

Międzynarodowa Konferencja Naukowa WIAD21 International Scientific Conference WIAD21

LOCAL CONNECTIONS. GLOBAL IMPACT.

UNIwersYTET MIKOŁAJA KOPERNIKA
ul. BOJARSKIEGO 1, TORUŃ, POLAND

27-28.02.2021

online



Patroni medialni

zEBZa



SBP STOWARZYSZENIE
BIBLIOTEKARZY
POLSKICH

UX
magazyn

EBIB

SOFTIE
SZKOŁA IT

ABSTRAKTY / ABSTRACTS

Weronika Kortas, Radosław Klimas
2021

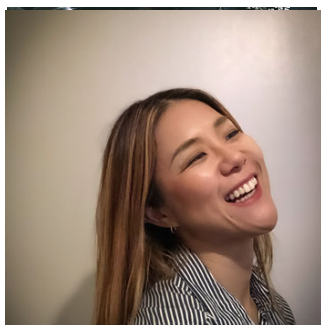
KEYNOTE SPEAKERS

From chaos to clarity, curiosity as a compass

Yuki Hirayama

Lead UX / UI / Industrial designer at Mujin, Inc. (株式会社 MUJIN), Japan

12:10



W branży projektowej działa od 2006 r. Pracowała przy tworzeniu AI, projekcie językowym marki dla Fortune 50, badaniami użytkowników, testach użyteczności / ergonomii, ideacji, tworzeniu person, prototypowaniu, kontroli jakości końcowego projektu interfejsu. Doświadczenie zdobyła podczas pracy dla różnych firm w Nowym Jorku, gdzie uzyskała również tytuł magistra projektowania w Pratt

Institute. Wspólnym wątkiem we wszystkich projektach, nad którymi pracowała, jest zapewnienie doskonałego doświadczenia użytkownika przy jednoczesnym zachowaniu priorytetu biznesowego od start-upu do Fortune 50. Jej doświadczenie w pracy w środowisku wielokulturowym i umiejętności dwujęzyczne dobrze sprawdzają się w Mujin, Inc. (Tokio, Japonia), gdzie koncentruje się na kształtowaniu i doskonaleniu doświadczeń użytkowników w zakresie robotyki dla branży logistycznej wraz z inżynierami robotyki z całego świata, rozwiązując problemy związane z brakiem siły roboczej.

Abstrakt

Information architecture exists in all products and plays a paramount role in the overall usability.

What makes information architecture successful in a product? Building successful information architecture is challenging if the product you're working on is complex as often complexity brings a temporary chaos to the process of product design.

("complexity" comes from several conditions that will be also covered during the presentation.) Chaos often paralyzes or delays a project so it is critical for all key stakeholders to be cognizant of a chaotic situation they experience can be temporary and all of us can embrace it.

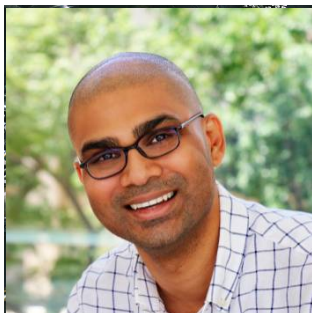
The presentation will cover how the design team can play a leading role to bring clarity to chaos to the process of building successful information architecture.

Designing Curiosity: Ways of Unknowing

Cassini Nazir

Clinical Assistant Professor at the University of North Texas, USA

13:00



Wykłada projektowanie na ww. Uniwersytecie. Wcześniej uczył projektowania interakcji na UT Dallas, gdzie był również dyrektorem założycielem ATEC Usability Lab. Wcześniej był dyrektorem ds. Projektowania w ArtSciLab, laboratorium badawczym badającym skrzyżowanie sztuki, nauki i technologii.

Abstrakt

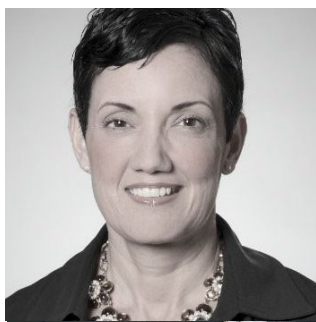
This talk will give you a first orientation to the strange, fascinating and fragile phenomenon of being curious. We will explore what curiosity is, ways we can be more curious, and, if possible, how we might invite others to be curious.

Designing Theory-driven Technologies for Improved Health and Wellness

Rosa I. Arriaga Ph.D

Professor at Georgia Tech, USA

13:25



Dr Arriaga jest badaczem interakcji człowiek-komputer (HCI) w School of Interactive Computing. Kładzie nacisk na wykorzystywanie teorii i metod psychospołecznych do rozwiązywania podstawowych tematów HCI i Social Computing. Jej obecne badania dotyczą obszaru zarządzania opieką długotrwałą, gdzie projektuje technologię zwiększającą zaangażowanie pacjentów, wspierającą ciągłość opieki, usprawniającą podejmowanie decyzji klinicznych i pośredniczącą w komunikacji między pacjentem a lekarzem. Niedawno otrzymała grant NSF w wysokości 1,2 mln dolarów na opracowanie systemu obliczeniowego, który usprawniłby leczenie i powrót do zdrowia po PTSD.

Uzyskała tytuł doktora z psychologii na Uniwersytecie Harvarda. W GT pracuje od 2007 roku, gdzie doradza studentom studiów licencjackich, magisterskich i doktoranckich; wypromowała sześciu doktorów. Prowadzi zajęcia z HCI i Cognitive Science w College of Computing. Jej kurs MOOC dotyczący projektowania UX, przygotowany w ramach partnerstwa Georgia Tech-Coursera, został podjęty przez ponad 150 tys. uczniów.

Abstrakt

Computing holds the promise of alleviating the negative impact of both chronic disease and developmental disorders by scaling human effort over time and space. Four in ten adults in the US have two or more chronic illnesses, and one in six children has one or more developmental disabilities. The urgent need to manage chronic illness calls for robust and reliable technology that is readily available to integrate into care-ecologies.

In this talk, I will demonstrate how human-centered computing can leverage the generalizability of theoretical frameworks to build systems for asthma, autism, and PTSD. I will discuss the unique challenges in their context of care: for pediatric asthma patients, this includes poor patient engagement and lack of continuity of care; individuals with autism require enhanced social support; PTSD therapy is limited by over-reliance on patient self-report and clinician intuition. I will present theory-driven technology interventions that address these issues and explore how they can lead to improved health and wellness in diverse populations.

Living with Impostor Syndrome — and Succeeding Anyway

Joe Natoli

Give Good UX, Baltimore, USA

14:15



Joe Natoli jest konsultantem UX, autorem książek i prelegentem. Wszystko co robi wynika z prawie trzydziestu lat pracy w charakterze konsultanta i szkoleniowca zespołów ds. rozwoju produktu największych organizacji na świecie. Przeszkolił ponad 180 tys. zainteresowanych za pośrednictwem kursów online oraz regularnie występuje i wyklada w ramach różnych przedsięwzięć na całym świecie.

Jego szkolenia, książki, artykuły i darmowe źródła związane z UX można znaleźć pod adresem givegoodux.com.

