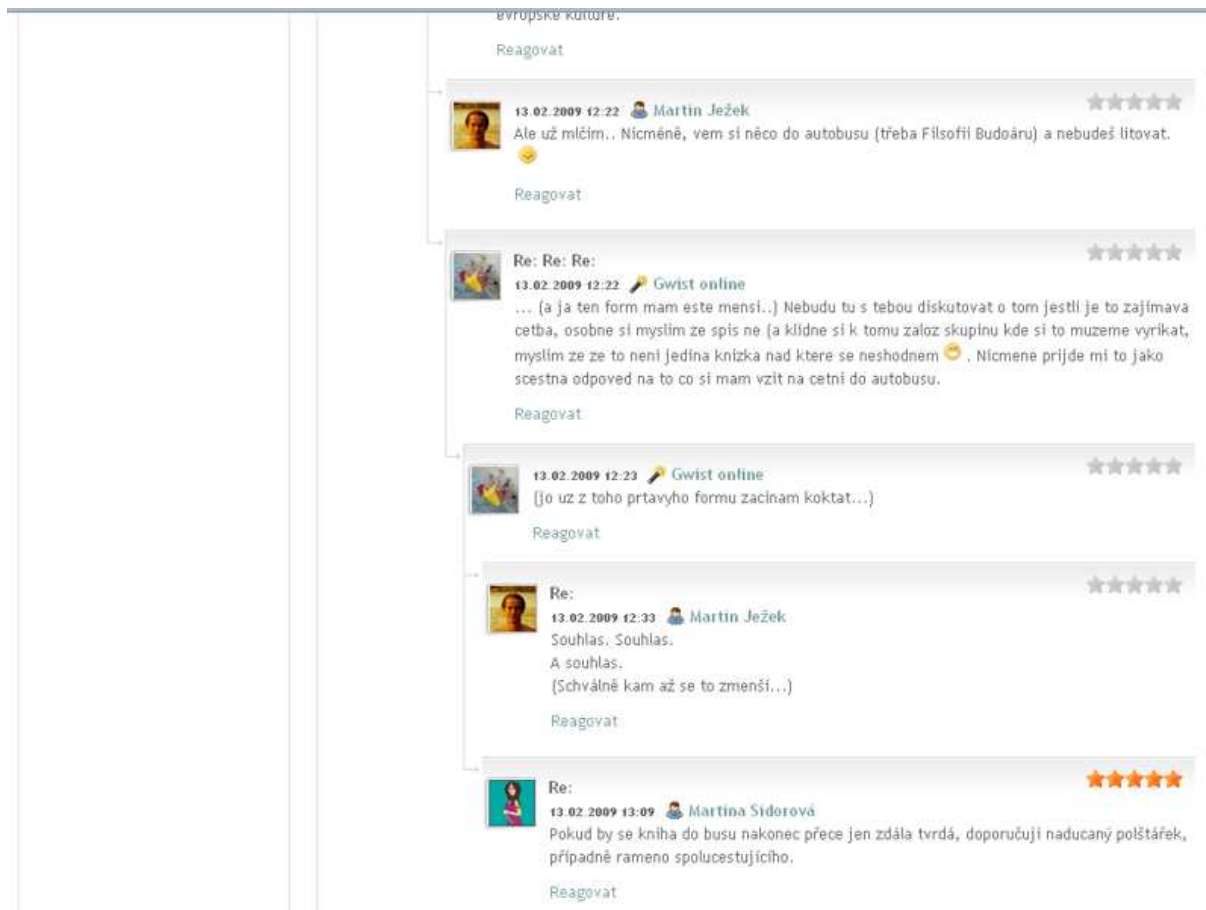
→ Přehled o dění ve skupinách kolem knížek: V této části je možné založit si novou skupinu, prohlédnout si skupiny dne, ty nejoblíbenější, nejnovější, nebo doporučené. Dále je zde výčet skupin, které uživatel spravuje a těch, které sleduje. Skupiny se také dají seřadit podle abecedy, nebo vyhledávat podle klíčových slov. Název této sekce je zavádějící, protože jsou zde témata týkající se všech druhů médií, nikoliv jen knih.

