

JACEK TOMASZCZYK
Uniwersytet Śląski w Katowicach

ANNA MATYSEK
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Leksyka profesjolektu projektantów produktów cyfrowych

The Lexis of Digital Product Designers' Professolect

Abstract

The design of digital products is a practical activity involving such specialisations as information architecture, user experience, user interface design, and interaction design. These professions have existed for a short time. Their emergence is related to the widespread access to the internet and the use of information and communication technologies. The authors show that the language used by digital product designers in everyday professional activity, and also present in professional publications and training courses, is a professolect. It is characterised by a small number of native terms and a dominance of terms borrowed from the English language, which is related to the facts that the profession is new, computer applications with English interfaces are used in everyday work, and the companies and projects are international. The paper presents the most important features of the digital product designer professolect, focusing primarily on vocabulary sources and borrowings. The authors give examples of proper, semantic and structural borrowings selected from the translations of books published from 2012–2019, and from online training courses and job advertisements published between August and November, 2019 on the job websites: Crossjob, Indeed, Praca UX, Praca.pl, and Pracuj.pl.

Keywords: professolect, digital product designers, information architecture, user experience, user interface, digital product

Język projektantów produktów cyfrowych jako profesjolekt

Profesjolekt jest językowym środkiem komunikacji specjalistycznej, którym posługują się przedstawiciele konkretnej grupy zawodowej. Obejmuje jednostki leksykalne, które wykorzystywane są głównie w języku mówionym, najczęściej podczas nieformalnych kontaktów w danym środowisku zawodowym. Oficjalna

leksyka techniczna i naukowa jest modyfikowana, w wyniku czego powstają wyrazy nieoficjalne, w tym skróty i neologizmy, które służą do komunikacji tylko w obrębie danej grupy zawodowej. W wypowiedziach jednostki leksykalne profesjolektów najczęściej funkcjonują w potocznych strukturach składniowych (Grabias 2019: 114).

Profesjolekty powstają niemal w każdej sferze zawodowej działalności człowieka, a ich zasób leksykalny zależy od specyfiki profesji i liczby osób ją uprawiających. Rozbudowane profesjolekty można zauważyć w zawodach, w których korzysta się z nowoczesnych, szybko rozwijających się technologii (np. profesjolekt informatyczny, lekarski), a także w zawodach o dużej intensywności bezpośredniej komunikacji (np. profesjolekt dziennikarski, prawniczy). Profesjolekt, nazywany również językiem zawodowym lub językiem fachowym (Jarosz 2018: 20), poza terminologią naukowo-techniczną posiada w swoim zasobie leksykalnym słownictwo potoczne, ekspresywne, okazjonalne, odnoszące się do zjawisk typowych w określonym środowisku zawodowym (Klemensiewicz 1953; Janasowa 1979; Ożdżyński 1996; Jarosz 2018).

Przedmiotem niniejszego artykułu jest profesjolekt projektantów produktów cyfrowych. Pod pojęciem produktu cyfrowego rozumiemy produkt, z którego użytkownik może korzystać wyłącznie na ekranie monitora (komputera, laptopa, tabletu, telefonu) lub za pomocą innego urządzenia elektronicznego (np. odtwarzacza MP3/MP4). Do produktów cyfrowych zaliczają się więc programy komputerowe, strony internetowe, aplikacje mobilne, e-booki, audiobooki, interaktywne dokumenty. Ich projektowanie i tworzenie wymaga wiedzy i umiejętności z zakresu różnych dyscyplin, m.in. technologii informacyjno-komunikacyjnych, informatyki, interakcji człowiek-komputer, nauki o informacji, kognitywistyki, grafiki, estetyki, ergonomii. Nasze rozważania i przykłady ograniczymy do głównych specjalności, będących jednocześnie szerokimi polami tematycznymi, które najczęściej wyodrębnia się w projektowaniu produktów cyfrowych. Są to:

1. Architektura informacji (information architecture, IA) – projektowanie, tworzenie i integracja przestrzeni informacyjnych w celu usprawnienia wyszukiwania informacji oraz ułatwienia zrozumienia ich treści. Polega na organizowaniu i reprezentowaniu zawartości obiektów informacyjnych za pomocą znaków słownych lub graficznych, a także na tworzeniu systemów nawigacyjnych umożliwiających efektywny dostęp do informacji zarówno w środowisku cyfrowym, jak i fizycznym (Tomaszczyk & Matysek 2020: 127).
2. Wrażenia użytkownika (user experience, UX) – odczucia, emocje, myśli i spostrzeżenia użytkownika powstające przed, w trakcie i po interakcji z produktem, usługą lub marką (Tomaszczyk & Matysek 2020: 131).
3. Projektowanie interfejsów użytkownika (user interface design, UID) – to dobór i rozplanowanie komponentów interfejsu na ekranie w taki sposób, aby użytkownik mógł intuicyjnie korzystać z produktu (programu komputerowego, aplikacji mobilnej, serwisu WWW, urządzenia i in.) (Tomaszczyk & Matysek 2020: 134).
4. Projektowanie interakcji (interaction design, IxD) – to planowanie reakcji produktów (urządzeń, systemów, aplikacji komputerowych) i usług na zachowania użytkowników, aby ułatwić im wykonywanie zadań przez usprawnienie komunikacji z systemem (Tomaszczyk & Matysek 2020: 135).

Nieustanny rozwój i napływ angielskiego słownictwa oraz intensywność interpersonalnej komunikacji w firmach projektowych i szkoleniowych stwarzają odpowiednie warunki do kształtowania się

języka zawodowego. Przykłady, które przytoczymy w dalszej części artykułu, pokazują, że język projektantów produktów cyfrowych cechuje potoczność i specjalność słownictwa, co kwalifikuje go do miana profesjolektu (Wilkoń [1987] 2000: 93). Prowadząc badania nad rozwojem terminologii projektowania produktów cyfrowych nie zaobserwowaliśmy, aby język projektantów obejmował kontakty pozazawodowe i pozwalał na wykształcenie się społecznych więzi pomiędzy jego użytkownikami, dlatego zgodnie z interpretacją Aleksandra Wilkonia (Wilkoń [1987] 2000: 99) tę zawodową odmianę języka uznaliśmy za profesjolekt, a nie za socjolekt, mając świadomość, że nie jest to jedyna interpretacja – zdaniem innych badaczy profesjolekt to odmiana (typ) socjolektu (Grabias 2019; Piekot 2008).

Rozwój profesjolektu projektantów produktów cyfrowych

Projektowanie produktów cyfrowych to stosunkowo młody zawód. Wymienione wcześniej specjalności zaczęły pojawiać się w Polsce z początkiem XX wieku. Najpierw była to architektura informacji, a w ostatnich latach największą popularność zyskało projektowanie wrażeń użytkownika. Słownictwo specjalistyczne, jakim posługują się polscy przedstawiciele tej profesji, obejmuje terminologię z różnych dyscyplin naukowych i pól działalności zawodowej, ale większość nowych pojęć związanych z projektowaniem produktów cyfrowych rodzi się za granicą (USA, Wielka Brytania) i trafia do Polski wraz z terminami w języku angielskim. Potrzeby kognitywno-komunikacyjne sprawiają, że projektanci przejmują tę angielską terminologię z różnych źródeł:

- dokumentacji programów komputerowych,
- materiałów szkoleniowych,
- polskich tłumaczeń angielskich książek,
- słowniczków i list terminów publikowanych na stronach internetowych,
- innych profesjolektów (przede wszystkim profesjolektu informatycznego).

Język projektantów produktów cyfrowych rozwija się spontanicznie, wykorzystując z jednej strony od dawna ugruntowaną, nierzadko znormalizowaną terminologię z różnych dyscyplin, a z drugiej – dostosowane na różne sposoby terminy angielskie. Spontaniczność kształtowania się polskiego słownictwa zawodowego w tym zakresie nie dotyczy tylko języka mówionego. Jednoznaczność i jednomianowość należą do najważniejszych zasad tworzenia terminów, a jednak te zasady, zwłaszcza jednomianowość, nie są respektowane, co można nieraz zaobserwować np. w tłumaczeniach książek. Oto przykłady angielskich terminów z różnymi polskimi ekwiwalentami¹:

1 Przykłady przytoczone w artykule zostały zaczerpnięte z książek: Beaird, Jason (2012) *Niezawodne zasady web designu: Projektowanie spektakularnych witryn internetowych*. Wydawnictwo Helion.; Chudley, James, Jesmond Allen (2012) *Projektowanie witryn internetowych User experience*. Wydawnictwo Helion.; Greever, Tom (2017) *Projekt doskonały: Zadbaj o komunikację z klientem, wysoki poziom UX i zdrowy rozsądek*. Wydawnictwo Helion.; Kalbach, James (2012) *Projektowanie nawigacji strony WWW: Optymalizacja funkcjonalności witryny*. Wydawnictwo Helion.; Nunnally, Brad, David Farkas (2018) *Badanie UX: Praktyczne techniki projektowania bezkonkurencyjnych produktów*. Wydawnictwo Helion.; Perea, Pablo, Pau Giner (2019) *UX Design: Projektowanie aplikacji dla urządzeń mobilnych*. Wydawnictwo Helion.; Ritter, Marli, Cara Winterbottom (2018) *UX w projektowaniu witryn internetowych*. Wydawnictwo Helion.; Tidwell, Jenifer (2012) *Projektowanie interfejsów: Sprawdzane wzorce projektowe*. Wydawnictwo Helion.

- breadcrumb – okruch, okruszek, ścieżka lokalizacyjna, ścieżka powrotu, ścieżka z okruszków chleba;
- eye-tracking – okulografia, śledzenie ruchu gałek ocznych, śledzenie wzroku;
- negative space – biała przestrzeń, przestrzeń negatywna, pusta przestrzeń;
- focal point – punkt uwagi, punkt skupienia, punkt skupiający / przyciągający uwagę;
- storyboard – scenorys, scenopis;
- fixation point – punkt ogniskowy, punkt fiksacji;
- quick links – odnośniki podręczne, szybkie linki.

W tłumaczeniach książek znajdziemy również słowa, które nie przyjęły się w środowisku projektantów (po znaku // podajemy termin przyjęty):

- tag – oznaczenie // tag,
- cheat sheet – odkrywanie ściągawek // ściąga, skrócona instrukcja,
- faceted classification – klasyfikacja aspektowa // klasyfikacja fasetowa,
- facility – facylitacja // funkcja, możliwość.

Znalezienie odpowiedniego polskiego tłumaczenia bywa zadaniem trudnym, czego dowodem może być pozostawianie nieprzetłumaczonych angielskich terminów w polskich kontekstach: automatyczne slidery, tworzenie moodboardów, brief rekrutacyjny, projektowanie treemapy, frameworki do tworzenia interfejsu, czym są debriefingi, dla każdego designera, wielokolumnowy layout strony. Niektóre z wymienionych wyrazów, np. designer, layout, mają powszechnie stosowane, precyzyjne polskie odpowiedniki (projektant, układ), dlatego może dziwić, dlaczego tłumacz zostawił je nieprzełożone.

Zjawisko współwystępowania terminów w wersji polskiej i angielskiej z określeniami nieoficjalnymi można niejednokrotnie zaobserwować w komunikacji ustnej, jak również pisemnej – w oficjalnym języku w książkach, a także w nieformalnym języku używanym na forach internetowych. Dotyczy to prawie wyłącznie pojedynczych jednostek leksykalnych, gdyż przemieszanie językowe lub rejestrowe w związkach frazeologicznych jest raczej niespotykane.

Zapożyczenia w profesjolekcie projektantów produktów cyfrowych

Najbardziej charakterystyczną cechą profesjolektu projektantów produktów cyfrowych są zapożyczenia z języka angielskiego. Wyróżniają się one w tekstach, gdyż niewiele jest rodzimych profesjonalizmów, a wypowiedzi (pisemne i ustne) nie odznaczają się wysokim stopniem terminologizacji. Ponadto wiele słów ze słownictwa zawodowego jest tożsama z jednostkami języka ogólnego lub jest częścią powszechnie już znanego słownictwa komputerowego, np. przycisk, ikona, plik, kategoria, strona internetowa, użytkownik, aplikacja mobilna.

