

II OGÓLNOPOLSKA KONFERENCJA NAUKOWA WIAD20

„ARCHITEKTURA ISTOTĄ PROJEKTU”



THE IA ELEMENT

2020

II Ogólnopolska konferencja naukowa WIAD20 „Architektura istotą projektu”

opracowanie: Weronika Kortas

Ilustracja na okładce: Vanessa (Myho) Makiyama & Cristóbal Jara
(<https://vanessamyho.com/> <http://cristobaljara.com/>)

© Toruń 2020



Publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa - Bez utworów zależnych 4.0 Międzynarodowe.

Pełna treść licencji jest dostępna na stronie <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/>

Zezwala się na dowolne wykorzystywanie treści publikacji pod warunkiem wskazania autorów oraz podania informacji o licencji.

Grafika licencji: <https://creativecommons.org/>

SPIS TREŚCI

Przedmowa	4
Rada Naukowa	5
Komitet organizacyjny	6
Program	9
Plan warsztatów	11
Abstrakty	12
Goście Honorowi	12
Kącik kognitywistyczny	13
Sesja „Aplikacje i Użytkownicy”	14
Sesja „Wizualizacja i Analiza Informacji I”	17
Sesja „Wizualizacja i Analiza Informacji II”	19
Sesja „Projektowanie”	21
Sesja „Architektura Informacji”	25
Warsztaty	27
"Kącik kognitywistyczny"	31
KONKURS.....	33
Prezenty	34
KONKURS NR 2.....	35

PRZEDMOWA

WIAD czyli Światowy Dzień Architektury Informacji jest rokrocznie organizowany wspólnie przez sieć globalnych, regionalnych i lokalnych wolontariuszy.

Już po raz drugi, Toruń jest jedną z 62 lokalizacji, w których odbywają się obchody WIAD.

W ramach obchodów, Koło Naukowe Doktorantów „Pytanie” wraz z Instytutem Badań Informacji i Komunikacji, organizuje na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika, ciekawą i przyjazną wszystkim, konferencję naukową.

W związku z tym, pragniemy serdecznie zaprosić studentów, doktorantów, bardziej doświadczonych badaczy, profesjonalistów UX i AI oraz wszystkich zainteresowanych (o każdym stopniu zaawansowania) do zarejestrowania się jako prelegenci lub słuchacze i odwiedzenia nas 22 lutego 2020 roku w Toruniu!

Chcemy, by nasza konferencja, była miejscem spotkania ludzi, o różnym doświadczeniu, którzy będą mogli wymienić się informacjami, wiedzą, doświadczeniem.

Architektura Informacji jest niezbędna do tworzenia ładu w przestrzeni otaczającej człowieka; kluczowa, ponieważ pozwala użytkownikom skorzystać z produktu dokładnie tak, jak tego oczekują - bez frustracji; elementarna, jako pierwiastek projektu jest jednym z wielu, ale istotnym elementem całości.*

Architektura Informacji istotą projektu - łączy użytkowników końcowych, interesariuszy, projektantów i programistów. Jest pomostem, który wiąże poprzez zrozumienie.

*Wielki słownik języka polskiego

ARCHITEKTURA INFORMACJI

JEST

NIEZBĘDNA



do tworzenia ładu w przestrzeni otaczającej człowieka;

KLUCZOWA



ponieważ pozwala użytkownikom skorzystać z produktu dokładnie tak, jak tego oczekują - bez frustracji;

ELEMENTARNA



bo jako pierwiastek projektu jest jednym z wielu, ale istotnym elementem całości.*
*Wielki słownik języka polskiego

AI ISTOTĄ PROJEKTU



- łączy użytkowników końcowych, interesariuszy, projektantów i programistów.

Jest pomostem, który wiąże poprzez zrozumienie.

II Ogólnopolska Konferencja Naukowa WIAD20

LOCAL CONNECTIONS. GLOBAL IMPACT.
UNIWERSYTET MIKOŁAJA KOPERNIKA
ul. BOJARSKIEGO 1. TORUŃ, POLAND

[HTTP://WIAD20.MYSTRIKINGLY.COM](http://WIAD20.MYSTRIKINGLY.COM)

RADA NAUKOWA



Przewodnicząca

prof. dr hab. Ewa Głowacka

Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń



**dr hab. Veslava Osińska, prof
UMK**

Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń



**dr hab. Andrzej Radomski, prof.
UMCS**

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w
Lublinie



Peter Morville

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



dr Stanisław Skórka

Dyrektor Biblioteki Głównej Uniwersytetu
Pedagogicznego w Krakowie

KOMITET ORGANIZACYJNY



mgr Weronika Kortas

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



dr hab. Veslava Osińska,
prof UMK

Uniwersytet Mikołaja Kopernika,
Toruń



mgr Piotr Chmielewski

Wiceprezes Koła Naukowego
Doktorantów "Pytanie"
Uniwersytet Mikołaja Kopernika,
Toruń



dr Piotr Rudera

Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń



Aneta Dąbrowska-Korzus

Przewodnicząca SDKN ePrint
Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń



mgr Sławomir Stępski

Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń
<http://sstenski.info>



dr Magdalena Cyrklaff-
Gorczyca

Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń



mgr inż. Adam Szalach

Wiceprezes Koła Naukowego
Doktorantów "Pytanie"
Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń



mgr inż. Radosław
Klimas

Uniwersytet Mikołaja Kopernika,
Toruń

Współpraca:



Koło Naukowe
Doktorantów "Pytanie"
Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń



Instytut Badań Informacji i
Komunikacji
Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń



Toruńskie Koło
Kognitywistyczne
Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń

Sponsor



FUNDACJA
AMICUS UNIVERSITATIS
NICOLAI COPERNICI

<http://fundacja.umk.pl/>

Patron Honorowy



Prezydent Miasta Torunia
Michał Zaleski

Patroni Medialni

zEBŁa

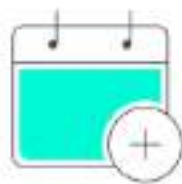
UX
magazyn



SBP STOWARZYSZENIE
BIBLIOTEKARZY
POLSKICH

EBIB

B Lustro Biblioteki



UX EVENTS
POLSKA

PROGRAM

9:00 - 9:55 Rejestracja 10:00 - 10:10 Otwarcie Konferencji SALA: AB 1.22 (AULA)
Goście Honorowi 10:10 - 10:50 <i>Czy w organizacjach jest miejsce dla architektów informacji?</i> Natalia „Zebza” Bienias (Mabee Dick) 10:50 - 11:30 <i>AI jest najważniejsza (dla nas)</i> Michał Olszewski (Allegro) 11:30 pytania
11:45 - 12:00 Przerwa na kawę i ciastko :)
12:00 - 12:40 <i>Architektura informacji w chaosie organizacyjnym. Jak rozwinąć skrzydła w rzeczywistości komercyjnej po studiach?</i> Wojtek Kutyla 12:40 pytania
"Kącik Kognitywistyczny" 12:50 - 13:10 <i>Twój mózg w kinie - jakie informacje są przetwarzane w trakcie seansu?</i> Albert Łukasik, Gniewomir Kluczyński (Toruńskie Koło Kognitywistyczne, sekcja MindStream) (pytania) 13:15 - 13:35 <i>Anatomia Informacji</i> Anna Borowicz (Toruńskie Koło Kognitywistyczne, sekcja Neuromed) (pytania)
13:40 - 14:20 Przerwa na kawę i lunch :)

Na lunch zapraszamy na parter w okolicy szatni.

