



СЕКТОРНА ПРОГРАМА „ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ“,

МОБИЛНОСТ

РАБОТНА ПРОГРАМА

Ден 1. «Новата роля на библиотеката и библиотекарите в дигиталния свят»

9.30 – 10.30 *Каква ще бъде ролята на библиотекарите през следващото десетилетие?*

Модулът се концентрира върху важните аспекти в ролята на библиотекарите, като част от иновативния мениджмънт. Опитът, придобит на различни нива, ще бъде прехвърлен в разнообразни видове сценарии, адресирани към разнородните потребители.

10.30 – 11.15 *Как социалните мрежи въздействат на ежедневната работа с потребителите?*

Библиотекарите са свидетели на еволюцията при достъпността на услугите и промените в тяхната роля, под въздействието на web 2.0. Потребностите на потребителите водят до необходимост от развитие на бъдещи услуги.

11.30 – 13.00 *Какви нови услуги могат да бъдат развити?*

Модулът се фокусира върху потребителите, като изследва съществуващите и бъдещите им нужди. Фокусирането върху потребителите е цел на организационния мениджмънт. Модулът ще идентифицира нови услуги, базирани на положителния и на негативния опит.

15.00 – 16.30 *Как може да бъде променена ролята на библиотеката като институция и защо библиотеката трябва да се превръща в нещо различно?*

«Библиотека без стени», «Библиотеката като ключов елемент» са концепции, дефинирани отдавна. Модулът адресира: проекти, разработвани от «общността»; трансформацията, възстановяването и ангажирането; създаването на възможности; споделянето на информация; демонстрирането на лидерски способности и оптимизъм.

16.45 – 18.00 *Продължение на предходната сесия.*

Ден 2. «Дизайн на услуги – дизайн на нови подходи в образователния процес. Преминване от статичен към динамичен модел на обучение»

9.30 – 10.30 *Карта на дейностите в библиотеката и видовете потребители.*

Картата на дейностите в библиотеката е вид графика, описваща пътя на потребителя и представяща различни точки за достъп, характеризиращи интерактивността на потребителя с услугите. Модулът разработва както Карта на дейностите, идентифицираща точките за достъп и анализираща интеракциите, така и установява тези точки за достъп, които подлежат на подобрение.

10.30 – 11.15 *Карта на потребителите на услуги в библиотеката.*

Картата на потребителите на услуги е списък, който може да съдържа един или няколко елемента от вида: служители, хора от общността, акционери, държавни служители, доставчици, представители на синдиката, държавни регулаторни агенции, търговски сдружения, професионални асоциации, обществени сдружения.

11.30 – 13.00 *Карта на сходствата, базирана на полезния и негативния опит, натрупан при прилагането на услугите.*

Картата на сходствата се изготвя след дефинирането на двете карти: на Дейностите и на Потребителите. Тя позволява да се идентифицира бъдещата пътна карта на новите продукти и услуги, която да бъде тествана от потребителите.

15.00 – 16.30 *Разработка, съвместно с потребителите, на модел на нови услуги, които могат да бъдат приложени в дейността.*



Библиотеките трябва да предложат начин потребителите да бъдат активно ангажирани в тяхната дейност, както и инструменти за комуникация. Съвместният дизайн на услугите поддържа различни нива на участие, започващи от възможността случайни външни потребители да бъдат привлечени към специфични дейности, до възможността потребителите да вземат участие в цялостния процес.

16.45 – 18.00 *Тест на прототипа на модела.*

Ден 3. «Социални мрежи – въздействие върху образователния процес. Анализ и подбор на подходящи web 2.0 инструменти за разработка на нови услуги»

9.30 – 10.30 *Въздействие на социалните мрежи върху услугите и употребяване на приложенията (Apps)*

Инструментите на социалните мрежи могат да бъдат използвани както методологически, така и като дидактически средства, които директно да поддържат, направляват, разширяват и подобряват учебния процес. Смята се, че социалните мрежи персонализират процеса по учене и промотират индивидуалното обучение на библиотекарите, като осигуряват нови възможности.

10.30 – 11.15 *Практики за създаване на добавена стойност при процеса на обучение и разработка на услуги, използващи инструменти от социалните мрежи: Instagram, Pinterest, Vimeo и QR кодове.*

Ще бъдат разработени четири приложения на базата на Instagram, Pinterest, Vimeo и QR кодовете. Градът се разглежда като сцена от книга, с различни места и участници. Ще бъде създадена Storyboard или дъска на историите, където могат да бъдат „поставяни“ обекти – напр. имена на улици. Тези приложения по-късно ще привлекат допълнителни участници в дейности (включително такива между поколенията), които да позволяват съвместна работа, както и създаване на контекстуална информация. В този модул обучаемите се учат да работят със социални мрежи.

11.30 – 13.00 *Продължение на предходната сесия.*

16.45 – 18.00 *Разработка на практически упражнения за ден 4.*

Ден 4. «Разработка на прототип за четири дейности. Посещение на библиотеката в Сантяго де Компостела»

9.30 – 12.30 *Работа на територия, включваща прилагането на реални дейности, създаващи е-съдържание за социалните мрежи.*

В своята книга „Култура на конвергенцията“ Дженкинс описва трансмедийното разказване на истории (storytelling) като процес, включващ различни форми на медии, като всеки отделен елемент добавя уникално съдържание към историята такава, каквато се представя на потребителя. Чрез използването на различни медийни формати, трансмедията създава „входна точка“, през която потребителите могат да влязат в света на историята. Целта на това потапяне е създаване на децентрализирано авторство или трансмедийна игра, според определението на Дийхарт. Трансмедийния пионер и продуцент Дежеф Гомез го определя като "изкуството на предаване на съобщения, теми или сюжетни линии до масови аудитории чрез хитро и добре планирано използване на множество медийни платформи."

В този модул обучаемите ще създадат визуални истории, базирани на социалните медии. 19 туристически обекта ще бъдат идентифицирани и трансформирани в истории, готови да бъдат използвани чрез концепцията на хаш-таговете (#hashtag)

13.00 – 14.00 *Посещение в библиотека.*

15.00 – 17.00 *Продължение на предходната сесия.*

17.00 – 18.00 *Посещение в университетска библиотека.*

Ден 5. «Оценка и валоризация на новите услуги и продукти, разработени в ден 4»

9.30 – 11.30 *Представяне на резултатите по групи.*

11.30 – 13.00 *Изводи и заключения. Създаване на фейсбук страница.*

15.00 – 18.00 *Публикуване на резултатите от тренинг уоркшоп в фейсбук страницата и платформат Design Thinking. Създаване на прессъобщение.*