



Reinventem els serveis de les biblioteques universitàries *Reinventamos los servicios de las bibliotecas universitarias*

Resum

Les biblioteques universitàries s'enfronten a reptes i canvis motivats per l'evolució de les necessitats diàries dels nostres usuaris. En aquesta comunicació s'expliquen els motius dels canvis implementats a serveis i/o espais ja existents, la seva gestió i l'avaluació dels mateixos.

L'experiència que us presentem mostra diverses iniciatives que s'han portat a terme a la Biblioteca del Campus del Baix Llobregat de la UPC. Totes vinculades a les noves necessitats dels nostres usuaris més directes: els estudiants i professorat del campus. Per una banda la creació, en col·laboració amb altres unitats, del **servei de producció audiovisual**. Per altra banda l'evolució de les formacions als estudiants de primer, cap a una presentació dels mateixos continguts però en format joc (*Escape Room*) i per últim l'evolució d'un espai de formació a un espai obert d'aprenentatge: un espai de treball en grup i *coworking* adreçat a tota la comunitat UPC.

Paraules clau: gamificació, biblioteques universitàries, espais aprenentatge, coworking, producció audiovisual

Resumen

Las bibliotecas universitarias se enfrentan a retos y cambios motivados por la evolución de las necesidades de nuestros usuarios. En esta comunicación se explican las causas de los cambios implementados en servicios y/o espacios ya existentes, y la gestión y evaluación de los mismos.

La experiencia que os presentamos muestra diversas iniciativas que se han llevado a cabo en la Biblioteca del Campus del Baix Llobregat de la UPC. Todas vinculadas a las nuevas necesidades de nuestros usuarios más directos: los estudiantes y el profesorado del Campus. Por un lado la creación, en colaboración con varias unidades, del Servicio de producción audiovisual. Por otro lado la evolución de las formaciones a estudiantes ,primero hacia una presentación de los mismos contenidos en formato juego (*EscapeRoom*) y por último la evolución del espacio de formación a espacio abierto de aprendizaje: trabajo en grupo y *coworking* para la comunidad UPC.

Palabras clave: gamificación, bibliotecas universitarias, espacios aprendizaje, coworking, producción audiovisual



Abstract

University libraries face challenges motivated by the evolution of the needs of our users. This communication explains the causes of the changes we have implemented in existing services and spaces, and their management and evaluation.

The experience we present to you, shows various initiatives that have been carried out at the UPC Baix Llobregat Campus Library. All of them linked to new needs of our most direct users: the students and the faculty of the Campus: the creation, in collaboration with various units, of the Audiovisual Production Service, the evolution of training for first-year students towards a presentation in game format (Escape Room) and finally the evolution of the training space into an open learning space which will allow group work and coworking for the UPC community.

Keywords: Gamification, University Libraries, Learning Spaces, Coworking, audiovisual production

Autors

- **Gemma Garcia López:** cap de Biblioteca - Universitat Politècnica de Catalunya. Biblioteca del Campus del Baix Llobregat, Castelldefels.
gemma.garcia@upc.edu. Telèfon: 93.552.35.64. <http://biblioteca.upc.edu/bcbl>
- **Mercè Piñol Domènech:** tècnica de suport - Universitat Politècnica de Catalunya. Biblioteca del Campus del Baix Llobregat, Castelldefels.
merce.pinol@upc.edu. Telèfon: 93.552.35.44. <http://biblioteca.upc.edu/bcbl>
- **Mar Romaní Herrera:** responsable de serveis - Universitat Politècnica de Catalunya. Biblioteca del Campus del Baix Llobregat, Castelldefels.
mar.romani@upc.edu. Telèfon: 93.552.35.62. <http://biblioteca.upc.edu/bcbl>
- **Laia Serveto Azorín:** tècnica de suport - Universitat Politècnica de Catalunya. Biblioteca del Campus del Baix Llobregat, Castelldefels.
laia.serveto@upc.edu. Telèfon: 93.552.35.44. <http://biblioteca.upc.edu/bcbl>



1. Introducció

La Biblioteca i el seu entorn

La Biblioteca del Campus del Baix Llobregat de la UPC (BCBL) forma part del Servei de Biblioteques de la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC). La Biblioteca té aproximadament uns 2500 metres quadrats i uns 350 punts de lectura, dividits en tres plantes. La BCBL es va inaugurar l'any 2006. Actualment hi treballen 10 persones.

L'edifici està ubicat al Campus de Castelldefels de la UPC, campus inclòs dintre del Parc Mediterrani de la Tecnologia (PMT) que engloba, escoles, departaments, empreses i unitats de recerca.

