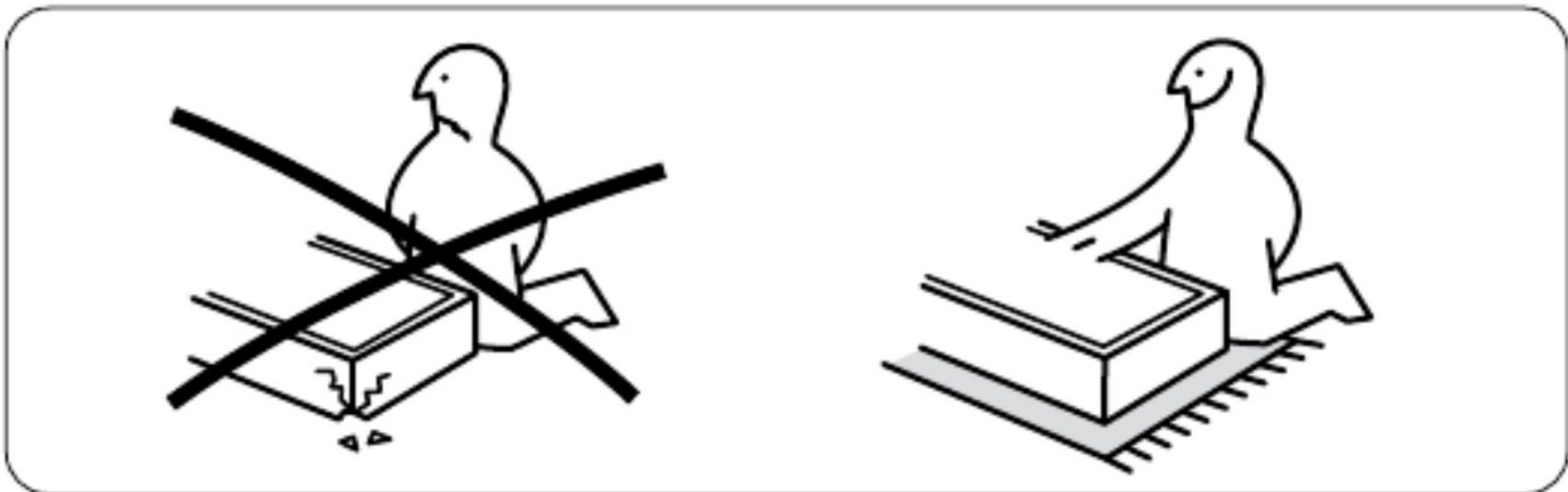
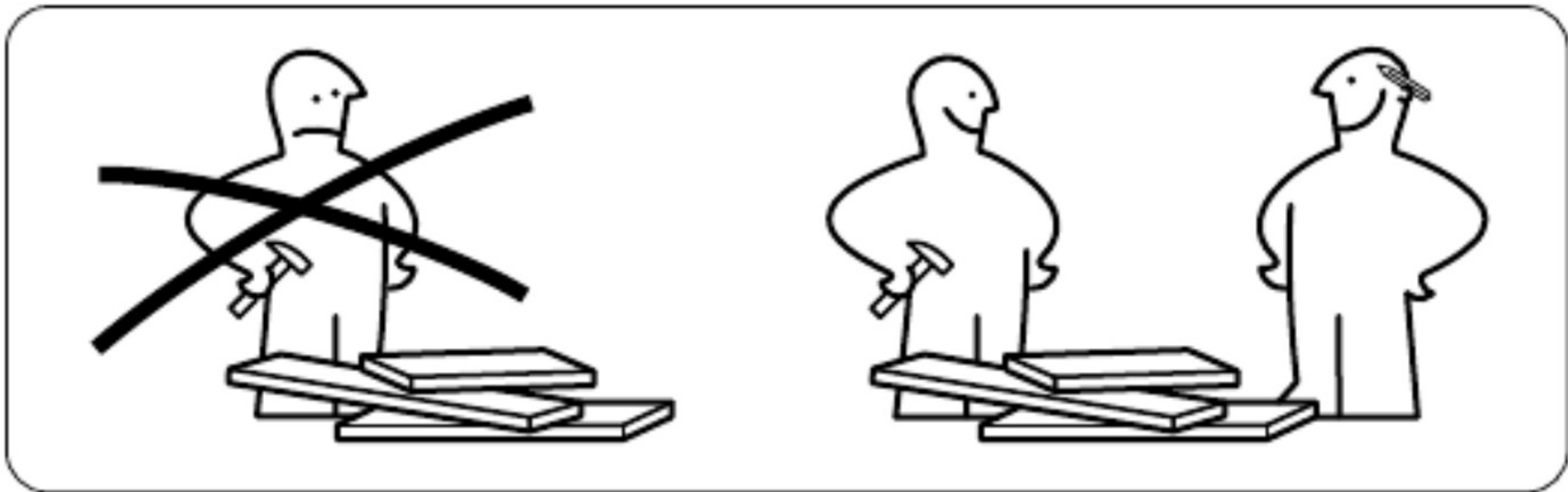


Projektowanie informacji z uwzględnieniem UX

Bożena Jaskowska
Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie. Instytut Nauk o Informacji

07.12.2022 r.





