

تسعة أخطاء شائعة في تطبيق التقنية المحمولة في المكتبات

ناتاليا أرويو فائكيث

مقال مهني إسباني عن تجربة الاستخدام والتقنية المحمولة. يحمل النص تاريخ 27 ديسمبر 2012، ونشرت نسخته الدورية في 1 أكتوبر 2013. الأسماء والأمثلة والتوقعات كما كانت آنذاك؛ أعدت الترجمة لاحقًا لاستكمال الأرشيف.

الملخص:

تختبر المكتبات تطبيقات محتملة للتقنية التي تتيحها الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية لتحسين الخدمات والممارسة المهنية. ومن تحليل التجارب الأولى وقراءة الأدبيات المهنية والاتصال المباشر بالمهنيين يمكن رصد أخطاء شائعة؛ يعرضها هذا النص لتكون منطلقًا للنقاش والتأمل. ولتجنبها لا بد من معرفة التقنية المحمولة واستيعابها.

الكلمات المفتاحية: الأجهزة المحمولة، الهواتف الذكية، الأجهزة اللوحية، الويب المحمول، الواقع المعزز، رموز QR، التطبيقات الأصلية، المكتبات.

مقدمة:

حين نواجه تقنية جديدة، ينبغي أن نبذل جهدًا لتجربتها حتى نفهمها ونستوعبها. وبعد فهم خصائصها وتملك أدواتها وحده نستطيع تطبيقها في مجال معين، والعثور على استخدامات تسهم في تحسين المنتجات والخدمات التي نقدمها، أو علاقتنا بالمستفيدين والعملاء، أو ممارستنا المهنية. وخلال ذلك لا غنى عن التجريب والخطأ للوصول إلى نتائج أفضل.

تستوعب المكتبات الآن التقنية التي تضمها الأجهزة المحمولة، وبخاصة الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية الأكثر شيوعًا، وتكتشف استخداماتها العملية المحتملة. وكانت الخطوة الأولى تكييف محتوى الويب؛ وظهرت الأمثلة الإسبانية الأولى في المكتبات الجامعية. وتُجرَّب كذلك رموز QR وإنشاء التطبيقات الأصلية، فيما تختبر الجهات الأكثر جرأة الواقع المعزز (Riancho; Juárez, 2011).

تعرض المنتديات والأدبيات المهنية التجارب الأولى. ومن تحليلها وقراءتها والاتصال المباشر بالمهنيين، يمكن تحديد أخطاء شائعة في تطبيق تقنية الأجهزة المحمولة في المكتبات. ويجمع النص تسعة منها لتكون نقطة انطلاق للنقاش والتأمل.

1. الاعتقاد بأن تنفيذ بعض الخدمات معقد ومكلف:

العكس هو الصحيح: إنشاء موقع مهياً لشاشة هاتف ذكي أو توليد رمز QR أمر يسير وميسور التكلفة لأي مكتبة متصلة بالإنترنت (Rubio-Montero et al., 2010). وليس ضروريًا حتى أن يكون الجهاز المحمول في متناول اليد، وإن كان وجوده ضروريًا للتعرف إلى البيئة الجديدة.

وتظهر خدمات ويب وتطبيقات مثل [1] Mobincube و[2] Aurasma و[3] Layar Creator تسهل مهام كانت أكثر تعقيدًا على من لا يعرفون لغات البرمجة، مثل إنشاء التطبيقات الأصلية (Carnerero; Bagés, 2012)، أو طبقات الواقع المعزز (Riancho; Juárez, 2011; Humphries, 2012).

2. تبني قوالب الوسيط المكتوب أو نقل أساليب الحواسيب الشخصية:

من أمثلة هذا الخطأ ربط رمز QR، الذي سيقروّه المستخدم غالبًا بهاتف ذكي، بمستند إلكتروني مصمم للطباعة، كنشرة ثلاثية الطي أو مقال موزع على عمودين [4]. لن تكون قراءة هذه المستندات مريحة على شاشة الهاتف، إذ يضطر القارئ إلى التحرك يمينًا ويسارًا وأعلى وأسفل مرات متعددة؛ وقد يفقد الاهتمام بالمادة.

ولتجنب هذا النوع من الأخطاء ينبغي وضع أنفسنا في سياق من سيقراً الرمز، واستيعاب التقنية بعد تجربتها.

