



GELECEĞİN KÜTÜPHANELERİ

2. ULUSLARARASI
KÜTÜPHANE VE
TEKNOLOJİ
FESTİVALI

AMAÇ : GELECEĞİN KÜTÜPHANELERİNİ NASIL HAYAL EDİYORUZ?

GELECEĞİN KÜTÜPHANELERİNDE DİJİTAL MEDYA TASARIMLARININ MİMARİ TASARIMIN BİR PARÇASI OLARAK VAR OLACAĞI, FİZİKSEL VE SANAL DÜNYAYI BÜTÜNLEŞTİREN, İNTERAKTİF, VERİ ODAKLI VE KULLANICI DENEYİMİNİ MERKEZE ALAN BİR YAPININ OLUŞACAĞI, GELENEKSEL KİTAP RAFLARI VE OKUMA ALANLARI YERİNE, İNTERAKTİF ÖĞRENME ORTAMLARI, DİJİTAL İÇERİK ÜRETİM LABORATUVARLARI VE SANAL ARAŞTIRMA MERKEZLERİ GİBİ YENİLİKÇİ MEKÂNLARIN ÖNE ÇIKACAĞI DÜŞÜNÜLMEKTEDİR.

KAPSAM VE YÖNTEM : MEDYA TASARIMLARI KÜTÜPHANELERDE HANGİ ALANLARDA KULLANILABİLİR?

DİJİTAL ARŞİV VE VERİ GÖRSELLEŞTİRME

- YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ DİJİTAL ARŞİVLER
- HOLOGRAFİK PROJeksiYONLAR İLE BELGELERİN 3D OLARAK AKTARILMASI

ÖRNEK SENARYO:

BİR ARAŞTIRMACI, ESKİ OSMANLI ARŞİVLERİNDEN BİR BELGEYİ HOLOGRAFİK OLARAK İNCELEYEBİLİR, AI DESTEKLİ ÇEVİRİ İLE OTOMATİK OLARAK DİLNE ÇEVİREBİLİR.

ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK (AR) VE SANAL GERÇEKLİK (VR) ALANLARI

ÖRNEK SENARYO:

BİR ÖĞRENCİ, VR OODASINDA ANTİK ROMA SOKAKLARINI GEZEBİLİR YA DA BİR SANATÇI, HOLOGRAFİK EKРАНLAR ÜZERİNDE 3D MODELLEME YAPARAK DİJİTAL SANAT ESERLERİ OLUŞTURABİLİR.

YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ BİLGİ YÖNETİMİ

ÖRNEK SENARYO:

BİR KULLANICI, BİR KİTABI RAFTAN ALDIĞINDA, AKILLI SİSTEM ONA İLGİLİ DİJİTAL MAKALELERİ VE VİDEOLARI ÖNEREREK ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ BİR ÖĞRENME DENEYİMİ SUNAR.



ETKİLEŞİMLİ MEKÂNLAR, KOLEKTİF BİLGİ ÜRETİMİ VE KATILIMCI KÜLTÜR

- SESLİ VE HAREKETLE KONTROL EDİLEN DİJİTAL ARA YÜZLER
- KULLANICILARIN, KOLEKTİF ARAŞTIRMALAR YAPABİLECEĞİ VE ORTAK PROJELERİ ÜRETEBİLECEKLERİ DİJİTAL MEDYA LABORATUVARLARI VE SESLİ/GÖRSEL İÇERİK ÜRETİM STÜDYOLAR

