

УДК 024:004]:027.7:378.4(477-25)

DOI: [http://dx.doi.org/10.18524/2304-1447.2019.2\(22\).180387](http://dx.doi.org/10.18524/2304-1447.2019.2(22).180387)

Шестопалова Лілія Сергіївна,

завідувачка бібліотеки

Київського національного торговельно-економічного університету

вул. Кіото, 19, м. Київ, 02156, Україна

тел.: (044) 531 49 00

e-mail: libr@knteu.kiev.ua

НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ БІБЛІОТЕЧНОГО ОБСЛУГОВУВАННЯ В КИЇВСЬКОМУ НАЦІОНАЛЬНОМУ ТОРГОВЕЛЬНО-ЕКОНОМІЧНОМУ УНІВЕРСИТЕТІ: SMART-БІБЛІОТЕКА, КОВОРКІНГ, VR-СТУДІЯ

Статтю присвячено впровадженню нових технологій бібліотечно-інформаційного обслуговування в університетській бібліотеці, особливу увагу звернено на перспективність використання сучасних цифрових технологій в освітньому процесі.

Ключові слова: освітнє середовище, бібліотечне обслуговування, інновації, коворкінг, smart-бібліотека, віртуальна реальність, VR, інтерактивні засоби, smart wall, інтелектуальні ігри.

*«Щоб мати майбутнє, потрібно бути готовим
зробити щось нове»
П. Друкер [1]*

Наш світ швидко змінюється, тому відповідати викликам нового часу, для якого характерні масштабні перетворення в усіх сферах життя, – таке завдання ставлять сьогодні перед собою бібліотеки усього світу. Відповідати – значить приводити традиційні функції бібліотеки в гармонію з новими технологіями і формами обслуговування, щоб бути затребуваними. Виникає необхідність розширення спектра послуг, що надаються бібліотеками, пошуку нових форм і методів організації обслуговування, способів підвищення його комфортності. Обслуговування є критерієм, який формує образ бібліотеки в очах суспільства. Вимоги до бібліотеки як до сучасного інформаційного і комунікативного центру стають усе більш складними, і щоб їх задовольняти треба виходити за межі існуючих канонів і традиційних форм обслуговування. Надихаючись такими ідеями, наша бібліотека провела цілу низку перетворень для впровадження новітніх цифрових технологій в обслуговування користувачів.

Першим етапом було створення коворкінг-центру «KNUTE HUB» Коворкінг [2; 3] (*англ. Coworking* – спільно працювати) у широкому сенсі – це модель організації роботи людей, з різним типом зайнятості у єдиному робочому просторі; у вузькому – колективний офіс. Стосовно нашого університету ідея

коворкінгу реалізувалась у переобладнанні одного із читальних залів в сучасне комфортне приміщення, яке об'єднує 6 різних зон – 3 робочі зони, залу відпочинку, конференц-зал та зону для переговорів. Наприклад, локація для зустрічей дозволяє проводити презентації, лекції та майстер-класи для 70 учасників. Вона облаштована проектором, аудіосистемою та фліпчартом [2; 3] (магнітно-маркерною дошкою). Еко-зона призначена для відпочинку, читання книжок, роботи з планшетами та ноутбуками, обладнана ергономічними стільцями, м'якими пуфами.

Коворкінг-центр містить усе необхідне для комфортної роботи, а також сприяє неформальному спілкуванню. В зоні коворкінгу, перед входом до хабу, ми розташували шахівницю з великими садовими шахами (фігури заввишки 90 см), які дуже популярні серед студентів. У сучасному динамічному світі, наповненому високими технологіями, вміння думати на далеку перспективу і грамотно використовувати ресурси при русі до неї – чи не найголовніша якість людини майбутнього, тому шахи сьогодні – це одна з моделей бізнес-боротьби, де можливі або перемога, або поразка, або тимчасовий компроміс. Навик вигравати і програвати правильно, обов'язково навчаючись і роблячи висновки, виховує в молоді здорове відношення до поразки і дух спрямованості на перемогу. А для дозвілля та відпочинку в коридорі ми встановили настільний футбол, студенти із задоволенням грають після занять. Великим плюсом роботи в коворкінгу є можливість отримати нові знання. Щоденне навчання відбувається за рахунок знайомства з новими людьми, проводяться тематичні заходи, запрошуються успішні люди, які діляться своїм багатим досвідом, тут читаються лекції, проводяться семінари та тренінги особистісного росту. Відкрите співтовариство людей з різними знаннями і професійними навичками – принципова відмінність коворкінг-центру від інших просторів для роботи. Користування ресурсами центру є безкоштовним для студентів та працівників університету.