Sesje / Warsztaty

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

Aplikacje i Użytkownicy

Prowadzenie: dr Stanisław Skórka
Sala: AB 0.08

14:25

Design jako taktyka oporu wobec algorytmów kontroli

Dr Radosław Bomba

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

14:40

PLATFORMY i AWATARY, czyli komunikacyjne konsekwencje platformatyzacji i znikającego podmiotu

Dr Tomasz Komendziński

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

14:55

Tworzenie architektury informacji w drodze badań z użytkownikami. Studium przypadku

Dr Tomasz Niedziółka

testyux.pl

15:10

Wyborcze last minute. Testy preferencji wyborczych w kontekście teorii systemów eksperckich i makdonaldyzacji

Dr Piotr Rudera

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

15:25

Architektura informacji a synestezja – rozważania teoretyczne i przykłady zastosowania w praktyce

Paulina Kosobucka

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

15:40

O tym jak user experience opanował biznes

Karolina Kleisa

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

15:45 (pytania / dyskusja / przerwa)

Projektowanie

Prowadzenie: dr Radosław Bomba
Sala: AB 0.08

16:00

Projektowanie Portalu Informacyjnego UMK - raport wstępny

Dr Magdalena Cyrklaff-Gorczyca, Dr Paweł Marzec

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

16:15

Branżowa architektura informacji: propozycja modelu projektowania i oceny produktów informacyjnych

Dr Stanisław Skórka

Biblioteka Główna Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie

16:30

Aspekty fizycznej manifestacji cyfrowej informacji

Dr Ilona Nowosad

Wyższa Szkoła Kultury Społecznej i Medialnej

16:45

Od Atomu do Architektury Informacji. Skalowalność Designu.

Mgr Filip Iwański

Imagine.am

17:00 (pytania / dyskusja / przerwa)

Wizualizacja i Analiza Informacji I

Prowadzenie: dr hab. Wiesława Osińska, prof. UMK
Sala: AB 0.09

14:25

Wizualizacja informacji i wiedzy w projektach studentów AI. Analiza przypadków

Dr Kamil Stępień

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

14:40

Wizualizacja informacji jako pomoc dla administratorów IT – przegląd wybranych programów

Mgr Piotr Chmielewski

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

14:55

Co w Twitterze piszczy? - III wojna światowa

Samuel Hańczyk, Tymon Ciszewski

Wyższa Szkoła Kultury Społecznej i Medialnej

15:10

Architektura grafu informacji na podstawie tweetów

Jakub Szajkowski, Szymon Gonciarz

Wyższa Szkoła Kultury Społecznej i Medialnej

15:25

Analiza struktur i trendów społecznych związanych z nastawieniem społeczeństwa do ruchów "Pro-Life"

Mateusz Kacpura, Adela Jankowska, Julia Marconi

Wyższa Szkoła Kultury Społecznej i Medialnej

15:40 (pytania / dyskusja / przerwa)

Wizualizacja i Analiza Informacji II

Prowadzenie: mgr inż. Adam Szalach
Sala: AB 0.09

15:45

Jak estetycznie wizualizować dane?

Karolina Berdych

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

16:00

Wizualizacja informacji - najczęściej popełniane błędy.

Aneta Dąbrowska

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

16:15

Architektura informacji wizualnej na przykładzie tragedii Titanica

Wiktoria Łysiuk

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

16:30

Hillary Clinton - aktywność na Twitterze

Mikołaj Szczepankiewicz, Jakub Gałysa

Wyższa Szkoła Kultury Społecznej i Medialnej

16:45 (pytania / dyskusja / przerwa)

Architektura Informacji

Prowadzenie: dr hab. Anita Has-Tokarz
Sala: AB 0.09

17:00

Architektura informacji w świadomości studentów. Badania własne

Dr hab. Anita Has-Tokarz, Dr Renata Malesa

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

17:15
*Od tradycyjnego dziennikarstwa w kierunku dziennikarstwa danych.
Projektowanie informacji w oparciu o bazy danych*
mgr Ewelina Dziwak
Uniwersytet Śląski

17:30
*Projektowanie i modelowanie systemu bazodanowego do historii
muzealnictwa w njęciu cybermuzeologii*
Mgr Małgorzata Baka
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

17:45
Dark Patterns - jak dajemy się złapać. Ciemne wzorce projektowania.
Julia Pieńczykowska
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

18:00 (pytania / dyskusja)

17:15
Architektura informacji stron internetowych bibliotek uczelni badawczych
Mgr Katarzyna Bartosiak, Mgr Kamil Banaszewski
Biblioteka Uniwersytetu Zielonogórskiego

17:30
*Wyzwania dla Architektury Informacji w związku z Europejskim Aktem o
Dostępności*
Agata Woźniak
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

17:45
Architektura informacji stron internetowych sprzedających elektronikę
Angelika Głowacka
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

18:00
Problemy informacyjne na stacjach PKP Toruń
Aleksandra Jarocka
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

18:15 (pytania / dyskusja)

19:00 Zakończenie konferencji

PLAN WARSZTATÓW

14:00 – 16:00 (2h)
sala: AB 1.10

"Z doświadczenia architekta
informacji"

14:00 – 18:15 (4h)
sala: AB 2.16

"Czy strony internetowe muszą
być ładne? Inspiracje
przeszłością Sieci i brutalizm
w webdizajnie"

14:00 – 16:00 (2h)
sala: AB 1.07

„Analiza danych
Eyetrackingowych w R”

16:30 – 18:00
(1,5h)
sala: AB 1.11
"Projektowanie
zorientowane na
użytkownika"

16:30 – 18:30
(2h)
sala: AB 1.10
"Z doświadczenia
architekta
informacji"

16:10 – 18:10 (2h)
sala: AB 1.09

„Teoria manipulacji i
przetwarzania dźwięku a
aspekty kognitywne”

ABSTRAKTY

GOŚCIE HONOROWI

Natalia „Zebza” Bienias (Mobee Dick)

Czy w organizacjach jest miejsce dla architektów informacji?

W sieci na próżno szukać ofert pracy dla „Architektów informacji”. Samo pojęcie architektury informacji dla wielu osób będzie bardziej zlepkim znajomych słów niż jasnym drogowskazem czym zajmuje się specjalista z tego obszaru. Nawet wśród tych, którzy na co dzień tworzą produkty cyfrowe, znajdą się ci, którzy nigdy nie zetknęli się z tym terminem. Nie oznacza to jednak, że dla architektów informacji nie ma miejsca w organizacjach. Wręcz przeciwnie, kolejne firmy rozwijają wewnętrzne zespoły projektowe. Jak, przy niskiej świadomości roli jaką odgrywa IA w procesie wytwarzania produktów, sprawić by osoby odpowiedzialne za formowanie zespołów, poszukiwały osób o takich kompetencjach?

Celem planowanego wystąpienia jest analiza sytuacji na rynku pracy oraz omówienie możliwych ścieżek rozwoju w branży IT. Przybliżę również historie przypadków wdrażania architektów informacji do zespołów projektowych w organizacjach.

