

# aida<sup>3</sup>

ARCHITEKTURA INFORMACJI  
JAKO DYSZYPLINA NAUKOWA

---

PROGRAM KONFERENCJI

---



# aida<sup>3</sup>

ARCHITEKTURA INFORMACJI  
JAKO DYSCYPLINA NAUKOWA

---

ARCHITEKTURA INFORMACJI  
Z PERSPEKTYWY UX

---

9-10 czerwca 2022 r.

---

Uniwersytet Pedagogiczny  
w Krakowie | Instytut Nauk  
o Informacji

Architektura informacji to sposób, w jaki  
układamy treści, aby miały sens, gdy są  
postrzegane jako całość

**ABBY COVERT**

Po raz trzeci spotykamy się na konferencji Architektura informacji jako dyscyplina akademicka (AIDA), a po raz drugi w formie stacjonarnej, za którą chyba wszyscy trochę tęskniliśmy. Kiedy w 2018 r. inicjowaliśmy w Uniwersytecie Pedagogicznym debatę na temat rozwoju architektury informacji jako kierunku kształcenia akademickiego, mieliśmy za sobą już kilka lat doświadczeń dydaktycznych, naukowych i badawczych z tej dziedziny. Nauka o architekturze informacji (NAI) jako młoda dyscyplina naukowa stopniowo i skutecznie wypracowuje własną metodologię, terminologię oraz definiuje pola badawcze będące przedmiotem zainteresowań instytucji naukowych. Wykorzystując paradygmaty i teorie innych dyscyplin m. in. architektury, informatologii oraz nauki o komunikacji społecznej i mediach, bada formę i kształt informacji oraz zjawiska oddziałujące na efektywność zarządzania informacją, a także czynniki wpływające na odnajdywanie informacji przez człowieka.

Wymiana doświadczeń z zakresu efektów uczenia profesjonalnych architektów informacji, stosowanych metod dydaktycznych, definiowania tożsamości nauki o architekturze informacji oraz jej relacji z innymi dziedzinami wiedzy i działalnością praktyczną jest niezbędna dla dalszego rozwoju naszej dyscypliny. Budując mosty pomiędzy teorią a praktyką oraz odpowiadając na widoczne trendy w branży projektowej, w tym roku postanowiliśmy na konferencji AIDA

przyjrzeć się architekturze informacji z perspektywy wrażeń i doświadczeń użytkowników (UX). Czy architektura przestrzeni informacyjnej może być nie tylko zrozumiała, użyteczna i czytelna dla użytkownika, ale czy również ma dostarczać mu satysfakcji? Czy forma informacji wyraża jej przeznaczenie? Jak kształt informacji widzi i chce widzieć użytkownik? Jaką rolę w projektowaniu przestrzeni informacyjnych odgrywa architekt informacji, a jaką UX designer? Między innymi te pytania były kanwą do nadania wiodącego tytułu naszej konferencji „Architektura informacji z perspektywy UX”.

Program konferencji podzielony został na pięć sesji tematycznych, w których zostaną zaprezentowane referaty dotyczące trendów i wyzwań architektury informacji, user experience, wizualizacji informacji, projektowania graficznego, metod badawczych oraz zagadnień związanych z dydaktyką i kształceniem architektów informacji. Cieszymy się również z wystąpień studentów, dla których niejednokrotnie będzie to konferencyjny debiut (trzymamy kciuki). Nasze obrady otworzy inspirujące wystąpienie gościa specjalnego Karola Piekarskiego, przeprowadzimy także wywiad moderowany ze światowej sławy architektką informacji Abby Covert. Dla spragnionych dodatkowej wiedzy i umiejętności przygotowaliśmy również warsztaty z wizualizacji informacji, które poprowadzi Anna Treska-Siwoń.

Mamy nadzieję, że AIDA 3 będzie miejscem wymiany doświadczeń, wartościowej akademickiej dyskusji, czerpania inspiracji i wiedzy oraz owocnego networkingu. Zapraszamy do zapoznania się z abstraktami wystąpień.

Dziękujemy sponsorom: firmie MOL, Aleph Polska oraz EBSCO Information Service. Słowa podziękowania kierujemy również do Wyższej Szkoły Europejskiej im. J. Tischnera, która jest współorganizatorem konferencji, a także do Rady Programowej oraz Prelegentów, którzy zgłosili swoje wystąpienia i dzięki którym poniekąd wracamy do stacjonarnej formy spotkania. Życzymy przyjemnej lektury i owocnych obrad.

