

I Ogólnopolska Konferencja Naukowa WIAD19 „Projektowanie dla Różnorodności”



Księga Abstraktów

Opracowała: Weronika Kortas

**I Ogólnopolska
Konferencja Naukowa
WIAD19 „Projektowanie
dla Różnorodności”
jest organizowana
w ramach corocznych
obchodów Światowego
Dnia Architektury
Informacji
pod egidą
Information Architecture
Institute**

23 lutego 2019 roku

Miejsce obrad: Collegium Humanisticum UMK
(Toruń, ul. W. Bojarskiego 1)

Jako projektanci AI odpowiadamy za tworzenie doświadczeń, środowisk, usług i systemów, które wpływają na miliony ludzi. Chociaż nie składamy przysięgi Hipokratesa, ważne jest, abyśmy realizowali podobne jak zawarte w niej cele: "czynić dobro" i "nie szkodzić". Naszym obowiązkiem jest brać pod uwagę konsekwencje i wpływ, jaki nasze decyzje projektowe mają na ludzkość i społeczeństwo jako całość.

Badania są podstawowym krokiem w procesie projektowania. Gwarantują one, że zrozumiemy i uwzględnimy zróżnicowane potrzeby użytkowników, zarówno lokalnie jak i globalnie.

Każda osoba jest inna i ma inne potrzeby. Musimy uwzględnić te różnice przy projektowaniu.

O jakie różnice chodzi?

- w kompetencjach,
- w sprawności,
- w dostępie do informacji i technologii,
- językowe i kulturowe,
- wieku, płci i tożsamości,
- w doświadczeniu.



Przewodnicząca
prof. dr hab. Ewa Głowacka
Uniwersytet Mikołaja Kopernika,
Toruń



Marianne Sweeny
President at The Information
Architecture Institute



dr hab. Veslava Osińska
Uniwersytet Mikołaja Kopernika,
Toruń



dr hab. Władysław M. Kolasa,
prof. UP
Uniwersytet Pedagogiczny, Kraków



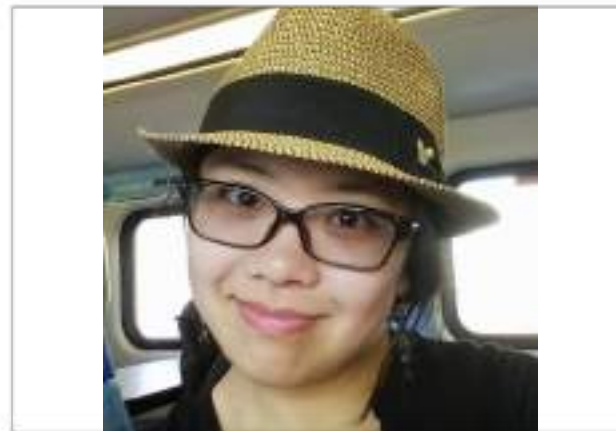
dr hab. inż. Przemysław Bieчек
Uniwersytet Warszawski
Politechnika Warszawska



dr hab. Zbigniew Osiński,
prof. UMCS
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej
w Lublinie



dr Marcin Roszkowski
Uniwersytet Warszawski



Grace Lau
co-founder and UX strategist at LA DIA
Design; World IA Day,
Global Executive Producer 2019

Rada Naukowa

Komitet Organizacyjny



Sekretarz Konferencji
mgr Weronika Kortas
Prezes Koła Naukowego Doktorantów "Pytanie"
Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń

dr hab. Veslava Osińska

Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń



mgr Piotr Chmielewski
Wiceprezes Koła Naukowego Doktorantów "Pytanie"
Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń

Aneta Dąbrowska-Korzus

Przewodnicząca SDKN ePrint
Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń



mgr inż. Adam Szalach
Wiceprezes Koła Naukowego Doktorantów "Pytanie"
Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń

Patroni Konferencji



UNIWERSYTET
MIKOŁAJA KOPERNIKA
W TORUNIU
Wydział Nauk Historycznych



THE
INFORMATION
ARCHITECTURE
INSTITUTE



STOWARZYSZENIE
BIBLIOTEKARZY
POLSKICH



I Ogólnopolska Konferencja Naukowa WIA D19
"Projektowanie dla Różnorodności"

WORLD IA DAY 2019
LOCAL CONNECTIONS. GLOBAL IMPACT.

PROGRAM

Miejsce obrad: Collegium Humanisticum UMK (Toruń, ul. W. Bojarskiego 1)

8:00 - 8:30 (11:50 – 13:00)

Rejestracja prelegentów i zapisanych słuchaczy

8:30 - 8:50 (11:50 – 13:00)

Rejestracja niezapisanych słuchaczy

9:00

Otwarcie Konferencji

9:30

Obrady plenarne - Goście Honorowi

Sala AB 1.22 (Aula)

Prowadząca: prof. dr hab. Ewa Głowacka

09:30 Peter Morville, *The Future of Information Architecture* (zdalnie)

09:45 dr Stanisław Skórka, *Architektura informacji w projektowaniu "smart-rzeczy"*

10:30 dr Błażej Zyglarski, *Trains Project w nauczaniu programowania w wieku przedszkolnym*

11:15 mgr Małgorzata Rychel, *Jak cię widzą, tak cię piszą. O badaniach dostępności w Allegro*

11:55 Pytania/Dyskusja

Przerwa kawowa - 15 min

Sesja 1: AI a użytkownicy

SALA: AB 0.09

Sesja 1A: Projektowanie AI dla różnych środowisk

Prowadząca: dr Natalia Pamuła-Cieślak

SALA: AB 0.08

Sesja 1B: AI w kontekście potrzeb użytkowników Sieci

Prowadząca: dr hab. Wanda A. Ciszewska, prof. UMK

12:30

dr Patrycja Rozbicka

ReSearch_design of 'searching' methods. Projektowanie dla Inności

12:30

dr Małgorzata Lebda

Poznaj - zrozum - zaprojektuj. Kompetencje kulturowe odbiorców i ich rola w projektowaniu

12:45

mgr Katarzyna Turczyn, mgr Agnieszka Lepianka

Pamiętajmy o użytkownikach... Jak testujemy architekturę informacji w OPI-PIB?

