

Aplikacje mobilne nie tylko w bibliotece / Grzegorz Gmiterek, Sebastian Dawid Kotuła. – Warszawa, 2017

Spis treści

Wstęp	11
Rozdział I. Metodologia prowadzonych badań	25
1.1. Popularność aplikacji a wykorzystane narzędzia badawcze	25
1.2. Wybór aplikacji - kwerenda	32
1.3. Sposób analizy aplikacji oraz struktura ich opisu	40
Rozdział II. Mobilność podstawą ludzkiej cywilizacji. Propedeutyka	45
2.1. Mobilna natura informacji	46
2.2. Od hominidów do smartfonów	57
Rozdział III. Wykorzystanie urządzeń mobilnych przez czytelników i bibliotekarzy	71
3.1. Użytkownicy a technologie mobilne	71
3.2. „Biblioteka w komórce”. Mobilne usługi biblioteczne - przegląd dotychczasowych rozwiązań w bibliotekach polskich i zagranicznych	80
3.2.1. Mobilne strony internetowe	81
3.2.2. Mobilne aplikacje	89
3.2.3. Wyszukiwanie i gromadzenie danych bibliograficznych oraz dostęp do cyfrowych zasobów bibliotecznych	95
3.2.3.1. Mobilne OPAC-i	96
3.2.3.2. Dostęp do najcenniejszych zbiorów bibliotek	98
3.2.3.3. Dostęp do treści książek oraz czasopism za pośrednictwem mobilnych urządzeń i aplikacji	100
3.2.4. Syndykacja treści, gromadzenie i zarządzanie danymi o dokumentach	105
3.2.5. Rzeczywistość rozszerzona	107
3.2.6. Technologia NFC	110
3.2.7. Udostępnianie czytelnikom urządzeń przenośnych	113
3.3. Web 2.0 a mobilność urządzeń i aplikacji	118
3.4. Open data	120
Rozdział IV. Wybrane aplikacje mobilne	123
4.1. Biblioteki	123
4.1.1. Katalogi biblioteczne (OPAC)	123
4.1.2. Przewodniki po bibliotekach	126

4.2. Czytanie	128
4.2.1. Czytniki dokumentów oraz dostęp do eBooków i audiobooków	128
4.2.2. Zapisywanie treści stron WWW do przeglądania w trybie offline	138
4.2.3. Czytniki RSS i selektywna dystrybucja informacji	141
4.2.4. Dostęp do treści prasowych i portali informacyjnych	144
4.2.5. Społeczności czytelników (ocenie książek, dzielenie się recenzjami, katalogowanie itp.)	146
4.2.6. Czytniki kodów QR	149
4.3. Produktywność	150
4.3.1. Zarządzanie danymi w chmurze obliczeniowej	150
4.3.2. Zarządzanie plikami	152
4.3.3. Listy zadań oraz społecznościowe zarządzanie projektami	154
4.3.4. Kalendarze	156
4.3.5. Sterowanie komputerem za pomocą telefonu i telefonem za pomocą komputera	157
4.3.6. Zrzuty z ekranów oraz nagrywanie pulpitu komputera	160
4.3.7. Przeglądarki	161
4.4. Nauka i edukacja	165
4.4.1. Słowniki, translatory i encyklopedie	165
4.4.2. Podręczniki, lektury, cytaty	170
4.4.3. E-learning	172
4.4.4. Nauka języków obcych	175
4.4.5. Nauka szybkiego czytania	178
4.4.6. Nauka języków programowania, komend systemów Linux	179
4.4.7. Wyszukiwarki informacji o dokumentach naukowych, bazy pełnotekstowe	182
4.4.8. Zarządzanie informacją bibliograficzną i cytowaniami	188
4.4.9. Kalkulatory	189
4.4.10. Mapy i atlasy	190
4.4.11. Gry logiczne, matematyczne, edukacyjne, strategiczne oraz typu memory	193
4.5. Pisanie, tworzenie notatek, prezentacji, arkuszy kalkulacyjnych	198
4.5.1. Tworzenie i organizacja notatek	198
4.5.2. Nagrywanie dźwięku	202
4.5.3. Skanowanie	203
4.5.4. Pakiety biurowe	205
4.5.5. Wykresy	207
4.5.6. Mapy myśli (mind mapping)	208
4.6. Multimedia	211
4.6.1. Rysowanie, szkicowanie	211
4.6.2. Edycja i obróbka zdjęć	212
4.6.3. Edycja i obróbka wideo	215
4.6.4. Odtwarzacze wideo	218
4.6.5. Transmisja wideo i audio	220
4.6.6. Stacje radiowe	222

4.6.7. Stacje telewizyjne i wideo online	225
4.7. Media społecznościowe	228
4.7.1. Blogi i mikroblogi	228
4.7.2. Portale społecznościowe	231
4.7.3. Organizacja i udostępnianie zdjęć oraz dokumentów wideo	234
4.8. Komunikacja	236
Zakończenie	239
Parametry dotyczące popularności analizowanych aplikacji wraz z informacją o lokalizacji ich charakterystyk w książce	249
Bibliografia	257
Spis ilustracji	281
Spis sieciowych źródeł aplikacji	285

oprac. BPK