Abstrakt

Believe it or not, Joe Natoli has dealt with Impostor Syndrome for all three decades of his UX career. And he'll tell you that the more you achieve, the louder that voice gets. Now while that may sound like bad news, it isn't! Joe is living proof that there is a way to put this thing in its place, to deal with it and transcend it — and succeed *despite* it.

During this talk, you'll see that Joe didn't need to possess any unique or special knowledge or power or talent that enabled me to do this; he simply adopted a number of rules and techniques that allowed him to have the kind of life and career he wanted. So if he did it, you can too.

This is how.

User-centered Design for Global Development and Social Justice – Designing a Better World

Dr. Abby Goodrum

Professor at Wilfrid Laurier University, Canada

15:10



Posiada doktorat z informatologii. Przed Laurier pracowała na uniwersytetach Syracuse i Drexel, gdzie wykładała projektowanie zorientowane na użytkownika, użyteczność, UX, zarządzanie wiedzą, architekturę informacji i cyfrowe materiały referencyjne. Ponadto, pracowała jako badacz w CNN i zajmowała się technologiami edukacyjnymi dla IBM. Od ponad

20 lat jej praca koncentruje się na badaniu, w jaki sposób ludzie szukają, używają, udostępniają, manipulują, przechowują, odzyskują i organizują cyfrowe multimedia. Była dyrektorem ds. Badań nauk społecznych w kanadyjskim centrum doskonałości o wartości 23 mln USD, które służyło zarówno jako sieć badawcza, jak i mechanizm komercjalizacji w celu rozwiązywania złożonych problemów w mediach cyfrowych i przekształcania multidyscyplinarnych badań w rozwiązania ukierunkowane na użytkownika.

Abstrakt

Social Justice Design (SJD) draws upon human-centered design research and practice, particularly projects that emphasize the need to understand socio-cultural and political dimensions in order to design solutions in situated cultural contexts. Social Justice Design expands upon user-centered design by focussing upon practices that can result in an equitable distribution of opportunities and resources in order to enhance human capabilities while at the same time reducing imposed risks and harms among the citizens of a society (Leyden, Lucena and Nieusma; 2014).

In this talk, I will present Social Justice Design (SJD), what it is, why we need it, and practices to support it. I will highlight several recent projects that have leveraged SJD

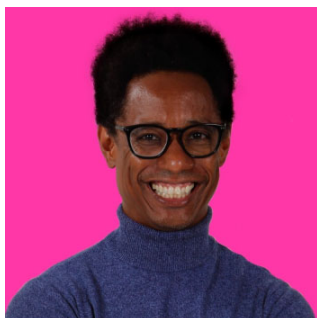
practices and conclude with resources to help you adapt your existing work to an SJD mindset.

...

Robson Santos, D.S.c

Postgraduate Professor Europeo di Design - IED, Brazil

15:50



Zrozumienie zachowań, kultury i kontekstu ludzi jest kluczem do tworzenia wspaniałych usług i produktów. Jego podejście to „być i być pod wpływem rzeczywistości”. Jego motto to „podróżowanie i odkrywanie”. W pracy i naukowo skupia się na projektowaniu strategicznym i projektowaniu usług. Ma doświadczenie w badaniach użytkowników i użyteczności, z naciskiem na jakościowe i etnograficzne metody i techniki badawcze użytkownika

końcowego, do oceny i tworzenia innowacyjnych usług i produktów. Jest głęboko zainteresowany nauczaniem i pomaganiem innym w osiągnięciu lepszego zrozumienia złożonych pojęć i uczynieniu ich namacalnymi.

Abstrakt

Building a Foundation for Good

Aaron Iriazrry

Sr. Director at Capital One, USA

Abstrakt: “The beauty of IA is that it provides us a foundation from which we can build languages, taxonomies, and workflows, to generate and improve understanding.

When I think of IA (or ux, ix, or any discipline) for good, I think about building a foundation for our teams to do their best work and be their best selves.”¹

Conversational Architecture

Loren Davie

Founder / CEO at Axilent, Canada

Abstrakt: In this talk I discussed the emergency of the ubiquitous Internet, how to discuss the design of contextual apps, and presented an approach to privacy concerns that are inherently connected.

Building Character: Creating Consistent Experiences with Design Principles

Adam Connor

Head of Experience Research & Design, USA

Abstrakt: “Inconsistency is one of the most common points of breakdown and frustration in the interactions and experiences we have. Whether we’re interacting with other people, applications, our bank, our doctor, our government, anyone, we form expectations and understandings of what someone or something will do based on our previous experiences and their past behaviors. When something happens that doesn’t fit with those expectations—that seems out of character—we’re caught off guard. What do we do next? What should we expect now?

Principles act as rules that guide how we think and act. Formed by our motivations, values, and beliefs, we use them as “lenses” through which we examine information in order to make decisions on what to do. And because of their persistent influence on our behavior, they influence other’s views and expectations of us. Using these same kinds of constructs throughout the design process we can design interactions and consistent behaviors that set and live up to expectations for our audiences.”²

¹ <https://www.slideshare.net/aaroni268/building-a-foundation-for-good-world-ia-day-2018>

² <https://www.slideshare.net/MadPowLLC/ux-lisbon-building-character-creating-consistent-experiences-with-design-principles-adam-connor-madpow>

Plenary sessions / Obrady plenarne

Sesja 1: Artificial Intelligence / Sztuczna Inteligencja

Dr hab. Veslava Osińska, prof. UMK

Being Actively Ethical: Dynamic IA for AI

Carol Smith, MS

Carnegie Mellon University's Software Engineering Institute

Abstrakt: Artificially intelligent (AI) technologies are exciting and with them come new and intimidating responsibilities. How do we understand and clarify our users' needs for transparency, control, and access (and more) when the system is constantly changing? Learn what you can do to protect the people affected by these systems by utilizing ethics and speculative activities to preemptively identify potential misuse and abuse of these systems.

Artificial intelligence as support for UI/UX designers

mgr inż. Jakub Sosnowski

Politechnika Częstochowska

Abstrakt: UI and UX designers are still looking for solutions that will allow them to create interfaces that are better and better suited to the user's needs, which are modern, flexible and responsive. In recent years, tools based on artificial intelligence and machine learning that support the work of designers are gaining more and more popularity.

This study aims to determine the best practices and techniques to create modern, intuitive and responsive interfaces. Specifically, it investigates how artificial intelligence and machine learning can help automate manual, repetitive tasks in UI designing and why a well-designed UI and artificial intelligence can increase our road safety and prevent the spread of dangerous viruses and bacteria.