12:45

mgr Matylda Małecka

Lepsze zrozumienie różnorodnych użytkowników - perspektywa antropologiczna

13:00

mgr inż. Radosław Klimas

Wyzwania tworzenia intranetu w przedsiębiorstwach

13:00

mgr Anna Bajer

Projektowanie i testowanie dostępności w kontekście kantowskiej powinności moralnej

13:15

mgr Filip Gołębiowski

Jak projektować watchdoga medialnego? Wyzwania różnorodności

13:15

Justyna Konsek, Aleksandra Cieślik

Wielu użytkowników, wiele potrzeb

13:30

Angelika Głowacka

Trendy w projektowaniu zapoczątkowane przez firmę Apple

13:30

Mariusz Duda

Wiele potrzeb - wielu użytkowników: Badania użytkowników w różnorodnych zastosowaniach

13:45-13:55 Pytania/Dyskusja

13:45-13:55 Pytania/Dyskusja



Przerwa na lunch (60 min)

Prelegentów zapraszamy na lunch przygotowany przez nas.

Pozostałych uczestników Konferencji zapraszamy do skorzystania z usług naszych partnerów.



Więcej informacji znajdziecie Państwo w swoich pakietach konferencyjnych.

Po posiłku zapraszamy na dalszy ciąg Konferencji.

Sesja 2: UX a pozytywne doświadczenia użytkowników

SALA: AB 0.09

Sesja 2A: AI a Doświadczenia i satysfakcja użytkowników
Prowadzący: dr Piotr Rudera

15:00

dr Magdalena Cyrklaff-Gorczyca

Korzystanie z Internetu w opinii toruńskich seniorów. Wyzwania w projektowaniu serwisów informacyjnych dla osób starszych

15:15

Karolina Kamińska, Gabriela Miśkiewicz

Różnorodność w projektowaniu. Czym różni się projektowanie nastawione na konkretny target od projektowania "dla wszystkich" na przykładzie osób niewidomych.

15:30

mgr Sławomir Stępski

Treści w językach migowych a architektura informacji w Internecie i telewizji

15:45

Hanna Gawęł

Wyzwania projektowania AI dla arabskojęzycznego użytkownika

16:00

Anna Dąbek

Jak układ i rozmieszczenie treści wpływają na odczucia użytkownika?

16:15

Katarzyna Barcik, Iwona Szymabara

Jak projektować książki dla dzieci?

16:30

mgr Milena J. Jędrzejewska

Wielokulturowe środowisko użytkowników w kanadyjskiej bibliotece miejskiej, na przykładzie biblioteki w Calgary

16:45-17:00 Pytania/Dyskusja

Przerwa kawowa - 15 min

Sesja 3: Funkcjonalność a AI

SALA: AB 0.09	SALA: AB 0.08
Sesja 3A: Wizualizacja a AI Prowadząca: dr hab. Wiesława Osińska	Sesja 3B: Analiza wybranych projektów Prowadzący: dr Paweł Marzec
17:15 mgr Joanna Dukalska-Hermut <i>Historia wizualizacji informacji</i>	17:15 mgr Bartłomiej Konopa <i>Zachowanie różnorodności Sieci w archiwach Webu</i>
17:30 mgr inż. Sebastian Michalski <i>Interfejsy wizualne dla zastosowań specjalnych</i>	17:30 Błażej Lota <i>Analiza działań informacyjnych i promocja Wojsk Obrony Terytorialnej w mediach społecznościowych i na stronie www</i>
17:45 Aneta Dąbrowska-Korzus <i>Wizualizacja informacji za pomocą infografiki – jak oszukać odbiorcę</i>	17:45 Marta Magdalena Romanowska-Grzywacz <i>Gamers data - personalizacja informacji i danych dla graczy na przykładzie środowiska gry "League of Legends"</i>
18:00 Daniel Biesiada, Szymon Jankowski <i>Sztuka za pomocą jednego kliknięcia</i>	18:00 Julia Irmina Hladiy <i>Najlepiej zaprojektowane strony do szukania korespondentów</i>
18:15 mgr inż. Adam Szalach <i>Czy Google wie jak wspierać ucznia i nauczyciela? Analiza i charakterystyka platformy Google Classroom</i>	18:15 Daria Chrześcijańska <i>Analiza i porównanie wybranych stron i aplikacji do zawierania znajomości w przestrzeni sieciowej</i>
18:30-18:40 Pytania/Dyskusja	18:30-18:40 Pytania/Dyskusja



Zamknięcie Konferencji

18:45 - 19:00

SALA: AB 0.09

I Ogólnopolska Konferencja Naukowa WIA D19
"Projektowanie dla Różnorodności"

WORLD IA DAY 2019
LOCAL CONNECTIONS. GLOBAL IMPACT.

ABSTRAKTY

Obrady plenarne - Goście Honorowi



Peter Morville

Semantic Studios. Founder and President
IA Institute. Co-Founder, Past-President

The Future of Information Architecture

In this welcome speech, Peter Morville presents a brief history of information architecture and explains why "design for difference" is vital to the future of our discipline.



dr Stanisław Skórka

Biblioteka Główna Uniwersytetu
Pedagogicznego w Krakowie

Architektura informacji w projektowaniu smart-rzeczy

„Smart” to termin, który w XXI wieku stał się synonimem m.in. innowacyjności, nowoczesności, użyteczności, efektywności oraz interaktywności. Smartfony, smartwatche, smart TV, inteligentne miasta (smart cities), inteligentne domy (smart houses), inteligentne biblioteki (smart libraries) to tylko kilka przykładów obiektów, które łączy możliwość współpracy w ramach sieci (Internetu rzeczy), zastosowanie technologii informacyjnych, interfejsów użytkownika, integracja, komunikowanie się oraz inne cechy decydujące o byciu smart. W jaki sposób architektura informacji wspiera tworzenie smart-rzeczy? – to jedno z pytań, na które autor poszuka odpowiedzi w swoim wystąpieniu.