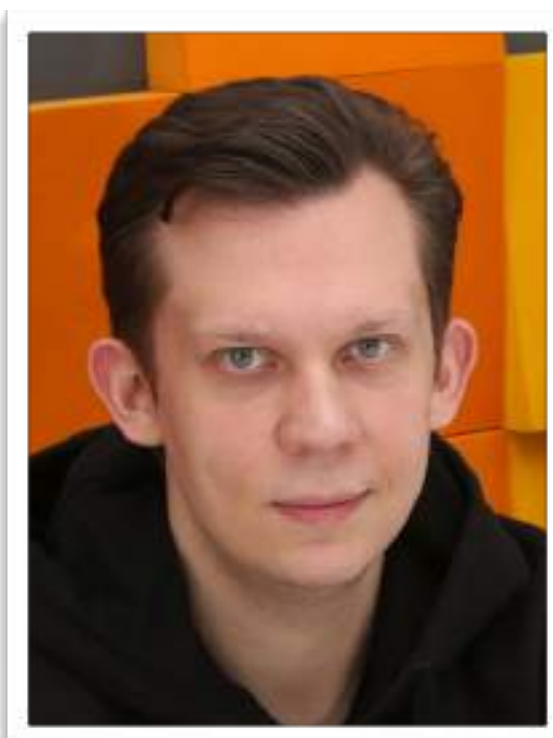


Michał Olszewski (Allegro)

AI jest najważniejsza (dla nas)

Architektura Informacji jest niezbędna, kluczowa, elementarna... Co to właściwie znaczy? Lubimy myśleć, że AI tudzież UX sterują projektami, od nich zaczyna się tworzenie produktów. Jak to wygląda w małej i dużej organizacji? Co o projektantach myślą użytkownicy, interesariusze, deweloperzy a nawet inni projektanci?

Opowiem jak wygląda praca projektanta na co dzień i może przy okazji obalę parę mitów. Ale na pewno zdemitologizuję trochę pozycję designu w łańcuchu pokarmowym :).



Wojtek Kutyla

Architektura informacji w chaosie organizacyjnym. Jak rozwinąć skrzydła w rzeczywistości komercyjnej po studiach?

Zetknięcie z rzeczywistością komercyjnego świata wielkich i małych organizacji po studiach może być bolesne. Porozmawiajmy o tym, jak nie zagubić się w świecie, którym rządzi pozorny chaos – i o tym, jak projektowanie z uwzględnieniem potrzeb użytkownika wymaga od projektantów gruntownej znajomości kilku niespodziewanie skomplikowanych zagadnień.



KĄCIK KOGNITYWISTYCZNY

Albert Łukasik, Gniewomir Kluczyński (MindStream)

Twój mózg w kinie - jakie informacje są przetwarzane w trakcie seansu?

W jaki sposób neuronauka analizuje informacje przetwarzane przez nasz mózg podczas oglądania filmów? Jakie czynniki są brane pod uwagę?

Anna Borowicz (Neuromed)

Anatomia informacji

W jaki sposób mózg operuje informacjami? Drogi przetwarzania, kodowania.

SESJA „APLIKACJE I UŻYTKOWNICY”

Prowadzenie: dr Stanisław Skórka

Sala: AB 0.08

Dr Radosław Bomba

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

Design jako taktyka oporu wobec algorytmów kontroli

Współczesne społeczeństwo charakteryzuje się bezprecedensowym wzrostem narzędzi i technologii cyfrowych służących do gromadzenia i przetwarzania danych o obywatelach. Technologie te są często oparte na rozbudowanych systemach AI umożliwiających m.in. rozpoznawanie twarzy i szybką identyfikację ludzi. Bardzo często dzieje się to bez zgody i wiedzy tych osób, a zgromadzone w ten sposób dane wykorzystywane są w celach marketingowych i politycznych. W Chinach panoptyczne systemy algorytmiczne tj. The Social Credit System, stają się częścią rządowej polityki skierowanej przeciwko opozycji i nieposłusznym obywatelom. Sytuacja ta nie pozostaje jednak bez odpowiedzi i inspiruje wielu projektantów i artystów do tworzenia narzędzi oporu. W swoim wystąpieniu chciałbym przyrzeć się tym działaniom ich efektywności i potencjalnym skutkom.



Dr Tomasz Komendziński

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

PLATFORMY i AWATARY, czyli komunikacyjne konsekwencje platformatyzacji i znikającego podmiotu

Referat będzie prezentował konsekwencje dla komunikacji zjawiska powszechnej i hierarchicznie zorganizowanej platformatyzacji widocznej w perspektywie komunikacji naukowej, ale również w obliczu jednostkowego doświadczenia (do Internetu Rzeczy włącznie). Fenomen ten współwystępuje z procesem awataryzacji, czyli znikającego podmiotu do którego zaliczone zostają nie tylko zjawiska związane z rozwojem VR, ale również manipulacje z naturalnymi cechami człowieka (wszczepione sensory, operacje plastyczne). Punktem wyjścia jest uzasadnione ewolucyjne i rozwojowo podejście uznające za podstawową relację komunikacyjną interakcję twarzą – w – twarz. architektura informacji

Dr Tomasz Niedziółka

testyux.pl

Tworzenie architektury informacji w drodze badań z użytkownikami. Studium przypadku

Wystąpienie dotyczyło będzie kształtowania architektury informacji stron i aplikacji w drodze badań z użytkownikami. Zaprezentowane zostaną wybrane metody badań służące temu celowi. Przedstawione zostanie również studium przypadku, prezentujące praktyczne uwarunkowania prowadzenia tego rodzaju badań.



Dr Piotr Rudera

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Wyborcze last minute. Testy preferencji wyborczych w kontekście teorii systemów eksperckich i makdonaldyzacji

W ostatnich latach można zauważyć rosnące zainteresowanie testami preferencji wyborczych, które są interaktywnymi narzędziami pozwalającymi lepiej poznać swoje poglądy polityczne i porównać je z programami poszczególnych kandydatów i ich komitetów wyborczych. Biorąc pod uwagę jedynie skalę ostatnich wyborów parlamentarnych w Polsce: na jedno miejsce w Sejmie przypadało 11 kandydatów, a do Senatu było 3 kandydatów na miejsce – podjęcie próby zorientowania się w programach ugrupowań może być nie lada wyzwaniem. W kontekście podejmowania decyzji przed wyborami – rewolucja technologiczna zmieniła nie tylko zestaw źródeł wykorzystywanych informacji i sposób konsumowania treści przez odbiorców, ale istotne przeobrażenia dokonane zostały także w sferze konstrukcji komunikatów. Ich skondensowana, czytelna i szybko interpretowalna forma, gwarantująca szybką gratyfikację, bazującą jednocześnie na wiedzy ekspertów, pozwala na utożsamianie testów wyborczych z teorią systemów eksperckich Anthony'ego Giddensa i wpisuje się zarazem w założenia teorii makdonaldyzacji George'a Ritzera. W oparciu o dostępne narzędzia do oceny preferencji wyborczych, przeprowadzona została próba analizy w kontekście ich zgodności z fundamentalnymi zasadami obydwu koncepcji socjologicznych i współczesnych trendów w zakresie konstruowania sprawnych systemów wspomagających procesy podejmowania decyzji.