Každá skupina obsahuje název, popis, seznam správců a nástěnku, na kterou může psát každý zprávu o maximální délce 600 znaků. Zobrazují se, se skupinou asociovaná média a členové. Dále je možné přidat galerii, ankety a kvízy. Hlavní částí jsou diskuze, kterých může být větší množství a zobrazuje se u nich počet příspěvků a kolik z nich je nepřečtených. Vnitřní členění není přehledné, ve fóru stromová hierarchie příliš nefunguje. Nejnovější příspěvky jsou vždy

nahoře a od nich se směrem dolů odvíjí diskuze. Pokud se některé téma více řeší, jsou textová pole ke konci velmi malá. Čitelnost takového text je extrémně nízká.

→ Založ svoji skupinu a pozvi své kamarády - Abecední seznam všech založených skupin:

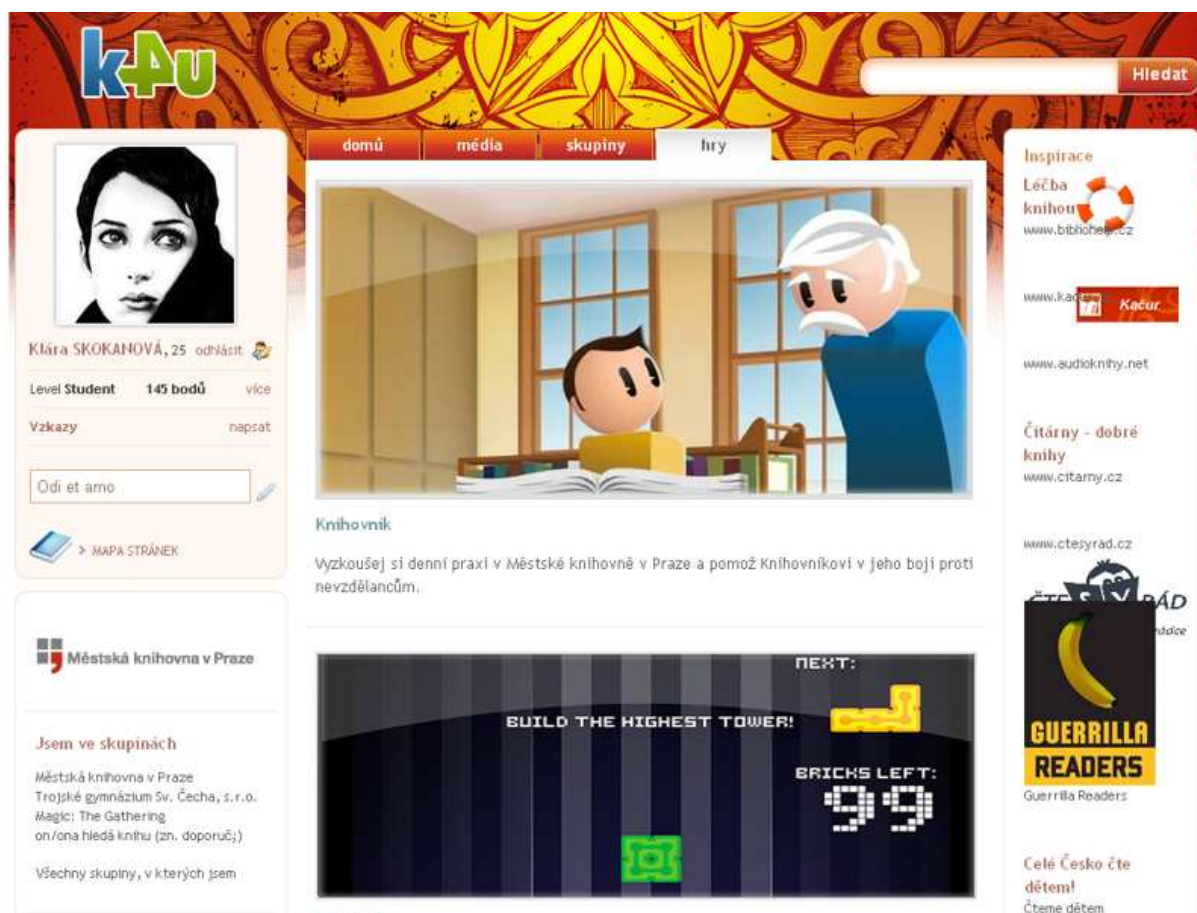
Obsahuje stejný zakládací formulář pro skupinu a stejný abecední seznam, jaký je v předchozí části.