*W imieniu Komitetu Organizacyjnego  
Stanisław Skórka i Bożena Jaskowska*

# aida<sup>3</sup>

PROGRAM KONFERENCJI



DZIEŃ 1 | CZWARTEK 9.06.2022 |

UP AULA A1 UL. PODCHORAŻYCH 2, KRAKÓW

godzina	prelegent	temat
9.15-9.45	REJESTRACJA UCZESTNIKÓW	
9.50-10.10	OTWARCIE KONFERENCJI	
<b>SESJA I   TRENDY I WYZWANIA AI</b>		
10:10-10:50	<b>Karol Piekarski</b> KEYNOTE SPEAKER	Niewidoczne dane - co kryją przed nami (nawet te dobre) wizualizacje danych?
10:50-11:10	<b>Wiesław Babik</b>	Architektura informacji a ekologia informacji, czyli o potencjalnych wzajemnych korzyściach domen badawczych
11:10-11:30	Wystąpienie sponsora — firma MOL	
11:30-11:40	Dyskusja	
11:40-12:00	Przerwa kawowa	
12:00-12:20	<b>Stanisław Skórka</b>	Nawigacja jako pole badawcze architektury informacji
12:20-12:40	<b>Adam Pawłowski</b>	Architektura informacji w autorskich systemach prezentacji danych text-miningowych z korpusów i wielkich bibliografii
12:40-13:00	<b>Elżbieta Sroka,</b> <b>Ada Krawczak</b>	Wayfinding a architektura informacji oraz ich wpływ na doświadczenia użytkowników (UX) w wybranych obiektach UNESCO
13:00-13:15	Dyskusja	
13:15-14:00	Lunch	
14:00-14:15	Wystąpienie sponsora - firma ALEPH	

14:15-14:50	<b>Abby Covert</b> KEYNOTE SPEAKER	Trendy i wyzwania AI - wywiad moderowany live
<b>SESJA II   METODY BADAŃ AI</b>		
14:50-15:10	<b>Anna Matysek</b>	Wieloznaczność ikon w systemach etykietowania w świetle badań własnych
15:10-15:30	<b>Adam Szalach, Adela Jankowska, Veslava Osińska</b>	Eye tracking wykorzystany do analizy wizualnej informacji statystycznych
15:30-15:50	<b>Paweł Marzec, Magdalena Cyrklaff- Gorczyca</b>	Wykorzystanie wybranych narzędzi analitycznych do badania działań użytkowników na stronach WWW
15.50-16:00	<b>Dyskusja</b>	
16:00-16:20	<b>Przerwa kawowa</b>	
<b>SESJA III   HORYZONTY AI I UX</b>		
16:20-16:40	<b>Bożena Jaskowska</b>	Lustrzany świat sportowców: UX wirtualnej platformy treningowej i wyścigowej Zwift w świetle badań
16:40-17:00	<b>Jagoda Jabłońska</b>	Myślenie wizualne w UX na przykładzie sztuki ulicznej
17:00-17:15	<b>Weronika Wyleżalek</b>	Czy UX może być zagrożeniem dla bezpieczeństwa informacji?
17:15-17:30	<b>Katarzyna Brejza</b>	Minimalizm jako jeden z trendów projektowania stron www
17:30-17:40	<b>Adam Pawłowski</b>	O projekcie DARIAH-PL
17:40-18:00	<b>Dyskusja i zamknięcie pierwszego dnia konferencji</b>	
19:00-21:00	<b>KOLACJA W BISTRO DYNIA</b>	

DZIEŃ 2 | PIĄTEK 10.06.2022 |

UP AULA A1 UL. PODCHORAŻYCH 2, KRAKÓW

godzina	prelegent	temat
<b>SESJA IV   DYDAKTYKA AI</b>		
09:00-09:20	Aneta Firlej-Buzon	Kształcenie z zakresu UI/UX w Instytucie Nauk o Informatyce i Mediach Uniwersytetu Wrocławskiego. Dydaktyka w świetle potrzeb regionalnego rynku pracy
09:20-09:40	Mariola Antczak, Grzegorz Czapnik	Specjalizacja „Architektura informacji” w ramach programu kształcenia „Informatologia z biznesowym językiem angielskim” w Uniwersytecie Łódzkim w ocenie studentów
9:40-10:00	Piotr Andrusiewicz	WordPress jako narzędzie dydaktyczne w procesie studiowania architektury informacji
10:00-10:20	Mariola Antczak, Duda Katarzyna	Indywidualne zarządzanie informacją przez studentów Informatologii z biznesowym językiem angielskim (Uniwersytet Łódzki) w świetle badań własnych
10:20-10:30	Wystąpienie sponsora — firma EBSCO	
10:30-10:50	Dyskusja	
10:50-11:10	Przerwa kawowa	
<b>SESJA V   PRAKTYCZNE ASPEKTY AI - INSPIRACJE, PROJEKTY, BADANIA</b>		