Wśród zapożyczeń profesjolektu projektantów produktów cyfrowych znajdują się zapożyczenia właściwe, semantyczne oraz strukturalne. Zapożyczenia właściwe, przejęte w postaci oryginalnej lub nieznacznie zmodyfikowanej, zapełniają luki pojęciowo-leksykalne zarówno w języku ogólnym, jak i profesjolektach, co wzbogaca język i wspiera rozwój dyscyplin naukowych i działalności zawodowej. Jako przykłady zapożyczeń właściwych w omawianym profesjolekcie można wskazać słowa: apka (aplikacja), aplet, blog/vlog, bluetooth, folksonomia, serwer, smartfon, smartwatch. Niektóre zapożyczenia stały się

internacjonalizmami, np. laptop, menu, tablet, tag/hashtag, software, spam, wi-fi. Za obserwowanym w ostatnim czasie wzrostem liczby internacjonalizmów wiążą się korzyści wynikające z ich stosowania. Przede wszystkim łatwość wprowadzania ich do języka rodzimego, gdyż o wiele trudniej znaleźć polski odpowiednik, który zostałby powszechnie zaakceptowany przez gremia naukowe i zapewniał właściwe rozumienie terminu. Do zalet internacjonalizmów można także zaliczyć ułatwienie międzynarodowej komunikacji specjalistycznej, większą precyzję komunikatów, a także szybsze przyswajanie terminologii (nie trzeba osobno uczyć się polskich i angielskich terminów). Natomiast głównym argumentem przeciwko nadmiernemu stosowaniu internacjonalizmów jest zaśmiecanie polszczyzny i niesłuszne faworyzowanie języka angielskiego (Jadacka i in. 2008: 155–156). Oceniając internacjonalizmy, należy wziąć pod uwagę po pierwsze – czy zaspokajają one faktyczną potrzebę wypełnienia istniejących luk pojęciowo-terminologicznych, a po drugie – czy mają one wejść do leksyki języka ogólnego czy specjalistycznego. Witold Doroszewski uważał, że terminologia nauk powinna mieć rozległy, międzynarodowy charakter, aby nie tworzyć sztucznych barier (Doroszewski 1950: 24), natomiast Adam Troskoleński dostrzegał różnicę między szerokim gronem odbiorców, dla których bardziej wskazane byłyby terminy rodzime, a węższym gronem specjalistów, którzy większe korzyści odniosą z internacjonalizmów (Troskoleński 1982: 99).

Kolejną grupą zapożyczeń w języku projektantów są zapożyczenia semantyczne (neosematyzmy). To wyrazy języka ogólnego, które w profesjolekcie zyskały nowe znaczenie, wprowadzając nieobecne dotąd pojęcia i reprezentując je za pomocą istniejących już słów i wyrażeń. Przykłady:

- projekt (project) – nowe znaczenie: przedsięwzięcie, zadanie do wykonania (a nie tylko szkic, plan, schemat, koncepcja, propozycja, założenie, wstępna wersja czegoś),
- profil (profile) – nowe znaczenie: informacje o użytkowniku,
- gest (gesture) – nowe znaczenie: ruchy palcami na panelu dotykowym,
- aktor (actor) – nowe znaczenie: użytkownik wchodzący w interakcję z testowanym systemem,
- karuzela (carousel) – nowe znaczenie: obrotowy pokaz zdjęć,
- wtyczka (plug-in) – nowe znaczenie: instalowany osobno moduł do programu komputerowego, rozszerzający jego możliwości.

Nadmiar neosematyzmów może być powodem nieporozumień w komunikacji, ponieważ użytkownicy terminologii są jednocześnie użytkownikami języka ogólnego, co sprawia, że skojarzenia z pierwotnym znaczeniem wyrazów mogą być tak silne, że użytkownicy nie dostrzegą ich specjalnego znaczenia jako terminów i wskutek tego błędnie zrozumieją wypowiedź (Jadacka i in. 2008: 145). W profesjolekcie projektantów jest niewiele neosematyzmów, które raczej nie powinny powodować nieporozumień, gdyż w kontekście zawodowym mają już swoje ugruntowane miejsce i wyraziste znaczenie. Jeśli użytkownik zostanie poinformowany, że ma zainstalować wtyczkę (plug-in) do przeglądarki Chrome, to z pewnością nie będzie rozważał możliwości montażu wtyczki z metalowymi bolcami, którą wkłada się do gniazdka elektrycznego.

