

# Imagining Library 4.0: creating a model for future libraries

Younghee Noh

*The journal of academic librarianship*, ISSN 0099-1333, Vol. 41, n. 6, 2015

Se realiza un análisis sobre el actual modelo de Biblioteca 4.0, sustentado en las nuevas tecnologías aplicadas a los servicios bibliotecarios en los diferentes modelos de bibliotecas y, también, sobre su uso futuro. Este modelo se basa en el concepto de Web 4.0, concepto aún no definido en la actualidad pero con unas características muy concretas. Éstas son, en primer lugar, la ubicuidad, entendiendo como tal estar conectado en cualquier tiempo y lugar; en segundo lugar, la identidad, referente a servicios personalizados atendiendo a los diferentes perfiles de los usuarios y; en último lugar, la conectividad, es decir, la conexión coherente con otros usuarios. Además, en relación a la terminología relacionada con la nube, se pueden añadir a éstas, otras características como la integración, la estandarización, la participación, la usabilidad, la economía y el diseño. Muchos autores mencionan a la Web 4.0 como una web simbiótica, concepto aparecido en el simposio internacional de *"Semantyc Technology"* en San José (California) en 2007, donde se la definió como la actualización a un mayor estado de inteligencia y ubicuidad basado en un sistema operativo donde todo está conectado y que se denomina *"Internet of Things"*. Por ello, el modelo de Biblioteca 4.0, debe incluir un software que desarrolle un entorno creador de espacio como por ejemplo, la tecnología Google Glass, la digitalización de contenidos, los datos masivos, la computación en la nube y la realidad aumentada. En relación a los métodos que conllevan computación en la nube,

hay que señalar que pueden aplicarse a los servicios de la biblioteca como es el caso de los recursos basados en la web, el acceso remoto a estos recursos, la existencia de recursos compartidos, la creación de sistemas de comprensión y la cooperación bibliotecaria. El siguiente paso hacia la era de la web 5.0 será crear una web simbiótica total, es decir, la interacción entre humanos y máquinas, para poder navegar en mundos virtuales 3D con conexión a través de comunicadores inteligentes como avatares. Con esta perspectiva, primero se tiene que producir el desarrollo de la Biblioteca 4.0 con los principios mencionados anteriormente, llevarla a cabo en la biblioteca, y así, dar un mejor servicio a usuarios y comunidades.

Resumen elaborado por la Sección de Documentación Bibliotecaria