YEŞİL VE SÜRDÜRÜLEBİLİR KÜTÜPHANELER

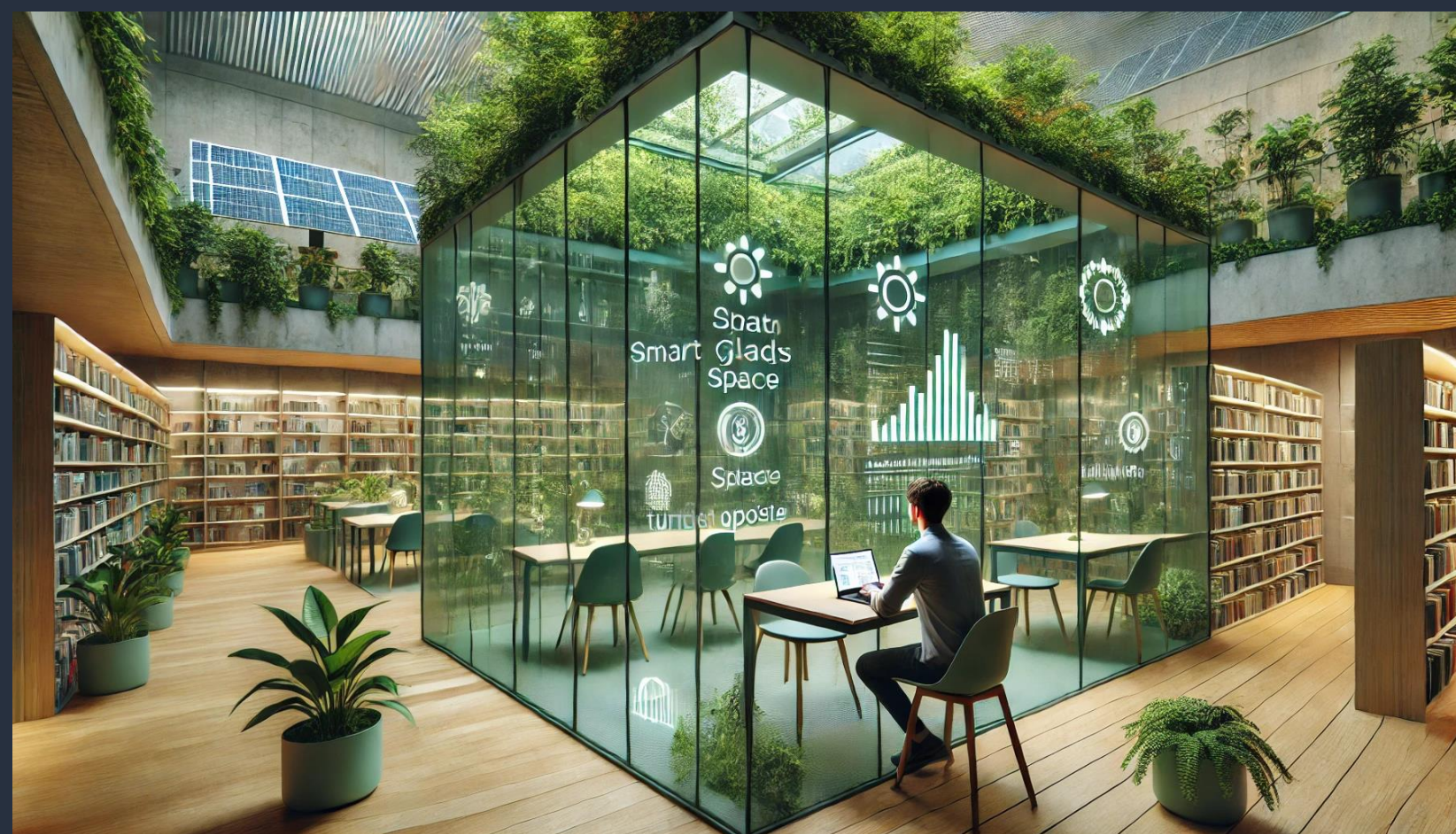
- DOĞA DOSTU, SÜRDÜRÜLEBİLİR ENERJİ ÇÖZÜMLERİ
- GÜNEŞ PANELLERİ, AKILLI AYDINLATMALAR VE YEŞİL DUVARLAR

HİBRİT VE MODÜLER MİMARİ

- MODÜLER VE ESNEK TASARIM ELEMANLARI
- AKILLI MOBİLYALAR VE ETKİLEŞİMLİ DUVARLAR
- AKILLI SİSTEMLERLE İÇ MEKAN ÇÖZÜMLERİ

ÖRNEK SENARYO:

BİR KULLANICI BİREYSEL ÇALIŞMAK İSTEDİĞİNDE, AKILLI CAM DUVARLAR OPAK HÂLE GELEREK KİŞİSEL BİR ÇALIŞMA ALANI OLUŞTURABİLİR. AYNI MEKÂN GRUP ÇALIŞMASI İÇİN KULLANILDIĞINDA, DUVARLAR ŞEFFAF HÂLE GELİP GENİŞ BİR TOPLANTI ALANINA DÖNÜŞEBİLİR.



DİJİTAL MEDYA DESTEKLİ HALK KÜTÜPHANESİ

SONUÇ

ÖZETLE, GELECEĞİN KÜTÜPHANELERİNİN TEKNOLOJİYLE BÜTÜNLEŞMİŞ, ETKİLEŞİMLİ VE KULLANICI DENEYİMİNİ ÖN PLANDA TUTAN DİJİTAL MEDYA TASARIMLARI İLE ŞEKİLLENECEĞİ DÜŞÜNÜLMEKTEDİR. KÜTÜPHANELERİN BİLGİNİN PASİF OLARAK SAKLANDIĞI YERLER OLMAKTAN ÇIKACAĞI, TOPLUMUN İHTİYAÇLARINA UYUM SAĞLAYAN DİNAMİK, ETKİLEŞİMLİ MEKÂNLAR OLACAĞI, BİLGİNİN ÜRETİLDİĞİ VE DENEYİMLENDİĞİ MERKEZ OLARAK ŞEKİLLENECEĞİ ÖN GÖRÜLMEKTEDİR.



GÖRSELLER YAPAY ZEKÂ İLE OLUŞTURULMUŞTUR.