3. الاعتقاد بأن استخدام التقنية المحمولة ابتكار في ذاته:

يأتي الابتكار من استخدامات التقنية التي تضمها الأجهزة المحمولة، لا من تطبيقها وحده. وربما تكون الأمثلة الأولى لاستخدام الأجهزة مثيرة للاهتمام، لكن ما يليها لا يصبح كذلك إلا إذا أضاف جديدًا أو قدم خدمة جديدة.

ما زالت تطبيقات مبتكرة كثيرة تنتظر الظهور، لأن ما تحقق حتى الآن ليس إلا البدايات. وأثبتت التطبيقات الأصلية، التي سنعود إليها لاحقًا، أنها مصدر يكاد لا ينضب لاكتشاف استخدامات جديدة.

4. الخلط بين رموز QR والواقع المعزز:

يقوم الواقع المعزز على تراكب المحتوى الرقمي فوق صورة الواقع التي تلتقطها كاميرا هاتف ذكي أو جهاز لوحي أو منصة ألعاب. أما رموز QR فتعمل كرابط بين محيطنا ومحتوى معلوماتي؛ فيمكن عرض الرمز على شاشة حاسوب أو وضعه على ملصق أو نشرة أو ورقة أو أي سطح.

يظهر الرمز والمحتوى بالتتابع، لا متراكبين، بخلاف الواقع المعزز الذي يمزجهما. وتعمل [5] Google Goggles بالطريقة التتابعية نفسها، وإن خلط بينها أحياناً وبين تطبيقات الواقع المعزز.

ويوضح تعليق الصورة في الأصل أن Google Goggles يتيح البحث عن المعلومات بمجرد تصوير الأشياء والأماكن والنصوص. لم تُنقل الصورة هنا.

5. تجاهل الواجهات اللمسية:

التفاعل مع شاشات الهواتف الحالية يكون عادة باللمس. لكن تصاميم بعض المواقع المهيأة للأجهزة المحمولة والتطبيقات الأصلية تتجاهل هذه الخاصية كلياً. فلماذا لا تنشأ الروابط في صورة أزرار، مثلاً؟

6. الربط من موقع مهيأ للهواتف الذكية بموقع غير مهيأ:

وفق نتائج دراسة نشرها (2011) Nielsen، تتراجع قابلية الاستخدام بوضوح عند الوصول من جهاز محمول إلى موقع مصمم للشاشات الكبيرة. وكثيراً ما تصادف مواقع مكتبات مهيأة للهواتف تربط بصفحات غير مهيأة.

ويحدث ذلك للسبب نفسه الوارد في النقطة الثانية: عدم وضع أنفسنا في سياق المستخدم. ويُقبل هذا التفاوت بوصفه ضرراً أقل أمام الصعوبة التقنية الأكبر لتكييف الفهرس أو الجهد المطلوب لتكييف صفحات جديدة. وسيكون من المفيد بالتأكيد تحليل إحصاءات الموقع لمعرفة استجابة المستخدمين لهذه الانقطاعات في التجربة.

7. عدم قياس النتائج:

كم شخصاً يزور موقعنا من جهاز محمول؟ وكـم يصل إلى النسخة المحمولة؟ وكـم شخصاً يمسح بالفعل رمز QR الذي نضعه في المكتبة؟

تتضمن خدمات مثل [3] Layar Creator تحليلات لاستخدام طبقات الواقع المعزز، وتوجد طرائق عدة لقياس عدد مرات الوصول إلى الرابط عبر رمز [6] QR.

8. عدم توفير رابط بين الموقع الكامل والنسخة المحمولة:

قد يصل مستخدم يحتاج إلى معلومات المكتبة عبر هاتفه إلى الموقع الكامل، لأن عنوانه هو الذي يعرفه، وإذا لم يتوافر رابط ظاهر للنسخة المحمولة ولا وسيلة أخرى للاكتشاف التلقائي، فكيف سيصل إليها؟ وعندئذ يضع الجهد المبذول في تكييف الموقع.

9. إهدار إمكانات الأجهزة المحمولة عند إنشاء التطبيقات:

تقتصر معظم تطبيقات المكتبات المطورة حتى الآن على إعادة عرض محتوى مواقعها، ولا يستفيد من القدرات الفريدة للجهاز إلا القليل. ومن الأمثلة الجيدة لاستثمارها: البحث بالرمز الشريطي [7] وShelVAR وSuma.