NOWOŚĆ w Serii Historycznej
Prasa we Lwowie w latach 1918-1945

cena regularna 39 zł,
w przedsprzedaży 30 zł


**Nowy sklep**

Sprawdź nasze oferty >

**Edukacja w SBP**

Konferencje i warsztaty >

Dla członków SBP >

Zostań członkiem SBP >



16.11.2022

Indywidualne systemy zarządzania informacją jako sposób na walkę z przeciążeniem informacyjnym | 29 listopada 2022Zapraszamy na wykład dr Anny Matyszek z Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach **więcej >**

25.10.2022

Inspiracje dla bibliotek

ARTYKUŁ SPONSOROWANY

Na wstępie chciałabym zaprosić bibliotekarki i bibliotekarzy do udziału w VII Forum Edukacji Dorosłych, które odbędzie...**więcej >**

24.03.2022

Apel Ukraińskiego Stowarzyszenia Bibliotek do bibliotekarzy świata**BIBLIOGRAFIA
FONOGRAFII
POLSKIEJ****?zukam
książki.pl**

WYSZUKAJ WYBIERZ ZAREZERWUJ W BIBLIOTECE



Pokazy filmowe w Twojej bibliotece

Partner wspierający SBP



Partner wspierający SBP

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka
im. Komisji Edukacji Narodowej
w Warszawie

Partner wspierający SBP

WYDAWNICTWO
NAUKOWE
I
EDUKACYJNE
ZAPRASZAMY



aut. Blank Studio





Tradycyjna
receptura



3-4 porcje



10-12 minut



5-7 minut

Pierogi z serem

Półprodukt chłodzony. Pakowano w atmosferze ochronnej.

Składniki: ser twarogowy 33% z mleka, mąka pszenna, woda, cukier, mleko w proszku odtuszczone, cukier waniliowy (cukier, etylowanilina), olej rzepakowy, sól, kasza manna z pszenicy, substancja konserwująca: sorbinian potasu aromat. Może zawierać: soję, siarczyny, seler, gorczycę

Propozycja przygotowania: zagotować 3l wody, wyłączyć. Włożyć do wody pierogi, przetrzymać ok. 2 min od wypłynięcia. Sposób podgrzewania, trzeba dostosować do rodzaju posiadanego urządzenia, kontrolując wygląd produktu. Półprodukt schłodzony gotowy do spożycia po podgrzaniu.

Wartość odżywcza:	w 100 g	w 200 g	%RWS w 200g
Wartość energetyczna	692 kJ/ 164 kcal	1384 kJ/ 328 kcal	16%
Tłuszcz	2,1g	4,2g	6%
w tym kwasy tłuszczowe nasycone	0,3g	0,6 g	3%
Węglowodany	24g	48g	18%
w tym cukry	4,9g	9,8g	11%
Błonnik	3,3g	6,6 g	-
Białko	10g	20g	40%
Sól	0,32 g	0,64g	11%

* Wartość referencyjna spożycia dla przeciętnej osoby dorosłej (8400 kJ/2000 kcal). Opakowanie 500 g zawiera dwie porcje produktu.

Dane Producenta

Twoja Kuchnia S.A, Kraków, ul. Marszałkowska 37, 58-003 Kraków,
Tel: 789-234-214,
e-mail: kontakt@twojakuchnia.pl



instagram.com/twoja kuchnia



www.twojakuchnia.pl



facebook.com/twojakuchnia





9-5


PN 96	PN 1992.45
to PN 1992.4	to PN 1995 .G68
9th Floor A-4	9th Floor A-5

5-10

PN 1995 .G7	PN 1998 .D
to PN 1998 .C	to PN 2287 .T
9th Floor A-6	9th Floor A-7

5-10

PN 2287 .V	PN 4781 .R
to PN 4781 .P	to PN 6081.2
9th Floor A-8	9th Floor A-9



At least
133 people
have died since
the beginning
of protests
in Iran

*1 line =
1 person*

*Source: Iran Human Rights
October 2, 2022*

Projektowanie informacji

- Information design
- Architektura informacji
- Communication design

Information design

- Prezentowanie informacji za pośrednictwem grafiki – grafika jako narzędzie do organizowania informacji
- Czterowymiarowe wyróżnienie informacji:
 - kolor
 - kompozycja
 - format
 - ruch

Information design

- Wizualizacja danych statystycznych
- Systemy orientacyjne
- Systemy piktogramów
- Mapy
- Wizualizacja informacji i tekstów
- Informacja narracyjna i beznarracyjna
 - narracyjna – koncentruje się na podtrzymaniu uwagi publiczności
 - beznarracyjna – hierarchia i struktura informacji

Projektowanie komunikacji

- Stałe podejmowanie prób budowania relacji społecznych przy pomocy użytkowych form graficznych i informacyjnych
- zagadnienia przekazu społecznego i medialnego
- identyfikacja firm i instytucji
- projektowanie graficzne
- projektowanie opakowań
- ...