Сьогодні бібліотека не може обмежуватися однією інноваційною формою бібліотечного обслуговування, тому за підтримки адміністрації університету в нас виникла ідея створення проекту, який отримав назву SMART-бібліотека. Так, там як і раніше можна читати книжки, їх багато розміщено на полицях та стелажах, але тепер це ще й освітній центр для студентів та викладачів. Сама аббревіатура SMART [2; 3] несе подвійне змістовне навантаження: крім дослівного перекладу з англійської (англ. smart – кмітливий, розумний), її можна розшифрувати як навчання самостійне, мотивоване, збагачене ресурсами, з вбудованими технологіями, те, без чого сучасна людина не буде успішною. Приміщення SMART-бібліотеки має сучасний яскравий молодіжний дизайн. На стіні, що виконує функцію фотозони, зображений QR-код [2; 3], після сканування якого на власних гаджетах студентів миттєво завантажується сайт бібліотеки КНТЕУ для пошуку літератури в електронному каталозі. Зал бібліотеки оснащений дротовим та Wi-Fi підключенням до Інтернет. Ведеться цілодобове відеоспостереження. Інноваційні «фішки» бібліотеки – вільний доступ і зону-

вання. Саме цей принцип ліг в основу системи обслуговування в SMART-бібліотеці. Розглянемо більш детально зонування SMART-бібліотеки.

Перша зона – «родзинка» SMART-бібліотеки – це зона віртуальної реальності. Віртуальна реальність – вже не щось у дусі наукової фантастики, а частина нашого життя.

Віртуальна реальність – штучно створений світ, у який користувач занурюється за допомогою спеціальних гаджетів. Крім VR-окулярів, для цього можна використовувати шолом, спеціальні екрани та пристрої. Віртуальна реальність не просто демонструє користувачеві якусь сцену, а дозволяє бути її частиною. Можна побачити речі по-новому, відчувати себе іншою людиною (і не лише) або покращеною версією самого себе. Одягаючи VR окуляри, ви занурюєтеся в вигадану або відтворену середу. Наприклад, можна потрапити на Марс або пройтися вулицями Нью-Йорка, дивитися на всі боки, повертатися на 360 градусів і побачити навколо вогні найкрасивіших міст світу, водночас перебуваючи вдома.

Спочатку VR і справді сприймали тільки як іграшку та розвагу. Сьогодні ж віртуальну реальність активно використовують в продажах: забудовники, логістичні компанії – для візуалізації процесів, великі корпорації – для навчання персоналу. Настала черга освіти. Для початку ми закупили дві пари окулярів віртуальної реальності Oculus Rift, та один шолом віртуальної реальності HTC Vive. Мобільні окуляри VR Oculus Rift є повністю самодостатніми пристроями, не вимагають додаткового обладнання і не мають прив'язки до проводів або локації. Дуже добре підходять для презентацій і масового використання. Окуляри VR Oculus Rift дозволяють значно підвищити ефективність засвоєння інформації. Спочатку вони планувалися для використання студентами факультету ресторанно-готельного та туристичного бізнесу. Студенти можуть не тільки побачити, а й потрапити в певні туристичні зони. Водночас оцінити туристичний потенціал будь-якого регіону світу. Вони стануть у пригоді в професійному навчанні в тому випадку, коли складно відтворювані в реальності умови можна з великою точністю відтворити в віртуальній реальності.