Les escoles de la UPC que trobem ubicades al Campus del Baix Llobregat són l'Escola d'Enginyeria de Telecomunicacions i Aeroespacial de Castelldefels (EETAC) i l'Escola Superior d'Agricultura (ESAB). La Biblioteca dona suport a tots els col·lectius del Campus, PAS, PDI i estudiants, sent aquest darrer grup el més nombrós i al qual es destinen més recursos i més hores de formació en els recursos d'informació de la Biblioteca. Actualment entre les dues escoles podem parlar de que al campus hi ha al voltant de 1600 estudiants. Segons les dades de gestió de la UPC (<https://gpaq.upc.edu/lldades/default.asp>) el darrer curs 2019-20 les dues escoles van tenir un total de 425 estudiants de nou ingrés.

2. Gamificació de les sessions de primer curs (2019-20)

2.1 Antecedents i objectius

Totes les biblioteques de la UPC organitzen sessions de formació o presentació de les seves biblioteques i dels recursos que ofereixen com a pràctica habitual a l'inici de cada curs acadèmic. Aquestes sessions poden ser presentacions breus en jornades organitzades per les escoles, sessions de formació dintre d'assignatures, etc.

En el cas de la Biblioteca del Campus del Baix Llobregat aquestes sessions es fan dintre hores de classe d'assignatures del primer quadrimestre obligatòries de tots els graus: a l'Escola d'Enginyeria de Telecomunicacions i Aeronàutica de Castelldefels (EETAC) es fa dins l'assignatura Empresa o Empresa i Sostenibilitat, i en el cas de l'Escola Superior d'Agricultura de Barcelona es fa dintre de l'assignatura Biologia. Cal destacar el fet que les dues assignatures tenen assignades la competència transversal en Habilitats Informacionals.

La durada aproximada de les sessions de formació que es fan és d'una hora i mitja i cada any s'organitzen sessions per uns 400 estudiant aproximadament (curs 2019-20, 425 i curs 2018-19 428). A part de la sessió presencial els estudiants han de fer posteriorment



un exercici que els dona un 5 % de la nota de l'assignatura. L' exercici es fa a través de la plataforma docent Atenea (Moodle) que la UPC utilitza com a Intranet Docent.

A partir del curs 2017-18 es va incorporar a les sessions un Kahoot que servia per reforçar els continguts necessaris per poder realitzar l'exercici que s'avaluava a casa.

Els objectius i continguts d'aquestes sessions serien: conèixer els espais, col·leccions, normatives i serveis de la BCBL, com cercar la informació (bàsica) a Discovery, que són i com es consulten els recursos electrònics, com accedir als recursos electrònics (EBIB), Bibliotècnica (apartats destacats estudiants de 1er), saber què és una referència bibliogràfica i com fer-la i localitzar on està la informació de suport per fer les referències.

2.2 Què és gamificar ?

Elements a tenir en compte

De manera molt breu podríem dir que quan gamifiquem el que estem fent és convertir en joc una activitat sense canviar l'objectiu final. És a dir no en canviem el contingut sinó la forma. Aplicat a sessions de formació podríem dir que "*Aprenem jugant*".

Gamificar una formació implica convertir-la tota en un joc. Per gamificar activitats docents es poden tenir en compte jocs de tota la vida, jocs de pistes (o "escaperooms"), jocs de taula, videojocs, etc.

Els elements que cal tenir en compte si volem gamificar una activitat són:

La **dinàmica** del joc:

- Objectiu i fil conductor ("ganxo" de principi a fi)
- Normes del joc
- Instruccions del joc
- Puntuacions, recompenses, progrés

La **mecànica** del joc: els elements que ens porten a l'acció. Per exemple recuperar pistes (informacions) per resoldre ràpidament un Kahoot, desxifrar un codi secret per obrir un cadenat que tanca una capsula.

La **recompensa** seria el premi o resultat final.

Tipologia de jugadors

Quan es gamifica una activitat estem preparant un joc per varies persones, aquest fet implica que cadascuna tindrà unes característiques de caràcter que faran que les



motivacions, interessos, i altres, variïn. Per tant ens hem d'assegurar que el joc tingui elements per permetre que totes les tipologies de jugadors estiguin ben cobertes.

Podem agrupar la tipologia, motivacions i interessos dels jugadors en 4 grups depenent si són persones amb tendència a actuar o a interactuar amb persones i si són persones més introvertides o més extravertides.



Gràfica amb tipologia de jugadors

2.3 Curs 2019-20, i ara que fem ? i com ho fem ?

Durant l'estiu del 2019 vàrem convertir les sessions de formació que havíem de fer als estudiants de primer en un joc.

Els objectius de les sessions continuaven sent els mateixos però es va variar algunes parts que tot seguit us expliquem.