في المثال الأول تلتقط كاميرا الهاتف الرمز، ويفك التطبيق ترميزه ثم يبحث في الفهرس أو قاعدة البيانات ويسترجع النتائج المطابقة. ويستطيع [8] ShelVAR كشف الكتاب الموضوع في غير مكانه على الرف. أما [9] Suma فيتتيح لموظفي المكتبة جمع بيانات عن استخدام الخدمات والمساحات المادية وتحليلها من جهاز iPad (Chapman; Casden; Duckett, 2012).

فلنبذل جهداً للتكيف مع الوسيط الجديد، ولنفكر بمنطق الأجهزة المحمولة. ولنحدد الأخطاء ونتجنبها لتحسين تجربة المستخدم.

الهوامش:

1. <http://www.mobincube.com>
2. <http://www.aurasma.com>
3. <http://www.layar.com/features/#feature-layarcreator>
4. <http://listserv.rediris.es/cgi-bin/wa?A2=ind1212A&L=IWETEL&F=&S=&P=81> تنبه إلى هذا الخطأ IweTel رسالة إلى قائمة
5. <http://www.google.com/mobile/goggles>
6. Hernández-Coderch, Jordi (2011). QR-analytics. Midiendo el uso de tus QR-codes. QR-code, 10 marzo. <http://www.qrcode.es/es/2011/03/qr-analytics>
7. <http://www.libanywhere.com> هذه الوظيفة Library Anywhere توفر تطبيقات مثل
8. <http://www.shelvar.com>

9. <http://www.lib.ncsu.edu/dli/projects/spaceassesstool>

مراجع الأصل:

- Carnerero-Gamiz, Francesc; Bagés-Visa, Taïs (2012). Desarrollo de aplicaciones de bibliotecas para Android e iOS. XI Workshop Rebiun sobre proyectos digitales, 23 nov. <http://upcommons.upc.edu/video/handle/2099.2/3276>
- Chapman, Joyce; Casden, Jason; Duckett, Kim (2012). The Suma project: an open-source, mobile tool enabling observational data collection and analysis. Library assessment conf., Charlottesville, 29 Oct. <http://www.lib.ncsu.edu/sites/default/files/files/pdfs/Suma-Assessment-Conference-Poster-Final.pdf>
- Humphries, Anthony (2012). A dose of (augmented) reality: exploring possible uses within a library setting. eLibrary, 5 Dec. <http://bcuelibrary.wordpress.com/2012/12/05/a-dose-of-augmented-reality-exploring-possible-uses-within-a-library-setting>
- Nielsen, Jakob (2011). Mobile usability update. Alertbox, 26 Sept. <http://www.useit.com/alertbox/mobile-usability.html>
- Riancho, Gontzal; Juárez-Urquijo, Fernando (2011). Muskiz y Las batallas de Somorrostro: un ejemplo práctico de cómo entendemos la memoria local en la sociedad de la movilidad. IV Encuentro bibliotecas y municipio, Madrid, 17 nov. <http://travesia.mcu.es/portalnb/jspui/bitstream/10421/6146/1/Muskiz.pdf>
- Rubio-Montero, Francisco-José; Pons-Chaigneau, David-Marcelo; Abarca-Villoldo, Marta; Vallés-Navarro, Raquel (2010). Web móvil en bibliotecas universitarias: movílízate desde 0 euros. X Workshop Rebiun sobre proyectos digitales, Valencia, 7-8 octubre. <http://riunet.upv.es/handle/10251/8655>

البيانات البليوجرافية للمقال الأصلي:

- Arroyo-Vázquez, Natalia. (2013). Nueve errores comunes en la aplicación de la tecnología móvil en bibliotecas. Anuario ThinkEPI, 7, 86-88. <https://thinkepi.scimagoepi.com/index.php/ThinkEPI/article/view/30336>
- تاريخ نشر الأصل: 2013-10-01. ترجمة عربية أعدت بمساعدة الذكاء الاصطناعي ضمن استكمال أرشيف المجلة. حقوق الأصل للمؤلفين المذكورين. ترخيص النص والترجمة: المشاع الإبداعي نسب المصنف (CC BY). تُرجم النص الإسباني كاملاً مع النقاط التسع والهوامش والمراجع. لم يُكرر الملخص الإنجليزي الموازي أو الاقتباس الجانبي، ولم تُنقل لقطة الشاشة؛ أثبت مضمون تعليقها نصياً. ترخيص الإتاحة المثبت في E-LIS هو CC BY دون تثبيت رقم إصدار هنا.
- <https://eprints.rclis.org/19356/>