Architektura informacji

- Projekt konstrukcyjny udostępnianych środowisk informacji
- Synteza systemów organizacji, etykietowania, wyszukiwania i nawigacji w ekosystemach cyfrowych, fizycznych i międzykanałowych
- Sztuka oraz nauka kształtowania produktów informacyjnych i doświadczeń użytkowników wspierająca użyteczność, wyszukiwalność i zrozumienie
- Nauka o architekturze informacji (dyscyplina)

Architektura komunikatu

- Treść
 - esencja i zawartość komunikatu
- Kod
 - zbiór znaków, symboli i ich znaczeń
- Struktura
 - kształt / układ zależny od rodzaju kodu, kontekstu i użytkownika
- Architektura informacji dotyczy formowania trójwarstwowej konstrukcji i jest syntezą elementów składowych struktury komunikatu
- Informacja informuje

Architektura informacji

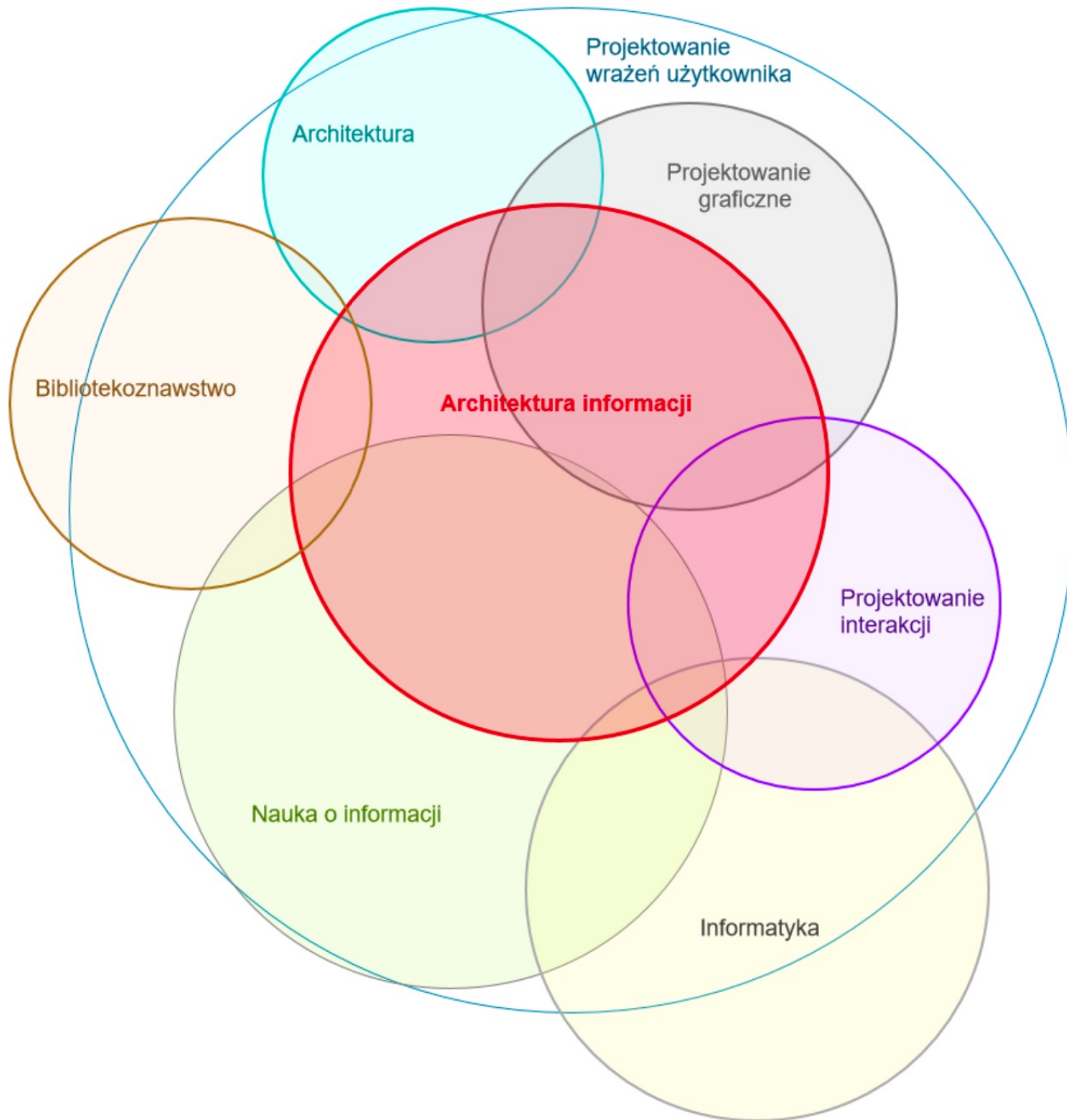
- Organizowanie
 - Struktury i schematy organizacyjne
 - Słownictwo kontrolowane i tezaury
- Nawigowanie (ułatwianie odnajdywania drogi do informacji)
 - Gdzie jestem? Gdzie byłem? Gdzie mogę pójść? Jak zrealizować cel i rozwiązać problem?
- Etykietowanie (nazywanie)
 - Co to znaczy i o czym mnie informuje? Co kryje się „w środku”?
- Wyszukiwanie