Fins el curs 208-19 les sessions es desenvolupava de la següent manera:

1. Recepció dels estudiants i visita pels diferents espais de la Biblioteca
2. Sessió amb PowerPoint on s'explicava la normativa, les col·leccions de la biblioteca, com buscar documents al Discovery, com consultar els recursos electrònics i les informacions més importants de la pàgina web del Servei de Biblioteques. Per últim es passava un vídeo sobre les referències bibliogràfiques.
3. Kahoot individual per reforçar continguts que es necessitaven per fer l'exercici a casa
4. Exercici a casa a la Intranet Docent (5 % nota final assignatura)



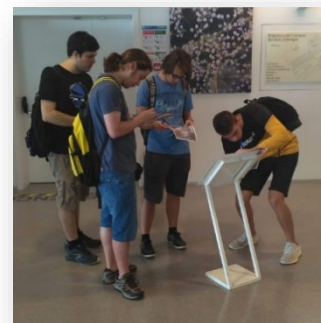
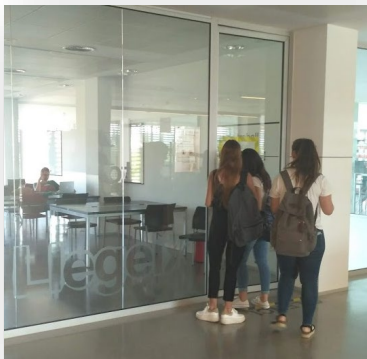
A les formacions del curs 2019-20 ens vàrem inventar una història:

“Algú famós us ha deixat un missatge de benvinguda a la UPC...”

Les activitats que els plantejaven tot seguit els ajudarien a poder obrir la capsula on es trobava un USB amb aquest missatge secret.

Tot seguit es repartien uns fulls amb unes informacions per buscar als diferents espais de la Biblioteca. Aquesta part substituïa la primera part de la presentació de la Biblioteca.

A cadascun dels espais “clau” que s’explicaven a les sessions es van posar cartells que recopilaven els elements a descartar (horaris, normatives, etc.)



Estudiants realitzant la cerca als diferents espais de la Biblioteca

Una vegada omplert els qüestionaris els estudiants entraven a l’Aula de Formació on se’ls faria una part de l’explicació teòrica. Es remarcava que qualsevol informació que es donés serviria per trobar un grup guanyador que obriria la capsula.

Feta la part teòrica es va organitzar un Kahoot per equips. Els equips els vàrem fer a través dels qüestionaris que els vam donar al principi de la sessió. Cada full tenia un número de grup, els grups eren de 4 o 5 persones.

A través de les preguntes del Kahoot es va poder escollir l’equip guanyador que amb l’ajuda posterior de tota la classe desxifrava el codi secret. El codi secret s’obtenia a través de la suma de preguntes amb resultats numèrics (quina és l’ocupació màxima de totes les sales de la planta2, a quin prestatge està el topogràfic ...)

I amb el codi obrien el cadenat de la capsula on es trobaven el USB amb el missatge secret. El missatge era un petit tall de la sèrie “Big Bang Theory” on el personatge principal, en Sheldon Cooper els donava la benvinguda a la UPC i els deia que per tenir èxit calia que vinguessin a la nostra biblioteca.



Realització Kahoot i premi final

En total es van preparar sessions per 381 estudiants. Els estudiants estaven dividits en grups de 20 (2 grups per classe a la majoria de sessions). Es van fer 18 sessions d'1 hora i mitja de durada i tot el personal de la Biblioteca va participar en la creació i impartició de les sessions. Totes les sessions es van fer del 16 al 20 de setembre.

Tot seguit es mostra un esquema per poder comparar la similitud de les formacions dutes a terme en anys anteriors amb la gamificació del curs 2019-20:

| Fins curs 2018-19 | Curs 2019-20 (JOC) |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Visita amb el bibliotecari per la biblioteca2. Explicació teòrica3. Kahoot individual4. Exercici a casa (5% nota) | <ol style="list-style-type: none">1. Visita individual feta pels estudiants a diferents espais de la Biblioteca2. Explicació teoria (més breu)3. Kahoot per equips4. Joc en grup per desxifrar el codi secret5. Equip guanyador desxifra el codi secret6. Exercici a casa (5% nota) |