Obrázek 18. – K4U – část rozsáhlejší diskuze

5.4.7 Hry

→ Odpočiň si od všeho a zahraj si pár her: Obsahuje osm flashových her z nichž jedna se příběhově týká MKP. Ke hrám je možné přidávat komentáře. Do této kategorie by bylo možné také zařadit kvízy. Ty jsou spojeny se skupinami a nejsou nikde pohromadě. Tím by se zkombinovaly hry čistě zábavné s těmi vědomostními/vzdělávacími.



Obrázek 19. – K4U – Hry

6. Závěr

Na závěr bych ráda K4U celkově zhodnotila a porovnála teorii z kapitol Web 2.0 a Library 2.0 s praxí.

Osobně se mi K4U docela líbí. Vytkla jsem jí sice větší množství věcí, ale používat ji budu. Poskytuje mi jedinečnou příležitost vést si seznamy médií, která bych ráda poznala a těch, která jsem si z MKP vypůjčila. Také se pokusím agitovat za to, aby se dala načíst do seznamu Už znám i média vypůjčená v minulosti. Ostatní funkce nevyužiji. Hlavním důvodem je to, že jsou servery, kde najdu podobné služby, ale lepší, pohodlnější nebo efektivnější.

K4U se neustále vyvíjí, což je třeba ocenit. Splňuje tím jeden ze základních požadavků 2.0. Vidět to můžeme například na bodovém systému. Služba nevyhovovala, tak byla prozatím pozastavena. Pokud se práce na této aplikaci nezastaví, věřím tomu, že časem by mohla poskytnout svým uživatelům daleko více online zkušeností.

Z nástrojů Web 2.0 postrádám pouze tagování. Systémem vlastních tagů by se nejen dalo obohatit jednotlivé uživatele, ale časem by se také rozšířily možnosti vyhledávání.

Další nástroje, které byly probrány a které K4U nevyužívá, jsou wiki, RSS, mashups a Podcasts.

Wiki by velmi dobře fungovala pro FAQ. Tak by se uživatelé mohli naučit wiki používat v systému, který není příliš rozsáhlý, což je rozhodně snazší, než učit se například na Wikipedii.

RSS by K4U s největší pravděpodobností neměla jak využít. Nové informace se uživateli zobrazují na profilové stránce a odebírat je prostřednictvím RSS by nebylo příliš praktické.

Mashups nemá význam vzhledem k tomu, že na tvorbu stránek je využívána soukromá společnost, která je upravuje dle potřeby.

Podcasts nejsou aktuálně v Čechách natolik rozšířené, aby si našly dostatek odběratelů.

Pokud se administrátoři i nadále budou snažit držet se principů 2.0, je možné, že některé z těchto nebo jiných nástrojů, budou časem využity.

Zcela evidentním problémem je financování a s tím spojená propagace. Jako dobrý přístup se mi zdá barter bannerů, spolupráce s časopisem Pevnost a facebooková skupina.

Jako nejzávažnější chybu, která by se dala odstranit, vidím Diskuze. Ty jsou opravdu nepřehledné, nepříjemně řešené a rozhodně nevybízí k tomu, aby se sebevíc zajímavé téma více probíralo.

Také bych doporučila přepracovat, respektive vytvořit komplexnější FAQ a také bych sloučila redundantní části, modifikovala názvy některých kategorií a celkově předělala členění v části Mapa stránek, aby bylo logičtější.