Architektura informacji a użytkownik

- Jakie mam potrzeby (informacyjne) oraz problem do rozwiązania?
- Które narzędzia rozwiążą mój problem?
- Co muszę zrobić i jakie kroki podjąć, aby osiągnąć cel?
- Czy to będzie szybkie, łatwe i zrozumiałe?
- Czy będzie przyjemnie i fajnie?
- Że będę chciał zrobić to ponownie?

Architektura informacji

- Projektowanie, badanie, ewaluacja serwisów internetowych oraz przestrzeni informacyjnych, w szczególności
 - organizacja informacji
 - planowanie ścieżek użytkowników
 - budowanie systemów komunikacji wizualnejw celu zapewnienia użytkownikom dostępu do informacji w sposób użyteczny, atrakcyjny i przyjazny



(Skórka, 2021)

- Od kiedy w procesie projektowania zaczęto myśleć o człowieku i o tym jak będzie on dany przedmiot / usługę wykorzystywać?
- Kiedy w projektowaniu zaistniał człowiek?

The manuscript page contains a central drawing of a human eye, looking towards the right. Above the eye is a diagram of a dome or vaulted structure. To the left of the eye are several small diagrams, including a cross-section of a lens or optical element. Below the eye are more diagrams, including a grid-like structure and various mechanical components. The page is filled with handwritten text in Polish, organized into several columns. The text appears to be technical or scientific in nature, possibly related to optics or mechanics. There are also some small drawings of mechanical devices, such as a pump or a similar apparatus, on the right side of the page. The overall appearance is that of a technical or scientific manuscript from the early modern period.

„PROSTOTA JEST SZCZYZEM WYRAFINOWANIA”

Leonardo da Vinci

- Henry Ford – szukanie sposobów na poprawę interakcji człowieka (robotnika) z maszyną produkcyjną
- Winslow Taylor opracowuje System Produkcyjny Toyoty uznany za pierwszy system produkcji ukierunkowany na człowieka, który skupia się na interakcji pomiędzy człowiekiem a technologią
- TOYOTA → symbol humanizowania procesu wytwórczego

Projektowanie dla przyjemności

- Parki rozrywki
- „Rób to co robisz tak dobrze, aby ludzie chcieli zobaczyć to ponownie i przyprowadzić przyjaciół”



Paul Fitts i Alphonse Chapanis

„błąd projektanta”



Przeprojektowanie B-17 to moment, w którym po raz pierwszy komukolwiek przyszło do głowy, że

powinniśmy projektować maszyny tak, by dopasowywały się do ludzkich zachowań, a nie zmieniać ludzkie zachowania tak, by pasowały do maszyn

Henry Dreufuss

„Designing for people” (1955)



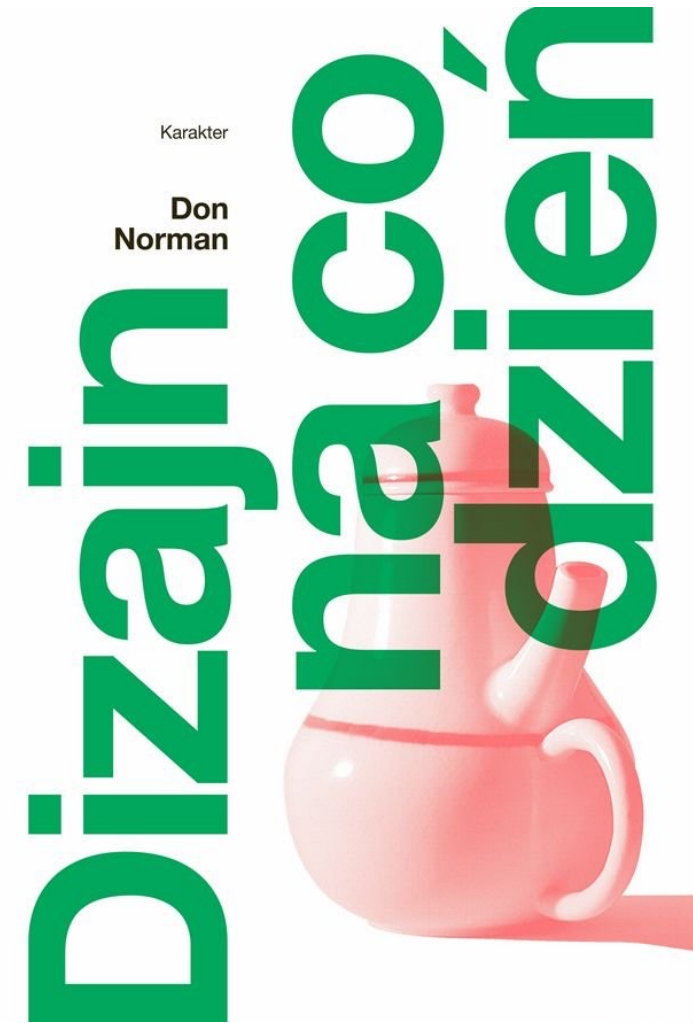
Termostat Honeywell (1953)



Telefon Bell Model 500 (1949)

Donald Norman

- „UX obejmuje wszystkie aspekty końcowej interakcji użytkownika z firmą, jej usługami i jej produktami”



Czym jest user experience?