Obrady plenarne - Goście Honorowi



dr Błażej Zyglarski

Prezes Asuri Solutions
Wydział Matematyki i Informatyki UMK

Trains Project w nauczaniu programowania w wieku przedszkolnym

Studium przypadku wprowadzenia w nauczaniu przedszkolnym programowania. Nauka programowania odbywała się w grupach kilkunasto osobowych i dotyczyła dzieci w wieku od 5 do 7 lat. Studium przypadku pokazuje jak zostały przyjęte opracowane na WMil programy oraz jak ze skomplikowanymi zagadnieniami poradzili sobie uczniowie Toruńskich przedszkoli.



mgr Małgorzata Rychel

Senior UX Researcher, Allegro

Jak cię widzą, tak cię piszą. O badaniach dostępności w Allegro

Projektowanie dla różnorodności zakłada znajomość kontekstu i potrzeb specyficznych grup użytkowników. Jako osoby widzące nie korzystamy na co dzień z programów czytających ani innych technologii asystujących. Jak zatem zdiagnozować najważniejsze problemy? Czego najczęściej brakuje serwisom, żeby były dostępne dla osób niewidomych i niedowidzących? Jak możliwość obserwacji sesji badawczych wpływa na zaangażowanie członków zespołów produktowych? Case study: Badania aplikacji mobilnych Allegro z użytkownikami niewidomymi i niedowidzącymi.

Warsztaty

SALA: AB 1.12



Jarek Furmaniak

Product/UX Designer w .Centra
Freelancing Design Professional



Agata Czapla

E-commerce Manager w Young / Skilled

Inkluzywność w praktyce. Projektowanie z uwzględnieniem dostępności w codziennych realiach biznesu e-commerce

Zadaniem, które stoi przed zespołem (uczestnikami warsztatów) jest redesign sklepu on-line niezależnej marki modowej, która w komunikacji marketingowej przywiązuje dużą wagę do kwestii inkluzywności. W trakcie warsztatów, które będą miały formę kick-off meetingu fikcyjnego projektu, uczestnicy wcielą się w role osób odpowiedzialnych za różne obszary: branding, growth hacking, rozwój biznesu i sprzedaż oraz experience design i accessibility.

Wynikiem spotkania powinien być wstępny audyt stanu zastanego (branding i marketing a aktualny stan digital experience) oraz kluczowe wytyczne dla redesignu (w formie szkicowego backlogu).

Celem warsztatów jest prezentacja procesu w którym ścierają się różne, często wykluczające się, założenia i perspektywy oraz próba częściowej redefinicji roli projektanta – nie tylko jako specjalisty w zakresie UX/UI, ale również nieformalnego lidera projektu oraz aktywnego negocjatora między potrzebami użytkowników i wymaganiami biznesu.

Grupa 1: 12:10 - 14:40
Limit miejsc: 12

Grupa 2: 15:40 - 18:10
Limit miejsc: 12

Sesja 1A

Projektowanie AI dla różnych środowisk

dr Patrycja Rozbicka

Uniwersytet Wrocławski
Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji

ReSearch_design of 'searching' methods. Projektowanie dla Inności

W dobie powszechnego ujednolicenia globu, procesów, które zmierzają do integracji i korelacji państw, gospodarek, dyfuzji kulturowej potrzebne jest indywidualne spojrzenie na człowieka, przekroczenie zakorzenionej w nas mentalności, uprzedzeń i stereotypów. Przede wszystkim wyjście poza 3xG (generalizację, globalizację i globalizację), która determinuje potrzebę odrębności, lokalności, skupiania się ludzi w coraz mniejszych grupach, o coraz bardziej sprecyzowanych sądach i przekonaniach.

Kontekst Inności zostanie przedstawiony w perspektywie metodologicznej. Celem wystąpienia jest zaprezentowanie procesu projektowania badania dla Inności - przestrzeni społecznej, mentalnej i fizycznej. Istotne jest w tym aspekcie wskazanie rozmaitych metod badawczych, ale i postaci samego badacza badacza – tak istotnej dla design for research.

mgr Katarzyna Turczyn
mgr Agnieszka Lepianka

Ośrodek Przetwarzania Informacji
Państwowy Instytut Badawczy

Pamiętajmy o użytkownikach... Jak testujemy architekturę informacji w OPI-PIB?

W jaki sposób możemy badać architekturę informacji? Co dają nam testy użyteczności, a co badania fokusowe? O czym warto pamiętać, a czego się wystrzegać? Przyjrzenie się możliwościom narzędzi badawczych na przykładzie realizowanych przez OPI-PIB (Ośrodek Przetwarzania Informacji – Państwowy Instytut Badawczy) badań projektów systemów, powstających w sektorze publicznym.

Sesja 1A

Projektowanie AI dla różnych środowisk

mgr inż. Radosław Klimas

Wyzwania tworzenia intranetu w przedsiębiorstwach

Średnie i duże przedsiębiorstwa wypracowują dziś swoje narzędzia do wewnętrznej komunikacji. Jeśli chcemy stworzyć własny portal intranetowy, wiąże się to z koniecznością zaprojektowania architektury informacji i dopasowania jej do charakterystyki i potrzeb organizacji. Opowiem o wyzwaniach przed jakimi stanąłem podczas tworzenia intranetu dla mojego klienta oraz jak te doświadczenia wykorzystać przy tworzeniu podobnych aplikacji.