2.4 Resultats i propostes de millora

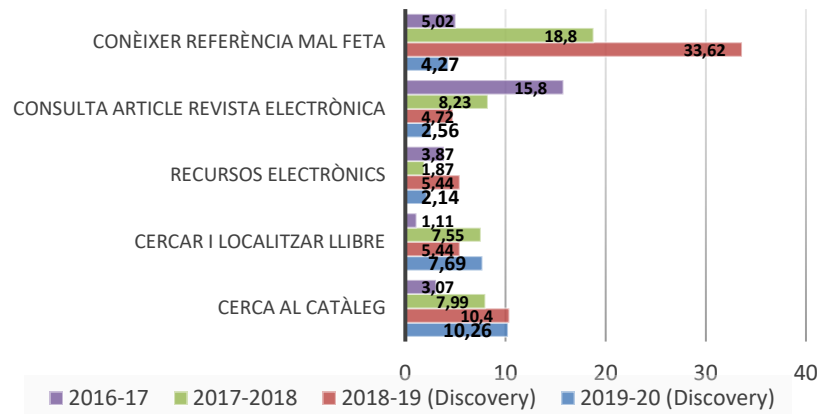
Resultats

El comentari generalitzat dels estudiants era que s'ho havien passat molt bé i per part dels formadors les opinions també eren bones ja que havien pogut fer les sessions de benvinguda als nous estudiants d'una manera més divertida

Com a resultats acadèmics hem analitzat les errades de l'exercici que els estudiants fan a casa i els hem comparat amb els resultats d'exercicis fets anys anterior. Com a conclusió podem dir que els resultats són similars a altres anys. Podem dir doncs que els resultats docents queden assolits com en altres edicions però els estudiants ho han après d'una manera més lúdica i agraïda.



% errades EETAC



Percentatges errors exercicis estudiants de Telecomunicacions i Aeronàutica

Propostes de millora

- **Cartells i documentació:** els temes a millorar de l'activitat realitzada als estudiants de primer curs són temes relacionats amb els cartells i informacions que es van posar per la Biblioteca. De cara al curs vinent caldria fer els cartells de mida més gran i que es destaquessin més. La Biblioteca és molt gran i en alguns casos als estudiants els costava saber on era la informació que havien de trobar.
- **Vídeo i recompensa final:** el vídeo fet en to d'humor també caldria renovar-lo per continuar tenint un element "sorpresa", ja que si hi ha algun estudiant nou que ha pogut parlar amb estudiants de cursos superiors pot conèixer el personatge.

A part del vídeo també estem mirant la possibilitat que a dintre la caixa hi hagi alguna cosa per el grup que està fent la sessió: piruletes, enganxines, etc.

3. Servei de producció audiovisual

3.1 Introducció

El servei de producció audiovisual¹ de la BCBL és un servei creat l'any 2019 per la Biblioteca amb el suport de l'Escola d'Agricultura Superior de Barcelona, l'Escola d'Enginyeria de Telecomunicació i Aeroespacial de



Aula de producció audiovisual

¹ Universitat Politècnica de Catalunya. Servei de producció audiovisual.

<https://biblioteca.upc.edu/bcbl/serveis/espais#sala-produccio-audiovisual>.



Castelldefels i l'Àrea TIC del Campus del Baix Llobregat (CBL).

És un servei dirigit als estudiants, PDI i PAS del CBL amb l'objectiu de proporcionar un mitjà **d'autoenregistrament i d'autoedició** de vídeos relacionat amb **l'activitat docent i d'aprenentatge de la universitat**, de forma totalment autònoma i dotant als nostres usuaris de diferents tutorials, "setups" i configuracions bàsiques que faciliten el muntatge i les gravacions sense la necessitat d'un suport i assistència personal. Aquest servei es troba situat a una sala aïllada de la planta 1 de la Biblioteca.

3.2 Antecedents i referents

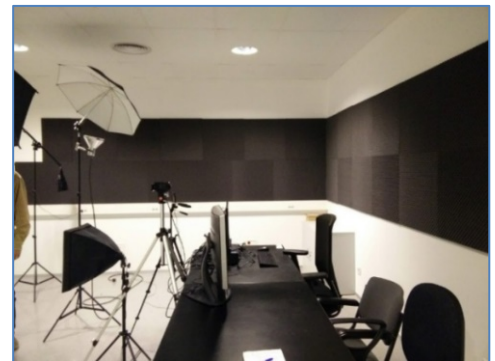
Anteriorment algunes Biblioteques UPC disposaven d'un servei anomenat La Factoria/Vídeo, fruit de la col·laboració del Servei de Biblioteques, Publicacions i Arxius i l'Institut de Ciències de l'Educació (ICE). La BCBL era una de les biblioteques que disposava d'aquesta Factoria però el curs 2012-13 va deixar de donar servei per manca de recursos humans i tècnics.

A mitjans del 2019 la BCBL i el Campus del Baix Llobregat, degut a les necessitats dels nostres estudiants i del PDI del Campus, vàrem tornar a oferir un nou servei d'enregistrament de vídeo, aquest cop però amb modalitat d'**autoservei**, l'usuari ja no necessitaria el suport humà per al seu funcionament.