- Całość postrzegania i reakcji osoby, które są wynikiem korzystania lub przewidywanego korzystania z produktu, usługi czy systemu
(ISO 9241-210:2010)
- UX tłumaczą trzy cechy produktów:
 - użyteczność
 - atrakcyjność
 - dostarczanie pozytywnych emocji



SBP

STOWARZYSZENIE
BIBLIOTEKARZY
POLSKICH









- UX to nie ładne strony
- UX to nie user interface
- UX to nie szkielet strony

- UX to wrażenia użytkownika

Jak zaprojektować wrażenia użytkownika?



- Dogłębne zrozumienie potrzeb, zachowań, przyzwyczajeń i kontekstów użytkownika (badania)
- Angażowanie użytkownika już na wczesnych etapach projektowych
- Tworzenie poczucia współwłasności produktu / usługi
- Odniesienie się do ogółu doświadczeń
- Wykorzystanie intuicji i potencjału pracy zespołowej
- Analiza konkurencji i benchmarki

UX a informacja

- Trop informacji
- Emocje w zachowaniach informacyjnych
- Wzorce nawigowania i wyszukiwania
- Metafory
- Prawa UX
- Dostępność

Trop informacji

- Peter Pirolli i Stuart Card (XEROX PARC) – lata 90-te XX w.
- Teoria zainspirowana ewolucją i zachowaniem zwierząt
- Wzorce poszukiwania informacji przez ludzi podobne są do biologicznych i antropologicznych teorii poszukiwania pokarmu
- Szukamy informacji tak, jak pierwsi ludzie szukali pokarmu - chcemy zdobyć jak najwięcej wartościowych informacji jak najmniejszym kosztem

 <p>Jedzenie</p>	<p>CEL</p>	<p>Informacja</p> 
 <p>Miejsce zawierające jedno lub więcej źródeł pożywienia</p>	<p>OBSZAR</p>	<p>Strona www (lub inne źródło informacji)</p> 
 <p>Zdobycie pożywienia</p>	<p>CHĘĆ</p>	<p>Zdobycie informacji</p> 
 <p>Zwierzę ocenia, czy na danym obszarze można zdobyć pożywienie</p>	<p>TROP</p>	<p>Użytkownik ocenia, jak obiecujące jest potencjalne źródło informacji</p> 
 <p>Zasoby żywności znajdujące się na danym obszarze, które mogą służyć do zaspokojenia głodu</p>	<p>DIETA</p>	<p>Ogół źródeł informacji, które mogą zaspokoić potrzeby informacyjne</p>  

(Raluca Budiu, NN Group, 2019)

Trop informacji

- Silny zapach oznacza zbliżanie się do zdobyczy
- Słabnący zapach to sygnał dla użytkownika, że zboczył z właściwego kursu i należy użyć przycisku "wstecz" przeglądarki
- Zbyt wiele pomieszanych silnych tropów może wywołać u użytkownika uczucie zagubienia i tak samo skłonić go do zamknięcia strony
- Ważna jest dobrze oznakowana i zachęcająca ścieżka, tzn. szczegółowość informacji rośnie z każdym krokiem

Projektowanie z uwzględnieniem tropu (1)

- Ważny jest silny trop na początku interakcji użytkownika z systemem
- Wyodrębnienie niewielkiej liczby dobrze widocznych, odrębnych ścieżek
- Ograniczenie wyboru w głównym menu lub na stronie głównej do kilku mocnych, ogólnych kategorii ułatwia ukierunkowanie uwagi użytkownika

Projektowanie z uwzględnieniem tropu (2)

- Gdy użytkownik zbliża się do celu należy ograniczyć inne „zapachy”, aby go nie rozpraszały i pozwoliły zakończyć proces
- Ważne są zrozumiałe i dosłowne nazwy linków
- Treść linku powinna wyjaśniać do czego on prowadzi
- Nie należy używać marketingowych sloganów i terminologii nieznaney użytkownikowi

Projektowanie z uwzględnieniem tropu (3)

- Należy dostarczać użytkownikowi na każdym kroku wskazówek, aby nie zgubił tropu i było dla niego jasne, że zmierza do pożądanego celu
- Mniejsze znaczenie liczby kliknięć czy kroków od dobrze oznakowanej ścieżki
- Jeśli do jakiegoś miejsca prowadzi silny trop, a brak tam poszukiwanej informacji, użytkownik najprawdopodobniej uzna, że nie ma jej nigdzie indziej i opuści serwis
- Jeżeli informacja jest w innym miejscu serwisu należy wykorzystać cross-linkowanie