11:10-11:25	Zbigniew Gruszka	Badania zawartości profili bibliotek w mediach społecznościowych — próba systematyki
11:25-11:40	Mariusz Jarocki	Porównanie architektury informacji wybranych sklepów z aplikacjami mobilnymi
11:40-11:50	Justyna Klimek, Sandra Micuła	Badania użyteczności wybranych serwisów opiniotwórczych: Polityka, Newsweek Polska, Wprost
11:50-12:00	Marta Bożek	Ewolucja architektury informacji serwisu Filmweb
12:00-12:30	Prezentacja posterów	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Architektura informacji serwisów strumieniowych Spotify i Tidal</li> <li>• Funkcjonalność stron internetowych klubów siatkarskich na przykładzie serwisów klubów ZAKSA Kędzierzyn-Koźle i Jastrzębski Węgiel</li> <li>• Analiza zachowań użytkowników internetu i mediów społecznościowych</li> </ul>
12:30-12:45	Dyskusja i zakończenie konferencji	
12:45-13:15	Lunch	
SESJA VI   WARSZTATY — WIZUALIZACJA INFORMACJI		
13:15-14:45	Anna Treska-Siwoń	I część warsztatów
14:45-15:00	Przerwa	
15:00-16:30	Anna Treska-Siwoń	II część warsztatów

# aida<sup>3</sup>

ARCHITEKTURA INFORMACJI  
JAKO DYSZYPLINA NAUKOWA

---

PROGRAM KONFERENCJI

---

---

## KAROL PIEKARSKI

### Niewidoczne dane — co kryją przed nami (nawet te dobre) wizualizacje danych?

Zapytani o cechy dobrej wizualizacji skupimy się pewnie na adekwatnym doborze treści, czytelnej organizacji danych czy atrakcyjnej warstwie wizualnej projektu. Rzadko kiedy pomyślimy o mniej oczywistych aspektach, takich jak dostępność, spójność czy wiarygodność przedstawianych danych. Wiele ważnych decyzji kuratorskich i pewne elementy procesu projektowego pozostają celowo ukryte przed odbiorcami w imię ergonomii i czytelności interfejsu. Za pomocą case studies Medialabu Katowice pokażę, że niewidoczne źródła, dane lub metainformacje decydują często o użyteczności wizualizacji i mogą mieć kluczowy wpływ na doświadczenia użytkowników.

---

## WIESŁAW BABIK

### Architektura informacji a ekologia informacji, czyli o potencjalnych wzajemnych korzyściach domen badawczych

Przedmiotem wystąpienia będą wzajemne związki architektury informacji z ekologią informacji. Celem jest pokazanie wzajemnej potencjalnej przydatności osiągnięć obu wymienionych domen badawczych w ich rozwoju. Wychodząc od informacji zamieszczonych na temat ekologii informacji w klasycznej książce L. Rosenfelda i P. Morville'a „Architektura informacji w serwisach internetowych” zamierzam

zaprezentować na kanwie wymagań architektury informacji w stosunku do serwisów internetowych wymagania infoekologiczne w tym zakresie. Przytoczę też przykłady wykorzystania osiągnięć architektury informacji w ekologii informacji.

---

### STANISŁAW SKÓRKA

#### Nawigacja jako pole badawcze architektury informacji

Celem referatu jest koncepcja jednego z obszarów badawczych nauki o architekturze informacji (NAI). Nawigację w środowiskach informacyjnych można rozpatrywać w co najmniej dwóch kontekstach: 1) jako proces odkrywania drogi do poszukiwanych treści; 2) jako element systemu hipertekstowego złożonego z linków i węzłów (strony, podstrony). AI zajmuje się nawigacją w obydwu ujęciach z punktu widzenia procesu projektowego oraz oceny użyteczności i wrażeń użytkownika. W publikacjach bardzo często porusza się aspekt projektowania nawigacji, m.in.: elementów interfejsu użytkownika, wytycznych projektowania mechanizmów nawigacji, dostępności itp. Autor opierając się na literaturze przedmiotu oraz własnych badaniach poszuka odpowiedzi na następujące pytania: jak można badać użyteczność nawigacji, czy i jakie teorie stosuje się w projektowaniu i badaniu użyteczności nawigacji, w jakim kierunku rozwijają się systemy nawigacji. Efektem rozważań będzie m.in. koncepcja mapy tematów badawczych nawigacji w ramach NAI.