Architektura informacji i struktura badań realizowanych z wykorzystaniem botów i rozwiązań opartych na sztucznej inteligencji.

mgr Grzegorz Młynarski

Szkoła Główna Handlowa w Warszawie

Abstrakt: W ciągu ostatnich 50 lat badania marketingowe stały się jednym z ważniejszych i niezbędnych procesów, który pozwala wdrażać nowe lub rozwijać istniejące produkty i usługi. Wraz z rolą badań marketingowych urosła ich wartość rynkowa oraz zainteresowanie inwestorów. Od 10 lat obserwujemy jak małe i średnie agencje badawcze wykupywane są przez te największe a te z kolei trafiają do portfolio funduszy inwestycyjnych. Produkty badawcze traktowane są dziś przez inwestorów tak samo jak inne produkty: muszą być opłacalne, powtarzalne i łatwo skalowalne - wtedy łatwiej jest kontrolować ich rentowność i sprzedawać dalej z zyskiem. Z drugiej strony można zaobserwować, że coraz więcej agencji wybiera wąskie specjalizacje, na rynku pojawiają się technologiczne badawcze start-up'y a wielu badaczy odchodzi z dużych agencji i zakłada własne butiki.

Duża dynamika branży może powodować poczucie niepewności. Do tego pandemia dobitnie uświadomiła nam, że era analogowych badań kończy się. Naturalne środowisko etnografów i moderatorów uległo całkowicie zmianie: sale fokusowe, kawiarnie i teren zastąpiły komunikatory wideo, portale internetowe i społeczności online. Jeszcze przed pandemią obserwowaliśmy, jak tradycyjne raporty z badań coraz częściej wspierane są przez analizę big data oraz jak wiele z narzędzi badacza ulega automatyzacji. Wiele firm pracuje obecnie nad rozwiązaniami opartymi na sztucznej inteligencji i wykorzystującymi nowe, botowe interfejsy do kontaktu z badaczem i badanym. Widać wyraźnie, że rola badacza, zakres kompetencji i styl pracy po raz kolejny ulegają redefinicji.

Analizując różne scenariusze użycia bota oraz nowe, dostępne i zapowiadane, narzędzia w artykule próbuję znaleźć odpowiedzi na pytania:

- * W jaki sposób interfejs, jakim jest bot zmienia sposób myślenia o architekturze informacji i strukturze badania?
- * Czy i w jaki sposób rola badacza zmienia się pod wpływem nowych technologii?
- * Czy i na ile badacze są gotowi na rozwiązania oparte na sztucznej inteligencji lub te wykorzystujące boty?

* Jak projektować rozwiązania oparte na sztucznej inteligencji i wykorzystujące boty by zmniejszać poczucie niepewności w zawodach, w których planowana jest automatyzacja?

W artykule przedstawiłem kilka hipotez i przeanalizowałem różne scenariusze użycia sztucznej inteligencji i botów. W artykule wykorzystałem także częściowe wyniki z badania ilościowego.

Sesja 2: eCommerce

Dr Magdalena Cyrklaff-Gorczyca

User experience a media społecznościowe - przegląd i ocena skuteczności cyfrowych narzędzi weryfikacji zainteresowania marką/ produktem

mgr Łukasz Flak

Szkoła Doktorska Nauk Społecznych/ Instytut Kultury Uniwersytetu Jagiellońskiego

Abstrakt: "Przedmiotem wystąpienia będą: przegląd i ocena skuteczności cyfrowych narzędzi stymulacji zarówno zainteresowaniem marką, jak i produktem w kampaniach reklamowych na wybranych kanałach społecznościowych. Zostaną przedstawione cztery najbardziej istotne z perspektywy marketingu internetowego filary profilowania konsumentckiego. W ramach zaprezentowanych filarów prelegent dokona skrótowego omówienia wybranych narzędzi cyfrowych. Głównym celem prezentacji jest jednak ukazanie tego, jakie znaczenie dla agencji reklamowych/ marek/ klientów ma zastosowanie cyfrowych technik stymulacji ciekawością w ramach sprawdzenia wzrostu UX. Przebieg i rezultaty używania narzędzi analitycznych w social mediach wskazujących na poprawę/ wzrost UX (ze strony marki i agencji oraz klienta) zostaną omówione na: zanonimizowanych studiach przypadku konkretnych marek w sieci, wywiadzie z ekspertem marketingu oraz analizie krytycznej: mediów społecznościowych i literatury przedmiotu.

Umiejętność efektywnej komunikacji informacji w procesie kształtowania wizerunku przedsiębiorstw

Mgr Robert Łojko

Wyższa Szkoła Bankowa we Wrocławiu

Abstrakt: Wiele wskazuje na to, że rok 2020 zapamiętamy na długo. Diametralnie zmienił się świat w którym żyjemy. Aktualna sytuacja na rynku, skłoniła przedsiębiorstwa do eksploracji nowych obszarów kształtowania wizerunku. Podczas zawirowań rynku, jak również w przypadku spadku koniunktury gospodarczej wzrasta znaczenie wizerunku przedsiębiorstwa jako istotnego elementu budowania przewagi konkurencyjnej. Zaintrygowanie odbiorców, wzbudzenie w nich ciekawości skierowanej na określony produkt, jest celem specjalistów zaangażowanych w projektowanie komunikatów. Adekwatna forma komunikacji informacji, trafność przekazu, poprzedzona precyzją w doborze wysyłanych elementów składowych komunikatów jest kluczowa w procesie tworzenia wizerunku. Świadome opracowanie treści emitowanych komunikatów ma na celu dotarcie do ściśle określonego adresata, w świadomości którego zostanie wykreowany, pożądany, wizerunek przedsiębiorstwa.

Rozwój m-commerce w cieniu pandemii COVID- 19

Lic. Tomasz Łysoń, lic. Joanna Ossowska

Uniwersytet Jagielloński

Abstrakt: Celem niniejszego wystąpienia jest pokazanie roli m-commerce we współczesnym świecie. Zostaną przywołane badania przeprowadzone w Instytucie Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej UJ. Główną intencją projektu było określenie nasilenia zjawiska m-commerce w dobie COVID-19. Techniką badawczą zastosowaną w projekcie był kwestionariusz ankiety online, który internauci wypełniali jednorazowo i anonimowo. Dokument zawierał zarówno kafeterię zamkniętą jak i otwartą - dzięki temu można określić jakie produkty respondenci kupowali poprzez aplikacje mobilne.

Niniejsze badania potwierdziły jak ważny jest rozwój mobile oraz dbanie o dobry UX. Zastosowanie architektury informacji do tworzenia i oceny funkcjonalności aplikacji mobilnych jest szczególnie istotne. Dlatego ważne jest określenie oczekiwań użytkowników urządzeń przenośnych i charakterystyki odbiorców. Architektura informacji, wzorce nawigacji mobilnej i sprawdzone metody projektowania urządzeń zdecydowanie poprawiają mobilny UX. Ze względu na ograniczenie rozmiaru ekranu widok mobilny nie może dostarczać tyle informacji, co tradycyjny komputer. Pomimo

tego faktu rośnie ilość użytkowników, którzy decydują się na robienie zakupów przez urządzenia przenośne.

Należy podjąć odpowiednie kroki w architekturze informacji strony lub aplikacji mobilnej, aby stworzyć hierarchię organizacyjną i układ treści odpowiedni dla ekranów swoich smartfonów lub tabletów. A to wszystko by dostarczyć użytkownikom możliwie jak najwyższą użyteczność i dostępność serwisów m-commerce na urządzeniach przenośnych.