Inną grupą zapożyczeń są kalki językowe – wyrazy lub wyrażenia złożone z jednostek leksykalnych języka rodzimego, lecz zbudowane na wzór obcych wyrazów i wyrażeń. W omawianym profesjolekcie możemy zaobserwować kilka popularnych kalk:

- 404 error: błąd 404 (strona nie istnieje),
- heat map: mapa ciepła/cieplna (pozwala monitorować w serwisie WWW miejsca szczególnej aktywności użytkowników),
- surrogate users: użytkownicy zastępczy,

- pop-up window: wyskakujące okno,
- playability, findability, etc.: grywalność, znajdawalność.

Zaleca się unikanie tworzenia kalk językowych w przypadku, gdy w języku rodzimym istnieją słowa reprezentujące to samo pojęcie. Nie ma więc uzasadnienia dla używania w języku polskim np. wyrażenia *twarda kopia* (hardcopy), ponieważ mamy właściwy polski odpowiednik – *wydruk* lub *drukowana kopia dokumentu*. Podobnie *autentykacja* (authentication) zamiast *autoryzacja*, *switch* zamiast *przełącznika* czy błędnie używane słowo *kolaboracja* (collaboration) zamiast *współpraca*. Jednak wiele kalk językowych wypełnia luki w polskim nazewnictwie, dlatego są one jak najbardziej akceptowalne – np. *infografika* (infographics), *wędrówka poznawcza* (jedna z metod badań użytkowników; cognitive walkthrough), *użytkownik końcowy* (end user).

Wspomnieliśmy wcześniej o pozostawianiu angielskich wyrazów w polskich tłumaczeniach. Część z tych wyrazów ma właściwe rodzime odpowiedniki, więc pozostawianie ich w wersji angielskiej nie powinno mieć miejsca, np. zamiast *heading* i *dashboard* możemy – i powinniśmy – używać nagłówek i panel ustawień. Są jednak słowa i wyrażenia, które niezwykle trudno zwięźle przetłumaczyć. Można oczywiście posługiwać się opisem, ale jedną z funkcji terminologii jest usprawnienie komunikacji m.in. przez stosowanie w treści komunikatów terminów, a nie definicji pojęć reprezentowanych przez te terminy. W profesjolekcie projektantów produktów cyfrowych możemy wskazać kilka przykładowych angielskich słów i wyrażen, które nie mają jeszcze polskich odpowiedników ze względu na trudność przekładu:

- stickiness – dosł. lepkość, kleistość – właściwość witryny internetowej sprawiająca, że użytkownicy dłużej na niej pozostają i regularnie do niej wracają;
- lurker – dosł. osoba czająca się – bierny obserwator na forum internetowym (czyta, ale nie dokonuje wpisów);
- inventory – dosł. inwentarz; magazyn – powierzchnia/przestrzeń reklamowa, miejsce na stronie przeznaczone na reklamy;
- chording – dosł. gra akordowa, granie akordowe/akordów – równoczesne naciśnięcie dwóch lub więcej przycisków w celu uruchomienia polecenia;
- claims analysis – dosł. analiza roszczeń – badanie wpływu wprowadzanych do projektu cech/funkcji na użytkowników;
- walk-up-and-use system – dosł. system podejdz i skorzystaj – łatwy w obsłudze system, ukierunkowany na potrzeby użytkowników, którzy chcą szybko z niego skorzystać (po raz pierwszy, jednorazowo lub wielokrotnie) (np. kiosk informacyjny, automat do sprzedaży);
- frankensteining – łączenie różnych elementów, które nie tworzą spójnej całości.

Profesjolekt czy maniera językowa?