MKP se v posledních letech hodně mění a snaží se popírat pověst knihoven jako zkosnatělých a nudných institucí. K4U je toho důkazem. Nemá zatím mnoho uživatelů, ale ty, které má, její služby oceňují a viditelně rádi využívají. Rozhodnutí zaměřit se na teenagery je sice pochopitelné, ale K4U by si po určitých úpravách jistě získala i pozornost dospělých.

Seznam použité literatury

- ANDERSON, Nate. *Tim Berners-Lee on Web 2.0: "nobody even knows what it means"* : Ars technica [online]. 2006-09-01 [cit. 2010-05-19]. Dostupný z WWW: <<http://arstechnica.com/business/news/2006/09/7650.ars>> .
- ARRINGTON, Michael. *Facebook No Longer The Second Largest Social Network* : TechCrunch [online]. 2008-06-12 [cit. 2010-05-19]. Dostupný z WWW: <<http://techcrunch.com/2008/06/12/facebook-no-longer-the-second-largest-social-network/>> .
- BISSON, Casey. *Library 2.0?* : MaisonBisson.com [online]. 2005-12-02 [cit. 2008-11-18]. Dostupný z WWW: < <http://maisonbisson.com/blog/post/10957/library-20/>> .
- BISSON, Casey. *Designing an OPAC for Web 2.0* : MaisonBisson.com [online]. 2006-10-27 [cit. 2008-11-19]. Dostupný z WWW: < <http://maisonbisson.com/blog/post/11483/presentation-designing-an-opac-for-web-20-3/>> .
- BLYBERG, John. *Taking advantage of Web and Library 2.0* : A library-geek blog [online]. 2006-09-02 [cit. 2008-11-17]. Dostupný z WWW: < <http://www.blyberg.net/2006/02/09/taking-advantage-of-web-and-library-20/>> .
- BLYBERG, John. *11 reasons why Library 2.0 exists and matters* : A library-geek blog [online]. 2006-09-01 [cit. 2008-11-17]. Dostupný z WWW: < <http://www.blyberg.net/2006/01/09/11-reasons-why-library-20-exists-and-matters/>> .
- BUTLER, Meredith A. (ed.). *Libraries as User-Centered Organisations*. Imperatives for Organizational Change. 1994. ISBN 1-56024-616-2.
- CASEY, Michael. *Whatever tools take us there are the ones we will use* : LibraryCrunch [online]. 2005-12-06 [cit. 2008-11-13]. Dostupný z WWW: < http://www.librarycrunch.com/2005/12/whatever_tools_take_us_there_a.html> .
- CASEY, Michael E; SAVASTINUK, Laura C. *Service for the next-generation library*

: Library Journal [online]. 2006-01-09 [cit. 2008-11-17]. Dostupný z WWW: <
<http://www.libraryjournal.com/article/CA6365200.html>> .

- COURTNEY, Nancy (ed.). *Library 2.0 and beyond : Innovation Technologies and Tomorrow's User*. 2007. ISBN 978-1-59158-637-4.
- ČERMÁKOVÁ, Zdeňka (ed.). *Městská knihovna v Praze 1891-1991, Sborník ke 100. výročí Městské knihovny v Praze*. Praha : Městská knihovna, 1991. 218 s. ISBN 80-85041-08-1.
- DEMPSEY, Lorcan. *Libraries in a Web 2.0 environment* : OCLC [online]. 2006-12-08 [cit. 2008-12-05]. Dostupný z WWW:
<http://www.oclc.org/research/presentations/dempsey/bnf.ppt> .
- DEMPSEY, Lorcan. *Structured data, Web 2.0 libraries* : OCLC [online]. 2006-03-23 [cit. 2008-12-05]. Dostupný z WWW: <
<http://www.oclc.org/research/presentations/dempsey/cil2006.ppt>> .
- DEMPSEY, Lorcan. *The changing digital library landscape: trends in the world of Web 2.0* : OCLC [online]. 2006-07-03 [cit. 2008-12-05]. Dostupný z WWW: <
<http://www.oclc.org/research/presentations/dempsey/edinburgh.ppt>> .
- DVORAK, John C. *Five Real Apps and Going Nowhere* : PCmag [online]. 2009-01-12 [cit. 2010-05-19]. Dostupný z WWW:
<<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2356458,00.asp>> .
- GILES, Jim. *Special Report Internet encyclopaedias go head to head* : Nature, International weekly journal of science [online]. 2005, no. 438 [cit. 2008-11-18]. Dostupný z WWW: <
<http://www.nature.com/nature/journal/v438/n7070/full/438900a.html>> .
- HINCHCLIFFE, Dion. *Ten Ways To Take Advantage of Web 2.0* : Dion Hinchcliffe's Web 2.0 Blog [online]. 2006-02-01 [cit. 2008-11-17]. Dostupný z WWW: <
http://web2.socialcomputingjournal.com/ten_ways_to_take_advantage_of_web_20.ht