# **mol**

**BUDUJEMY PRZYSZŁOŚĆ BIBLIOTEK**

Ponad **31 lat** doświadczeń w tworzeniu oprogramowania dla bibliotek

Systemy dedykowane bibliotekom różnego typu: **akademickim**, publicznym, szkolnym

Nowoczesne rozwiązania, w tym **aplikacja mobilna** dla czytelników

Katalogi on-line zgodne z **WCAG** i dostępne na **urządzeniach mobilnych**

Systemy „w chmurze”

Doświadczona i wyspecjalizowana kadra

Profesjonalny **serwis**

**MOL Sp. z o.o.**

**tel.** 58 669 80 90

**e-mail:** mol@mol.com.pl

**www.mol.pl**



---

**ADAM PAWŁOWSKI****Architektura informacji w autorskich systemach  
prezentacji danych text-miningowych z korpusów  
i wielkich bibliografii**

Tradycyjnym medium komunikacji w humanistyce był przez wieki tekst, natomiast grafika, mapy czy tabele traktowane były jako wtręty obce, tolerowane wyłącznie w pracach transdyscyplinarnych. W ostatnich latach sytuacja ta ulega trwałej zmianie. Analiza wielkich danych, wymagająca komunikowania graficznego, stała się jednym z najważniejszych obszarów współczesnej humanistyki cyfrowej. Sytuacja ta stawia jednak przed badaczem nowe wyzwania, związane z przekazywaniem niekiedy bardzo złożonych treści. Wykład będzie omawiał rozwiązania stosowane w portalach prezentujących wyniki generowane online z wielkich danych bibliograficznych i korpusowych (m.in. korpus ChronoPress i Wrocław BiblioData Portal). Prezentowane wyniki zostały przygotowane w ramach działań konsorcjów CLARIN-PL i DARIAH-PL oraz grantu NCN.

---

**ELŻBIETA SROKA, ADA KRAWCZAK****Wayfinding a architektura informacji  
oraz ich wpływ na doświadczenia użytkowników (UX)  
w wybranych obiektach UNESCO**

Wayfinding (odnajdywanie drogi) pozwala na swobodne poruszanie się w przestrzeni miejsca. Projekt wayfindingu miejsca powinien być intuicyjny i przy-

---

jazny dla użytkownika końcowego. Na prawidłowe odnajdywanie drogi wpływ mają odpowiednio skonstruowana nawigacja – odpowiednie organizacja elementów, ich etykietowanie, a także ich dostępność zapewniając brak barier dla wszystkich zainteresowanych. Istotne są również aspekty wizualne w projektach wayfindingu, takie jak zastosowane kolory, kroje pisma, materiały. Użytkownik końcowy korzystający z danego projektu miejsca może być usatysfakcjonowany lub rozczarowany organizacją danej przestrzeni i odnajdywaniem drogi. Również może korzystać z elementów interaktywnych, które mogą być dodatkowo proponowane podczas poruszania się lub też nie. Finalnie doświadczenia użytkownika związane z korzystaniem z danego miejsca może być uznane dla niego za przyjazne lub wprowadzające w zakłopotanie, a także wskazujące na jego satysfakcję na różnych poziomach. Celem artykułu jest ocena skuteczności wybranych projektów miejsc pod kątem proponowanego wayfindingu w zakresie elementów architektury informacji oraz ich wpływu na doświadczenia użytkowników. Do badań wybrano obiekty znajdujące się w południowej Polsce (Królewskie Kopalnie Soli w Wieliczce i Bochni, Kopalnia rud ołowiu, srebra i cynku w Tarnowskich Górach oraz system gospodarowania wodami podziemnymi, Hala Stulecia we Wrocławiu), które zostały wpisane na listę UNESCO. W badaniach zastosowano metodę badań terenowych oraz metodę porównawczą. Wyniki badań pozwolą na wskazanie zastosowanych elementów w wybranych obiektach UNESCO w zakresie ich organizacji, etykietowania, nawigacji oraz aspektów wizualnych oraz ich wpływ na doświadczenia użytkowników końcowych.



# Aleph Polska



Multiwyszukiwarka

**Primo**



System biblioteczny w chmurze

**Alma**



Repozytorium danych badawczych

**Esploro**



Długoterminowa ochrona  
zasobów cyfrowych

**Rosetta**



System do zarządzania  
syllabusami

**Leganto**



Międzybiblioteczne  
udostępnianie zasobów

**RapidILL**



Aplikacja mobilna  
dla Uczelni Wyższych

**campusM**

---

**ANNA MATYSEK**

## Wieloznaczność ikon w systemach etykietowania w świetle badań własnych

W środowiskach informacyjnych etykiety najczęściej występują w dwóch formatach: tekstowym i w postaci ikon. Ikony upowszechniły się wraz z urządzeniami mobilnymi i aplikacjami dostosowanymi do ich niewielkich ekranów. W referacie omówione zostaną zalety i wady stosowania ikon w systemach etykietowania, rodzaje ikon, ich wieloznaczność oraz kształtowanie się pewnych standardów. Autorka zaprezentuje wyniki badań własnych: testu rozpoznawalności znaczenia ikon, ukazującego różnorodność interpretacji, oraz testu pierwszego kliknięcia w systemach nawigacji, w których ikony występują samodzielnie lub towarzyszy im etykieta tekstowa.

