

## Handlungsfeld Information & digitale / elektronische Services

Nr	Wirkungen	Zielgruppe	Leistungsangebote
1	Kostenlose oder kostengünstige wohnortnahe Versorgung mit qualitativ hochwertigen Medien aller Art zur Ausleihe oder Präsenznutzung	Alle Bürgerinnen und Bürger  (dabei müssen Wirkung und Angebot für verschiedene Zielgruppen genauer definiert und priorisiert werden; ggf. auch Ausschluss einzelner Zielgruppen)	Bestand von sorgfältig ausgewählten und aktuellen Verlagsprodukten (Bücher, Zeitschriften, Zeitungen, DVDs, CDs, CD-ROMs, Games)  Bestand über Online-Katalog und auf dem Smartphone recherchierbar  Feedbackfunktion für Mitglieder, Social Reading Plattform „Librarything“ mit Rezensionsmöglichkeit
2	E-Library	Alle Bürgerinnen und Bürger  (in Einzelfällen auch externe Kundinnen und Kunden aus der Region)	Gestaltung einer umfassenden Digitalen Bibliothek als komplementäres 24/7-Angebot mit eMedien aller Art zum Download, Streaming-Diensten für Musik und professionellen Recherchertools. Integrierte Präsentation aller digitalen Angebote unter einer attraktiven intuitiv nutzbaren Recherche-Oberfläche.
3	E-Learning Plattform	Schülerinnen und Schüler, Studierende, Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Berufstätige	Online-Kursangebot zum Sprachenlernen (z.B. <i>Rosetta Stone</i> ) und zur zeitgemäßen Vermittlung von Wissensinhalten, insbesondere Office, IT und Makerthemen (z.B. <i>Video2brain</i> )
4	Information über tagessaktuelle Entwicklungen	Alle Bürgerinnen und Bürger	<i>PressReader</i> – 6.000 Tageszeitungen online im Original-Layout zur externen Nutzung, Tageszeitungen, <i>Digital Signage</i> (Flatscreen-Infosystem), kostenlose Internetzugänge.
5	Kostenloser Zugang zu professionellen Fach- und Pressedatenbanken kommerzieller Anbieter	Schülerinnen und Schüler, Studierende, Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Berufstätige	Datenbankangebot mit Pauschalizenzen, z.B. <i>Brockhaus</i> , <i>Nexis</i> , <i>Beck Online</i> , <i>Statista</i> , <i>PressReader</i> , <i>Munzinger</i> , <i>Kindlers Literaturlexikon</i> – mit Zugang von zu Hause aus (ausgenommen <i>Beck Online</i> )
6	Kostenloses WLAN	Alle Bürgerinnen und Bürger	Zentralbibliothek und alle Stadtteilbibliotheken
7	Weltweite Literaturrecherche: Ermittlung und Nachweis von Büchern, Aufsätzen,	Schülerinnen und Schüler, Studierende, Wissenschaftlerinnen	Digitale Bibliothek des hbz nrw, IBZ

	Artikeln und anderen Informationsmedien unabhängig von ihrem Standort	und Wissenschaftler, Berufstätige	
8	Orts- und zeitunabhängige Beratung, Beantwortung von Faktenfragen und Unterstützung bei der Informationssuche	Alle Bürgerinnen und Bürger, insbesondere bei kölnbezogenen Fragen auch externe Kundinnen und Kunden	Kooperativer E-Mail-Auskunftsverbund (Ticketsystem „Digi-Auskunft“)
9	Unterstützung bei der Informationssuche in der Bibliothek und in elektronischen Quellen	Alle Bürgerinnen und Bürger	Persönliche bibliothekarische Fachauskunft und Beratung, auch telefonisch
10	Orientierung im Internet - Wegweiser zu geprüften hochwertigen Informationsquellen im WWW	Schülerinnen und Schüler, Studierende, Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Berufstätige	<i>Digilink</i> – zusammen mit anderen Bibliotheken konsortial erstelltes Linksystem zu kostenlosen Portalen und Datenbanken
11	Gesamtnachweis von lokalen bibliothekarischen Beständen und Institutionen	Schülerinnen und Schüler, Studierende, Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Berufstätige	<i>Kölnbib</i> – Kooperatives Netzwerk Kölner Bibliotheken mit Verbundkatalog
12	Erhalt von Dokumenten und Medien aller Art aus anderen Bibliotheken und Städten	Schülerinnen und Schüler, Studierende, Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Berufstätige, Firmen	Fernleihe – deutschlandweites Netzwerk zur schnellen Beschaffung von Literatur aus anderen Städten, mit Online-Bestellmöglichkeit
13	Digitale Blinden- hörbibliothek	Blinde und Sehbehinderte	Spezialbibliothek mit eigenem Bestand, Personal und Service. Trainings für die Nutzung von Screenreader-Programmen. OrCam – durch Gesten oder Kopfbewegungen gesteuerte Spezialbrille mit Vorlesefunktion.
14	Know-How-Erwerb für den Umgang mit elektronischen Recherchemitteln	Schülerinnen und Schüler, Unerfahrene, Berufstätige, Seniorinnen und Senioren	Methodentrainings zur Datenbank- und Internetrecherche, <i>Digitale Werkstatt</i> mit Schulungen zu Online-Quellen ( <i>Was Google nicht findet</i> ), Social Media und Suchmaschinen
15	Individuelle Einführung und Hilfestellung bei der Nutzung von Informations- und	Seniorinnen und Senioren, Ungeübte, Computerneulinge, Gele-	E-Reader-Einführungen, <i>Digitale Werkstatt</i> , „Helpdesk“ für den Umgang mit Hard- und Software, mobilen