Informacja a emocje

- Uwarunkowania indywidualne (kognitywne i afektywne)
- Problem informacyjny
- Rodzaj informacji
- Kontekst (środowisko, demografia)
- Uwarunkowania psychiczne / psychologiczne

Model poszukiwania informacji

Carol C.Kuhlthau





Fot. E. Ventur

- Należy poznać i zrozumieć te emocje (badania)
- Projektując należy zwiększać i podtrzymywać poczucie pewności m. in. poprzez:
 - nazewnictwo
 - uporządkowanie
 - wygląd

„Nie kaź mi myśleć!”

(Steve Krug)

Wzorce wyszukiwania

- Odbicie utrwalonych zachowań, aktywujących się mniej lub bardziej świadomie w trakcie wyszukiwania informacji
- Schematy postępowania ujawniane np. na podstawie logów systemowych
- Wzorce ugruntowują się pod wpływem wielu doświadczeń przez wielokrotne powtarzanie
- Wzorce indywidualne (charakterystyczne dla poszczególnych jednostek) oraz wzorce dotyczące zbiorowości

castorama —

Wyszukiwanie to decydowanie

- Wybory dokonywane przed wyszukiwaniem (uzyskaniem wyników)
 - wybór systemu
 - wybór strategii
 - wybór terminów
 - wybór kategorii
- Wybory dokonywane po wyszukaniu (wyświetleniu wyników)
 - wybór opisów
 - wybór informacji z treści dokumentów
 - decyzja o zakończeniu / kontynuowaniu procesu wyszukiwania

Teorie podejmowania decyzji

- Podejmowanie decyzji jest aktem świadomego wyboru jednego spośród co najmniej dwóch możliwych rozwiązań jakiegoś problemu
- Teoria ograniczonej racjonalności – Herbert Simon (poł. XX w.)
 - musimy radzić sobie z niedostateczną informacją o problemie i jego rozwiązaniu, z brakiem czasu i innych zasobów oraz z niemożnością zapamiętania dużej liczby informacji
 - zastąpienie poszukiwania najlepszego rozwiązania (tzw. maksymalizowania) poszukiwaniem rozwiązania wystarczająco dobrego, niekoniecznie najlepszego (tzw. satysfakcjonowanie)

Maksymalista czy satysfakcjonista?

- Zabawa test 😊
- Każdemu z pytań przydziel odpowiednią liczbę punktów (1= zupełnie się nie zgadzam, 5 = całkowicie się zgadzam)
- Nie zastanawiaj się długo nad odpowiedziami
- Na koniec podsumuj punkty

		1	2	3	4	5
1	Za każdym razem, gdy stoję przed wyborem, próbuję wyobrazić sobie, jakie są wszystkie inne możliwości					
2	Niezależnie od tego jak bardzo jestem zadowolony z tego co mam, rozglądam się za lepszymi ofertami (np. pracy)					
3	Kiedy słucham radia lub telewizji, często sprawdzam inne stacje, czy nie nadają czegoś lepszego, mimo że jestem zadowolony z tego co słucham w danej chwili					
4	Wybierając partnera uważam, że warto jest dużo osób sprawdzić zanim znajdzie się idealną osobę					
5	Kupowanie prezentów dla przyjaciół jest dla mnie dosyć trudne					
6	Wybór filmu do obejrzenia jest dla mnie wyzwaniem - zawsze szukam najlepszego					
7	Na zakupach zawsze długo poszukuję rzeczy, które naprawdę mi się podobają					
8	Uwielbiam wszelkie rankingi np. najlepsze filmy, książki, piłkarze, aplikacje					
9	Kiedy coś piszę np. maila, to często go poprawiam i zmieniam					
10	Niezależnie od tego, co robię, utrzymuję najwyższe standardy					
11	Nigdy nie zadowolam się byle czym					
12	Często fantazjuję o życiu, które byłoby inne od mojego obecnego					

- Im bliżej 0, tym bardziej jesteście SATYSFAKCJONISTĄ
- Im bliżej 60, tym bardziej jesteście MAKSYMALISTĄ

Maksymaliści

- bardziej angażują się w porównywanie produktów (wyników wyszukiwania), zarówno przed jak i po zakupie
- podjęcie decyzji zajmuje im również dużo więcej czasu niż satysfakcjonistom
- doświadczają większego żalu po zakupie, dlatego są mniej pozytywnie nastawieni do swoich decyzji zakupowych
- w mniejszym stopniu delektują się wydarzeniami pozytywnymi niż satysfakcjonisci
- mają tendencję do tego, aby rozpamiętywać negatywne wydarzenia
- muszą być pewni, że każdy zakup i każda decyzja jest najlepszą, jaką mogą podjąć