3.3 Equipament

Els materials que formen part del servei són:

- Càmera de vídeo (memòria 64Gb)
- Capturadora de vídeo
- Ordinador amb dues pantalles (23" i 21")
- Barra de so incorporada
- Auriculars amb micròfon
- Trípod amb adaptador per mòbil.
- Trípod fixe per càmera.
- 2 difusors d'il·luminació amb peu.
- 1 difusor d'il·luminació tipus girafa.
- 2 reflectors d'il·luminació amb paraigües.
- Pissarra autoadhesiva instal·lada a la paret.
- Suports amb barra per a teló.
- Teló verd per a cromà.
- 30 peces d'aïllament acústic instal·lades a la paret.
- Telèfon fixe amb línia per poder al personal de la biblioteca en cas d'avaria.
- Micròfon sense fils de petaca
- Passador de diapositives.



Part de l'equipament de l'aula de producció audiovisual



- 2 retoladors i un esborrador per a la pissarra.
- Telons blanc i negre, amb bossa per suports de teló.

3.4 Funcionament del servei – reserva i condicions

El funcionament del servei és molt senzill, per poder fer-ne ús es necessari que l'usuari realitzi una reserva prèvia a través de l'aplicatiu de reserves de la Biblioteca², aquesta reserva solament es podrà realitzar amb un més màxim d'antelació.

Un cop feta la reserva, l'usuari ha d'anar al taulell de préstec amb el seu carnet UPC i demanar la clau de la sala, el personal li farà un préstec de la clau i li validarà la seva reserva, en el cas que l'usuari no és presenti al taulell de préstec passats 15 minuts de la seva reserva, aquesta queda anul·lada automàticament.

L'usuari disposa de diversos manuals per a l'edició i l'enregistrament de forma que aquests li permetran un treball de forma autònoma, tot i això hi ha un servei d'atenció telefònica i un telèfon a la sala per una incidència greu.

L'espai està videovigilat i amb gravació constant pel servei de vigilància del Campus per evitar un ús indegut de la sala.

Les condicions d'ús de la sala són les següents:

- El número màxim de persones que poden ocupar la sala són 4 i el màxim d'hores que es pot reservar en un dia en són 4.
- No es pot deixar la sala buida més de 10 minuts, tampoc es pot fumar, ni menjar ni beure, a excepció d'aigua.
- En cap cas es pot treure de la sala cap equipament que forma part del servei.
- Al finalitzar el servei de la sala, l'usuari ha de tancar l'aula amb clau i retornar les claus al taulell de préstec.
- L'horari del servei és el mateix que l'horari de la Biblioteca.

3.5 On publicar els vídeos?

Els vídeos dels estudiants³ i com a treball d'alguna assignatura es podran publicar a l'assignatura dins del Campus virtual de la UPC (Atenea). Els vídeos elaborats pel PDI⁴ es podran publicar al Campus virtual i/o a la Videoteca UPCcommons. Els vídeos

²Universitat Politècnica de Catalunya. Aplicatiu de reserves Biblioteques UPC.
<https://apps.biblioteca.upc.edu/reserva_sales/comunes/metodo_autenticacion.php>

³Universitat Politècnica de Catalunya. 6-BIT Johnson counter.
<https://digsys.upc.edu/csd/units/project/files/6_bit_Johnson_counter.mp4>

⁴ Universitat Politècnica de Catalunya. 1r vídeo cicle preguntes interessants_Part 2: Conseqüències pèrdua de massa muscular astronautes. <<https://www.youtube.com/watch?v=sW6-P0P47W8&feature=youtu.be>>



promocionals produïts per les escoles i/o el campus es podran publicar a UPC TV i altres canals de difusió del campus.

En quant a aspectes legals, s'ha de tenir en compte en la gravació i/o difusió d'activitats en què apareguin persones físiques, per tal de protegir el seu dret a l'honor, a la intimitat personal i familiar i a la pròpia imatge. En concret, es fa una menció especial a les gravacions de classes, de conferències, de presentacions o d'altres activitats acadèmiques pròpies del món universitari. És necessari el consentiment de les persones per fer un ús de la seva imatge a través del document d'autorització⁵.

3.6 Experiència

Abans de posar en marxa el servei, teníem dubtes sobre l'autonomia de l'usuari, degut a l'experiència passada amb la Factoria on aquesta depenia molt del suport bibliotecari, i no estàvem segurs que el servei pogués desenvolupar-se sense cap suport humà. No obstant des de que es va posar en marxa el servei, ha estat un mínim els usuaris que han necessitat assistència personal, els manuals oferts i realitzats pels serveis TIC del Campus són suficientment complerts com per facilitar aquesta autonomia i ens ha sorprès gratament aquesta capacitat d'autoenregistrament i autoedició de l'usuari.

Actualment els serveis TIC del Campus estan realitzant sessions formatives als nostres usuaris per poder potenciar un millor ús de la sala.

