

SANAL GERÇEKLIK VE DİJİTAL KÜTÜPHANELER

GİRİŞ

Günümüzde gelişen teknolojinin olanaklarından faydalanarak kütüphanelerin kullanıcılar için üçüncü mekan rolünü üstlenebilmesi için çalışmalar yapılmaktadır.

Bu bağlamda kütüphanelerin kullanıcılara geleneksel hizmetlerden farklı olarak etkileşimli, kişiselleştirilmiş ve anında değiştirilebilir konseptlerle farklı ve eşsiz deneyimler sunabilmesi gerekmektedir.



AMAÇ

Dijital kütüphanelerde kullanıcılara geleneksel yöntemlerden farklı olarak sanal gerçeklik teknolojisiyle etkileşimli hizmetler sağlayarak kullanıcılara eşsiz kütüphane deneyimi yaşatmak.

YÖNTEM

Kütüphanelerde büyük veri analitiği, makine öğrenimi, nesnelerin interneti, yapay zeka ve artırılmış gerçeklik gibi endüstri 4.0 bileşenlerinin uygulanması,

Etkin Kütüphane uygulamasının geliştirilerek etkileşimli bir sosyal kütüphane platformu haline gelmesi ve kullanıcı verilerinin toplaması,

Toplanan kullanıcı verilerinin sonucunda kullanıcıların kategorize edilmesi ve bu sayede kendilerine kişiselleştirilmiş dijital kütüphane uygulamalarının sunulması,

Kişiselleştirilmiş dijital kütüphane uygulamalarının sanal gerçeklik uygulamaları ile zaman ve mekan boyutlarından farklı olarak kullanıcılara eşsiz bir deneyim olarak sunulmasıdır.

SONUÇ

Artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla birlikte kütüphanelerin kullanıcı hizmetleri geleneksel yöntemlerden farklı bir şekilde hizmete sunulacaktır.

Kullanıcılar kişiselleştirilmiş kütüphanelerini sanal olarak oluşturabilip bu kütüphaneleri sosyal ortamlarda paylaşabileceklerdir.

Kullanıcılara kişisel, interaktif ve eşsiz deneyimler sunan kütüphanelere olan ilgi her gün daha fazla artacaktır.