Satysfakcjonisci

- szukają produktów wystarczająco dobrych i nie tracą tyle czasu na poszukiwanie ideału
- cieszą się z tego co mają, nie rozpamiętują swoich decyzji i mniej porównują się z innymi
- w porównaniu do maksymalistów, są to osoby, które mają więcej satysfakcji z życia, są bardziej optymistyczni i mniej przygnębieni

Teorie zachowań w wyszukiwaniu informacji

- Zasada najmniejszego wysiłku
- Teoria racjonalnego wyboru
- Z jednej strony użytkownik dąży do minimum wysiłku, z drugiej – do maksimum efektu
- Użytkownik stara się dokonać takiego wyboru, który przybliży go do poszukiwanej informacji, a także będzie akceptowalny pod względem wymaganego czasu i zaangażowania

Metafory w projektowaniu

- Metafory są jak lepsze instrukcje obsługi – przekazują nam wiedzę na temat działania czegoś bez konieczności dokładnego tłumaczenia
 - czas to pieniądz
 - cięższe = poważniejsze i lepsze jakościowo
 - nachylenie pierwszych monitorów Apple – jak twarz uniesiona na powitanie
 - kursor myszy to palec → interfejs dotykowy
 - wypukłość buttonów
- Przekształcają coś, co obce i niezrozumiałe, w coś przystępnego i naturalnego
- Metafory zmieniają się, ewoluują, pojawiają się nowe

Metafory a architektura informacji

- Strony www jako:
 - galeria handlowa
 - rynecek
 - biblioteka
 - scyzoryk
- Afordancje
 - wizualne atrybuty, które pozwolą zrozumieć do czego służy element interfejsu
- Ikony

Prawa UX

- Prawo Hicka
- Prawo Millera
- Prawo Jakoba
- Zasada trzech kliknięć

Prawo Hicka

- Czas potrzebny na podjęcie decyzji wzrasta wraz z liczbą i złożonością dostępnych opcji
- Im więcej elementów do wyboru i im trudniejszy jest ten wybór, tym więcej potrzeba czasu, aby podjąć decyzję
- Zjawisko „paraliżu decyzyjnego” – nie tylko trudność z podjęciem decyzji, ale również brak decyzji
- Nie należy tworzyć zbyt wielu, zwłaszcza podobnych kategorii; lepiej dawać użytkownikowi mniej wyborów niż więcej

Prawo Millera

- Człowiek jest w stanie zapamiętać (przechowywać w pamięci podręcznej) 7 (+/-2) informacji
- Zapamiętując informacje – grupujemy je
- Należy dzielić informacje w części (łatwiejsze do zapamiętania), 6-cyfrowy kod podzielony 3x2

Prawo Jakoba

- Użytkownicy spędzają większość czasu na innych stronach internetowych i wolą, aby Twoja strona działała tak samo jak wszystkie inne, które znają
- Użytkownicy przyzwyczajają się do pewnych reguł i zasad dotyczących organizacji informacji w serwisach internetowych
- Benchmarking i szukanie inspiracji w produktach / serwisach / usługach znanych i wykorzystywanych

Zasada trzech kliknięć

- Nieformalna heurystyka Jeffrey'a Zeldmana
- „Internauci kierują się chęcią szybkiej gratyfikacji. Jeśli nie mogą znaleźć tego, czego szukają w ciągu trzech kliknięć, mogą przejść do witryny innej osoby”

UX w procesie projektowym

- Strategia
 - jakie są cele biznesowe oraz potrzeby użytkowników
- Zakres
 - przekształcenie strategii w wymagania funkcjonalne
- Struktura i szkielet
 - architektura informacji; propozycje interakcji, które mogą zachodzić w serwisie - nawigacja
- Powierzchnia
 - warstwa wizualna

PERSWAZJA

POZYTYWNE
EMOCJE

UŻYTECZNOŚĆ

NIEZAWODNOŚĆ

FUNKCJONALNOŚĆ

Piramida UX

Empatyzacja

- Jeden z etapów projektowania w Design Thinking
- Koncentracja na użytkowniku
- Dogłębne zrozumienie jego uświadomionych i nieuświadomionych potrzeb
- Wejście w „skórę”, „buty” użytkownika
- Praca warsztatowa i zespołowa

- **BADANIA**

Po co badać użytkowników?

- Wdrażane rozwiązania oparte są na faktach, nie na przeczeniach
- Dopasowanie projektu (systemu) do potrzeb użytkowników (a nie twórców)
- Dogłębne zrozumienie potrzeb specyficznej grupy odbiorców
- Lepsza współpraca w zespole projektowym / ewaluacyjnym / rozwojowym

Co możemy badać?