Els usuaris que utilitzen més aquest servei són els estudiants del campus, algunes assignatures demanen la realització de vídeos, en segon lloc està el PDI i PAS per igual.

4. Espai Obert UPC a la Biblioteca del Campus del Baix Llobregat

4.1 Introducció

El coworking és una tendència que està incidint en la manera de treballar i la forma d'interactuar en els espais de treball. El concepte de coworking, o cotreball, va més enllà del espais i inclou elements crítics com la cultura organitzativa, la tecnologia i també la sostenibilitat.

Si es vol treballar de forma diferent, cal disposar d'espais adequats que ho facilitin. Des de l'empresa privada ja fa temps que s'estan duent a terme canvis en els espais de treball que responen a les necessitats d'una nova forma de treballar, més transversal i més

⁵ Universitat Politècnica de Catalunya. Autorització de captació fotogràfica i/o d'enregistrament d'imatges personals

https://bibliotecna.upc.edu/sites/default/files/pagines_biblioteques/bcbl/serveis/autoritzacio_imatge_ca.pdf.



col·laborativa. Des de l'administració pública es comença també a ser conscient d'aquesta relació directa entre eficiència, innovació i espai.

Recolzant-se en les noves tecnologies, l'espai de treball es contempla, no com un lloc físic on estar-hi unes hores, sinó el marc de les activitats a desenvolupar dintre d'un equip i d'una organització determinada.

En general, poden representar doncs una oportunitat per a desenvolupar una nova estratègia d'ocupació dels espais en el marc d'una Universitat més innovadora, eficient i sostenible, a banda de promoure la inspiració, la creativitat i el benestar a la feina.

4.2 El coworking a la Universitat Politècnica de Catalunya

En breu a la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) es posaran en marxa dos nous espais de coworking anomenats *Espai Obert UPC*, destinats a PDI, PAS i estudiants de la UPC. Aquests espais estan pensats per facilitar la mobilitat puntual entre campus, i que ell personal docent investigador i treballadors que hagin de desplaçar-se (reunions, formacions...) entre els diferents campus territorials puguin opcionalment iniciar o finalitzar la seva jornada de treball sense cap desplaçament més. La modalitat d'accés per estudiants només estarà disponible de moment, a l'*Espai Obert* del Campus del Baix Llobregat. L'accés als espais és obert i sense necessitat de reserva prèvia.

4.3 El perquè d'aquests nous espais

Aquesta idea de crear aquests espais neix d'un Projecte de comunitats col·laboratives Nexus24 de la UPC. Aquest projecte⁶ és la continuació del Projecte Coworking Spaces del curs passat. L'objectiu era implementació o deixar preparada la posada en marxa els espais de coworking a diversos campus de la UPC: Campus Nord (Vèrtex), Campus Sud (Biblioteca EPSEB), Baix Llobregat (Biblioteca BCBL), Terrassa (Edifici Gaia). Son espais oberts, destinats principalment al PDI i PAS, estudiants UPC per facilitar poder treballar fora del lloc habitual puntualment entre els diversos campus. Finalment aquest curs 2019-20 només es posa en marxa i a mode de "prova pilot" els espais del Campus Nord (Edifici Vèrtex - planta baixa) i Campus Baix Llobregat (Biblioteca - planta 1).

4.4 Estat actual de la futura aula d'*Espai Obert* del Campus del Baix Llobregat

La BCBL compta amb una aula de formació a la planta 1 de la biblioteca de 73 metres quadrats i amb capacitat per a 20 persones (amb el mobiliari actual).

Equipament de l'aula

Un ordinador per al formador, un canó projector fixe, una pissarra digital interactiva i lladres amb allargos a les fileres de les taules.

⁶Universitat Politècnica de Catalunya. Coworking Spaces.
<<https://www.upc.edu/nexus24/ca/projectes/hemeroteca/coworking-space>>.



Programari instal·lat: programari bàsic i connexió a Internet.

Ús de l'aula

L'ús d'aquesta sala està reservat a professors o personal del Campus del Baix Llobregat que necessitin un espai per a dur a terme una activitat formativa d'interès per a la comunitat universitària. Per a utilitzar l'aula cal que feu la reserva mitjançant l'aplicatiu de reserva d'espais del Campus del Baix Llobregat.



Actual aula de formació del a BCBL (planta1) on s'ubicarà el nou Espai Obert.

4.5 El nou *Espai Obert* de la Biblioteca del Campus del Baix Llobregat

El projecte d'aquest campus rau en convertir l'aula de formació (planta 1) de la Biblioteca en un espai polivalent de coworking que serà molt útil per a tota la comunitat del campus del Baix Llobregat i per a la resta d'usuaris de la UPC.