Яскравим прикладом такого відтворення стане супровід нової магістерської програми «Лухигу менеджмент» – ексклюзивний в Україні пілотний проект підготовки фахівців для сфери сервісу елітарного та преміального рівнів. Метою освітньої програми «Лухигу менеджмент» є підготовка професіоналів з обслуговування VIP-сегментів споживачів. Під час навчання студенти опановують знання з розроблення та впровадження новітніх моделей організації luxury сервісу, формування пакетних пропозицій luxury туризму, технологій високої кухні преміум-рітейлу; вивчатимуть тренди високої моди, архітектуру та дизайн, ексклюзивні концепції сервісного обслуговування. За допомогою окулярів VR теоретичні знання будуть відтворені в віртуальній реальності. Можна сказати, що це буде «тренажер» для сервісних технологій.

Стационарний шолом VR HTC Vive – підключається до потужного комп'ютера за допомогою дроту або бездротового адаптера, дозволяє отримати

кращу візуалізацію і максимальні можливості взаємодії з віртуальним світом, для цього в комплекті з шоломом використовуються контролери, які користувач тримає в руках. Якщо говорити простою мовою – завданням окулярів та шолома віртуальної реальності є перехитрити мозок таким чином, щоб він сприймав видиме за реальне за допомогою спеціальних технологій.

VR-можливості дуже широкі: абітурієнти можуть ознайомитися із своїми майбутніми університетами та прогулятися їхніми територіями, навіть не виходячи з дому. VR дозволяє студентам краще та цікавіше вивчати щось нове, особливо через високу інтерактивність, якою володіє ця технологія. На лекціях з туризму можна опинитися в будь-якій країні світу за лічені хвилини; подорожувати космосом або у підводному світі. Індустрія відеоігор та додатків для окулярів віртуальної реальності на кшталт Oculus Rift та HTC Vive стрімко розвивається, бо взаємодія з віртуальним світом дає необмежені можливості для всіх сфер навчання. Технологія стає все більш доступною, дозволяє отримати більший спектр емоцій, тому варто очікувати її впровадження в повсякденні процеси нашого життя.

Друга зона SMART-бібліотеки призначена для проведення презентацій, тут встановлена плазмова панель та є м'які пуфи для перегляду на великому екрані групових проєктів, створених студентами. Панель підключена до весвітньої мережі Інтернет та з'єднана з комп'ютером для вибору різних рішень використання екрану.

Третя – інтерактивна зона, де представлено могутній мультимедійний засіб – інтерактивна стіна smart wall [4] (*англ. smart wall* – розумна стіна) – це унікальне рішення, що дозволяє управляти необмеженою кількістю інформації на великих поверхнях. Інтерактивні технології дозволяють перетворити звичайну стіну в багатофункціональну сенсорну панель, що дозволяє взаємодіяти користувачу з контентом за допомогою мультитач (multi-touch) торкань або методом взаємодії на відстані за допомогою міні-комп'ютера, встановленого навпроти стіни. Студенти можуть граючи взаємодіяти з екраном, створюючи візуальні ефекти за допомогою руху рук: переглядати фотографії і відеоматеріали, змінювати розмір фотографій, писати, малювати, виходити в мережу інтернет, будувати графіки, діаграми тощо. Можливості відображення графічного контенту на інтерактивній стіні нічим не обмежені. Дане рішення незамінне на презентаціях, тренінгах та семінарах. Завдяки цим можливостям викладачі використовують запропоновані ресурси програм, самі створюють розробки завдань різних типів (індивідуальні та групові), різного рівня складності для студентів всіх рівнів підготовки, різного професійного спрямування тощо. Студенти не просто опрацьовують навчальний матеріал, а співпрацюють, що забезпечує їм яскраві враження від заняття. Викладач використовує smart-wall, щоб реформувати навчальний процес, створити атмосферу інтерактивності, а також природне середовище спілкування.