Sesja 3: Case Study

mgr Sławomir Stępski

Game elements of Library of Ukraine for Children Websites

Lesia Khaletska, Ph.D., Iryna Struk, Ph.D., Iryna Tiurmenko, Ph.D.
National Aviation University, Ukraine

Abstrakt: Games play an important role in children's development, construction of identity and learning new things. Modern libraries for children use opportunities of the digital age to develop a child's curiosity through game playing, structuring website information accordingly. The study examined 24 Library of Ukraine for Children Websites in order to study game content. It was established that only 13 websites have game elements in them due to differences in type and content and depending on age of child. Game elements were generally represented on the websites of Poltava, Rivne, Ternopil, Cherkasy Regional Library for children and The National Library of Ukraine for Children. Website navigation and automatic search systems make it possible to follow hyperlinks and subject-related information. The classification of game content was defined.

Ciekawość pierwszy stopień do... nawigacji. Przykład wdrożenia systemu typu discovery w bibliotece akademickiej

Dr Stanisław Skórka, mgr Kamil Panaś
Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, Instytut Nauk o Informacji

Abstrakt: "Celem artykułu jest przybliżenie wymagań i funkcjonalności systemów nawigacji we współczesnych ekosystemach informacyjnych oraz zademonstrowanie możliwości zaimplementowanego tzw. silnika multiwyszukiwarki o nazwie VuFind w

Bibliotece Głównej Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. Do omówienia powyższych zagadnień autorzy przyjęli dualistyczne podejście: z punktu widzenia użytkownika (UX/AI) i back-endowej (IT).

Współczesne cyfrowe ekosystemy informacyjne umożliwiają wyszukiwanie w ich zasobach na wiele sposobów. Użytkownicy nie są skazani jedynie na wpisywanie wyrażen z nadzieją, że wyszukiwarka zwróci odpowiedni dla nich wynik, mają przede wszystkim możliwość samodzielnego odkrywania informacji, szczególnie w sytuacjach gdy, poszukiwane zagadnienie jest im obce. G. Marchionini oraz D. Spencer wyróżnili kilka modeli zachowań wyszukiwawczych wśród których znalazło się odkrywanie (ang. exploratory search). Odkrywanie jest techniką szukania informacji, charakteryzującą się brakiem sprecyzowanej potrzeby informacyjnej, dzięki treściom dostarczanych podczas przeglądania potrzeba może ulec zmianie. Wrażenia takie wspiera m.in. nawigacja kontekstowa oraz fasetowa w postaci m.in. system filtrów (faset), linków zagnieżdżonych w tekście itp. Narzędziami (layoutami) zaś wspierającymi ten model szukania informacji są systemy typu discovery. Jednym z przykładów takiej aplikacji jest VuFind, darmowe oprogramowanie do wyszukiwania w ustrukturyzowanych zbiorach danych, które wdrożono w Bibliotece Głównej Uniwersytetu Pedagogicznego pod nazwą Navigo. Wspiera dwie podstawowe strategie odnajdywania informacji, tj. formułowanie zapytań oraz przeglądanie (nawigowanie). Szczególną uwagę poświęcono mechanizmowi nawigacji, która pozwala użytkownikowi samodzielnie wybierać kierunek poszukiwań i przeglądać interesujące go tematy, czyli nawigacja kontekstowa.

System VuFind to środowisko działające w oparciu o implementację technologii informatycznych licencjonowanych i wydawanych w ramach definicji wolnego oprogramowania (Open Source). Autorzy w części poświęconej strukturze aplikacji omówią zastosowanie, możliwości oraz metodykę wdrożenia systemu na przykładzie modelu danych, który funkcjonuje w bibliotekach uniwersyteckich. Omawiany wzorzec umożliwi wizualizację oraz perspektywę implementacji omawianych zagadnień w dedykowanej dyscyplinie.

Architektura informacji z perspektywy semiotyki architektury

Dr Anna Kapuścińska

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego (Wydział Językoznawstwa)

Abstrakt: Referat stanowi próbę określenia korelacji pomiędzy architekturą informacji i semiotycznym ujęciem architektury (materialnej). Jak zauważa Umberto Eco, obiekty

architektury pozornie nie przekazują żadnych informacji, a tylko spełniają swoją funkcję, jednak z perspektywy fenomenologii stanowią one niezaprzeczalnie fakty komunikacyjne, a tym samym znaki w rozumieniu semiotycznym (por. Eco 2002: 296). Takie samo stwierdzenie można odnieść także do architektury informacji w przestrzeni medialnej, co z kolei stanowi podstawę do założenia, iż oba te systemy znaków pomimo istotnych różnic wykazują też znaczące podobieństwa.

Badanie zachowań użytkowników Repozytorium Cyfrowego Instytutów Naukowych oraz Wielkopolskiej Biblioteki Cyfrowej i związane z tym zmiany UX na stronach z oprogramowaniem dLibra

mgr Justyna Wytrązek

Instytut Chemii Bioorganicznej PAN - Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe

Abstrakt: Głównym celem badań ilościowych i jakościowych było zrozumienie potrzeb użytkowników na stronie dLibra oraz dostosowanie bibliotek cyfrowych do ich potrzeb. W badaniu analizowane były dane dwóch bibliotek (Wielkopolskiej Biblioteki Cyfrowej oraz Repozytorium Cyfrowego Instytutów Naukowych) po to, aby lepiej zrozumieć czy zaobserwowane potrzeby użytkowników są relatywnie podobne.

Badania przeprowadzane były dwuetapowo. Pierwsza część badań dotyczyła obserwacji zachowań użytkowników bibliotek cyfrowych. W badaniach prowadzono obserwacje użytkowników z wykorzystaniem zapisów HotJar. Znotowano nie tylko problemy użytkowników, ale również zaobserwowano ich sposób poruszania się po stronie. Analiza danych ilościowych zebranych przez Google Analytics uzupełnionych o dane z Heatmap dostarczyła informacji na temat wieku użytkowników, ich sposobów dotarcia na stronę, czy preferencji sprzętowych. Odnotowano jakie podstrony najczęściej są odwiedzane przez użytkowników oraz z jakich funkcji korzystają najczęściej. Zaobserwowano jakie znaczenie ma wykorzystanie mediów społecznościowych w funkcjonowaniu bibliotek cyfrowych.

Druga część badań przeprowadzona była na grupie wybranych respondentów, do których zaliczali się użytkownicy jak i bibliotekarze. Przeprowadzano z nimi wywiady na podstawie testów A i B.

Wyniki badań pozwoliły na wyciągnięcie wniosków w zakresie usprawnień dotyczących funkcjonowania bibliotek cyfrowych z uwzględnieniem potrzeb użytkowników i preferencji bibliotekarzy w zakresie przekazywanych treści. Analiza tych badań jest

częścią procesu rozwijania i doskonalenia Repozytorium Cyfrowego Instytutów Naukowych, realizowanego w ramach projektu OZwRCIN.