Basant-nos en el document de pautes per a creació dels nous *Espais Oberts* a la UPC (juny 2018) s'ha dissenyat el projecte tenint en compte les premisses bàsiques que detalla el document de pautes: accés, senyalització, confort, mobiliari, equipament TIC, gestió de l'espai i promoció. Pel que fa el tema d'ergonomia s'hauran de seguir els criteris ergonòmics⁷ del servei de prevenció de la UPC.

⁷ Universitat Politècnica de Catalunya. Criteris ergonòmics. <<https://www.upc.edu/prevencio/ca/ergonomia/criteris-ergonomics>>.



A qui anirà destinat aquest nou espai? Als membres del Campus del Baix Llobregat o PMT (Parc Mediterrani de la Tecnologia) on es troba ubicat el Campus, com estudiants, PDI i PAS, personal PMT, i altres PDI/PAS que vinguin de visita/reunió/treball al Campus.



Prototip de l'Espai Obert (planta 1- BCBL)

4.6 Equipament de l'Espai Obert del Campus del Baix Llobregat

L'espai obert del campus Baix Llobregat es troba a la Biblioteca i edifici de serveis.



Mobiliari i equipament del nou Espai Obert del Campus del Baix Llobregat



S'equiparà amb:

- 8 taules amb plegades i amb rodes
- 8 cadires amb rodes per tal d'afavorir la flexibilitat
- 10 cadires apilables extres
- Connexió elèctrica i de xarxa
- Guixetes
- 1 taula alta amb tamborets
- 1 zona de sofàs i tauleta
- 1 llum de peu al costat dels sofàs
- 1 penjador de roba
- 1 pantalla gran de televisió
- Diversos jocs de taula
- Es col·locarà el logotip del Nou *Espai Obert* a la paret de la sala

Es mantindrà:

- 1 projector i pissarra digital
- 1 ordinador fixe

4.7 Referents

Abans de tirar endavant el projecte vam mirar diverses empreses que ja treballaven amb el model de coworking però va ser una visió inicial; inicialment nosaltres volíem implementar una forma de treballar diferent ens els llocs de treball del PAS i PDI de la UPC, però l'experiència en aquests mesos de projecta ens va fer adonar que encara falten anys perquè tot el personal de la UPC treballi d'una manera col·laborativa, s'han de canviar moltes coses per aconseguir-ho.

De moment volem oferir aquests espais com a un primer pas per resoldre el tema de la mobilitat de PDI i PAS entre campus i com espai de reunions i treball d'aquests col·lectius. Hi ha algunes universitats del territori que estan oferint aquests espais, però de moment només per als estudiants, com són el cas de la UAB⁸ i la UB⁹. A la UPC tenen un tema semblant únicament per estudiants anomenat Espai Emprèn.

4.8 Promoció del servei

Un cop s'hagi posat en marxa el servei (abans de l'estiu del 2020) es farà difusió del servei a tota la comunitat UPC, mitjançant aquests canals de difusió: butlletins de la BCBL per

⁸ Universitat Autònoma de Barcelona. Coworking. <<https://www.uab.cat/web/investigat/informacion/transferencia-y-empresa/coworking-1345667266631.html>>.

⁹ Universitat de Barcelona. Espai de Coworking. <<https://www.ub.edu/portal/web/economia-empresa/espai-de-coworking>>.



al PDI, PAS i estudiants del campus, a la web i a la cartellera física de la biblioteca, notícia al butlletí "Fil Directe" de la Gerència de la UPC, com a secció dins la intranet del Servei de Personal de la UPC i si fos possible com a missatge al peu dels correus electrònics dels cursos formatius que envia el Servei de Personal.

5. Conclusions

Les necessitats dels usuaris de les biblioteques universitàries van evolucionant i com a conseqüència les seves biblioteques no poden estar alienes a aquest canvi.

La funció de les biblioteques com a lloc on s'emmagatzema el coneixement va canviant cap a la idea de nous espais que s'adaptin al canvi de metodologies docents i mètodes d'estudi, els espais còmodes confortables i tant versàtils que et permetin realitzar tota la varietat d'activitats acadèmiques o docents és un requisit que no es pot deixar de banda. Per tant en la mesura possible hem de repensar els espais per tal de permetre aquests nous requeriments: espais de treball en grup equipats amb tecnologia, espais d'estudi tradicional, espais que permetin la realització de materials audiovisuals de manera fàcil i ràpida, espais de cocreació o treball col·laboratiu i no oblidem els espais de desconnexió i descans. La manca d'espai en molts casos obliga a "inventar" espais polivalents on s'hi puguin realitzar varies activitats (per exemple, aula de treball en grup i aula on s'hi fan formacions) o convertir passadissos en zones de descans.