mgr Filip Gołębiowski

Jak projektować watchdoga medialnego? Wyzwania różnorodności

Instytut Dyskursu i Dialogu

INDID MEDIA WATCH, to program obserwacji polskich mediów, uruchomiony przez Instytut Dyskursu i Dialogu jesienią 2018. Wolontariusze z całej Polski dokonują analiz przekazów medialnych w poszukiwaniu stronniczości, nierzetelności, manipulacji, fałszywych wiadomości (fake news), propagandy, mowy nienawiści, itp. Wykorzystywane są do tego technologie internetowe umożliwiające wypełnianie formularzy on-line. Już pierwsze miesiące funkcjonowania programu pokazują, że jest wiele różnic w postrzeganiu tych samych przekazów medialnych. To, co jedni uważają za manipulację, inni ignorują. Dla jednych mamy do czynienia z mową nienawiści, a inni uznają ten sam przekaz za zwykłą stanowczą opinię. Te i wiele innych wątpliwości stawiają przed twórcami programu nie lada wyzwania. Jak sobie z nimi radzić? Jak projektować, konstruować, a następnie kalibrować zarówno metodologię jak i rozwiązania programistyczne, żeby jak najlepiej dostosować je do różnorodnych wolontariuszy? Na te pytania (i wiele innych) odpowiadać będzie proponowane wystąpienie.

Sesja 1A

Projektowanie AI dla różnych środowisk

Angelika Głowacka

Uniwersytet Mikołaja Kopernika

Trendy w projektowaniu zapoczątkowane przez firmę Apple

Projektanci Apple od samego początku wiedzieli, że design jest tym, co kształtuje całość doświadczenia użytkownika. Prostota i minimalistyczna forma wprowadzona przez Steve'a Jobsa zmieniła obowiązujące zasady w projektowaniu, począwszy od produktów elektronicznych, przez aplikacje i strony internetowe, na logach kończąc. Firma Apple wyznacza nowe trendy, za którymi podążają dziś prawie wszyscy. Ale czy jesteśmy ich świadomi?

Sesja 1B

AI w kontekście potrzeb użytkowników Sieci

dr Małgorzata Lebda

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Instytut Nauk o Informacji

Poznaj - zrozum - zaprojektuj. Kompetencje kulturowe odbiorców i ich rola w projektowaniu

W wystąpieniu zatytułowanym "Poznaj - zaprojektuj. Kompetencje kulturowe odbiorców i ich rola w projektowaniu" autorka przedstawi zagadnienia związane z kompetencjami kulturowymi różnych odbiorców. Ważnym aspektem wystąpienia będzie podkreślenie faktu, iż wiedza o kompetencjach kulturowych danej grupy użytkowników pozwala zaprojektować produkt adekwatny do potrzeb wskazanej grupy. Ponadto istotną częścią prezentacji będzie refleksja nad kształtowaniem kompetencji kulturowych oraz przedstawienie danych dotyczących obecnego poziomu tychże, w poszczególnych grupach odbiorców.

Sesja 1B

AI w kontekście potrzeb użytkowników Sieci

mgr Matylda Małecka

Uniwersytet Warszawski
Instytut Kultury Polskiej

Lepsze zrozumienie różnorodnych użytkowników - perspektywa antropologiczna

Jako projektanci UX lub architektury informacji w produktach cyfrowych dbamy przede wszystkim o dostępność i użyteczność. W zależności od projektu – przygotowujemy produkt dla jak najszerszej, najbardziej różnorodnej grupy odbiorców lub ściśle zdefiniowanego targetu, licząc się z tym, że tworzymy produkt, który może wykluczać pewne grupy społeczne (mniejszości seksualne, obcokrajowców, osoby starsze, osoby z różnego rodzaju niepełnosprawnościami). Pamiętając o tym, że najważniejszą kompetencją specjalisty User Experience jest empatia, chciałabym przyjrzeć się problemowi zrozumienia różnorodnych użytkowników od strony antropologicznej. Do tego posłużę się metodologią z zakresu antropologii codzienności i doświadczenia (Clifford Geertz, Michel de Certeau), a przede wszystkim terminem praktyk kulturowych (Pierre Bourdieu, Tomasz Rakowski, Grzegorz Godlewski). Większość specjalistów UX na jakimś etapie tworzenia produktu prowadzi badania z użytkownikami – badania potrzeb lub testy użyteczności. W jak najlepszym zrozumieniu różnorodnych użytkowników pomoże postawa badającego wobec badanego – usytuowanie na tym samym poziomie, próba wytworzenia relacji współuczestnictwa w dzielonym podczas badań świecie (Michael Jackson, Introduction: Phenomenology, Radical Empiricism, and Anthropological Critique, [w:] Things As They Are: New Directions in Phenomenological Anthropology, red. M. Jackson, Bloomington 1996.).

Sesja 1B

AI w kontekście potrzeb użytkowników Sieci

mgr Anna Bajer

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Projektowanie i testowanie dostępności w kontekście kantowskiej powinności moralnej

Celem prezentacji jest przedstawienie projektowania i testowania dostępności jako postępowania w imię moralnego obowiązku. Teza jaka przyjmę zakłada, że powinnością natury moralnej jest dostosowanie aplikacji do potrzeb osób, narażonych na wykluczenie cyfrowe.

Po zdefiniowaniu dostępności (accessibility), przejdę do przedstawienia jakie wytyczne wobec testowania przedstawia ISTQB (International Software Testing Qualifications Board) w swoich materiałach. Następnie rozważę problem konfliktu interesu pomiędzy dbaniem o estetykę, a projektowaniem i testowaniem nakierowanym na dostępność.

Zgodnie z zasadą imperatywu kategorycznego Kanta: „postępuj wedle takich tylko zasad, co do których możesz jednocześnie chcieć, żeby stały się prawem powszechnym” uzupełnioną o zmysł obowiązku, należy kierować się moralnością obowiązku. Za obowiązek taki uznaje się dostarczenie dostępnego oprogramowania.

- Immanuel Kant, Krytyka władzy sądenia, Warszawa 2004
- Immanuel Kant, Uzasadnienie metafizyki moralności, Warszawa, 2002
- www.istqb.org

Sesja 1B

AI w kontekście potrzeb użytkowników Sieci

Justyna Konsek

Aleksandra Cieślik

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Wielu użytkowników, wiele potrzeb.