The Celebritization in Ukrainian Media and Journalism after 2014

Anzhelika Savchuk, MSc., Ph.D. candidate
Wrocław University Doctoral School

Abstrakt: "Ukraine as a young country has been developing and moving towards democratization for 30 years now. The events of recent years especially 2014 have caused the development of Ukrainian politics and Ukraine's departure from friendship with Russia. The policy has been oriented towards Europe. After 2014 role of media and journalists became so high. No any doubts that today it is the first source of information for the public. The increase in the use of the Internet and the role of social media have caused the celebritization or peopolization of the media. Most Ukrainian journalists after 2014 appeared on screens as TV stars. This phenomenon is not perceived as negative in Ukraine, but there has also been no evaluation of these changes.

Mostly celebrities work on various political or anti-political programs. Also, most of the entertainment programs are casted by celebrity advisors. The main role to show how is working celebritization process in Ukraine after 2014. How is celebritization of media in the contemporary Ukraine.

Miejsce polskiego systemu medialnego w modelu Hallina i Manciniego

Lic. Kamil Jastrzębski
Uniwersytet Jagielloński

Abstrakt: Powszechnie stosowany podział systemów medialnych dokonany przez D. Hallina i P. Manciniego charakteryzuje się rozróżnieniem na trzy kategorie - demokratycznego korporacjonizmu, liberalizmu oraz spolaryzowanego pluralizmu. Przez lata dyskusja na ten temat toczyła się głównie w oparciu o kraje najbardziej reprezentatywne, jednak wobec bieżących wydarzeń politycznych oraz dynamicznych

zmian, zasadne staje się pytanie o aktualne usytuowanie Polski w tym podziale. Autor referatu analizuje kryteria właściwe dla danego modelu i odnosi je do polskiego systemu medialnego. Wzięto szczególnie pod uwagę rolę dyskursu publicznego oraz zależności między ośrodkami władzy a strukturą mediów.

Sesja 4: Assessment of information architecture / Ocena architektury informacji

Dr inż. Mariusz Jarocki / Dr Paweł Marzec

Strategiczny wymiar portalu geostatystycznego w badaniach społeczno-ekonomicznych

dr hab. Bogusław Bembenek, prof. Politechniki Rzeszowskiej, dr Agata Surówka
Politechnika Rzeszowska

Abstrakt: Celem wystąpienia konferencyjnego jest charakterystyka użyteczności portalu geostatystycznego w prowadzeniu badań społeczno-ekonomicznych. To kompleksowe rozwiązanie informatyczne dostosowane jest do standardów europejskich, a wszystkie dane w drodze przetwarzania zostają przedstawione w formie odpersonalizowanej, z zachowaniem tajemnicy statystycznej. Przedstawiona w referacie metodyka badań wpisuje się w nowoczesne podejście pozyskiwania i analizy danych statystycznych. Referat podzielono na dwie zasadnicze części. Pierwsza charakteryzuje istotę i funkcjonalność portalu geostatystycznego. W drugiej zwrócono uwagę na użyteczność tego narzędzia statystycznego w badaniach portów lotniczych jako efektywnych i nowoczesnych czynników konkurencyjności oraz rozwoju regionów w warunkach gospodarki opartej na wiedzy.

Wpływ Jeana Garniera na nowożytną segregację zbiorów jezuitów w Kłodzku

dr Rafał Werszler

Uniwersytet Wrocławski, Instytut Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa

Abstrakt: Ciekawość jest czynnikiem rozbudzającym w człowieku zmysły i potrzebę poszukiwań. Jednym z poziomów właściwego zaspokojenia efektu entropii eksploatacji poszukiwań jest sformułowanie odpowiedniego systemu wyszukiwania informacji. Jezuicki filozof Jean Garnier w 1678 r. napisał instrukcję właściwego segregowania

wiedzy dla księgozbioru kolegium w Paryżu. Jego dzieło mogło mieć znaczący aspekt w pomyśle systematyzacji, którą w Kłodzku przeprowadził rektor kolegium prof. Joanne Miller. W 1690 roku zaprojektował on system, który wsparł budując kartonierę. Stworzył zdobiony w stylistyce barokowej sprzęt dla systemu szufladowego z oznaczeniem kodu alfabetyczno-numerycznego. Autor wystąpienia analizuje możliwość wpływu francuskich nurtów jezuickich epoki nowożytnej na porządkowanie zasobów archiwum kolegium w Kłodzku.

"Medialica" jako nowy typ czasopisma

dr Kamil Stępień

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, Katedra Informatologii, Bibliologii i Edukacji Medialnej; Instytut Nauk o Komunikacji Społecznej i Mediach

Abstrakt: W wystąpieniu zostanie zaprezentowane czasopismo multimedialne "Medialica - Studia Multimedialne z Humanistyki", którego głównym zadaniem jest wykorzystanie nowych metod transmisji wiedzy naukowej i popularnonaukowej w środowisku akademickim. Twórcy i redaktorzy czasopisma są przekonani, że wiedzę można prezentować nie tylko za pomocą tekstu pisanego, ale także wizualnych środków przekazu informacji, takich jak wizualizacja, infografika czy nagranie wideo. Innowacyjność projektu polega na zrzeszaniu badaczy z różnych dyscyplin i ośrodków, którzy w swoich kwerendach wykazują interdyscyplinarność. Łączą w ten sposób problematykę informacyjną z podejściem psychologicznym, socjologicznym czy kulturoznawczym. Publikowane artykuły dotyczą wszystkich dyscyplin humanistycznych, artystycznych i społecznych. Czasopismo umożliwia także publikację artykułów naukowych studentom i doktorantom. Multimedialny sposób prezentacji treści, poprzez swoją atrakcyjność i swoiste uzupełnienie tekstowych, tradycyjnych abstraktów daje nową jakość dla użytkownika końcowego. Współczesny czytelnik (odbiorca), wychowany w kulturze audio-wizualnej oczekuje świeżości w wypowiedzi naukowej. "Medialica" jest pomostem łączącym tradycyjny warsztat naukowy z nowoczesną technologią.

Serwis internetowy "English for Digital Designers"

dr Anna Matysek

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Abstrakt: W referacie przedstawię serwis internetowy do nauki języka angielskiego "English for Digital Design". Powstał on z myślą o osobach zajmujących się projektowaniem produktów cyfrowych oraz studentach kierunków architektura informacji, projektowanie przestrzeni informacyjnych, digital design, UX design. Serwis zawiera oryginalne angielskie teksty, które zostały tak dobrane, aby kompleksowo ująć tematykę digital design. Wszystkie teksty zostały przetłumaczone na język polski i uzupełnione o nagrania native speakerów. W każdym z tematów znajdziemy ćwiczenia utrwalające i sprawdzające znajomość słownictwa, jak i wiedzę merytoryczną. Serwis może być uzupełnieniem zajęć uniwersyteckich lub kursowych, a także stanowić kompleksowy materiał do indywidualnej nauki.