Четверта зона SMART-бібліотеки – так званий «клуб» настільних ігор для студентів. Тут розташований великий кутовий диван, квадратні столики, що при потребі з'єднуються в один великий, та зручні стільці. Студентам надаєть-

ся можливість веселого і корисного проведення дозвілля, спілкування з друзями чи колегами. Інструменти для самовдосконалення лежать навіть там, де їх могли і не шукати. Адже сучасні настільні ігри – це рольові ігри, де відображені різні життєві ситуації або специфіка однієї з професій. Навіть розважальна гра здатна прищепити навички грамотного бізнесмена. Наприклад, класична «Монополія» вчить планувати наперед, розраховувати сили і заробляти в умовах конкуренції. Від гри можна отримати величезне задоволення та дізнатися багато нового для себе. Інтелектуальні настільні ігри покликані розвивати логіку, ерудованість, швидкість реакції. Саме таким принципом ми керувались для закупівлі наступних настільних ігор:

1. Еліас – це весела гра в пояснення слів, в яку грають командами від 2-х гравців. Мета полягає в тому, щоб допомогти вашим партнерам по команді вгадати слово, яке ви пояснюєте.

2. Монополія – гра у торгівлю власністю за швидкими діловими операціями. Купуйте, продавайте, мрійте та плануйте!

3. Манчкін – гра-легенда, яка починалась як пародія на найвідомішу рольову гру Dungeons&Dragons та породила десятки нових карикатурних шедеврів.

4. Каркассон – стратегічна гра, може похвалитися довгою історією і тим, що витримав випробування часом.

5. Dixit – в «Діксіт» вже давно грають не лише у вузьких колах прихильників настільних ігор, а й на корпоративах і тимбилдингових заходах. Родзинка «Діксіт» полягає в тому, що правила гри можна пояснити всього за хвилину та гарантує тисячі захоплюючих партій.

6. Цитаделі – містобудівна настільна гра. В «Цитаделі» гравці змагаються за право називатися головним будівельником королівства. Для цього потрібно вразити монарха своїми неабиякими навичками.

7. Jungle speed. Шалені джунглі. Хапальна гра для двох і більше гравців. Щойно побачиш такий самий малюнок, як і на твоїй карті – хапай тотем. І позбувайся своїх карт!

8. 7 Чудес. Очолите один з 7 великих міст античності. Розробляйте природні ресурси своїх земель і беріть участь у вічному русі прогресу, розвивайте торгові відносини і зміцнюйте військову міць. Залиште слід в історії цивілізації, спорудивши архітектурне диво, яке переживе століття.

9. За бортом. Захоплююча психологічна гра про виживання у відкритому морі. Керуй човном, розподіляй припаси, бийся за кращі місця і домовляйся з іншими на борту про те, що робити. Тільки так можна буде вижити.

10. Goblins gnomes. Гобліни і гноми. Гобліни і гноми – дві схожі раси, які дещо не поділили в підземному царстві. Вплутавшись у глобальне протистояння, маленькі народи обрали всі радощі неозброєного конфлікту з усіма відповідними наслідками.

11. Бенг – динамічна гра в стилі вестернів. У «Бенг» кожен гравець стає одним з легендарних героїв Дикого Заходу і бере на себе роль шерифа, його помічника, бандита або ренегата.

Всі ігри введені до електронного каталогу, мають штрих-код. Студенти можуть їх отримати на науковому абонементі за своїм студентським квитком. Ігротека дуже популярна серед студентів. Молоді не вистачає зон спілкування і неформального дозвілля. Таку можливість і надає бібліотека. SMART-бібліотека пропонує різні напрямки діяльності для проведення навчання та має усі технічні можливості для креативного проведення часу молоді. Використання технологій віртуальної реальності допоможе студентам пристосовуватись до процесів, моделей і теорій, які постійно ускладнюються, та оперувати великою кількістю інформації й новими способами її подання. SMART-бібліотека – це простір для спілкування, де можна обмінюватися ідеями, здобувати та поширювати нові знання. Новий зал бібліотеки з його комфортабельними зонами для індивідуальної і спільної роботи, з наданням доступу до різних джерел інформації, облаштований новітнім обладнанням, гармонійно включився в активне життя університету та користується популярністю серед студентів.