Paulina Kosobucka

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Architektura informacji a synestezja – rozważania teoretyczne i przykłady zastosowania w praktyce

Celem referatu jest analiza zjawiska synestezji w kontekście architektury informacji. Synestezja, jako przypadek percepcji krosmodalnej, ma wiele wspólnego z architekturą informacji w ujęciu kognitywistycznym. Dla synestetyków kolory mogą mieć smak, ból – zapach, muzyka – kształty itd. Badania nad synestezją prowadzone są z różnych perspektyw, m.in. kognitywistyki. Warto wykazać jej związek z informatologią, jak i implikacje praktyczne synestezji w pracy architekta informacji. Jako synestetyk postanowiłam dokonać analizy zjawiska na bazie własnego case study. Ponadto, w metodologii badania włączono elementy prognostyczno-futurologiczne z uwzględnieniem problematyki współczesnych kompetencji informacyjnych i medialnych użytkowników nowych technologii.



Karolina Kleisa

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

O tym jak user experience opanował biznes

Od kilku lat można zauważyć wzrost zainteresowania oraz pewnego rodzaju trend w biznesie odnoszący się do user experience. Jednak nie wszyscy zauważają potencjał działań zorientowanych na użytkownikach i według R. Hartera każdy kto nie zadba o UX może przegrać na rynku. Nie wszyscy przedsiębiorcy dostrzegają istoty UX, nie wiedzą, czy te działania będą dla nich rentowne. W Polsce z roku na rok jest coraz większe zapotrzebowanie na specjalistów UX. Pojawia się coraz więcej szkoleń, kursów, studiów, a tym samym ogłoszeń o pracę w tym zakresie. Co więcej w związku z m.in. rozwojem user experience mówi się o tzw. biznesie 5.0, który opiera się na automatyzacji oraz sztucznej inteligencji. Według badań to właśnie UX zastąpi wyróżniki marki i stanie się najistotniejszym czynnikiem zatrzymującym klientów oraz czynnikiem do pozyskiwania nowych odbiorców. Co więcej pozwoli na obniżenie kosztów, zwiększenie zysków, retencji i lojalności klientów. Dodatkowo należy wspomnieć, że projektant UX ma wpływ nie tylko na strategię produktu/usługi, ale również na jego wygląd, dlatego powinno współpracować się ściśle z osobami decyzyjnymi w firmie, tak by zapewnić jak najbardziej optymalny, dopasowany, wyróżniający się produkt końcowy. W biznesie wyróżnia się trzy mierniki UX, które są związane z użytecznością, zaangażowaniem i konwersją. Jednak w pierwszej kolejności należy ustalić cele, wizję, strategię UX oraz określić narzędzia pomiaru. Zasada ta jest powiązana bezpośrednio z działaniami z zakresu marketingu i PR firmy. O tym jak istotny jest user experience w obecnym biznesie chciałabym poruszyć na konferencji zahaczając o pojęcia, który zostały powyżej przytoczone.

SESJA „WIZUALIZACJA I ANALIZA INFORMACJI I”

Prowadzenie: dr hab Wiesława Osińska, prof. UMK

Sala: AB 0.09

Dr Kamil Stępień

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

Wizualizacja informacji i wiedzy w projektach studentów AI. Analiza przypadków

W wystąpieniu zostaną przedstawione prace ów oparte na analizie i wizualizacji danych. Projekty te zostały wykonane za pomocą ogólnodostępnych aplikacji webowych, umożliwiających prezentację danych w formie graficznej, często w efektowny, interaktywny sposób. Opisane zostaną rozbieżności definicyjne dotyczące zagadnień wizualizacji informacji, w tym dobór metod selekcji danych wejściowych i wybór końcowej formy graficznej. Pośrednio zostaną opisane funkcjonalności i możliwości poszczególnych narzędzi pomocnych przy tworzeniu infografik.



Mgr Piotr Chmielewski

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Wizualizacja informacji jako pomoc dla administratorów IT – przegląd wybranych programów

Infrastruktura IT jest obecnie nieodzowną częścią przedsiębiorstwa. Wraz z jej rozwojem administratorzy stają przed problemem sprawnego reagowania na incydenty. Istnieje wiele metod monitorowania serwerów oraz urządzeń sieciowych oraz prowadzenia ich inwentaryzacji. Autor w swoim wystąpieniu przybliży wybrane programy, które dzięki wizualizacji danych usprawniają pracę działu IT.



Tymon Ciszewski, Samuel Hańczyk

Wyższa Szkoła Kultury Społecznej i Medialnej

Co w Twitterze piszczy? - III wojna światowa

Zbadaliśmy i przeanalizowaliśmy treści z serwisu twitter.com pod kątem tematu hipotetycznej trzeciej wojny światowej. Wynik analizy przedstawiliśmy na czterech planszach łatwych do umieszczenia na stronach internetowych lub serwisach społecznościowych.



Jakub Szajkowski, Szymon Gonciarz
Wyższa Szkoła Kultury Społecznej i Medialnej

Architektura grafu informacji na podstawie tweetów

Prelegenci postanowili zbadać hashtag #LGBT w serwisie Twitter, oraz poznać budowę organizacji LGBT ich sposobu komunikacji i reakcji społeczeństwa na posty na Twitter. W tym celu do badania wykorzystali program Gephi oraz bardzo pomocną wtyczkę. Dzięki aplikacji pobrana została większość potrzebnych informacji z Twitter-a. Ilość danych jaką udało nam się zgromadzić wyniosła 30 000 rekordów. Dane te zostały wymodelowane za pomocą algorytmu Yifan hu circle. Następnym krokiem było zinterpretowanie skupisk danych, jakie powstały w stworzonym grafie. Wyzwaniem było odnalezienie zależności między skupiskami o ile jakieś istniały oraz ich wyjaśnienie. Chcemy zaznaczyć, że prezentacja jest apolityczna oraz nie ma na celu obrażenia żadnej grupy czy jednostki.



Mateusz Kacpura, Adela Jankowska, Julia Marconi
Wyższa Szkoła Kultury Społecznej i Medialnej

Analiza struktur i trendów społecznych związanych z nastawieniem społeczeństwa do ruchów "Pro-Life" Wraz ze znajomymi przeprowadziliśmy analizę danych pochodzących z twittera, youtube, redita, facebooka poszukując odpowiedzi na pytanie, kto mówi o Pro-Life na świecie i jakie jest nastawienie społeczeństwa do podejmowanych przez obrońców życia tematów. Jak ludzie reagują na publikowane przez nich posty, i z jaką opinią się one spotykają. Podczas konferencji przedstawimy ściągnięte przez nas dane i spróbujemy odpowiedzieć na te pytania.



SESJA „WIZUALIZACJA I ANALIZA INFORMACJI II”

Prowadzenie: mgr inż. Adam Szalach

Sala: AB 0.09

Karolina Berdych

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Jak estetycznie wizualizować dane?

Znajomość podstaw estetyki w obrazowaniu danych jest niezbędna do tworzenia rzetelnych i atrakcyjnych wizualnie wykresów oraz infografik. Jak ważny jest kolor? Dlaczego „Less is more”? Czym jest prawo Fittsa? Głównym celem wystąpienia jest przybliżenie reguł, którymi należy się kierować w projektowaniu oraz zaprezentowanie przykładów dobrych i złych praktyk wraz z podstawami teoretycznymi m.in. reguła dane-tusz E.Tuftego, reguła konwencji, efekt buba-kiki, projektowanie w myśl reguły „Less is more” i chartjunk. Przedstawione podstawy projektowania, typografii i psychologii koloru pomogą zwracać uwagę na jakość wykresów oraz dobierać odpowiednią formę graficzną do prezentowanych danych.