Celem prezentacji jest przedstawienie sposobów i metod pozwalających trafnie diagnozować potrzeby różnych użytkowników. Poruszone zostaną zagadnienia takie jak potrzeby odbiorców w kontekście hierarchii potrzeb Masłowa (od podstawowych fizjologicznych do wyższych takich jak samorealizacja), zachowania i potrzeby informacyjne oraz ocena ich. Pod uwagę brane będą kreatywne wykorzystanie metod Design Thinking w badaniach użytkowników i procesie przekładania wyników badań na realny projekt a także zagadnienia User Centered Design. Prezentacja zakłada również próbę zdefiniowania potrzeb odbiorców w zderzeniu z wyobrażeniami projektantów oraz deweloperów. Założeniem wystąpienia jest rozważenie wielu czynników wpływających na proces podejmowania decyzji przez różnych użytkowników oraz w jaki sposób uzyskiwane w procesie projektowym rezultaty są przez nich odbierane. Poruszane zagadnienia są obrazowane między innymi przykładami specyficznych potrzeb odbiorców lub ich grup, a także projektów, które nie odpowiadają na zapotrzebowanie konkretnych odbiorców. W studium potrzeb użytkowników informacji brane pod uwagę są wszelkie czynniki (wewnętrzne i zewnętrzne) mające realny wpływ na sposób myślenia i powstawania potrzeb odbiorców. Istotnym elementem prezentacji jest także przedstawienie konkretnych metod badawczych (takich jak wywiady z użytkownikami, wywiady z ekspertami, obserwacje, doświadczenia poznawcze oraz dostrzeganie analogii w otoczeniu) oraz metod pomocniczych.

Sesja 1B

AI w kontekście potrzeb użytkowników Sieci

Mariusz Duda

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Wiele potrzeb - wielu użytkowników: Badania użytkowników w różnorodnych zastosowaniach

W czasach kiedy rynek przesycany jest natłokiem produktów i usług, ciężko znaleźć lukę w którą można się wbić i "zjeść swój kawałek tortu". Nie wtargniemy przełomem niczym Bill Gates na rynek systemów operacyjnych - ten obecnie skupia się wokół trzech głównych graczy - Apple, Microsoftu i Googla. Co jednak może pomóc w odniesieniu sukcesu i przestrzec przed niepowodzeniem? Badania użytkowników. Istotny czynnik, który może uświadomić czego potrzebuje społeczeństwo - lokalne i cały jego ogół. Referat w swobodnej formie przedstawi w łatwy do zrozumienia sposób, że badać można wszystko - czyjeś zachowanie, czy design jakiegoś produktu jest odpowiedni. Pokaże przykład, gdzie badania mogły ustrzec mobilnego giganta przed wprowadzeniem na rynek telefonu dla kobiet - ciekawego ale nieergonomicznego. Pokaże przykłady jak producenci konkurują między sobą i jako swoje mocne strony wymieniają to co jest krytykowane u konkurentów (pokazują, jak projektują dla różnorodności). Referat uświadomi, że architekt informacji powinien potrafić znaleźć zależność między funkcjonalnością a designem oraz postawić rzeczowe pytania, by badania były miarodajne. Ponadto wystąpienie będzie nawiązywać do teorii, a także zostanie w nim wykorzystany bardzo interesujący "test martwych gryzoni".

Sesja 2A

Projektowanie AI w kontekście dostępności

dr Magdalena Cyrklaff-Gorczyca

Uniwersytet Mikołaja Kopernika

Korzystanie z Internetu w opinii toruńskich seniorów. Wyzwania w projektowaniu serwisów informacyjnych dla osób starszych

Wraz ze starzeniem się polskiego społeczeństwa, rośnie także liczba internautów w wieku senioralnym. Statystyki wskazują jednak, że nadal trzy czwarte polskich seniorów w wieku 65+ oraz połowa osób w wieku 55-64 lat nie korzysta z Internetu. Osoby, którym z jakichś powodów trudniej jest używać Sieci, mają ograniczone możliwości funkcjonowania we wszystkich aspektach życia – począwszy od rozwoju osobistego i edukacji, poprzez aktywność zawodową czy kulturalną. To w naturalny sposób prowadzi do wykluczenia społecznego i pogłębiania się podziałów społecznych. Celem badania było zdiagnozowanie jakie aktywności podejmują seniorzy w Sieci oraz wskazanie na tym tle barier utrudniających im korzystanie z Internetu. Zapytano zarówno o kwestie związane z aspektami finansowymi, sprzętowymi, edukacyjnymi, jak i o kwestie związane bezpośrednio z konkretnymi doświadczeniami w korzystaniu z witryn internetowych (np. ich funkcjonalnością, przeładowaniem informacjami, dostosowaniem czcionki itp.). W podsumowaniu opracowano listę niewłaściwych praktyk w zakresie projektowania serwisów informacyjnych dla seniorów.

Sesja 2A

Projektowanie AI w kontekście dostępności

Karolina Kamińska
Gabriela Miśkiewicz

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji
Edukacji Narodowej w Krakowie

Różnorodność w projektowaniu. Czym różni się projektowanie nastawione na konkretny target od projektowania "dla wszystkich" na przykładzie osób niewidomych

Istnieje wiele grup docelowych, dla których możemy projektować oraz tworzyć systemy nawigacji. Od dawna pragniemy, aby każdy projekt był czytelny. Niestety nie jest to możliwe. Zawsze znajdziemy grupę osób, dla których stworzony przekaz nie będzie odpowiednio czytelny. Jednak mimo faktu, iż projektowanie "dla wszystkich" nie jest możliwe, nadal się to robi. Mocną stroną tego sposobu projektowania jest to, że przekaz dociera do większości osób, natomiast przeciętna jakość przekazu należy do słabej strony. W przypadku projektowania nastawionego na konkretny target plusem jest wysoka jakość przekazu, jednakże zdecydowanym minusem jest mniejsza grupa odbiorców. Odpowiedź jest trudna. Celem referatu jest przedstawienie różnic między projektowaniem uniwersalnym a nastawionym na konkretną grupę użytkowników, na przykładzie osób niewidomych.