---

**ADAM SZALACH, ADELA JANKOWSKA, VESLAVA OSIŃSKA**

## Eye tracking wykorzystany do analizy wizualnej informacji statystycznych

Poprawna interpretacja danych statystycznych prezentowanych przy wykorzystaniu metod wizualizacyjnych stanowi wyzwanie w odniesieniu do współczesnych mediów i komunikacji. Wynika to przede wszystkim ze źle zaprojektowanych wykresów oraz często zamierzonej manipulacji danymi przedstawionymi w sposób graficzny. Innym problemem może okazać się limitowany czas, jaki odbiorcy mają do dyspozycji, aby się zapoznać z wizualiza-

cjami np. za pośrednictwem telewizji. Zadanie jest dodatkowo utrudnione w przypadku, kiedy prezentowane informacje dotyczą spraw społecznie ważnych. Postrzeganie takich konkretnych informacji wizualnych przez użytkowników można zbadać za pomocą sprawdzonej obecnie metody śledzenia ruchu gałek ocznych.

W poniższym wystąpieniu zaprezentowane zostaną wyniki pilotażowych badań, przeprowadzonych na grupie 13 respondentów.

Opracowane i zróżnicowane pod względem tematycznym ankiety zaprezentowane badanym miały za zadanie wspomóc w określeniu, w jaki sposób odbiorcy odczytują wykresy, jak dużo czasu zajmuje im prawidłowe odczytanie danych, oraz czy respondenci są w stanie zlokalizować ewentualne błędy.

Eksperyment przeprowadzony został przy wykorzystaniu techniki eyetrackingu wspieranej metodą ankietową.

---

## PAWEŁ MARZEC, MAGDALENA CYRKLAFF-GORCZYCA

### Wykorzystanie wybranych narzędzi analitycznych do badania działań użytkowników na stronach WWW

Realizacja działań w zakresie user experience uzależniona jest od technik umożliwiających pozyskiwanie informacji o użytkownikach produktów cyfrowych. Ważną rolę w tym zakresie odgrywają narzędzia pozwalające na automatyczne gromadzenie danych o działaniach użytkownika podejmowanych na stronach WWW. W tej grupie wyróżnić można narzędzia

---

do zapisywania ruchów myszy oraz rejestracji wideo sesji użytkowników. W referacie zostanie przedstawione porównanie funkcjonalności różnych tego typu aplikacji. Dodatkowo omówione zostaną wyniki badań dotyczących działań użytkowników Portalu Informacyjnego UMK w Toruniu, do których wykorzystano wybrane funkcjonalności aplikacji CUX.

---

## BOŻENA JASKOWSKA

### Lustrzany świat sportowców: UX wirtualnej platformy treningowej i wyścigowej Zwift w świetle badań

Celem referatu jest analiza doświadczeń i wrażeń użytkowników interaktywnej aplikacji treningowej Zwift oraz próba wskazania obszarów przenikania się świata fizycznego i wirtualnego w uprawianiu sportu amatorskiego (na przykładzie kolarstwa). Czy platforma cyfrowa może symulować prawdziwy wysiłek fizyczny? Gdzie zaczyna się gra, gdzie pojawia się e-sport oraz faktyczny trening oraz wyścig kolarski? Jak kształtują i zmieniają się wrażenia użytkowników najpopularniejszej na świecie platformy e-kolarstwa oraz jaki wpływ na UX ma grywalizacja, elementy społecznościowe oraz tzw. internet zmysłów? Między innymi te pytania są kanwą do nakreślenia problematyki lustrzanego świata sportowców amatorów oraz przedstawienia user experience użytkowników platformy Zwift. Referat przygotowany został w oparciu o analizę piśmiennictwa, wywiady pogłębione z użytkownikami aplikacji Zwift oraz ankietę dystrybuowaną wśród członków polskiej społeczności Zwift. Z analizy wynika, że cyfrowa platforma nie

tylko rozszerza i udoskonala możliwości treningowe, ale też potrafi dostarczać prawdziwych wrażeń i emocji, które do tej pory doświadczać można było jedynie podczas jazdy i wyścigów na świeżym powietrzu. Prawdziwym wyzwaniem dla UX designera jest zaprojektowanie unikalnych wrażeń użytkowników tożsamyh ze sportowymi emocjami, wysiłkiem fizycznym oraz motywacją, które przeżywane są w fizycznym świecie przez miłośników kolarstwa

---

### JAGODA JABŁOŃSKA

#### Myślenie wizualne w UX na przykładzie sztuki ulicznej

Zasięg projektów UX nie ogranicza się do treści użytkowanych wyłącznie przez nośniki informacji cyfrowej. Obraz umieszczony w przestrzeni publicznej, któremu początkowo nie nadaje się znaczenia, potrafi pobudzić procesy myślowe, wywołać emocje oraz stać się uniwersalnym aktem komunikacji. Referat „Myślenie wizualne w UX na przykładzie sztuki ulicznej” dotyczy komunikatów wykorzystujących wizualizację w procesie myślenia. Celem badania było poznanie wpływu sztuki ulicznej na doświadczenia użytkowników informacji. W referacie przedstawiono wyniki badania pilotażowego z zastosowaniem eye trackera.