Wszyscy wiedzą, jak wychowywać dzieci – poza ludźmi, którzy faktycznie je mają. (P. J. O'Rourke) - Organizacja informacji na blogach parentingowych

mgr Agnieszka Kida-Bosek

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, Wydział Politologii i

Dziennikarstwa, Instytut Nauk o Komunikacji Społecznej i Mediach, Katedra

Informatologii, Bibliologii i Edukacji Medialnej

Abstrakt: Punktem wyjścia wystąpienia będzie ciekawość skierowana w stronę współczesnego wychowania dziecka, szukania odpowiedzi w jaki sposób i gdzie można zdobyć informację na ten temat. Początek drogi wydaje się być jasny, jednakże sama podróż może być wyjątkowo zaskakująca głównie ze względu na obecną sytuację dziecka, nowe spojrzenie, które zmieniło się dwa razy w ciągu jednego pokolenia. Droga, którą obrałam wiedzie poprzez blogi parentingowe.

Sieć, jak nigdy dotąd, rozwinęła się jako narzędzie pracy, rozrywki, edukacji, także jako zasadniczy (z racji bezpiecznej dostępności) instrument zaspokajania rozmaitych potrzeb społecznych, w tym, tych związanych z kulturą czy zaspokajaniem ciekawości, szukaniem odpowiedzi. Znajduje to potwierdzenie w najnowszych diagnozach społecznych i rankingach branżowych pokazujących najpopularniejsze formy aktywizacji on-line polskiego społeczeństwa w czasie epidemii koronawirusa. Jedną z popularniejszych aktywności w obecnej sytuacji stały się równego rodzaju blogi oraz Vlogi.

Vlogi i blogi parentingowe od dawna zajmują ważną część Internetu, jednak społeczny zasięg i oddziaływanie parentingowych influencerów należy w ostatnich miesiącach do najbardziej dynamicznych. Vlogerzy i blogerzy parentingowi, przejmując rolę specjalistów/ekspertów intensywnie postują o rodzicielstwie, macierzyństwie i tacierzyństwie (choć o tym ostatnim wciąż jeszcze w mniejszości), chętnie udzielają porad wychowawczych, pokazują dobre praktyki w tym zakresie, motywują. Celem artykułu jest przybliżenie architektury blogów parentingowych jako źródła informacji o tematyce poradnikowej. Analizie poddane najpopularniejsze blogi parentingowe takie jak: Wiola Wołoszyn (<https://wiolawoloszyn.pl/>), Mataja (<https://mataja.pl/>), Cała Reszta (<https://www.calareszta.pl/>), Oczekując.pl (<https://oczekujac.pl/>), Nieperfekcyjna mama (<https://nieperfekcyjnamama.pl>) Wybrano blogi uznane za najpopularniejsze w rankingu Top 20 (<https://influencer.pl/blogi-parentingowe-ranking>), które mają największą grupę czytelników. Posiłkując się narzędziami stworzonymi przez architekturę informacji chciałabym zidentyfikować następujące kwestie: w jaki sposób blogi parentingowe porządkują informacje znajdujące się na stronach oraz wyodrębnić najwygodniejsze i najczęściej stosowane schematy organizacyjne; w jaki sposób blogi zoptymalizowują swoją architekturę pod kątem potrzeb użytkownika? Jakie potrzeby uwzględnią oraz uważają za istotne? Jaka estetyka dominuje na blogach parentingowych? Analiza pozwoli zidentyfikować „zjawisko sieciowe” tak zwany „blog parentingowy” związany z funkcjonowaniem w przestrzeni internetowej specyficznej grupy kobiet przez niektórych badaczy zwany „nowopleniennymi matkami”.

Twitter jako medium społecznościowe w Polsce - między oczekiwaniami a rzeczywistym użytkowaniem

mgr Anita Kwiatkowska
Uniwersytet Warszawski

Abstrakt: W niniejszym referacie omówione zostaną wyniki przeprowadzonych zogniskowanych wywiadów grupowych (FGI), okulograficznych oraz ankiet dotyczących sposobu korzystania z mediów społecznościowych. Częściowym celem badania było sprawdzenie stopnia użyteczności (UX) aplikacji Twittera i jej intuicyjności (UI). Poza tym porównano rozbieżności wynikające z różnych wersji aplikacji dla systemów Android i iOS. Respondenci zostali dobrani w sposób celowy – w kontekście celu projektu istotne było bowiem przeanalizowanie, jak wraz z wiekiem,

wykształceniem i statusem zawodowym zmienia się forma korzystania z mediów społecznościowych, w szczególności z Twittera.

Love to Online Hate: How curiosity and IA of social media platforms support toxic communication

Mgr Hanna Gawęł

Uniwersytet Jagielloński

Abstrakt: Media can do great things, but such an assertion, while commonsense and true, contains within it a fair amount of mischief. Hate speech is on the rise with its dark sides of cyberbullying. This study begins by identifying platforms as designed settings that support online haters practices. In what ways might these information architectures be contributing to polarising and bashing behaviours? Two platforms are examined: Twitter and Caffeine. Based on engagement, Twitter Fleets drives views but also privileges incendiary content, setting up a response loop that promotes outrage language. Caffeine's system is a crucial interface for content consumption driven by curiosity, yet this same design has been criticised for leading users towards more extreme content. Across both platforms, information architecture is fundamental and powerful, proving to be a fruitful lens for recognising toxic communication.

Architektura informacji w słownikach języków migowych

Mgr Sławomir Stępski

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, Instytut Badań Informacji i Komunikacji

Abstrakt: Języki migowe są naturalnymi językami wizualno-przestrzennymi. Tak samo jak w przypadku innych języków, istnieje potrzeba inwentaryzowania oraz porządkowania słownictwa, zarówno do celów dydaktycznych, jak i naukowych. Słowniki języków migowych istnieją zarówno w formie tradycyjnej (książkowej), jak i cyfrowej. W miarę rozwoju wiedzy językoznawczej słowniki JM przestały być tylko wykazami znaków uporządkowanymi wg odpowiadających im słów języków fonicznych opatrzonych opisami tekstowymi, rysunkami lub zdjęciami, a przeistoczyły się w multimedialne kopalnie wiedzy, przeszukiwalne również pod względem struktury słowa migowego. Wystąpienie ma na celu prześledzenie oraz analizę rozwoju słowników JM.

Architektura informacji w aplikacjach mobilnych wybranych platform do streamingu muzyki

Lic. Marek Chwędczuk

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

Abstrakt: Popularność serwisów streamingowych w Polsce, ale też na świecie stale wzrasta. Każdego roku, dzięki szerokiej ofercie rozrywki dostępnej online w atrakcyjnych planach abonamentowych, przyciągają do siebie miliony nowych użytkowników. Szczególnym zainteresowaniem cieszą się platformy przeznaczone do słuchania muzyki, takie jak Spotify, TIDAL i Apple Music. W trakcie wystąpienia zaprezentowane zostaną wyniki autorskiej analizy architektury informacji w aplikacjach mobilnych trzech wyżej wymienionych usług. Badania przeprowadzone zostały przy użyciu metody benchmarkingu.

