

Digital libraries à la carte: new choices for the future

Tilburg, 22-25 augustus 2006

Vorige augustus organiseerde de International Ticer School in de Universiteit van Tilburg de 'new digital libraries à la carte'. Op 24 augustus stond alles in het teken van *Libraries supporting research and Open Access*.

Dr. David Berry (deputy director for operations, National e-science Centre UK) hield een lezing onder de titel *Grids & e-science: UK experience and their potential to impact libraries*. Grids bestaan voor specifieke onderwerpen zoals kanker, hart en klimaatvoorspelling. Ze zijn niet alleen voor universitaire onderzoekers, maar ook voor bedrijven interessant. De rol van de bibliotheken in Grids en e-science is nog onduidelijk. De bibliothecarissen kunnen meewerken aan Grids via hun kennis van metadata, classificatie en catalografie. De onderzoekers hebben ook nood aan tussenpersonen die de toegang tot informatie vergemakkelijken. Onderzoekers aanleren hoe ze moeten opzoeken en gegevens archiveren, is zeer belangrijk.

Dr. Michael Fraser (Co-ordinator, Research Technologies Services and Director of Humbul, Oxford University Computing Services, UK) sprak over de plaats van de digitale bibliotheek binnen *virtual research environments* (VRE). Een VRE wordt opgestart door onderzoekers en bibliothecarissen. Vanaf het begin van e-research moeten onderzoekers, bibliothecarissen en informatici op basis van best practices samenwerken.

Dr. John Willinsky (Professor, University of British Columbia, Faculty of Education, Departement of Language and Literacy Education, Canada) gaf een levendige uiteenzetting over wat open access betekent voor onderzoek en wat bibliotheken daarin kunnen betekenen. Voor onderzoekers is het zeer belangrijk dat ze opgenomen worden in de indexen van grote zoekmachines. De *final copy* van een artikel zou steeds op een *institutional repository* opgenomen moeten worden. Fysici die hun artikelen in open access publiceren, worden 2,5 maal meer geciteerd dan zij die enkel in gedrukte tijdschriften publiceren.

Whither Open Access publishing?, dat was het onderwerp van **dr. Catherine Candee** (Director, Publishing and Strategic Initiatives, Office of Scholarly Communication, California Digital Library, University of California - Office of the President, USA). Aan de hand van het zeer succesvolle *UC's digital publishing program*, een samenwerking tussen de bibliotheek en de University of California Press, werd het belang van open access aangetoond. Alle onderzoekers moeten hun artikelen op het *institutional repository* van UC plaatsen. Pre-prints, rapporten, peer-reviewed artikelen en tijdschriften worden opgenomen. De administratieve en andere taken zijn gedecentraliseerd. De onderzoekseenheden en departementen zijn gatekeepers.

'*Libraries and teaching and learning*' was het onderwerp op 25 augustus.

Dr. Sue Roberts (Dean of Learning Service and Director of SOLSTICE, Edge Hill University, UK) schetste de rol van de bibliotheken bij het leren en doceren in de toekomst, in haar uiteenzetting '*Partner or pariah? Future roles for libraries in learning and teaching*'. De bibliotheek als ruimte blijft bestaan. Ondanks alle elektronische toepassingen hebben bibliotheekgebruikers nood aan een fysieke ruimte om te werken en elkaar te ontmoeten.

De bibliothecarissen vormen samen met de academici, informatici en e-learningsspecialisten een multiprofessioneel team met de student als middelpunt.

In '*Social software: building networks of learners*' gaf **Pierre Gorissen** (IC T-consultant, Fontys University of Professional Education, NL) een overzicht van *social software*. In kleine groepen bespraken de aanwezigen het mogelijke gebruik van blog, podcasting, vlogging, wiki's, enz. De bibliothecarissen bleken weinig vertrouwd met deze technieken. Het interactief omgaan met gebruikers via beeld en geluid staat nog in zijn kinderschoenen.

Dr. John Kirriemuir (Researcher and consultant, Silversprite, UK) gaf in '*Libraries and gaming*' een overzicht van games en hoe ze in bibliotheken kunnen worden gebruikt. De gemiddelde *gameplayer* is 33 jaar oud en heeft meer dan 15 jaar ervaring met games. De games zijn snel, interactief, spannend en uitdagend. De *gamer* is het gewoon om tekst, audio en 3D-beelden tegelijkertijd waar te nemen. De traditionele OPAC staat in sterk contrast tot deze games.

'*What difference does your library make to learning and teaching? Approaches and techniques for measuring impact*' was het onderwerp waar **Philp Payen** (Librarian, Birbeck College, UK) opging. De impact van de bibliotheek moet bekeken worden in functie van de missie en strategische doelen van de instelling. Aan de hand van het LIRG/SCONUL Impact Initiative werd getoond hoe de impact van een *information literacy framework* werd gemeten. Het integreren van *information literacy* in het studentencurriculum was het doel. Als succes criterium werd de toename van *information literacy* in het curriculum beschouwd. Een audit moest deze integratie bewijzen.

De studiedag gaf in een zeer hoog tempo verschillende mogelijke toekomstbeelden voor de bibliotheken. Er is veel technisch mogelijk, maar kan Vlaanderen volgen?

Sissi Loostermans,
Hogeschoolcoördinator mediathecaris
Karel de Grote-Hogeschool
sissi.loostermans@kdg.be