Wiktoria Łysiuk

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Architektura informacji wizualnej na przykładzie tragedii Titanica

Współcześnie świat kręci się wokół obrazu. Media atakują nas nieustannie kolorowymi przekazami w formie filmów, zdjęć, grafik, czy animacji. Wizualne przedstawianie różnych zjawisk, historii i procesów jest łatwo przyswajalne przez ich odbiorców. Jednak samo stworzenie narracji wizualnej stanowi nie lada wyzwanie dla jej twórców – aczkolwiek nie jest to niemożliwe i każdy może spróbować swoich sił w kreowaniu przekazów takiego rodzaju. Przedmiotem wystąpienia jest zaprezentowanie badania dotyczącego próby percepcji wizualizacji dotyczących przeżywalności podczas słynnej katastrofy, która wydarzyła się na pokładzie Titanica na początku XX wieku. Celem badania jest wskazanie różnic w postrzeganiu poszczególnych wizualizacji przez dwie grupy badanych. Zamierzeniem jest także dowiedzenie się, czy graficzna forma przekazu w postaci wykresów wystarczy, by zrozumieć „opowiadane” zdarzenie. Dzięki zastosowanym kwestionariuszom ankietowym zgromadzono informacje na temat tego, jak można zrelacjonować tragedię słynnego parowca, nie używając przy tym słów, a posługując się jedynie obrazem.



Aneta Dąbrowska

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Wizualizacja informacji - najczęściej popełniane błędy.

Wizualizacja informacji przydatna jest m.in. w poprawnym rozmieszczeniu elementów tekstowo-graficznych w komunikatach medialnych i zaawansowanej analizie danych, których nie sposób zwizualizować metodami tradycyjnymi. Wystąpienie ma na celu udzielenie odpowiedzi na pytanie, jak w sposób efektywny (i efektowny) dokonać graficznej prezentacji oraz jakich użyć w tym celu narzędzi. Omówione zostaną najczęściej popełniane błędy podczas tego procesu.



Jakub Gałysa, Mikołaj Szczepankiewicz

Wyższa Szkoła Kultury Społecznej i Medialnej

Hillary Clinton - aktywność na Twitterze

Chcemy przedstawić nasz wspólny projekt, ukierunkowany na pogłębioną analizę aktywności Hillary Clinton na Twitterze. Polegał on na gromadzeniu twittów, generowanych w ograniczonym zakresie czasie, stworzeniu bazy danych oraz analizie za pomocą algorytmów grafowych.



SESJA „PROJEKTOWANIE”

Prowadzenie: dr Radosław Bomba

Sala: AB 0.08

Dr Magdalena Cyrklaff-Gorczyca, dr Paweł Marzec

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Projektowanie Portalu Informacyjnego UMK - raport wstępny

Celem wystąpienia jest przybliżenie metodyki oraz wyników wstępnej analizy projektów graficznych Portalu Informacyjnego Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu pod względem ich użyteczności dla różnych grup odbiorców. Wstępne wyniki badań zespołu ds. UX wskazują, że należy wprowadzić zmiany w projekcie, w tym przede wszystkim dostosować go do potrzeb osób z niepełnosprawnościami (głównie sensorycznymi) oraz uwzględnić postulaty osób badanych.



Dr Stanisław Skórka

Biblioteka Główna Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie

Branżowa architektura informacji: propozycja modelu projektowania i oceny produktów informacyjnych

Przedstawione zostaną specjalistyczne rodzaje produktów informacyjnych stosowanych w różnych branżach. Na wybranych przykładach omówione zostaną przykłady struktur informacyjnych w określonych sferach działalności człowieka adresowane do specjalistów (np. instrukcje, poradniki, schematy). Na podstawie analizie porównawczej zaproponowany zostanie strukturalny model architektury informacji.



Dr Ilona Nowosad

Wyższa Szkoła Kultury Społecznej i Medialnej Projektowanie

Aspekty fizycznej manifestacji cyfrowej informacji

Rozwój technologii cyfrowych znacząco wpływa na zmianę interakcji z cyfrową informacją. Tradycyjny obraz komputera z klawiaturą i myszką także zmienia się wraz z możliwościami zagnieżdżania technologii obliczeniowych w warstwach naturalnego otoczenia człowieka np. odzieży (wearables), mebli, budynków (sensors). Manipulacja fizycznymi obiektami jest intuicyjną i najbardziej bezpośrednią formą doświadczenia użytkownika, co też legło u podstaw całkiem nowego podejścia do projektowania interfejsów użytkownika określanych w skrócie TUI (Tangible User Interface). Celem wystąpienia jest prezentacja idei i zastosowań TUI.



Mgr Filip Iwański

<https://imagine.am/>

Od Atomu do Architektury Informacji. Skalowalność Designu.

Globalne marki, w procesie digitalizacji, stoją przed coraz to nowymi wyzwaniami. Jednym z nich jest zachowanie spójności, która wśród różnorodnych projektów pozwala utrzymać wartości, charakter i DNA marki. Realizowane inicjatywy również się zmieniają: stają się coraz bardziej skomplikowane, wymagają zaangażowania specjalistów z różnych dziedzin. Rozwiązaniem tych problemów jest Design System, gdzie projektowanie rozpoczyna się od podstawowych, drobnych elementów (atomów), które w dalszym etapie rozrastają się, tworząc nowe komponenty, z których konstruuje się finalny wygląd projektu.



Mgr Ewelina Dziwak

Uniwersytet Śląski

Od tradycyjnego dziennikarstwa w kierunku dziennikarstwa danych. Projektowanie informacji w oparciu o bazy danych

Istotą każdego urządzenia sprzęgniętego w sieć informatyczną jest gromadzenie, przetwarzanie oraz przesyłanie danych. Wraz z postępem technologicznym, ilość informacji, a

przede wszystkim możliwości ich gromadzenia oraz interpretacji pozwoliły na eksplorację tak zwanego big data w tych dziedzinach nauki, które do niedawna znajdowały się poza marginesem tzw. 'rewolucji danych'. Zbiory big data początkowo wykorzystywane były jedynie przez instytucje finansowe. Na ich podstawie wyznaczano matematyczne prognozy ekonomiczno - gospodarcze. Obecnie, kiedy humanistyka stoi w ogniu krytyki, a prym w nauce wiodą nauki ścisłe, humanistyka zaczyna bronić się i podobnie jak nauki ścisłe, zaczyna korzystać z nowych technologii. W obrębie nauk humanistycznych dużą rolę zaczynają odgrywać dane, które umiejętnie przeanalizowane pozwalają przewidywać zjawiska społeczne. Dane skorelowane ze sobą przez dziennikarzy danych stają się początkiem nowych, nieznanych historii. Autorka w swoim referacie przedstawi rolę danych w procesie tworzenia przekazów dziennikarskich. Zaprezentuje sposób pozyskiwania, przetwarzania oraz generowania informacji powstałych w oparciu o systemy bazodanowe.