---

### WERONIKA WYLEŻALEK

#### Czy UX może być zagrożeniem dla bezpieczeństwa informacji?

Problemem wziętym pod uwagę jest ukazanie płaszczyzn, na których osoby zajmujące się user experien-

---

ce wpływają swoimi działaniami na bezpieczeństwo użytkowników i tym samym informacji, które są przez nich publikowane w Internecie. Wzięta pod uwagę została, także granica, która wyznacza moralne ramy pracy architekta informacji w przestrzeni wirtualnej. Ważnym aspektem jest naświetlenie podstawowych pojęć z zakresu bezpieczeństwa informacyjnego oraz analiza mechanizmów, którymi mogą posługiwać się architekci stron internetowych oraz wiedza samych użytkowników na temat tych procesów.

---

### KATARZYNA BREJZA

#### Minimalizm jako jeden z trendów projektowania www

Celem referatu jest przedstawienie minimalizmu jako jednego z trendów w projektowaniu stron internetowych. Jego głównym elementem będzie zaprezentowanie stworzonych przeze mnie 10 heurystyk minimalizmu, których aspekty dotyczą zarówno zagadnień user interface, jak i user experience. Stanowią one listę zasad, które powinien spełniać serwis internetowy, by można było nazwać go minimalistycznym. Badaniu poddane zostały trzy podstrony pięciu stron internetowych z branży modowej. Metodą badawczą była analiza heurystyczna, która jednocześnie wskazała konkretne zasady najczęściej stosowane przez projektantów minimalistycznych sklepów internetowych z branży modowej.



---

**ANETA FIRLEJ-BUZON**

Kształcenie z zakresu UI/UX w Instytucie Nauk o Informacji i Mediach Uniwersytetu Wrocławskiego. Dydaktyka w świetle potrzeb regionalnego rynku pracy

Celem referatu jest przedstawienie aktualnych informacji nt. miejsca UI/UX w kształceniu studentów na kierunkach realizowanych w Instytucie Nauk o Informacji i Mediach Uniwersytetu Wrocławskiego (studia I i II stopnia: informacja naukowa i bibliotekoznawstwo oraz publikowanie cyfrowe i sieciowe), jak również doświadczeń w zakresie kształcenia na tle potrzeb największych w regionie pracodawców (m.in. Nokia, Boldare.com).

---

**MARIOLA ANT CZAK, GRZEGORZ CZAPNIK**

Specjalizacja „Architektura informacji” w ramach programu kształcenia „Informatologia z biznesowym językiem angielskim” w Uniwersytecie Łódzkim w ocenie studentów

Realizację kierunku „Informatologia z biznesowym językiem angielskim” w Uniwersytecie Łódzkim rozpoczęto w 2018 roku. Od tego czasu jego absolwentami zostały dwa roczniki studentów. W ramach kierunku prowadzone są dwie specjalizacje, w tym „Architektura informacji”. W kwietniu 2022 roku zapytano kończących edukację studentów kierunku o ich opinię na temat przedmiotów realizowanych w jego ramach, w tym - wspomnianej specjalizacji. Wybrano formę badań ilościowych - sondażu diagnostycznego. Respondenci wypowiedzieli się na temat przydatno-

---

ści treści realizowanych w ramach przedmiotów: 1/ na rynku pracy; 2/ do pracy naukowej, w tym: studiów i do przygotowania pracy dyplomowej; 3/ do samorozwoju (zwiększenia wiedzy ogólnej, rozwoju zainteresowań, inspiracji itp.). W referacie autorzy zaprezentują wyniki analizy zgromadzonych danych.

---

**PIOTR ANDRUSIEWICZ**

### WordPress jako narzędzie dydaktyczne w procesie studiowania architektury informacji

Kształcenie na kierunku Architektura informacji obejmuje m.in. wyposażenie absolwenta w wiedzę i umiejętności z zakresu projektowania systemów organizacji i zarządzania informacją, przygotowują go do pracy przy projektowaniu przestrzeni informacyjnych oraz publikacji treści z przeznaczeniem dla mediów tradycyjnych i cyfrowych. Analiza programów i planów studiów oraz sylabusów dla studiów na kierunku Architektura informacji prowadzi do konstatacji, że gruntowne przygotowanie studentów do pracy z platformą WordPress może być doskonałym, dydaktycznie funkcjonalnym sposobem zapoznania studentów z kluczowymi zagadnieniami, którymi zajmuje się nauka o informacji, w tym architektura informacji. Referat przedstawia możliwości praktycznego zapoznawania studentów z kluczowymi zagadnieniami dyscypliny na przykładzie rozwiązań stosowanych na platformie WordPress.