- DEKLARACJE – użytkownik mówi wprost czego potrzebuje / doświadcza
- ZACHOWANIA – są to dane oparte na obserwowaniu użytkownika przez badacza (np. na ulicy, w programie HotJar)
- FIZJOLOGIA – reakcje ciała na bodźce (ruchy gałek ocznych, badania mózgu, temperatura ciała)

„Gdybym spytał klientów, czego pragną,
powiedzieliby, że szybszych koni”

(Henry Ford)

„Bardzo często ludzie nie wiedzą, czego chcą, dopóki im się tego nie pokaże”

(Steve Jobs)

Badania użytkowników

- Jakościowe
 - Jak? Dlaczego?
 - Skupione na subiektywnym doświadczeniu użytkownika
- Ilościowe
 - Co? Ile? Gdzie? Jak często?
 - Skupione na obiektywnym obrazie fragmentu rzeczywistości
- Mieszane

Jakościowe techniki badawcze

- Wywiad pogłębiony
- Badania etnograficzne: obserwacja i wywiad kontekstowy
- Grupy fokusowe
- Badania dzienniczkowe
- Testy zadaniowe z użytkownikami + protokół głośnego myślenia
- Heatmapy
- Sortowanie kart

Ilościowe techniki badawcze

- Ankiety
- Testy zadaniowe z pomiarem wykonania
- Testy A/B
- Analityka webowa
- Clicktracking
- Sortowanie kart

Badania i co dalej?

- Analiza
- Interpretacja
- Modelowanie
 - Persony
 - Mapy empatii
 - Scenariusze użytkownika
 - Mapa podróży użytkownika
 - Diagramy, przepływy, macierze
- Zrozumienie
- Wdrożenie rozwiązań

„Przypuszczanie jest dobre,
ale dowiadywanie się jest lepsze”

(Mark Twain)

UX w bibliotece

New Column Launch: The User Experience

by [Aaron Schmidt](#)
Jan 15, 2010 | Filed in [Design](#)



„Library Journal”, 2010

The Ubiquitous Librarian (Brian Mathews)

In the pursuit of user-sensitive librarianship

[Home](#) [Archives](#) [Profile](#) [Subscribe](#)

[« CeLIBration 2007 – recap \(Diddy ain't got nothin' on us\) | Main | Incentive-based Answers »](#)

September 02, 2007

→ Shifting My Focus – the user experience

As of yesterday I have a new title: User Experience Librarian. This seems to be a natural evolution for me with an emphasis on assessment and communications in the widest terms imaginable.

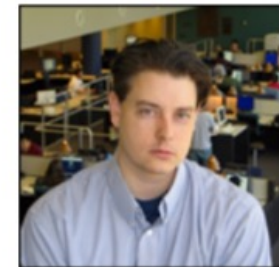
Essentially, my job now is to [study users](#) and to make recommendations to library admin and department heads. I'll also work with others to develop targeted communication strategies and to do a little brand-work. The biggest challenge will be getting all departments/units to trust me—you say the word *assessment* and people freak out.

That being said, we'll be looking for a new librarian soon to fill my former position. Atlanta is nice, seriously it is. GT is a top five engineering school, and a top 10 public university. The Library has a third building "in the works," is a member of ARL, and recently received ACRL's Excellence Award. We're well suited for ambitious entrepreneurial types because we're given a lot of freedom to experiment. We also have competitive Athletics programs. Something to think about.



Search

Search



About

Updates

Bibliotekarstwo UX

- Myślenie zorientowane na użytkownika
- Działanie ściśle osadzone na badaniach (ilościowych i jakościowych)
- Obejmuje środowisko internetowe i realną przestrzeń biblioteki
- W większym stopniu dotyczy testowania użyteczności niż projektowania produktów / usług
- Podstawowe obowiązki bibliotekarza UX:
 - badania użytkowników
 - testy użyteczności
 - ocena przestrzeni bibliotecznej
 - ocena jakości usług

Moim zadaniem jest patrzeć na wszystko z szerszej perspektywy w celu poprawy wrażeń naszych użytkowników. Poprzez poprzez intensywną interakcję z użytkownikami i poprzez badania chcemy zaprojektować lepszą bibliotekę - nie tylko w internecie, ale również w przestrzeni realnej

(Brian Mathews, UX Librarian w Georgia Tech Library)

Bibliotekarz, który pracuje nad tym, aby biblioteczne systemy, przestrzenie, usługi i zasoby pomagały ludziom pracować w najlepszy dla nich sposób, poprzez zbieranie i analizę danych oraz tworzenie przekonującej narracji napędzającej zmiany

(Kelly Dagan, 2018)

Osoba, której zadaniem jest obserwowanie i badanie sposobów użytkowania, oczekiwań klientów oraz pojawiających się trendów, a następnie syntetyzowanie tych informacji w konkretne zalecenia dotyczące zmian w usługach bibliotecznych - zarówno w przestrzeniach biblioteki, jak i interfejsach serwisów.

Bibliotekarz UX nie tylko obserwuje, analizuje i rekomenduje, ale także uczestniczy we wdrażaniu opartych na danych lub standardach zmian, ulepszeń i innowacji

(Courtney Greene McDonald, 2018)

„Aby znaleźć pomysły, znajdź problemy.
Aby znaleźć problemy, rozmawiaj z ludźmi”
(Julie Zhou)

Pytania?

Dziękuję za uwagę

Bożena Jaskowska

bozena.jaskowska@up.krakow.pl