Mgr Małgorzata Baka

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Projektowanie i modelowanie systemu bazodanowego do historii muzealnictwa w ujęciu cybermuzeologii

W ramach projektu "Muzeum w polskiej kulturze pamięci (do 1918 r.)" przygotowany został system bazodanowy dotyczący historycznych instytucji, zgodnie z założeniami metodologicznymi muzeologii, klasycznych kwerend naukowych, które zostały następnie przemodelowane na język cybermuzeologii. Ta opiera się na wyznacznikach metodycznych humanistyki cyfrowej, gdzie do badań naukowych wykorzystywane są narzędzia cyfrowe, pozwalające na budowanie systemów semantycznych oraz przetwarzanie dużych zasobów bazodanowych. Muzeologiczna baza danych zbudowana została w oparciu o standardy międzynarodowe dla naukowych baz danych oraz w wyniku przeprowadzonych badań, które pozwoliły opracować modelowe rekordy i system relacyjny, z wykorzystaniem narzędzi do wizualizacji danych.



Julia Pieńczykowska

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Dark Patterns - jak dajemy się złapać. Ciemne wzorce projektowania

Tworząc sklep internetowy czy jakąkolwiek inną stronę www zależy nam na tym, aby przynosiła jak największe zyski. Twórcy stron stosują wiele zabiegów, aby zatrzymać użytkownika na stronie. Pytanie czy wszystkie z nich są etyczne, a może nawet ocierają się o oszustwo? Statystyczny użytkownik Internetu nie czyta każdego słowa na stronie, jedynie „scrolluje” i szybko podejmuje decyzje wzrokowo odnajdując odpowiednie buttony – czyli te wyróżnione. Takie zachowanie użytkownika sprzyja dark patternom. Dark patterns, w wolnym tłumaczeniu ciemne wzorce, to interfejs zaprojektowany w ten sposób, aby nakłonić użytkowników do podjęcia określonych działań, nie zawsze korzystnych dla nich. Termin ten opracował w 2010 roku Harry Brin gull o podzielił dark patterns na 5 kategorii. Jedne uważane są za mniej lub bardziej mylące. Jak duże ryzyko stanowią dla użytkowników oraz jak duże konsekwencje może ponieść strona stosująca tego typu wzorce projektowania i czy w ogóle może. W pracy przedstawiono rodzaje dark pattern oraz rozważono kwestie etyczne tego typu wzorców projektowania.

SESJA „ARCHITEKTURA INFORMACJI”

Prowadzenie: dr hab. Anita Has-Tokarz

Sala: AB 0.08

Dr hab. Anita Has-Tokarz, dr Renata Malesa
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

Architektura informacji w świadomości ów. Badania własne.

”Przedmiotem wystąpienia będzie zreferowanie wyników badań ankietowych przeprowadzonych wśród ów Uniwersytetu Marii Curie –Skłodowskiej w Lublinie w styczniu 2020 roku (próba 150 osób). Celem badań było określenie rozpoznawalności specyfiki architektury informacji, wiedzy na temat jej przedmiotu, świadomości roli i znaczenia AI w świecie zdominowanym przez technologie oraz perspektyw, umiejętności i możliwości zawodowych, jakie daje kształcenie w zakresie dyscypliny. Badania obejmują także analizę porównawczą dotyczącą ewentualnych różnic w postrzeganiu AI przez ów tego kierunku z osobami studiującymi na innych kierunkach z obszaru nauk humanistycznych i społecznych (produkcja medialna, dziennikarstwo i komunikacja społeczna, germanistyka, hispanistyka).



Mgr Katarzyna Bartosiak, mgr Kamil Banaszewski
Biblioteka Uniwersytetu Zielonogórskiego

Architektura informacji stron internetowych bibliotek uczelni badawczych

Wyłonione w zeszłorocznym konkursie „Inicjatywa doskonałości” polskie uczelnie badawcze zobowiązują się m. in. do „zwiększenia wpływu działalności naukowej uczelni na rozwój światowej nauki”, czy „podniesienia jakości kształcenia ów i doktorantów”. Do realizacji tych celów przysłużyć się może sprawne funkcjonowanie i wysoka jakość usług bibliotek uczelnianych. Jak wyglądają strony tych bibliotek w kontekście architektury informacji? Poddane kwerendzie witryny biblioteczne sprawdzone zostały pod kątem struktury, organizacji, nawigacji i etykietowania w odniesieniu do treści i funkcjonalności strony. W badaniu posłużono się metodą porównawczą.



Angelika Głowacka

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Architektura informacji stron internetowych sprzedających elektronikę

Zakupy elektroniczne stają się z każdym rokiem coraz bardziej popularne. Według badań Gemiusa w 2019 roku, 62% internautów dokonała zakupów online. Internauci cenią sobie nieograniczony czas wyboru, możliwość dokonania zakupów gdzie i kiedy się chce oraz brak konieczności jechania do sklepu. Polacy przez Internet najchętniej kupują sprzęt elektroniczny, aż 71% użytkowników kupiło tak swój sprzęt w 2019 roku. Strony internetowe dają dostęp do informacji o produktach oraz dają możliwość ich porównywania między sobą. W czasie prelekcji przedstawię architekturę informacji czterech największych polskich sklepów z elektroniką: RTV EURO AGD, MediaMarkt, MediaExpert oraz X-KOM. Architektura Informacji



Agata Woźniak

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, Instytut Dyskursu i Dialogu

Wyzwania dla Architektury Informacji w związku z Europejskim Aktem o Dostępności

W swoim referacie omówię niedawno uchwaloną dyrektywę Parlamentu Europejskiego w sprawie wymogów dostępności produktów i usług. Państwa członkowskie Unii Europejskiej będą ją stosowały od dnia 28.06.2025 r. Jej wdrożenie będzie wyzwaniem dla architektów informacji, ponieważ jej celem jest wprowadzenie rozwiązań upowszechniających dostępność produktów i usług dla osób z niepełnosprawnościami oraz osób, które doświadczają ograniczeń funkcjonalnych (m.in. seniorzy, kobiety w ciąży). Oznacza to modyfikację organizacji świadczenia produktów i usług pozornie odmiennych w taki sposób, aby były one równorzędnie dostępne dla osób pełnosprawnych oraz z utrudnieniami (projektowanie uniwersalne)



Aleksandra Jarocka

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Problemy informacyjne na stacjach PKP Toruń

Podjęty problem badawczy to zjawisko dostępności informacji dla pasażerów i osób odwiedzających poszczególne stacje kolejowe w Toruniu. Kluczowym pytaniem, które stanowi podstawę, w badaniu jest: Czy na każdej stacji kolejowej informacja jest dostosowana dla każdego? Poruszony problem ma na celu zwrócić uwagę na ogół społeczeństwa, który także może mieć problemy z dostępnością do informacji (nie tylko mniejsze grupy takiej jak osoby niepełnosprawne). Badanie empiryczne wykonano poprzez wyznaczenie konkretnych problemów oraz określenie ich stopnia. Narzędziem badawczym w pracy została ankieta – anonimowa, udostępniona drogą internetową. Badanie przeprowadzono w dwóch turach: w maju 2019 roku oraz aktualnie od grudnia 2019 roku do stycznia 2020 roku.