---

MARIOLA ANT CZAK, DUDA KATARZYNA

Indywidualne zarządzanie informacją przez studentów  
Informatologii z biznesowym językiem angielskim  
(Uniwersytet Łódzki) w świetle badań własnych

Ze względu na różnorodne role oraz konteksty, w jakich występuje człowiek, można mówić o zdywersyfikowanych zbiorach informacji i czynnościach, które mają mu pomóc spełniać wyznaczone obowiązki i zadania. Chcąc uniknąć sytuacji, w której człowiek jest ofiarą takich zjawisk, jak zalew informacji czy przeciążenie informacyjne, zaczyna on stosować różne techniki i narzędzia pozwalające na organizację i zarządzanie nimi.

Przedmiotem badań było indywidualne zarządzanie informacją studentów „Informatologii z biznesowym językiem angielskim”, kierunku studiów realizowanego w Katedrze Informatologii i Bibliologii Uniwersytetu Łódzkiego od 2018 roku. Zagadnienie pracy z informacją odgrywa znaczącą rolę w codziennym życiu młodych ludzi zarówno, jeśli chodzi o sferę zawodową, edukacyjną, jak i prywatną. Wyznaczony, poznawczy cel badań, zrealizowano poprzez analizę wyników badań ilościowych, pozyskanych metodą sondażu diagnostycznego. Skupiono się na tym, aby zdiagnozować i scharakteryzować zachowania informacyjne studentów oraz problemy, na jakie napotykają w trakcie zarządzania informacją. Zwrócono uwagę między innymi na to, jakich narzędzi i aplikacji używają do przechowywania zgromadzonych informacji, w jaki sposób je systematyzują, jak je rozpowszechniają. W ankiecie wzięło udział 28 osób, co stanowiło 97%

---

populacji. Pozwoliło to stwierdzić z 95% pewnością, z wielkością frakcji wynoszącą 0,5 oraz 5% błędem maksymalnym, że uzyskane wyniki są reprezentatywne dla badanej zbiorowości.

---

## ZBIGNIEW GRUSZKA

### Badania zawartości profili bibliotek w mediach społecznościowych — próba systematyki

Obszar zainteresowania nauki o architekturze informacji obejmuje m.in. zagadnienia projektowania, komunikowania i ewaluacji. Wykorzystując metodę analizy i krytyki piśmiennictwa autor zamierza skoncentrować się na aspekcie komunikologicznym architektury informacji i wymienić oraz omówić najważniejsze sposoby badania zawartości profili bibliotek w mediach społecznościowych.

Badania obejmujące wykorzystanie mediów społecznościowych przez biblioteki są prowadzone od wielu lat i najczęściej koncentrują się na analizie najpopularniejszych platform Facebook i Twitter. Zestaw platform ewoluuje. Jak wykazali w 2019 roku Yuhiro Mizunuma, Kazuki Sato, Fumiaki Miyazaki i Keita Tsuji rosnącą popularnością cieszą się badania wykorzystania Youtube w środowisku bibliotecznym, jednak są one jeszcze podejmowane rzadziej, niż platform Facebook czy Twitter.

W referacie sformułowano następujące pytania badawcze: (1) Jakie metody badawcze zastosowano w badaniach zawartości profili bibliotek w poszczególnych mediach społecznościowych? (2) Jakie kry-

teria oceny zawartości profili przyjęto w przypadku poszczególnych mediów społecznościowych? Dostępne są liczne poradniki dotyczące publikowania treści w mediach społecznościowych, w tym – prowadzenia działań w sposób strategiczny. W artykułach dotyczących zawartości profili bibliotek autorzy najczęściej omawiają zagadnienia skutecznego zarządzania profilami, koncentrują się na ocenie efektywności działań, charakteryzują kwantytatywnie analizowane profile. Badania jakościowe prowadzone są rzadziej. Przeprowadzona próba systematyki badań zawartości profili bibliotek w mediach społecznościowych może znaleźć zastosowanie w podejmowaniu przez administratorów profili bibliotek decyzji dotyczących publikowanych treści oraz pomiaru skuteczności i recepcji tychże treści w społeczności cyfrowej.

---

## MARIUSZ JAROCKI

### Porównanie architektury informacji wybranych sklepów z aplikacjami mobilnymi

Porównanie architektury informacji wybranych sklepów z aplikacjami mobilnymi  
Rynek mobilnych systemów operacyjnych, a także przeznaczonych dla nich aplikacji, skupiony jest wokół dwóch wiodących rozwiązań: Google Play (Android) oraz Apple Store (iOS). Dostępne są jednak liczne alternatywy dla wskazanych sklepów, a związanym z nimi, ciekawym aspektem badawczym wydaje się organizacja ich architektury informacji. Dla wybranych sklepów z aplikacjami mobilnymi zostaną więc

---

przedstawione i porównane metody organizacji treści, wydzielania i etykietowania grup proponowanych przez nie aplikacji, a także możliwości wyszukiwawcze i nawigacyjne analizowanych rozwiązań.

