

Explorations of a Very-large-screen Digital Library Interface

Alex Dolski, Cory Lampert y Kee Choi

D-Lib Magazine, ISSN 1082-9873, Vol. 23, n. 7-8, 2017

Los contenidos de las bibliotecas digitales son habitualmente difíciles de encontrar. De la misma manera, la interacción con los objetos digitales no ofrece las ventajas del uso manual. DLib Wall es una aplicación desarrollada por las bibliotecas de la Universidad de Las Vegas que da una presencia física a sus colecciones digitales y permite a los usuarios familiarizarse con las nuevas tecnologías. Esta aplicación despliega recursos visuales (imágenes y vídeos) en varios formatos. Está diseñada para ser de fácil uso y no exige aptitudes técnicas especiales. Se expone en pantallas que pueden extenderse hasta alcanzar las 124 x 37 pulgadas (315 x 94 cm.), con una resolución de 6.480 x 1920 píxeles. El principal objetivo del proyecto es animar a los usuarios a interactuar con las colecciones digitales. Esto se conseguirá a través de experiencias para multiusuarios en pantallas táctiles; acceso a un amplio rango de imágenes; acceso a metadatos asociados a las colecciones de imágenes; posibilidad de interacciones básicas y utilización de herramientas básicas para el mayor aprovechamiento de la tecnología. El proyecto para desarrollar el hardware MultiTaction se inició en 2013 y a finales de 2014 ya se pudo inaugurar dentro del espacio construido especialmente para alojarlo, el Lied Library's Goldfield Room, en la Universidad de Las Vegas. El software necesario para su uso fue Cornestonrne, enfocado a la facilidad de uso. Para potenciar la interacción se crearon diversos *widgets*, que permiten desplegar imágenes y textos o reproducir vídeos. DLib Wall también es compatible con

CONTENTdm, el software de gestión digital de la Universidad de las Vegas, lo que permite importar datos de manera sencilla. En la práctica la cantidad de objetos que DLib Wall puede desplegar es ilimitado, aunque en realidad se limita a varios cientos al mismo tiempo, adaptándose a las demandas de los usuarios. La interacción incluye siete “galerías” que se suceden en bucle. DLib Walll es muy eficaz para mostrar imágenes en alta resolución. Algunos de los requisitos aconsejables para su instalación son que se sitúe en zonas de alto tránsito, que se coloque a una altura adecuada y que el volumen sea aceptable. Todavía se siguen analizando sus ventajas, pero lo cierto es que la inauguración fue un éxito y que, coincidiendo con el congreso de la ALA celebrado en Las Vegas en 2014 muchos bibliotecarios pudieron comprobar in situ sus prestaciones, entre las que destacaron su dinamismo, la capacidad de interactuar y la gran calidad de sus imágenes. Se valoró especialmente que permita experimentar con los materiales especiales de una manera novedosa, e impresionó la capacidad del zoom para mostrar detalles de las imágenes en una alta resolución. En cuanto a las necesidades, será obligatorio el uso de personal especializado para su optimización, de expertos que añadan material y la evaluación de la experiencia de los usuarios. También se buscan nuevas aplicaciones y objetivos en los que no se había pensado inicialmente, como usar DLib Wall como apoyo en conferencias o clases.

Resumen elaborado por Antonio Rodríguez Vela