WARSZTATY

Mgr Bartłomiej Konopa, mgr Marcin Wilkowski

Czy strony internetowe muszą być ładne? Inspiracje przeszłością Sieci i brutalizm w webdizajnie

Zapraszamy na warsztat łączący zainteresowanie historią Webu z nowoczesnymi pomysłami na projektowanie stron WWW. W czasie spotkania eksplorować będziemy witryny internetowe z połowy lat 90., korzystając z zasobów fundacji Internet Archive. Poznamy metody pracy z Wayback Machine i zaawansowane sposoby eksploracji archiwalnego Webu. Będziemy analizować kod źródłowy starych stron i porównywać go kodem stron budowanych współcześnie. W ramach warsztatów stworzymy też własne brutalistyczne projekty, inspirowane dawną estetyką Sieci.

Nadrzędnym celem naszego spotkania będzie rozpoznanie fundamentalnej zmiany w myśleniu o tworzeniu stron WWW i dystrybucji informacji online - od paradygmatu "estetycznego" do "semantycznego".

Do udziału w warsztacie konieczne jest posiadanie laptopa. Umiejętności programistyczne nie są wymagane.

Mamy nadzieję, że udział w warsztacie pozwoli uczestnikom i uczestniczkom lepiej zrozumieć założenia stojące za koncepcją WWW jako medium dystrybucji informacji oraz ułatwi dostrzeżenie zagrożeń związanych z monopolizacją Webu przez dominujące komercyjne serwisy i usługi.

Szczegóły techniczne zostaną wysłane uczestnikom przed warsztatem.

Czas trwania: 4h (z przerwą)

Liczba uczestników/uczestniczek: 15

Prowadzenie:

Bartłomiej Konopa - absolwent kierunku archiwistyka i zarządzanie dokumentacją na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika. Obecnie starszy archiwista w Archiwum Państwowym w Bydgoszczy oraz doktorant w Katedrze Archiwistyki i Zarządzanie Dokumentacją UMK. Przygotowuje dysertację poświęconą archiwom Webu i wykorzystaniu ich zasobów w badaniach naukowych.

Marcin Wilkowski - programista w Centrum Kompetencji Cyfrowych UW. Przygotowuje pracę doktorską o metodach badań historycznych wczesnego Webu w Polsce. Strona domowa <http://wilkowski.org>.



Dr Piotr Malak

Z doświadczenia Architekta Informacji

Jako Architekt Informacji w projekcie Leopoldina Online, realizowanym przez Uniwersytet Wrocławski, siedzę w samym środku krwioobiegu danych i metadanych. Projekt ma na celu stworzenie jednej platformy agregującej zasoby cyfrowe rozproszone po różnych jednostkach UWr. Mamy tu do czynienia ze sporą różnorodnością materiału do cyfrowego udostępnienia. Leopoldina online będzie zapewniać użytkownikom dostęp do zdigitalizowanych zasobów m. in. w postaci publikacji naukowych, zestawów danych pomiarów meteorologicznych, digitalizatów eksponatów muzeów Geologicznego, Mineralogicznego, Geografii Fizycznej, Przyrodniczego oraz zasobów Instytutu Archeologii, a także Ogrodu Botanicznego UWr.

W ramach platformy dostępne będą również zasoby Archiwum UWr. Podejmując się realizacji takiego przedsięwzięcia stajemy przed szeregiem wyzwań technologicznych, organizacyjnych, związanych z architekturą systemu i architekturą informacji, a także z nieśmiertelnym czynnikiem ludzkim.

W trakcie warsztatów przejdziemy przez symulowany rozproszony (terytorialnie, typowo i tematycznie) zasób cyfrowy, przygotujemy plan jego digitalizacji i udostępniania za pomocą narzędzi agregujących. Rozważymy czy warto brać się za bary z ujednoliconą formą prezentacji każdego typu zasobów, czy może jednak pozwolić zadziałać naturze danych i dostosować do niej interfejsy użytkownika. Zaprojektujemy architekturę informacji dla serwisu agregującego oraz wybranej formy prezentacji danych. Podejmiemy wyzwanie wyjścia poza standardy metadanych i zobaczymy czy połączenie Dublin z Darwin Core zadziała, a co jeśli dodać do tego AtoM?, a jeśli tak, to jak? Czy skamieniałość opisujemy jak skałę czy jak organizm żywy? Jako gratis kilka spostrzeżeń o wpływie czynnika ludzkiego na rozwalenie projektu ... oraz na jego uratowanie.

Serdecznie zapraszam,

Piotr Malak
architekt informacji
projekt Leopoldina online

Liczba uczestników/uczestniczek: 15

Wymagania wstępne: znajomość podstawowa standardu DublinCore lub jakiegokolwiek standardu metadanych

Czas trwania: 2h



Dr Magdalena Cyrklaff-Gorczyca, dr Paweł Marzec

Projektowanie zorientowane na użytkownika

Uczestnicy zapoznają się z dwiema metodami wykorzystywanymi w projektowaniu serwisów internetowych. Pierwszą z nich będzie prototypowanie stron WWW w oparciu o porządkowanie informacji za pomocą makiet. Drugą z nich będzie sortowanie kart, które polega na kategoryzacji zawartości oraz etykietowania elementów interfejsu użytkownika. Uczestnicy będą pracowali na projektach graficznych interfejsu portalu informacyjnego. Oceniają propozycje wstępne grafika oraz zweryfikują elementy poszczególnych jego propozycji.

Czas trwania: 1,5h

Liczba uczestników/uczestniczek: 16

Prowadzenie:

Magdalena Cyrklaff-Gorczyca – pracuje w Instytucie Badań Informacji i Komunikacji Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Naukowo specjalizuje się w badaniu użytkowników informacji, psychologii mediów i nowych technologii oraz nowoczesnych usług informacyjnych dla osób zagrożonych wykluczeniem cyfrowym i społecznym. Jako psycholog i niezależny konsultant wspiera firmy w rozwoju pracowników, projektowaniu strategii marki i PR oraz produktów cyfrowych. W swoich badaniach i szkoleniach uwzględnia również problematykę UX oraz architektury informacji serwisów internetowych.

Paweł Marzec - pracuje w Instytucie Badań Informacji i Komunikacji Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Jego zainteresowania badawcze dotyczą oceny jakości produktów interaktywnych. Analizuje możliwości wykorzystania systemów zarządzania treścią (CMS, ang. Content Management System) do organizacji zasobów informacji. W swoich badaniach uwzględnia również problematykę architektury informacji serwisów internetowych. W kręgu jego zainteresowań badawczych pozostają głównie biblioteki i repozytoria cyfrowe.

Sebastian Larma, Alex Lubiński

Teoria manipulacji i przetwarzania dźwięku a aspekty kognitywne

Jak reaguje nasz mózg na dźwięki? Jak przetwarzana jest muzyka? Za pomocą odpowiednich narzędzi przeprowadzona zostanie analiza tego zjawiska.

Czas trwania: 2h

Na warsztaty nie będą prowadzone zapisy. Tyle ile zmieści się osób w sali, tyle może wejść.

Prowadzenie:

Sebastian Larma, student kognitywistyki, sekcja V-Ale Lab.