m> .

- HINCHCLIFFE, Dion. *The Web 2.0 Revolution Spawns Offshoots...* : Dion Hinchcliffe's Web 2.0 Blog [online]. 2006-01-07 [cit. 2008-11-18]. Dostupný z WWW: <
http://web2.socialcomputingmagazine.com/the_web_20_revolution_spawns_offshoots.htm> .
- HOUGHTON, Sarah. *Library 2.0 Discussion: Michael Squared : Librarian in Black*. 2005-12-19 [cit. 2009-09-30]. Dostupný z WWW: <
http://librarianinblack.typepad.com/librarianinblack/2005/12/library_20_disc.html> .
- *Knihovna4U. Knihovna4U* [online]. Praha : Městská knihovna v Praze, aktualiz. 2009 [cit. 2010-05-19]. Dostupné z WWW: <<http://knihovna4u.cz/>>.
- KROSKI, Elisa. *Web 2.0 for Librarians and Information Professionals*. 2007. ISBN 978-1-55570-614-2.
- LIPSMAN, Andrew. *More than Half of MySpace Visitors are Now Age 35 or Older, as the Site's Demographic Composition Continues to Shift* : Comscore [online]. 2006-10-5 [cit. 2008-12-05]. Dostupný z WWW: <
[http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2006/10/More_than_Half_MySpace_Visitors_Age_35/\(language\)/eng-US](http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2006/10/More_than_Half_MySpace_Visitors_Age_35/(language)/eng-US)> .
- MÁLEK, Rudolf. *Městská knihovna v Praze*. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1969. 31 s. ISBN N/A.
- MARVANOVÁ, Eva. *Knihovna 2.0: model služeb. Knihovny současnosti 2007*. 2007, s. 168-180.
- MCMENEMY, David; POULTER, Alan. *Delivering digital services*. 2005. ISBN 1-85604-510-2.

- *Městská knihovna v Praze. Městská knihovna v Praze* [online]. Praha : Městská knihovna v Praze, aktualiz. 2010-05-19 [cit. 2010-05-19]. Dostupné z WWW: <<http://mlp.cz/>>.
- PAIDRE, Ilva; DOGŽINA, Gunta; ŪDRE, Dace. *Folksonomy: The Manner of Data-processing and Organization.*, 2008 . In 17th annual BOBCATSSS symposium (Bobcatsss 2009), Porto (Portugal), 28-30 January 2009. (Unpublished) [Conference Paper]
- Pew internet: *Pew internet & american life project* [online]. Washington : Pew Internet & American Life Project, c2009 [cit. 2009-12-25]. Dostupný z www: <<http://www.pewinternet.org/>> .
- PETERS, Tom. *The Long Tail Wags the Dog* : ALA TechSource Blog [online]. 2006-07-07 [cit. 2008-11-17]. Dostupný z WWW: <<http://www.techsource.ala.org/blog/2006/07/the-long-tail-wags-the-dog.html>> .
- RAINIE, Lee. *The New Media Ecology of Students: How the marketplace of ideas and learning is different for 'digital natives'* : Pew Internet and American Life Project [online]. 2007-04-14 [cit. 2010-05-19]. Dostupný z WWW: <<http://www.pewinternet.org/Presentations/2007/The-New-Media-Ecology-of-Students.aspx>> .
- ROSENFELD, Luis. *Folksonomies? How about Metadata Ecologies?* : Bloug [online]. 2005-01-06 [cit. 2008-12-05]. Dostupný z WWW: <http://louisrosenfeld.com/home/bloug_archive/000330.html> .
- SINGER, Ross. *Library 1.7.02-4 pre 6* : Dilettante's Ball [online]. 2005-11-20 [cit. 2008-11-18]. Dostupný z WWW: <<http://dilettantes.blogspot.com/2005/11/library-1702-4-pre-6.html>> .
- SHIRKY, Clay. *Ontology is Overrated* : Categories, Links, and Tags : Clay Shirky's Writings About the Internet [online]. 2005 [cit. 2010-05-19]. Dostupný z WWW: <http://www.shirky.com/writings/ontology_overrated.html> .