Sesja 2A

Projektowanie AI w kontekście dostępności

mgr Sławomir Stępski

Uniwersytet Mikołaja Kopernika

Treści w językach migowych a architektura informacji w Internecie i telewizji

Wystąpienie dotyczyć będzie rozprowadzania treści w językach migowych w telewizji i Internecie. Po krótkim wprowadzeniu do fenomenu JM oraz uargumentowaniu potrzeby produkcji takich treści, omówiony zostanie problem wspólny dla obu mediów - zarządzanie zawartością migową wewnątrz kadru. W części poświęconej telewizji opisane zostaną sposoby udostępniania sygnału z zawartością JM oraz sposoby informowania zainteresowanych widzów o ich dostępności. Część poświęcona Internetowi skupi się na metodach osadzania treści w JM na stronach witryn internetowych oraz (podobnie jak w części "telewizyjnej") na sposobach informowania czytelników o obecności w/w treści. W każdej z części znajdą się przykłady dobrych i złych praktyk oraz zalecenia.

Hanna Gawęł

Uniwersytet Jagielloński

Wyzwania projektowania AI dla arabskojęzycznego użytkownika

Dziedzina projektowania interfejsów użytkownika od wielu lat rozwija się w tempie błyskawicznym. Postęp napędza przede wszystkim rozkwit rynku aplikacji, stron WWW, w przypadku których intuicyjność obsługi jest cechą, która na równi z innymi funkcjami może zachęcić (lub zniechęcić, jeśli nie jest zapewniona) do korzystania z danego sprzętu. Wśród różnego rodzaju użytkowników, chciałabym skupić się na tych posługujących się językiem arabskim i na przykładach stron oraz case study omówić projektowanie architektury informacji dla tej grupy.

Sesja 2B

AI a Doświadczenia i satysfakcja użytkowników

Anna Dąbek

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Koło Naukowe Architektów Informacji

Jak układ i rozmieszczenie treści wpływają na odczucia użytkownika

Obecny rynek oferuje coraz to nowsze rozwiązania, udoskonalając każdy element, aby jak najlepiej spełnić oczekiwania osób korzystających z podręcznika. Wprowadzane są innowacyjne rozwiązania, poprzedzone wieloletnimi badaniami, tak aby przyswajanie wiedzy było szybkie, a zarazem efektywne. Dlatego też w czasach, gdzie znaczną wagę przykłada się do metod twórczych rozwiązywać problemu typu "Design Thinking" wprowadzane są coraz to nowsze rozwiązania sprzyjające skutecznej nauce oraz zapamiętywaniu. Głównym przedmiotem badawczym pracy, jest skupienie uwagi w szczególności na rozmieszczenie tekstu oraz na jego odpowiednim podziale. Badanie odbędzie się pod kątem podziału na poszczególne bloki tekstu. Analizowane treści zostaną w podręczniku pt. "Puls Ziemi" dla szkół gimnazjalnych.

Celem niniejszej pracy jest analiza rozmieszczenia treści w zależności od podziału na poszczególne bloki tekstowe, oraz wpływu tego zabiegu na zauważaniu szczegółów i zapamiętywaniu treści. Dzięki przeprowadzeniu badań, możliwe będzie zebranie odpowiednich wniosków, które wskażą, jakich odczuć doświadczają respondenci korzystając z publikacji przyswajając wiedzę. Celem jest stworzenie modelu, z którego korzysta się zarówno przyjemnie jak i efektywnie.

Sesja 2B

AI a Doświadczenia i satysfakcja użytkowników

Katarzyna Barcik
Iwona Szymabara

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji
Edukacji Narodowej w Krakowie

mgr Milena J. Jędrzejewska

Uniwersytet Warszawski
Wydział Dziennikarstwa, Bibliologii
i Informatyki

Jak projektować książki dla dzieci?

Pierwszym i najważniejszym zadaniem każdego projektanta jest odpowiedzenie sobie na pytanie: do kogo skierowany jest mój projekt? Nie inaczej jest w przypadku projektantów i ilustratorów książek dziecięcych. Jednak jako osoby dorosłe często zapominamy o tym, że dzieci na różnych etapach rozwoju mają odmienne potrzeby i zdolności percepcji. Celem prelekcji jest krótkie przedstawienie historii projektowania książek dla dzieci w Polsce oraz przegląd badań nad odpowiedniością ilustracji względem wieku odbiorcy – autorki wystąpienia skupią się na podziale i kryteriach proponowanych przez projektantkę Catherine Fishel, aby wyjaśnić na przykładach, w jaki sposób można projektować atrakcyjne wizualnie i edytorsko publikacje dla dzieci.

Wielokulturowe środowisko użytkowników w kanadyjskiej bibliotece miejskiej, na przykładzie biblioteki w Calgary

Kanada jest wielokulturowym krajem, w którym imigranci stanowią ponad 22% całej populacji kraju. Jako jeden z nielicznych na świecie, kraj wprowadził politykę wielokulturowości w 1971 r., a pierwszym ministrem wielokulturowości został Benedykt Heydenkorn - Polak, który wyemigrował do Kanady po II Wojnie Światowej. Wielokulturowość to też wyzwanie dla współczesnej kultury społecznej, także w kontekście lepszej integracji przybyłych do tego kraju. Miejscem częstych spotkań nowo przyjezdnych w Kanadzie jest m.in. biblioteka, która w systemie północnoamerykańskim jest traktowana jako instytucja prospołeczna, zapewniająca dostęp do informacji o ważnych sprawach lokalnych. Biblioteka, starając się wyjść naprzeciw oczekiwaniom wielokulturowych użytkowników, wprowadza dodatkowe pola działania, m.in. warsztaty, eventy, odczyty, itp.