"Moimi zainteresowaniami są nowoczesne technologie, a w szczególności ich wykorzystanie w dzisiejszych realiach, od dosyć długiego czasu zajmuję się muzyką. Bardzo interesuje się techniczną stroną manipulacji dźwiękiem, aktywnie działam również w tworzeniu modeli 3D i środowisk wirtualnych oraz w programowaniu. Większość badań, w jakich miałem okazję wziąć udział było ustalenie korelacji pomiędzy immersją, a wskaźnikami GSR podczas sesji VR."

Alex Lubiński, student kognitywistyki i psychologii, sekcja JuTub.

"Moje zainteresowania to przede wszystkim skrzyżowanie psychologii kognitywnej ze społeczną i środowiskową: neuroestetyka, ekonomia behawioralna i psychologia polityczna. W ramach pracy naukowej zajmowałem się wcześniej wpływem treningu poznawczego na strukturę mózgu z wykorzystaniem obrazowania MRI (w ramach grantu pod kierownictwem Karoliny Finc), a obecnie jestem stypendystą w grantcie prof. Marii Lewickiej, w ramach którego badania dotyczą psychologii miejsca."



Paweł Drojecki

Analiza danych Eyetrackingowych w R

Podstawy programowania w R oraz analiza danych.

Na warsztaty nie będą prowadzone zapisy. Tyle ile zmieści się osób w sali, tyle może wejść.

Paweł Drojecki, student kognitywistyki, sekcja MindStream.

"Interesuję się eye-trackingiem oraz nowoczesnymi technologiami i ich wykorzystaniem w sieci. Chcę zostać najpotężniejszym naukowcem na świecie."

"KĄCIK KOGNITYWISTYCZNY"

Na fascynujące spotkanie z mózgiem zapraszamy do przestrzeni kognitywistycznej, która zlokalizowana jest w holu głównym!

Studenci Toruńskiego Koła Kognitywistycznego UMK zapraszają wszystkich do zapoznania się ze światem nauki, którego centrum jest mózg - najważniejszy organ człowieka, jaki będzie można samemu "poskładać" dzięki specjalnemu modelowi. Poza tym, w przygotowanej przez nas strefie będzie się można przenieść do świata wirtualnego i spróbować w nim swoich sił (mamy dwa stanowiska!) oraz zobaczyć, czym na codzień zajmują się studenci TKK - neuromarketing, fascynacja kinem, ekologia, muzyka, projektowanie 3D, Neuromania... Bo przecież "mózg" znaczy wiele!

Prowadzący:

Gniewomir Kluczyński, student kognitywistyki, sekcja MindStream.

"Interesuję się śladami psychometrycznymi, które ludzie zostawiają w Internecie. By na ich podstawie można budować model charakteru i preferencji danego człowieka."

Anna Borowicz, studentka kognitywistyki, sekcja Neuromed.

"Moje zainteresowania obejmują głównie zakres neuronauk. W szczególności neuroanatomia i neurofizjologia. Jestem współautorem badania nad nieinwazyjną stymulacją nerwu błędnego u osób w ograniczonym stanie świadomości oraz badań wpływu mikrobioty jelitowej na funkcje poznawcze."

Albert Łukasik, student kognitywistyki, sekcja MindStream.

"Moje zainteresowania to szeroko pojmowana kognitywistyka ze szczególnym ukierunkowaniem na neurobiologię i psychologię wraz z ich zastosowaniem w biznesie i edukacji."

Małgorzata Czerwotka, studentka kognitywistyki i architektury informacji, sekcja Zespół R.

"Interesuję się wpływem różnych czynników na społeczeństwo, zwłaszcza u młodzieży - jak komercjalizacja i marketing oddziałują na przyszłe wybory młodego użytkownika, manipulując i wykorzystując inteligentnie wiedzę na jego temat? W swoich badaniach mam zamiar połączyć metodę eye-trackingową z badaniami społecznymi, a dodatkowo skupić się również na projektowaniu w sieci. Brałam udział w kilku projektach, jestem współautorem ebooka dołączonego do "Stabilo".

KONKURS

LOCAL DRAW PRIZES



Free Axure RP Teams license! - One per location

One lucky winner will receive an annual Axure RP Team subscription.



\$100 off your order! - One per location

One lucky winner receives US \$100 off their Rosenfeld Media purchase



Free book *plus free shipping!* - 3 per location

3 lucky winners receive a free copy and worldwide shipping for UnderstandingUnderstanding, compliments of Mr. Wurman and your friends at TUG.



6-month full license! - One per location

One (1) half-yearly of UXPRESSIA for each location.

PRIZES AWARDED AT THE END OF DAY

WORLD IA DAY 2020 — THE IA ELEMENT

01

Proszę się zarejestrować używając poniższego formularza. Będziemy losować zwycięzców po konferencji - tylko z pośród osób, które faktycznie na konferencji będą. Osoby, które wygrały poinformujemy mailowo. :)

<https://forms.gle/VwpyJuw6mwt2tj2z6>

PREZENTY

Aby otrzymać jedno i wziąć udział w losowaniu innych prezentów należy wypełnić ankietę dostępną pod adresem: [BIT.LY/WIAD2020SURVEY](https://bit.ly/WIAD2020SURVEY) (zostanie uruchomiona 22.02.2020). Polscy organizatorzy konferencji WIAD nie organizują tej ankiety.

GREAT OFFERS FOR ALL ATTENDEES



90-day extended trial!

90-day extended trial for Balsamiq Cloud for all attendees



20% off any order!

Receive 20% off any purchase from Rosenfeld Media through our exclusive offer code.



30-day full featured licenses!

With this 30-day full license you can create fully-interactive high-fidelity prototypes that look exactly like your app should. No coding required.



Free book! Understanding Understanding

A copy of Richard Saul Wurman's 2017 magnum opus, compliments of Mr. Wurman and your friends at TUG. (Shipping Extra)



GLOBAL DRAW PRIZE



Three lucky winners will receive an annual subscription for Loop11.

Loop11 is the leading UX testing tool for running both moderated and unmoderated studies on live websites and prototypes.

Features include:

- Record video and audio
- Heat-maps
- Clickstreams
- Survey questions and more.

CONFERENCE DISCOUNT



The IA Conference, April 14-18
USD \$50-off your registration to the
IA Conference for
all World IA Day attendees.

Sense and Sense-making
Conference Theme for 2020

www.theiaconference.com

WORLD IA DAY 2020 — THE IA ELEMENT



IAC : Information Architecture Conference

Join us at the
Sheraton New Orleans

April 14-15th Pre-Conference
workshops / April 16-18th Main
Conference Program

Call for poster
submissions is open.

KONKURS NR 2

Zapraszamy na stronę: EUROIA.ORG/WIAD2020

CONFERENCE CONTEST

Win a conference
ticket to

EuroIA 2020

24 - 26 September 2020,
Berlin

Enter at
euroia.org/WIAD2020

Today only! Contest closes at midnight PST on 23 February 2020.



WORLD IA DAY 2020 — THE IA ELEMENT

EUROIA.ORG/WIAD2020



Theme for 2020
**Hope: Foundations for
preferable futures**

THANKS TO OUR GLOBAL SPONSORS

axure

balsamiq

loop11

OPTIMAL
WORKSHOP

Rosenfeld

TUG The
Understanding
Group

UXPRESSIA

EIA



WORLD IA DAY 2020 — THE IA ELEMENT

01

SEE YOU NEXT
YEAR!

FEBRUARY 27, 2021

WORLD IA DAY 2020 — THE IA ELEMENT