- STEPHENS, Michael. *Into a new world of librarianship* : Next space, the OCLC newsletter [online]. 2006, no. 2 [cit. 2008-11-13]. Dostupný z WWW <
<http://www.oclc.org/nextspace/002/3.htm>> .
- VÁLLEZ, Mari; MARCOS, Mari-Carmen. Libraries in a Web 2.0 environment. *Hipertext.net* [online], 2009, no. 7, [cit. 2009-12-24]. Dostupný z WWW: <
<http://www.hipertext.net/english/pag1037.htm>> .
- WHITESIDE, William L. (ed.). *Reinventing of the public library for the 21st century*.1998. ISBN 1-56308-628-X.
- *Wikipedia : the free endyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikimedia Foundation, 2001- , last modif. 5 december 2008 [cit. 2008-12-05]. Statistics From Wikipedia, the free encyclopedia. Dostupný z WWW: <
<http://en.wikipedia.org/wiki/Special:Statistics>> .

Seznam tabulek a obrázků

Seznam tabulek

Tabulka 1. – Wiki vs. Blog

Tabulka 2. – Srovnání počtu uživatelů společenských sítí podle věku

Tabulka 3. – Užitečnost prvků Web 2.0 v knihovně

Seznam obrázků

Obrázek 1. – Don Hinchcliffe; Web 2.0

Obrázek 2. – Křivka long tail

Obrázek 3. – Blog Allen County Public Library

Obrázek 4. – Wiki Loudoun County Public Library

Obrázek 5. – RSS v Hennepin County Library

Obrázek 6. – Encore search v Newport Public Library

Obrázek 7. – Srovnání počtu uživatelů společenských sítí Facebook a Myspace do dubna 2008

Obrázek 8. – Facebooková stránka Houston Public Library

Obrázek 9. – Vyhledávání lokací knihoven na stránkách Hillsborough County Public Library

Obrázek 10. – Podcasts v Sunnyvale Public Library

Obrázek 11. – Užitečnost prvků Web 2.0 v knihovně

Obrázek 12. – Logo K4U

Obrázek 13. – K4U – profil

Obrázek 14. – K4U – moje skupiny

Obrázek 15. – K4U – Možné grafické motivy

Obrázek 16. – K4U – rychlé shrnutí

Obrázek 17. – K4U – média

Obrázek 18. – K4U – část rozsáhlejší diskuze

Obrázek 19. – K4U – Hry

Poděkování

Ráda bych poděkovala všem, kteří mi s touto prací pomohli.

Jmenovitě to jsou vedoucí práce PhDr. Anna Stöcklová, ředitel Městské knihovny v Praze
RNDr. Tomáš Řehák, PhDr. Richard Papík Ph.D., Ing. Martin Souček Ph.D. Mgr. Michaela
Bratková a Mgr. Jakub Štogr.

Evidence vypůjček

Prohlášení

Dávám svolení k půjčování této bakalářské práce. Uživatel potvrzuje svým podpisem, že bude tuto práci řádně citovat v seznamu použité literatury.

V Praze, 19.05.2010

Klára Skokanová

Jméno	Katedra/pracoviště	Datum	Podpis