Ми почали з малого, не знаючи точного попиту з боку студентів та викладачів, але аналізуючи невеликий термін використання новітніх технологій, вже бачимо потенціал для подальших інвестицій. В наших планах відкриття другої черги під назвою «VR-студія». Це буде велике приміщення з встановленим проектором та Smart-wall, розширеною зоною VR та «куточком», що слугуватиме відеостудією для блогерів та запису інтерв'ю. Це особливо актуально для студентів, що вивчають журналістику та PR. Також будуть робочі місця для роботи на комп'ютері або з власним ноутбуком чи телефоном для виконання індивідуальних або колективних завдань.

Продовження ідеї «відкритого простору» втілюється в розширенні холу – таким чином поєднуються зали SMART-бібліотеки, VR-студії, електронного каталогу та наукометричних і повнотекстових баз даних, а також абонемент наукової літератури та довідково-бібліографічний відділи. Таким чином, створюється багатофункціональне бібліотечно-інформаційне середовище, «дружнє» до всіх користувачів.

Список використаної літератури:

1. Друкер П. Практика менеджмента [Електронний ресурс] / П. Друкер. – Електрон. дан. – М., 2015. – Режим доступу: <https://bit.ly/2MfnApp> (дата звернення: 30.07.2019). – Загл. з екрана.
2. Тлумачний словник з інформатики / Г. Г. Півняк, Б. С. Бусигін, М. М. Дівізніюк [та ін.]. – Дніпропетровськ : Нац. гірнич. ун-т, 2010. – 600 с.
3. Шевченко Л. І. Нові слова та фразеологізми в українських мас-медіа : словник / Л. І. Шевченко, Д. Ю. Сизонов. – Київ : Київ. ун-т, 2017. – 115 с.
4. Figueroa M. In a virtual world: how school, academic, and public libraries are testing virtual reality in their communities (cover story) / M. Figueroa // *American Libraries*. – 2018. – Vol. 49, № 3/4. – P. 26–33. – Відомості доступні також через Інтернет: <https://bit.ly/2ynPKJv> (дата звернення: 30.07.2019).
5. Greene D. Virtual and Augmented Reality as Library Services / D. Greene, M. Groenendyk // *Computers in Libraries*. – 2018. – Vol. 38, № 1. – P. 4–7. – Відомості доступні також через Інтернет: <https://bit.ly/30XXrui> (дата звернення: 30.07.2019).
6. Lutes V. Texas a&m university-commerce libraries: check out our state-of-the-art virtual learning lab [Електронний ресурс] / V. Lutes // *Computers in Libraries*. – 2016. – Vol. 36, № 10. – Електрон. дані. – Режим доступу: <https://bit.ly/2SSbQNM> (дата звернення: 30.07.2019). – Загол. з екрана.

7. Miller R. T. Internftional innovation at next library / R. T. Miller // *Library Journal*. – 2017. – Vol. 142, № 13. – P. 14–14. – Відомості доступні також через Інтернет: <https://bit.ly/2ZkGxh3> (дата звернення: 30.07.2019).
8. Smart-технології в Україні і світі [Електронний ресурс] // *Molodi.in.ua* : інтернет-журнал для молоді. – Електрон. дані. – Україна, 2011, 18 груд. – Режим доступу: <http://molodi.in.ua/smart-tehnolohiji/> (дата звернення: 30.07.2019). – Загол. з екрана.

References

- [1]. Druker P. *Praktika menedzhmenta [The practice of management]*. Moskva, 2015. Available at: <https://bit.ly/2MrnApp>.
- [2]. Pivniak H. H., Busyhin B. S., Diviziniuk M. M. *Tlumachnyi slovnyk z informatyky [Definition Dictionary of computer science]*. Dnipropetrovsk, 2010, 600 p.
- [3]. Shevchenko L. I., Syzonov D. Yu. *Novi slova ta frazeolohizmy v ukrainskykh mas-media: slovnyk [New words and phrases in Ukrainian mass media: dictionary]*. Kyiv, 2017, 115 p.
- [4]. Figueroa M. In a virtual world: how school, academic, and public libraries are testing virtual reality in their communities (cover story). *American Libraries*. 2018, vol. 49, no. 3/4, pp. 26–33. Available at: <https://bit.ly/2ynPKJv>.
- [5]. Greene D., Groenendyk M. Virtual and Augmented Reality as Library Services. *Computers in Libraries*. 2018, vol. 38, no 1, pp. 4–7. Available at: <https://bit.ly/30XXpui>.
- [6]. Lutes V. Texas a&m university-commerce libraries: check out our state-of-the-art virtual learning lab. *Computers in Libraries*. 2016, vol. 36, no 10. Available at: <https://bit.ly/2SSbQNM>.
- [7]. Miller R. T. Internftional innovation at next library. *Library Journal*. 2017, vol. 142, no 13, pp. 14–14. Available at: <https://bit.ly/2ZkGxh3>.
- [8]. Smart-tehnolohii v Ukraini i sviti [Smart technologies in Ukraine and the world]. *Molodi.in.ua: internet-zhurnal dlia molodi [Molodi.in.ua: online magazine for the young generation]*. 2011, 18 hrudnia. Available at: <http://molodi.in.ua/smart-tehnolohiji/>.

