

## Mission Statement

Das Mission Statement der Kommission Virtuelle Bibliothek (KVB) wurde in einem Brainstorming ihrer Mitglieder erarbeitet. Es beschreibt die Aufgaben der KVB und hält Handlungs- sowie Themenfelder der Kommission fest.

### **1 Allgemeine Aufgaben der KVB**

Die KVB fungiert wie alle Kommissionen im Bibliotheksverbund Bayern (BVB) als ein beratendes Organ für die in der Verbundkonferenz organisierten Bibliotheken zu jeglichen virtuellen, d.h. digitalen Themen.

Die KVB ist dafür verantwortlich, initiativ oder im Auftrage der im Verbundrat zusammenwirkenden Bibliotheken qualitativ hochwertige Informationen und Empfehlungen zu erarbeiten.

Als ein Expertengremium stehen wir für Erfahrung in Bibliothekstechnik, in IT-Services und innovativen Bibliotheksdienstleistungen und verfügen über eine ausgeprägte Affinität für Zukunftsthemen sowie eine intensive Vernetzung in den jeweiligen Communitys<sup>1</sup>.

Wir stehen dafür ein, die digitalen Kompetenzen zeitgemäß fortzuentwickeln und zu gestalten. Dazu initiieren und begleiten wir Konferenzen, Projekte und Diskussionen.

Der Bedarf für Digitalisierung und digitale Innovationen, Workflows & Tools wird durch die steigende Informations- und Datenflut zukünftig weiter stark zunehmen. Die Rolle der wissenschaftlichen Bibliotheken, etwa im Kontext Forschungsdatenmanagement und -archivierung innerhalb der Nationalen Forschungsdateninfrastruktur (NFDI) und European Open Science Cloud (EOSC), wird sich weiter verändern und fortentwickeln. Die KVB begleitet diese Veränderungen und ist Ansprechpartner für die Bearbeitung entscheidungsrelevanter, verbundübergreifender Fragestellungen.

### **2 Themenfelder der KVB**

Folgende Themenfelder stehen auf der Agenda der KVB und können in verschiedenen Szenarien (z.B. Produktvergleiche, Vorstellung, Diskussion, Relevanzprüfung von Technologien für den Einsatz in Bibliotheken bzw. entsprechende Entscheidungsfindungen, die Erarbeitung von Strategien und Empfehlungen und deren Vorstellung auf Workshops und Konferenzen) behandelt werden:

- Apps in/von Bibliotheken

---

<sup>1</sup> z.B. Open Source Communitys wie Koha-, OPUS 4-, DSpace-, EPrints-Anwender

- Barrierefreiheit digitaler Inhalte
- Bibliothekssysteme der Zukunft
- Big Data Systeme
- Cloud Technologie
- Forschungsdaten (Datenvisualisierung, DMP-Tools, Forschungsdatenrepositorien, NFDI-Konsortien bzw. Informationsrückflüsse und Konnexionen zu diesen etc.)<sup>2</sup>
- Games und Gamifizierung
- Kollaboratives, virtuelles Arbeiten
- Kontaktlose Systeme (RFID-/EM-Systeme)
- Künstliche Intelligenz (automatische inhaltliche Erschließung, lernende Systeme, entsprechende moderne Suchwerkzeuge, Sprachassistenten)
- Langzeitarchivierung und -verfügbarkeit
- Makerspace (3D-Druck, 3D-Scan etc.)
- Publizieren (Bibliometrie, Open Educational Resources, Persistente Identifier, Publikationssysteme wie OJS, OMP, Plagiatssoftware, Repositorien etc.)
- Recht und digitale Technologie (z.B. Lizenzwahl je nach digitalem Material)
- Schnittstellen, vernetzte Systeme (CRIS, Repositorien, Katalog etc.)
- Semantic Web.

### **3 Zukunftsszenarien**

Die KVB erwartet, dass aufgrund der gegenwärtigen und zukünftigen gesellschaftlichen Entwicklung<sup>3</sup> eine weitere Hinwendung zu einem virtuellen Kommunikations- und Arbeitsverständnis erfolgen wird. Die Bibliothek als bisheriger fest etablierter Dritter Ort muss hierauf valide Antworten finden.

---

<sup>2</sup> In diesem Kontext sei auch auf den von der Kommission Virtuelle Bibliothek initiierten „FDM-Kompetenzpool“ in Bayern verwiesen.

<sup>3</sup> z.B. auch in Bezug auf das Auftreten von möglicherweise latent permanenten pandemischen Erscheinungen