Jak wzbudzić ciekawość na Instagramie - architektura informacji w tutorialach typu carousel posts

Lic. Paulina Kosobucka

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Abstrakt: Celem niniejszego referatu jest analiza architektury informacji tutoriali publikowanych w formie carousel posts na Instagramie. Z przeprowadzonych przeze mnie badań wynika, iż wielu twórców postów tutorialowych projektuje je w określonym schemacie, który - dzięki swojej formie - wzbudza ciekawość. Efektywność działań twórców została przeze mnie zmierzona poprzez analizę interakcji w obrębie poszczególnych kont. Do niedawna, propagowanie funkcji poznawczych na Instagramie było nowym trendem, jednak konkurencja rośnie, a odbiorcy oczekują coraz ciekawszych treści. Przedstawię wyniki badań, podsumowujące, które techniki najbardziej wzbudzają ciekawość na Instagramie.

Sesja 5: Data / Dane

Dr hab. Wanda Ciszewska-Pawłowska, prof. UMK

Sentiment analysis in negotiation transcript

Łukasz Wilkoń, Ph.D.

Politechnika Śląska - AIDA - Applied Integrative Data Analysis

Abstrakt: The purpose of this study is to integrate the model theory of negotiations with social functional models of emotions and natural language processing in order to investigate how emotions affect the negotiation process, and what emotions are important. It is interesting to verify which emotions prevail. Increasing the level of positive emotions throughout the negotiation process is crucial, as emotions influence our behavior and language. Recognizing and visualizing key emotions is of the essence for negotiators and researchers analyzing textual data, especially when the data is very large. NLP supplements the analysis performed with crisis communication models. The analyzed negotiation transcript data. For a shallow textual analysis, I used sentiment analysis (SA) and text statistics. I analyzed negotiation transcripts more in depth with emotion detection (ED), aspect-based sentiment analysis (ABSA) and toxic comment classification.

For sadness detection, I focused on less computationally expensive models with good accuracy metrics like logistic regression, support vector machines, and unsupervised machine learning. Next, I analyzed emotions using a concatenated long short-term memory and a convolutional neural network. A categorical psychology model was adopted. The neural network model identified neutral, happy, sad, anger, and hate categories in the negotiation transcript data.

Pomiędzy informacją a odbiorcą - o architekturze informacji i komunikacji wizualnej

Dr Natalia Pietruszewska-Golba

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Abstrakt: Współczesny człowiek jest zmuszony do przetwarzania ogromnych ilości informacji, dodatkowo dostarczanych mu w różnych kontekstach. Dlatego kluczowa staje się kwestia skutecznej komunikacji, czyli przekazywania informacji w taki sposób, aby ich odbiorcy mogli je szybko znaleźć i zrozumieć.

Podczas wykładu prelegentka zwróci uwagę na obszar pomiędzy informacją a użytkownikiem, czyli to jaki sposób treść, forma oraz funkcja komunikatu wpływają na percepcję informacji. Udowodni, że problem projektowania skutecznych komunikatów wymaga holistyczne podejścia, oraz że komunikacja wizualna i architektura informacji to pokrewne dziedziny, które powinny wzajemnie czerpać ze swoich doświadczeń.

Wykorzystanie metod ilościowych do analizy przestrzennej lokalnych rynków pracy na obszarach oddziaływania portów lotniczych w Polsce

Dr Agata Surówka
Politechnika Rzeszowska

Abstrakt: Przedmiotem zainteresowania w referacie stały się obszary oddziaływania wybranych portów lotniczych w Polsce. Analizie poddano wybrane charakterystyki rynku pracy pod względem zależności przestrzennych w nich występujących. Jako narzędzie badawcze wykorzystano współczynnik autokorelacji I Morana, dzięki któremu możliwe było zidentyfikowanie danej charakterystyki w ramach badanego obszaru oraz w powiązaniu konkretnej lokalizacji z lokalizacjami sąsiadów. Do obliczeń wykorzystano dane wtórne które wygenerowane zostały z wykorzystaniem Portalu geostatystycznego. Przedstawione wyniki stanowią kontynuację dotychczasowych badań własnych Autorki w zakresie identyfikacji zależności przestrzennych lokalnych jednostek i ich wpływu w ujęciu globalnym.

Analityka internetowa w badaniach UX

Dr Paweł Marzec, Dr Magdalena Cyrklaff-Gorczyca
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, Instytut Badań Informacji i Komunikacji

Abstrakt: Opierająca się na danych ilościowych analityka internetowa stanowi ważne wsparcie dla projektanta UX. Na znaczenie danych ilościowych zwracał uwagę chociażby Louis Rosenfeld w e-booku: „Search Analytics for Your Site” z 2011 r. Analiza zachowania użytkowników pozwala na określenie stanu faktycznego wykorzystania zasobów. Informacje te stanowić mogą pomoc w wyborze miejsc oraz zakresu badań jakościowych. Mogą wyznaczać kierunki poszukiwań odpowiedzi na pytania dotyczących istoty obserwowanych zjawisk.

Głównym celem referatu jest przedstawienie wybranych narzędzi analitycznych oraz ich funkcji. W szczególny sposób scharakteryzowane zostaną takie narzędzia jak Google Analytics, Mouseflow oraz CUX. Zostaną one omówione w kontekście wymagań dla pracy UX designera. Autorzy referatu przedstawiają także rozwiązania z wykorzystaniem tych narzędzi, zastosowane na Portalu Informacyjnym Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu.

Algorytm rekomendacji bazujący na sesjach rekomendacji

Mgr inż. Michał Malinowski

Wojskowa Akademia Techniczna, Instytut Systemów Informatycznych

Abstrakt: Ogromny rozwój internetu, zarówno w skali geograficznej, jak i również w obszarze wykorzystania jego możliwości w życiu codziennym, determinuje tworzenie i gromadzenie ogromnych ilości danych. Danych, których ze względu na skalę nie można analizować metodami "tradycyjnymi", co z kolei powoduje konieczność stosowania nowoczesnych metod i technik. Takie metody zapewnia m.in. obszar rekomendacji.

Celem pracy jest przedstawienie nowego algorytmu w obszarze systemów rekomendacji, algorytmu opartego na danych z różnych zbiorów informacji, zarówno statycznych (kategorie obiektów, cechy obiektów), jak i dynamicznych (zachowania użytkowników).

Ponadto opracowanie opisuje przykład wykorzystanie algorytmu w systemie e-commerce.

Animal Computer Interaction – czyli o projektowaniu zorientowanym na zwierzęta

Lic. Natalia Maszkowska

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Abstrakt: Beneficjentami nowoczesnych technologii są nie tylko ludzie, ale i zwierzęta. W ostatnich latach zauważyć można wzrost zainteresowania dyscypliną Animal Computer Interaction (ACI). Projektanci pracują nad systemami, które ułatwiają zwierzętom komunikację z człowiekiem, są dla nich źródłem rozrywki, oraz otwierają nowe drzwi np. dla psów asystujących, usprawniając ich pracę. W ACI konieczna jest całkowita zmiana perspektywy i otwarcie się na nowe rozwiązania poprzez ciekawość i zainteresowanie sposobem, w jaki widzą, rozumieją i komunikują się zwierzęta. Warto

zwrócić uwagę na korzyści płynące z ACI, a także wyzwania, jakie stawia ono przed projektantami.