	Kommunikationstechnologien	genheitsnutzerinnen und -Nutzer	Readern etc.
16	Gaming und Medienkompetenz	Kinder, Jugendliche und Erwachsene	Vermittlung von Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben und Programmieren durch aktuelle Gaming-Angebote in der Bibliothek und medienpädagogisch betreutem Workshop-Programm. Die Stadtteilbibliothek Kalk wird 2018 saniert und erhält dabei einen innovativ gestalteten Gaming-Schwerpunkt.
17	Digitale Bibliotheksrallys	Schülerinnen und Schüler	Attraktive selbstgeführte Entdeckungsrallyes per Smartphone durch die Bibliothek, gesteuert durch die vom Land NRW geförderte App BiParcours
18	Digital Storytelling	Kinder	<i>Lesen macht stark</i> : BMBW-gefördertes Ferienprojekt mit medienpädagogischer Begleitung zur Kreativitäts- und Leseförderung durch digitale Umsetzung von Geschichten aus Büchern
19	Coding für Kinder	6- bis 11-jährige	Entlehbare Calliope-Controller und Lego-Boost-Sets mit entsprechenden Workshops im Rahmen der MakerKids-Reihe
20	MINT-Aktionsprojekt	Kinder und Jugendliche	Außerschulische Nachwuchsförderung durch alternative Vermittlung digitaler Wissensinhalte mit Schwerpunkt auf MINT-Fächern (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik). Aufbau eines speziell präsentierten Medienbestands und einer "Bibliothek der Dinge" mit entlehbaren Materialien und Geräten (Elektronik, Robotik, 3D und Coding). Buchpräsentationen durch Vorlesepatinnen und -Paten mit kleinen Experimenten und Workshop-Programm.
21	Humanoide Robotik	Kinder, Technikinteressierte	Regelmäßige Präsentations- und Informationsveranstaltungen sowie Programmierworkshops mit dem humanoiden Roboter NAO.  Veranstaltungen mit dem NAO als Lesepaten, um Kinder für Wissenschaft und Technik zu begeistern und sie spielerisch in die Programmierung einzuführen. Eine Kooperation mit der Stiftung Le-

			sen ist angestrebt, 2019 soll ergänzend Zora, der Nachfolger des NAO, angeschafft werden.
22	Veranstaltungsprogramm "Digitale Zukunft – wie gestalten?“	Alle Bürgerinnen und Bürger, (jüngere) Technikaffine	Zur gesellschaftlichen Reflektion und zur Orientierung diskutieren internationale Expertinnen und Experten in Stadtgesprächen den aktuellen Stand der Digitalisierung anhand konkreter Beispiele, zeigen Lösungen auf und diskutieren miteinander und mit dem Publikum. Die Reihe geeks@cologne wendet sich mit ihren Veranstaltungen zu neuen Technologien und zur Webkultur an die technikaffine jüngere Community.
23	Öffentlicher Zugang zu gesellschaftlich relevanten technischen Neuerungen	Alle Bibliotheksnutzerinnen und -Nutzer (auch extern)	Hochwertiger 3D-Drucker, 3D-Scanner, Fotoscanner, Vinylprinter (auch in Selbstbedienung) und weitere Angebote im <i>Makerspace</i> . Virtual Reality: verschiedene auf dem Markt befindliche Systeme können in einem nichtkommerziellen Umfeld selbst ausprobiert werden.
24	Local Stories Touchable	Alle Bürgerinnen und Bürger	Interaktiv zu nutzender Touchscreen mit multimedialen "Stories" zur Präsentation von Inhalten jeglicher Art, zur Nutzerinformation und Nutzerpartizipation - auch von Kooperationspartnerinnen und Partnern aus der Stadtgesellschaft
25	Innovative Medientechnikausstattung für die sanierte Zentralbibliothek	Alle Besucherinnen und Besucher nach der geplanten Sanierung der Zentralbibliothek	Bessere Kundenorientierung und Inspiration durch interaktives digitales Wegeleitsystem und attraktive Präsentationstechnologien. Kostenfreier Zugang zu Tablets und Notebooks in Selbstausleihe für alle, organisiert durch RFID-gesteuerte Schließfächer
26	Pilotprojekt Digitale Rechnungsbearbeitung	Mitarbeitende der Stadt Köln	Die Rechnungsstelle des Kulturdezernates in der Stadtbibliothek führt seit 2015 ein Pilotprojekt zur digitalen Rechnungsbearbeitung durch.
27	ePayment	Alle Bibliotheksmitglieder	Zusammen mit dem Amt für Informationsverarbeitung richtet die Stadtbibliothek als Pilotprojekt für die Stadt Köln die Bezahlung von Nutzungsgebühren per ePayment ein.

28	Online-Registrierung	Alle neuen Bibliotheksmitglieder	Die Stadtbibliothek führt als Pilotprojekt für die Stadt Köln die Online-Anmeldung von neuen Bibliotheksmitgliedern ein.
29	Virtual Reality und Lesen – ein Kooperationsprojekt mit der Stiftung Lesen und Google		Virtuelle Klassenführungen mit Google Expeditions. Als Pilotanwender im außerschulischen Bildungsbereich wird die sinnvolle Einbettung der Expeditions in Lernszenarien entwickelt und getestet