W artykule tłem do analizy będzie różnorodność kulturowa użytkowników w kontekście oferowanych usług w Calgary Public Library, na podstawie badań własnych autorki.

Sesja 3A

Wizualizacja a AI

mgr Joanna Dukalska-Hermut

Uniwersytet Śląski
Instytut Nauk Politycznych i
Dziennikarstwa

Historia wizualizacji informacji

W ostatnim dziesięcioleciu mamy do czynienia z dynamicznym rozwojem interdyscyplinarnych badań nad wizualizacją informacji. Wolumeny danych, obecnie gromadzone są tak znaczne, że ich przetwarzanie przekracza możliwości percepcyjne człowieka. W celu prawidłowej oraz efektywnej interpretacji niezbędne jest zastosowanie odpowiednich narzędzi. Dziedziną, która spełnia powyższą funkcję jest wizualizacja informacji. W uproszczeniu jest to umiejętność zmiany ogólnodostępnych danych w mające znaczenie informacje, które zostaną zrozumiane oraz będą mogły być wykorzystane przez potencjalnych odbiorców. Pomimo tego, że dyscyplina ta jest kojarzona z czasami współczesnymi to jednak jej korzenie sięgają głęboko w historii rozwoju ludzkości.

W swoim wystąpieniu pragnę przybliżyć zarys historii tak zwanej wizualizacji informacji. Nawiązując do historycznych przykładów zaprezentuję jak ta dziedzina rozwijała się na przestrzeni dziejów, jak dużą rolę odgrywa w czasach współczesnych oraz że stanowi remedium na ograniczenia percepcyjne człowieka.

Sesja 3A

Wizualizacja a AI

mgr inż. Sebastian Michalski

Wyższa Szkoła Kultury Społecznej i
Medialnej w Toruniu

Interfejsy wizualne dla zastosowań specjalnych

Projektowanie interfejsów użytkowych winno uwzględniać zarówno specyfikę ergonomii przyjazną dla użytkownika oraz warunki w jakich oprogramowanie będzie zazwyczaj używane.

Ponieważ ten drugi problem jest często pomijany, standardowo projektowane środowiska wizualne są dostosowane do tzw. pracy biurowej, czyli komputera użytkowanego w klasycznych warunkach w pomieszczeniu, w odpowiednim znormalizowanym środowisku temperatury, oświetlenia oraz innych czynników.

Istnieją jednak klasy oprogramowania, które projektowane są do pracy w warunkach specjalnych znacznie odbiegających od cieplarnianych warunków biura lub pracowni komputerowej.

W pracy omówione zostaną podstawowe zasady projektowania interfejsów do zastosowań militarnych, które muszą być przystosowane do pracy w skrajnych warunkach atmosferycznych w środowisku zewnętrznym. Poza tym konstrukcja wizualna takich interfejsów winna uwzględniać obok ergonomii pełną, krytyczną niezawodność i zabezpieczenie przed niewłaściwym użyciem.

Kolorystyka i rozmieszczone elementów muszą być dostosowane do pracy w bardzo zróżnicowanym środowisku zewnętrznym, różnym oświetleniu, przypadkowych wibracjach i wstrząsach. W pracy przedstawimy przykłady zastosowań praktycznych m.in. w militarnych technologiach morskich.

Sesja 3A

Wizualizacja a AI

Aneta Dąbrowska-Korzus

Uniwersytet Mikołaja Kopernika
Instytut Informatyki i Naukowej i
Bibliologii
SDKN ePRINT

Wizualizacja informacji za pomocą infografiki – jak oszukać odbiorcę?

Infografika jest jedną z metod wizualizacji informacji. Referat ma na celu przybliżenie jej historii, rodzajów i budowy. Niewłaściwie wykonana infografika może wprowadzić w błąd. Niekiedy takie działania są nieprzypadkowe i obliczone na osiągnięcie zamierzonego efektu. Wystąpienie skupia się przede wszystkim na możliwościach manipulacji danymi. Omówione zostaną także przykłady błędnie tworzonych tego rodzaju komunikatów.

**Daniel Biesiada
Szymon Jankowski**

Uniwersytet Mikołaja Kopernika

Sztuka za pomocą jednego kliknięcia

Czy prezentacja danych może być sztuką? Architektura informacji to temat bardzo szeroki, w XXI wieku skupiony wokół sposobów przedstawienia dużych ilości danych w atrakcyjnej formie. Zupełnie nową jakość w prezentacji danych otrzymujemy dzięki programowi Morph. Program przeznaczony do wizualizacji informacji. Generuje abstrakcyjne kształty geometryczne przypominające obrazy współczesnych artystów. To wszystko otrzymujemy dzięki naszej przeglądarce i językowi JavaScript. W czasie prezentacji przedstawimy techniczne jak i użytkowe zastosowania aplikacji.

Sesja 3B

Analiza wybranych projektów

mgr inż. Adam Szalach

Uniwersytet Mikołaja Kopernika
Instytut Informatyki Naukowej i
Bibliologii

Czy Google wie jak wspierać ucznia i nauczyciela? Analiza i charakterystyka platformy Google Classroom

Celem niniejszego artykułu jest analiza rozwiązań technologicznych oraz ocena użyteczności darmowego oprogramowania e-learningowego autorstwa Google. Autor podejmuje się wskazania zalet oraz wad platformy Google Classroom, zestawiając wykorzystywane rozwiązania z najbardziej popularnymi systemami wsparcia dydaktycznego takimi jak np. Moodle.