Sesja 6: Methods / Metody

Dr Piotr Rudera

Cyber Threats and the State – Towards a Comprehensive Model

Dr hab. Daniel Mider
University of Warsaw

Abstrakt: New information technologies significantly reduce the asymmetry between the state and an individual/small group, and thus we should comprehensively modify our thinking about internal security. Most analyses of threats to cyber security are one-dimensional and focused on the technical aspects. Researchers studying this issue usually focuses on direct, easily visible effects such as cyberwar, cyber terrorism, cyber espionage, cybercrime, or they point out the most frequent types of attacks. In search of factors causing the erosion of state institutions, a multidimensional model was proposed, including dimensions such as: information, political / military, economic, and sociocultural.

The implementation of FLOW in the design thinking process

Maria Schulders, MA
University of Warsaw

Abstract: This presentation aims at illustrating the importance of absorption and the FLOW state when designing creative business solutions. After a brief introduction into Frank Barron's psychology of creativity, key concepts of absorption and FLOW psychology will be addressed. The focus of the presentation is to illustrate the impact of environment on creativity, as well as managerial tools for design implementation in the work place. Csikszentmihalyi's findings on FLOW in the workplace will be presented on a number of organizational case studies, in combination with the impact of workplace absorption on productivity, creativity and workforce retention rates.

The primary objective of the presentation is to illustrate scientific findings on managerial tools for the creation of innovative business environments.

Bezpieczeństwo przemysłowych sieci IoT – LoRaWAN - Scyther / Tamarin Proverif

Mgr inż. Konrad Golczak

Abstrakt: Sieci przemysłowe IoT oraz analiza LoRaWAN jako reprezentatywny przykład stosowania IoT w przemyśle. Wykorzystanie narzędzi typu Scyther oraz Proverif jako modeli do symbolicznej analizy protokołów bezpieczeństwa, budowania modeli dla metod formalnego i automatycznego dowodzenia bezpieczeństwa protokołów kryptograficznych. Charakterystyka bezpieczeństwa sieci przemysłowych IoT, metodologia narzędzi oraz możliwości ich zastosowania w analizach bezpieczeństwa sieci IoT.

Rola zestawów kolorów wyszukiwania informacji na przykładzie badań eyetrackingowych

Mgr inż. Adam Szalach

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Abstrakt: Kolorystyka witryn internetowych ma istotne znaczenie w prędkości wyszukiwania informacji i funkcjonalności danego serwisu. W przypadku platform e-learningowych dominuje zastosowanie stonowanej i mało zróżnicowanej kolorystyki. Celem wskazanych badań jest sprawdzenie czasu reakcji oraz wykorzystania wybranych funkcjonalności na przykładzie wybranych platform e-learningowych ze zmodyfikowaną tonacją barwną. Z uwagi na obecne obostrzenia w związku z pandemią COVID-19 poniższy eksperyment został zrealizowany na próbie trzydziestu studentów Architektury Informacji oraz Informatyki Medialnej przy wykorzystaniu zdalnego narzędzia eyetrackingowego oraz metody ankietowej.

Bodystorming

Dennis Schleicher

User Experience & Information Architecture, USA

Empathy First: Mindset, Techniques, Tools

Mike Osswald

Abstract: We're all experiencing growing pressure to deliver experiences with less time and budget, but we must not forget our core purpose: we help people interact successfully with businesses, products, and services. It's time to make sure we focus on Empathy First: ensuring we understand people's situations, needs and knowledge, before we jump into solutions. This is especially true as we look to create more inclusive and accessible experiences. I'm going to present my thoughts on prioritizing empathetic human-centered activities and deliverables – focus on interviewing with less bias, telling user stories to our clients and team with more meaning, making sure our cross-functional teams never lose track of the “why” when defining and building the “what” from beginning to end.

Sesja 7: Labor Market / Rynek Pracy

Dr Piotr Rudera

Losy Studentów i Absolwentów Architektury Informacji na polskim rynku pracy

Lic. Angelika Głowacka

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Abstrakt: W Polsce mamy możliwość studiowania kierunku Architektura Informacji od mniej niż dziesięciu lat. Sprawia to, większość osób nie ma pojęcia, z czym wiąże się studiowanie tego kierunku. W najgorszym położeniu są pracodawcy, którzy nie wiedzą, że potrzebują Architekta Informacji.

Losy studentów i absolwentów AI nie wyglądają zatem tak kolorowo, jak studentów „zwykłych” kierunków jak Biologia czy Prawo, gdyż większość osób wie „z czym to się je”. Studia Architektury Informacji brzmią egzotycznie. Jak w takiej sytuacji radzą sobie studenci AI? Czy pracują w zawodzie już w czasie studiów? Jak wygląda los Absolwenta tego kierunku? Czy jest praca w Polsce związana z AI? Zaciekawieni odpowiedzi?



Sesja 8: The Night Session / Sesja Nocna

Mgr inż. Radosław Klimas

Designing for Differences We Cannot See

Ambika Vohra

Product Designer at Ginger Labs, USA

Disability takes many forms. Physical impairments are so important to consider, and compassionate discussion around physical disabilities has been a huge benefit in the industry. However, cognitive differences should also be part of the conversation. Designing for these differences is what I would like to explore in my talk. After all, design is also about the differences that we cannot see, and differences that sometimes people will not admit - how do we design for people with depression? With anxiety? What sorts of "dark" patterns have social media introduced that give the illusion of cognitive control?

Visual vocabulary to visual language: what comics can teach information architecture

Stuart Curran

Principal Consultant, Experience Design at ThoughtWorks, UK

Manchester Information architecture tends to focus on the structure of meaning - how we organize and connect information to create consistent, relevant experiences. What is less considered is the meaning of structure - the way we interpret and understand a flow of information to create narrative and purpose. Drawing on research about the cognitive experience of sequential art as well as lessons from masters of the comic book form, I'll show how there is still much to learned from the metaphor of the page.

Data Transparency: Revealing the Invisible

Nisreen Salka

Team Leader, UX Research at Quicken Loans, USA

Much like a television show or Broadway musical, much of the magic of software happens behind the scenes. Complex algorithms determine what posts we see on our social media feeds, what music we listen to on streaming platforms, and even which

items we purchase online. As user experience professionals, we have a responsibility to reveal those invisible strings to our users, operating with transparency and honesty. The question is *how*?

From Food Stamps to Facebook: How Design Research Impacts Our World

Nate Bolt
Ethnio, USA

Interaction design has a fascinating relationship with qualitative research. Everyone from the government to startups to tech giants now have teams of user researchers attempting to understand the way individuals, groups, and communities use their interfaces. We'll go over eight examples of current UX/design research patterns and the impact on products we use and the world around us. Examples will include the California state food assistance program; military radar interfaces, Facebook's approximately 100 UX researchers and what they do; and a few others that might surprise ya.

Interaction design has a fascinating relationship with qualitative research. Everyone from the government to startups to tech giants now have teams of user researchers attempting to understand the way individuals, groups, and communities use their interfaces. We'll go over eight examples of current UX/design research patterns and the impact on products we use and the world around us. Examples will include the California state food assistance program; military radar interfaces, Facebook's approximately 100 UX researchers and what they do; and a few others that might surprise ya.