

UXLIBS8 – 2024

Lucija Miškić Barunić i Ana Peranić
Narodna knjižnica „Petar Preradović“ Bjelovar



Knjižničarke Ana Peranić i Lucija Miškić Barunić iz Narodne knjižnice „Petar Preradović“ Bjelovar sudjelovale su na međunarodnoj konferenciji *UXLibs8 – 2024* koja je održana s ciljem istraživanja i implementacije UX metoda (eng. User Experience – korisničkog iskustva) u knjižnicama. Konferencija je održana u Sveučilištu Anglia Ruskin u Cambridgeu, a glavna je tema konferencije bila *Znatiželja i empatija (Curiosity and Empathy)*, što su dva ključna elementa u dizajniranju korisničkog iskustva. Tijekom tri dana (1. - 3. lipnja 2024.), 177 UX stručnjaka i knjižničara iz dvadeset zemalja okupilo se kako bi razmijenili znanja i iskustva kroz predavanja, radionice i timske izazove.

Glavni govornici konferencije bili su Elif Tinaztepe i Cassini Nazir, dok su plenarne govore održali Clodagh Reid, Mainda Kiwelu i Imran Afzal. Njihova izlaganja bavila su se istraživanjem uloge empatije i znatiželje u UX dizajnu, pri čemu su posebno naglasili kako se ovi koncepti oblikuju kroz društvene i kulturološke čimbenike. Također su istaknuli važnost samoempatije i vremena za refleksiju kao ključnih elemenata u dizajnerskom procesu, koji pomažu stručnjacima u donošenju boljih odluka. Kroz različite perspektive, konferencija je ponudila odgovore na pitanja kako potaknuti radoznalost prema korisnicima i podacima, ali i kako se zaštititi od emocionalnog stresa i kognitivnog opterećenja u UX istraživanju. Poseban naglasak stavljen je na etičke granice istraživanja, istražujući kako UX profesionalci mogu balansirati između dubinskog razumijevanja korisnika i očuvanja vlastitog mentalnog zdravlja.

U svom uvodnom govoru Andy Priestner, organizator UXLibsa, povezo je ključne UX lekcije s motivima iz *Alise u zemlji čudesa*, koristeći ih kao metafore za izazove i principe u dizajniranju korisničkog iskustva. Naglasio je koliko je u istraživanju i kreiranju važno zadržati radoznalost, otvorenost te razmišljati izvan okvira, umjesto oslanjati se na ustaljene metode, principe i načine razmišljanja.

Jedan od zanimljivijih plenarnih govora bio je onaj Imrana Afzala, glavnog dizajnera u Co-op Digitalu. U svom govoru *Umijeće refleksije* istaknuo je važnost refleksivne prakse u dizajnu, naglašavajući kako kontinuirano promišljanje vlastitog iskustva može dovesti do značajnih poboljšanja korisničkog iskustva. Posebno je pozvao na prakticiranje samoempatije ističući da moramo bolje razumjeti sebe kako bismo mogli razumjeti druge. Dao je i praktične savjete o tome kako refleksiju učiniti dijelom svakodnevnih rutine. Njegov govor poslužio je kao podsjetnik da je refleksija ključna za osobni rast, prepoznavanje pristranosti i stvaranje empatičnih dizajnerskih rješenja.

Tijekom konferencije, knjižničarke su sudjelovale na radionicama koje su se bavile korištenjem igara za

poboljšanje UX procesa (Anita Benko) te jačanjem organizacijske empatije kroz kontinuirano UX modeliranje (Danielle Daugherty i Heather Cribbs).



| Timski izazov *Improve the Process*

Pored toga, knjižničarke su sudjelovale i u timskom izazovu *Improve the Process*, u kojem su timovi radili na rješavanju korisničkih zahtjeva koristeći UX pristup. Problemske situacije bile su stvarni slučajevi iz prakse. Po završetku izazova, svaka grupa je predstavila svoj UX proces i rješenje, a stručna komisija odabrala je pobjednički tim. Po završetku konferencije, dobili smo rješenja za izazove koja predstavljaju korisne studije slučajeva.

Na konferenciji su bila predstavljena brojna prijavljena izlaganja, većinom usmjerena na praktične aspekte UX metode. Jedan od izlagača bio je Gopal Dutta, koji je detaljno objasnio UX metode koje koristi u praksi, ističući kako istraživanje i dokazi mogu poboljšati usluge u knjižnicama.

Kroz konkretne primjere, Dutta je ukazao na opasnosti pretpostavki o korisnicima i naglasio važnost temeljenja dizajna na stvarnim podacima i stvarnim potrebama korisnika.

Na kraju posljednjeg dana konferencije održana je panel rasprava u kojoj su svi aktivno sudjelovali, govoreći o izazovima s kojima se susreću u UX-u, a neki zanimljivi zaključci su:

- Budi disruptivan! Pronađi samopouzdanje iz dokaza koje si prikupio. (Andy)
- Empatija uvelike ovisi o percepciji. (Cassini)
- Moramo pristupiti UX radu pod pretpostavkom da ne znamo ništa. Uvijek ostanite usmjereni na slušanje. (Elif)

Ostvaren je glavni cilj konferencije, a to je osnažiti knjižničare u pružanju korisnički orijentiranih i relevantnih usluga putem primjene UX metoda. Bio je očigledan i ogroman trud organizatora jer su tri dana prošla uz potpuno ispunjene dvorane i entuzijazam je ostao jednako snažan od početka do kraja. S obzirom na sve navedeno, ova konferencija definitivno pripada među najbolje jer nudi mnoštvo novih saznanja koja se mogu primijeniti u radu svih vrsta knjižnica.



| *Timovi se natječu u stvaranju najdužeg lanca od papira (upoznavanje i timski rad).*