Rozwijana od 2014 roku platforma cieszy się stale rosnącym zainteresowaniem mniejszych uczelni, a ma to ścisły związek z dynamicznym rozwojem dostępnych funkcjonalności w ofercie jednej z największych firm w świecie z branży IT jaką jest Google. Pozwala to przypuszczać, iż wspomniana platforma dydaktyczna, dzięki tak rozwiniętemu zapleczu technologicznemu i doświadczeniu w zakresie systemów ukierunkowanych na użytkowników, może stać się istotną alternatywą rynkową dla powszechnie znanych rozwiązań LMS (ang. Learning Management System) i LCMS (ang. Learning Content Management System).

mgr Bartłomiej Konopa

Uniwersytet Mikołaja Kopernika
Archiwum Państwowe

Zachowanie różnorodności Sieci w archiwach Webu

Głównym celem referatu jest odpowiedzenie na pytanie w jaki sposób inicjatywy archiwizujące Web są w stanie zachować różnorodność społeczeństwa użytkowników Sieci? Aby się tego dowiedzieć będzie trzeba przyjrzeć się bliżej działalności archiwów webowych oraz podobnych projektów, a także wykorzystaniu ich zasobu m.in. w badaniach naukowych. Główną uwagę będzie należało zwrócić na gromadzenie tego rodzaju materiałów, zwłaszcza na jego zakres, stosowane strategie i metody oraz wynikającą z tego ich strukturę. Ważne będzie również sprawdzenie w jaki sposób są one następnie udostępnianie.

Sesja 3B

Analiza wybranych projektów

Błażej Lota

Uniwersytet Mikołaja Kopernika

Analiza działań informacyjnych i promocja Wojsk Obrony Terytorialnej w mediach społecznościowych i na stronie WWW

1 stycznia 2017 r. weszła w życie ustawa wprowadzająca Wojska Obrony Terytorialne jako jeden z rodzajów Sił Zbrojnych RP. Celem referatu jest analiza działań informacyjnych i promocyjnych Wojsk Obrony Terytorialnej, które mają bezpośrednie przełożenie na postrzeganie formacji w środowisku ogólnopolskim oraz potencjalnych żołnierzy terytorialnej służby wojskowej. W referacie dokonano analizy informacji i działań promocyjnych zamieszczonych na oficjalnej stronie Wojsk Obrony Terytorialnej (terytoriasi.wp.mil.pl) oraz na oficjalnych portalach Wojsk Obrony Terytorialnej w social mediach (facebook, twitter, instagram, youtube). Efektem analizy materiałów informacyjnych oraz form ich przekazywania jest wniosek, że strona internetowa oraz działania informacyjne, w szczególności na koncie facebookowym, Wojsk Obrony Terytorialnej zostały zaprojektowane i wykonane z najwyższą starannością. Sposoby przedstawiania informacji i promocji Wojsk Obrony Terytorialnej wpisują się w nowoczesne trendy w tej dziedzinie.

Julia Irmina Hladiy

Uniwersytet Mikołaja Kopernika

Najlepiej zaprojektowane strony do szukania korespondentów

Czasy, kiedy ludzie z wielkim trudem szukali znajomych zamieszczając ogłoszenia w gazetach dawno już minęły. Niemniej jednak, tradycyjne listy przetrwały i istnieje cały szereg stron internetowych ułatwiających znalezienie tzw. „pen pals”/”pen friends”, czyli „przyjaciół od pióra”. Niektóre z tych stron są specjalnie przystosowane do tego celu, inne mają po prostu sprzyjającą strukturę. Celem referatu jest przedstawianie przeglądu wybranych stron internetowych, z naciskiem na najbardziej interesujące funkcje w oparciu o analizę ankiet przeprowadzonych z osobami, które szukają międzynarodowych i krajowych korespondentów przez Internet.

Sesja 3B

Analiza wybranych projektów

Daria Chrześcijańska

Uniwersytet Mikołaja Kopernika

Analiza i porównanie wybranych stron i aplikacji do zawierania znajomości w przestrzeni sieciowej

Przedmiotem analizy są wybrane witryny internetowe i aplikacje mobilne serwisów społecznościowych służących zawieraniu znajomości. Podstawowym celem badawczym jest porównanie składników architektury informacji przy użyciu zaproponowanych kryteriów badawczych w zakresie systemów organizacyjnych, systemów etykietowania oraz systemów nawigacyjnych. Wnioski skonstruowano w oparciu o porównanie dokonane metodą benchmarkingową.

Marta Magdalena Romanowska-Grzywacz

Uniwersytet Mikołaja Kopernika
Instytut Informacji Naukowej i
Bibliologii
SDKN ePRINT

Gamers data - personalizacja informacji i danych dla graczy na przykładzie środowiska gry "League of Legends"

W dzisiejszych czasach gry stały się powszechnym medium, zapewniającym nie tylko rozrywkę — ale również możliwość zarobku. Ogromny rozwój branży i szczególne potrzeby informacyjne użytkowników gier komputerowych przyczynił się także do rozwoju rynku informacji dedykowanej graczom. Pojawiły się nie tylko informacje ogólne — przydatne dla wszystkich użytkowników, ale również spersonalizowane dane, których przykłady zostaną przedstawione podczas wystąpienia.



Pomysł na stworzenie nowego koła zrodził się w jednej z głów już w 2017 roku. Na swoją realizację musiał jednak poczekać kilka miesięcy. Misja zjednoczenia doktorantów ożyła latem 2018 roku. Plan działania entuzjastycznie przyjęty przez Kolegów: Piotra i Adama, Panią Opiekun dr hab. Veslavę Osińską i Dyrekcję IINiBi UMK prof. dr hab. Ewę Głowacką nabrał rozpędu. Oficjalnie Organizację na mocy decyzji JM Rektora UMK zarejestrowano 29 października 2018 roku.

Pierwszym punktem wspomnianego planu, który od razu doczekał się realizacji, było zorganizowanie Konferencji Naukowej w ramach Dnia Architektury Informacji. Efektem tego są trwające obecnie przygotowania by 23 lutego 2019 roku spotkać się w Collegium Humanisticum przy ul. Władysława Bojarskiego 1 w Toruniu na obradach.

Pierwszym Zarządem Koła zostali:

Prezes: mgr Weronika Kortas

Wiceprezes: mgr inż. Adam Szalach

Wiceprezes: mgr Piotr Chmielewski

Opiekun: dr hab. Veslava Osińska