Надійшла 02.08.2019 р.

Шестопалова Л. С.,

заведующая библиотеки

Киевского национального торгово-экономического университета

ул. Киото, 19, г. Київ, 02156, Украина

тел.: (044) 531 49 00

e-mail: libr@knteu.kiev.ua

НОВЕЙШИЕ ТЕХНОЛОГИИ БИБЛИОТЕЧНОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ В КИЕВСКОМ НАЦИОНАЛЬНОМ ТОРГОВО-ЭКОНОМИЧЕСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ: SMART-БИБЛИОТЕКА, КОВОРКИНГ, VR-СТУДИЯ

Статья посвящена внедрению новых технологий библиотечно-информационного обслуживания в университетской библиотеке, особое внимание обращено на перспективность использования современных цифровых технологий в образовательном процессе.

Ключевые слова: образовательная среда, библиотечное обслуживание, инновации, коворкинг, smart-библиотека, виртуальная реальность, VR, интерактивные средства, smart wall, интеллектуальные игры.

Shestopalova L. S.,

Chef of the library of the
Kyiv National University of Trade and Economics
19 Kioto st., Kyiv, 02156, Ukraine
tel.: (044) 531 49 00
e-mail: libr@knteu.kiev.ua

NEWEST TECHNOLOGIES OF LIBRARY SERVICE IN KIEV NATIONAL TRADE AND ECONOMIC UNIVERSITY: SMART-LIBRARY, COWORKING, VR-STUDIO

The world is being transformed at a rapid pace, which makes libraries all over the world respond to modern challenges noted by dramatic changes in all spheres of life. To respond means to adopt traditional library responsibilities to exigencies of new technologies and forms of services to be in demand. There is a need to expand the range of services provided by libraries, to find new forms and methods of service organization as well as to improve its comfortability. Service to readers can be regarded as a criterion shaping the public image of the library. Requirements for the library as a modern information and communication center are becoming more complex, and to meet them it is necessary to go beyond existing canons and traditional forms of service. Inspired by such ideas, our library has undergone a number of transformations to introduce the latest digital technologies into customer service.

The article deals with the introduction of new technologies of library and information services in the University library, special attention being paid to the prospects of using modern digital technologies in the educational process.

The purpose of this work is to show the transformational changes in library services in the the Kyiv National University of Trade and Economics Library.

The object of the study is the creation of a coworking center KNUTE HUB as well as development of a project known as a SMART Library, innovative processes in the Library of the Kyiv National University of Trade and Economics, tendencies of its progress in the context of the 21st century biblio-noosphere.

It is concluded that the article only discloses the first steps of the idea of «open space», which has further implementation in the extension of the hall, thus combining the halls of SMART-library, VR-studio, electronic catalogue and scientometric and full-text databases, as well as subscription of scientific literature section and reference and bibliographic departments.

The constant introduction of innovations, the development of Web-technologies require to expand functions and aspects of the library-information environment, maintenance, thus creating a “friendly” space for all users, which is zoned and has a specific purpose, the KNTEU library makes the cultural and educational process attractive, complete and exciting.

Key words: education environment, library services, innovations, coworking, smart-library, virtual reality, VR, interactive tools, smart wall, mind games.