Arrel d'aquests canvis les biblioteques universitàries s'han vist sotmeses a modificacions i s'han vist encaminades a trencar la idea de la biblioteca simplement com a espai d'estudi en silenci. A la BCBL aquests canvis s'han transformat amb la creació de l'aula d'autoenregistrament que dona resposta a les noves necessitats dels estudiants amb les seves assignatures i al PDI i PAS amb els seus projectes així com també el *Espai Obert* UPC que fomentarà aquest canvi d'estudi dels nostres estudiants

Per altra banda la manera com s'ofereixen aquests serveis també s'ha d'adaptar als canvis, les clàssiques formacions d'usuaris poden oferir un ventall de possibilitats per canviar la imatge de biblioteca tradicional i oferir accés a la informació de manera divertida i útil alhora. La gamificació dels serveis o activitats que s'ofereixen a les biblioteques donen una imatge més fresca i real del que s'hi pot trobar actualment. I sobretot no podem oblidar el fet que amb la gamificació involucrem l'usuari en l'activitat d'aprenentatge de manera activa.

Actualment podem afirmar que estem en mig d'un procés evolutiu cap als nous hàbits dels nostres usuaris, que el model de biblioteca universitària ja ha canviat i que la BCBL treballa activament en aquesta adaptació, de vegades els recursos econòmics limitats alenteixen aquesta evolució però hi ha d'altres exemples en que al no haver-hi recursos econòmics associats el canvi pot ser més ràpid i un clar exemple d'aquest fet és la gamificació explicada a l'article. Com a conclusió final podem dir que hem de ser capaços



de poder aprofitar tot el que tenim a les nostres mans per poder crear una nova biblioteca universitària innovadora.

6. Bibliografia

Aguilera Giménez, M. 2021: Una odisea del espacio bibliotecario. *VIII congreso nacional de bibliotecas públicas. espacio físico y virtual*, 2017.

Biblioteca de Cerdanyola. Okka race: Una proposta de gamificació de la lectura [en línia]. [01/03/2020].
<<https://www.bibliotecacerdanyola.cat/okka-race-una-proposta-de-gamificacio-de-la-lectura/>>.

Biblioteca del Campus de Terrassa. Autoenregistrament de vídeos [en línia]. Universitat Politècnica de Catalunya. [03/02/2020]. <<https://bibliotecnica.upc.edu/bct/serveis/autoenregistrament-videos>>.

Carrillo, Ana. Espacios de coworking, un servicio real en bibliotecas [en línia]. *BiblogTecarios*, 2014. [18/02/2020].
<<https://www.biblogtecarios.es/anacarrillo/espacios-de-co-working-un-servicio-real-en-bibliotecas/>>.

GAMIFICACIÓN: 20 herramientas para clase que te engancharán [en línia]. *Educación 3.0*, 2019. [01/02/2020].
<<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>>.

Gómez-Díaz, Raquel; García-Rodríguez, Araceli. "Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro". *Anuario ThinkEPI*, vol. 12 (2018), pp. 125-135.

Luo, Yiling ; Chan, Roger C.K. (2020). *Production of coworking spaces: Evidence from shenzhen, china*. *Geoforum*, vol. 110 (2020), pp. 97-105.

Mesquita, Luiza; Pozzebon, Marlei; Petrini, Maira. Building Spaces of Social Interaction from Coworking Relationships and Practices. *Revista de Administração Contemporânea (Journal of Contemporary Administration)*, ANPAD - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração, vol. 24 (2020), pp 181-196.

Ordás, Ana. Engaging Library Visitors Through Gamification [en línia]. *Princh Library Blog*. [01/02/2020].
<<https://princh.com/engaging-library-visitors-through-gamification-interview-ana-ordas/>>.



**SEMINARI
D'EXPERIÈNCIES '20
EL FUTUR ÉS NOSTRE**



Ordás, Ana. Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración. Barcelona: UOC, (2018), p.141. ISBN 978-84-9180-176-4.

Uzcategui, Cleyra. Infotecarios. Espacios coworking, un servicio innovador para las bibliotecas [en línia]. Infotecarios, 2017. [13/02/2020].
<<https://www.infotecarios.com/espacios-coworking-un-servicio-innovador-para-las-bibliotecas/#.XnNC7epKjIV>>.

Walsh, Andrew. The Potential for Using Gamification in Academic Libraries in Order to Increase Student Engagement and Achievement. Nordic journal of information literacy, vol. 6 (2014), pp. 39-51.





**SEMINARI
D'EXPERIÈNCIES '20
EL FUTUR ÉS NOSTRE**



Col·legi Oficial
de Bibliotecaris-
Documentalistes
de Catalunya



Col·legi Oficial de Bibliotecaris-
Documentalistes de Catalunya

Via Augusta, 56
08006 Barcelona

Tel. 93 319 76 75
Fax 93 319 78 74

cobdc@cobdc.org
www.cobdc.org