---

**JUSTYNA KLIMEK, SANDRA MICUŁA**

**Badania użyteczności wybranych serwisów opiniotwórczych: Polityka, Newsweek Polska, Wprost**

Popularność serwisów opiniotwórczych nie pozostawia złudzeń. Część odbiorców mediów odczuwa chęć doinformowania się o bieżących zdarzeniach, dla niektórych to główny powód zainteresowania medium bądź mediami. Prelegentki podjęły się badań witryn trzech tygodników opinii o silnej pozycji rynkowej, dostępnych w Internecie: Polityka, Newsweek Polska oraz Wprost. W celu dokładnego przeanalizowania zawartości wybranych serwisów opiniotwórczych zostały wykorzystane następujące metody: ocena heurystyczna, test pięciu sekund oraz kwestionariusz. Grupę badaną stanowili Studentki i Studenci kształcący się w małopolskich uczelniach.

---

**MARTA BOŻEK**

**Ewolucja architektury informacji serwisu Filmweb**

Celem wystąpienia jest przybliżenie architektury informacji serwisu Filmweb – największego oraz najczęściej odwiedzanego polskiego serwisu o tematyce

filmowej. Autorka przedstawiła zakres zmian, jakie ponad 10 lat temu dokonały się w serwisie Filmweb. Do realizacji badania wykorzystano metodę analizy dokumentów oraz metodę porównawczą. W referacie udzielono odpowiedzi na następujące pytania badawcze: Jak skonstruowany jest portal Filmweb? Jak ewoluowała architektura informacji portalu Filmweb od chwili powstania?

Portal Filmweb jest największym i najchętniej odwiedzanym portalem o tematyce filmowej w Polsce. W wyniku zmiany układu i szaty graficznej dokonanej w 2010 roku korzystanie z serwisu stało się bardziej intuicyjne, lecz wciąż istnieją funkcjonalności, które utrudniają korzystanie z niego, np. reklamy chwilowo blokujące dostęp do portalu czy obecność artykułów o charakterze plotkarskim.

---

### KAROLINA CIEŚLIK

Funkcjonalności stron internetowych  
klubów siatkarskich  
na przykładzie serwisów klubów  
ZAKSA Kędzierzyn-Koźle i Jastrzębski Węgiel

Strony internetowe są jednym z podstawowych kanałów informacji i promocji klubów sportowych. Celem wystąpienia jest omówienie podobieństw i różnic w rozwiązaniach architektury informacji wybranych serwisów internetowych poświęconych konkretnej dyscyplinie sportowej - siatkówce. Porównanie przeprowadzono na przykładzie stron www dwóch klubów siatkarskiej PlusLigi – ZAKSY Kędzierzyn-Koźle

---

i Jastrzębskiego Węgla. W wystąpieniu odpowiedziano na pytanie: jakie funkcjonalności są oferowane użytkownikom/kibicom przez twórców wybranych do analizy serwisów?

---

### **JULIA JABLONSKA**

Architektura informacji serwisów strumieniowych oferujących dostęp do muzyki i podcastów na przykładzie Spotify i Tidal

Serwisy strumieniowe są obecnie podstawowym kanałem promocji i dystrybucji utworów muzycznych i podcastów. Celem wystąpienia jest charakterystyka i porównanie wybranych serwisów, oferujących dostęp do takich treści oraz uzyskanie odpowiedzi na pytania: jakie funkcjonalności są oferowane użytkownikom w tych serwisach strumieniowych? oraz jakie podobieństwa i różnice występują w architekturze informacji wybranych?

---

### **JULIA DZIKOŃ, ALICJA DZIKOŃ**

Analiza zachowań użytkowników internetu i mediów społecznościowych

Poster przedstawia informacje na temat Internetu i jego użytkowników. Szczególną uwagę poświęcono również kwestii mediów społecznościowych. Przeanalizowano dane, które świadczą o ich coraz większej popularności w dzisiejszym społeczeństwie, oraz tego jaki mają wpływ na różne grupy internautów. Zdobytą



wiedzę przedstawiono i opisano w sposób tłumaczący te zjawiska. Podjęto również próbę wysunięcia wniosków i podkreślenia zauważonych w trakcie researchu zależności. Dodatkowo projekt został urozmaicony o ankietę mającą na celu zbadanie zachowań użytkowników Internetu i mediów społecznościowych. Badanie przeprowadzono na grupie stu osób w różnych przedziałach wiekowych. Jego wyniki poddano analizie i opisano. Wysunięto również wnioski dotyczące korelacji wyników tej ankiety z wynikami wcześniej omawianych, międzynarodowych analiz.

