

Teoria interfejsu: definicja, problematyka i konsekwencje

1. Czym jest interfejs?

- a. Poziomy rozumienia interfejsu (przypomnienie z poprzedniego wystąpienia)
- b. Konsekwencje definiowania etymologicznego pojęcia "interfejs" - czym jest "powierzchnia" w teorii interfejsu

2. Jak rozumieć interfejs?

- a. Przedstawienie podstaw teorii interfejsu na przykładzie mapy (odwołanie do przykładu podanego przez Ch. Sommerer)
- b. Konsekwencje postrzegania elementów świata jako symulaków w teorii J. Baudrillarda (odwołanie do innego przykładu z mapą)
- c. The Law of Leaky Abstractions - immanentna "przypadłość" interfejsu charakteryzowanego na kolejnych poziomach abstrakcji

3. Dlaczego interfejs graficzny?

- a. Przyczyny popularności GUI
- b. Możliwe alternatywy dla interfejsu graficznego
- c. Możliwa przyszłość interfejsu (np. synestetyczny lub hybrydowy)

4. Podsumowanie, wnioski i pytania na czacie

- a. Zapowiedź tematyki kolejnego wystąpienia:
"Unifikacja graficznego interfejsu sieciowego".

Bibliografia

1. Gwóźdź Andrzej, *Od pigmentu do interfejsu. Kilka tropów w stronę estetyki designu*, „Kultura Współczesna” 2000, nr 1/2
2. Gwóźdź Andrzej, *Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora*, Universitas, Kraków, 2004.
3. Myoo Sidey, *Pomiędzy światami [w:] Interfejsy sztuki* red. A. Porczak, Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Katedra Intermediów, Kraków, 2008.

4. Sommerer Christa, Lakhmi C. Jain, Mignonneau Laurent (red.), *The Art and Science of Interface and Interaction Design (Vol. 1)*, Springer–Verlag, Berlin–Heidelberg, 2008.
5. Spolsky Joel, *The Law of Leaky Abstractions*,
<https://www.jelonsoftware.com/2002/11/11/the-law-of-leaky-abstractions/> (dostęp: 20.10.2019).