Obserwując język osób związanych ze środowiskiem projektowania cyfrowego, rzuca się w oczy swoiste zamilowanie do angielskich wyrazów, odmienianych i zniekształcanych na różne sposoby, pojawiających się w wypowiedziach zamiast oczywistych polskich odpowiedników. Są one używane nie tylko w nieformalnej, ustnej komunikacji w miejscu pracy, ale także w bardziej oficjalnych sytuacjach, jak szkoleniach, a także w tekstach pisanych. Za przykład mogą posłużyć ogłoszenia o pracę, opublikowane w serwisach Crossjob (<https://crossweb.pl/job/>), Indeed (pl.indeed.com), Praca UX (praca.uxlabs.pl), praca.

pl, pracuj.pl w okresie 20.08–27.11.2019. Poddaliśmy analizie ponad 200 ogłoszeń dla stanowisk: UX Designer, UX Researcher, UX/UI Designer, UI Designer, Web Designer, Webmaster. W treści ogłoszeń można znaleźć słowa i wyrażenia, co do których rodzi się wątpliwość, czy to profesjolekt czy po prostu snobizm językowy, wynikający z potrzeby wyróżnienia swojej profesji lub wykazania się znajomością języka angielskiego. Przyczyną może być również albo niewiedza, że wiele angielskich słów ma już polskie odpowiedniki, albo po prostu brak chęci, aby zajrzeć do słownika. Oto przykłady ilustrujące to zjawisko w oryginalnych kontekstach (dodałiśmy tylko pogrubienia słów i wyrażeń), wybrane z materiału badawczego, jaki zebraliśmy.

1. możliwość tworzenia, optymalizacji i realny wpływ na największe **e-commerce marketplace’y** w Polsce w branży Fashion,
2. opracowanie **wsadu merytorycznego**,
3. poszukujemy UX / UI Designera z doświadczeniem w **researchu**,
4. bogatego doświadczenia w pracy z **userami**, badaniach, **researchu**, projektowaniu interakcji,
5. doświadczenie w pracy w zespole w środowisku **agilnym (SCRUM)** na styku **design i development**,
6. umiejętności tworzenia układów elastycznych, animacji i kreacji opartych o **feed**,
7. projektowanie rozbudowanych **dashboardów**,
8. zainteresowanie fotografią lub tworzeniem **kontentu** wideo,
9. zostawienie **leada** / sprzedaż + zrozumienie interfejsu przez użytkownika,
10. umiejętności **backendowe**,
11. implementacja programistyczna **landing page’y**, ... projektowanie **landing pagów**,
12. przeprowadzanie badań użyteczności i testów funkcjonalnych oraz **walidowanie** przygotowanych propozycji,
13. projektowanie głównie na potrzeby **digitalu**,
14. przeprowadzanie audytów istniejących produktów **digitalowych**,
15. projektowanie **styleguide’ów**,
16. w większości powinny zawierać projekty **interface’ów** mobilnych i/lub desktopowych,
17. makiet wytworzonych przez **UXowca**,
18. od UX Designera oczekujemy, że **use case’y** i scenariusze użycia zamieni w angażujący interfejs użytkownika,
19. praca koncepcyjna z **briefem**,
20. współpraca z **“Product Ownerami”**.

Profesjolekt projektantów produktów cyfrowych obejmuje stosunkowo niewielką liczbę jednostek leksykalnych. Wynika to prawdopodobnie z tego, że projektowanie produktów cyfrowych jest zawodem, a w zasadzie zajęciem stosunkowo nowym i interdyscyplinarnym. Nie figuruje w Klasyfikacji Zawodów i Specjalności², nie znajdziemy tam też projektantów interakcji, interfejsów, wrażeń użytkowników czy architektów informacji, ale wymieniane są zawody pokrewne jak: architekt stron internetowych, grafik komputerowy multimediiów, projektant grafiki stron internetowych itp. Ponadto wiele słów, zwłaszcza

2 Klasyfikacja zawodów i specjalności: <https://psz.praca.gov.pl/rynek-pracy/bazy-danych/klasyfikacja-zawodow-i-specjalnosc>.

tych związanych z technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, stało się częścią języka ogólnego na skutek powszechnego używania tych technologii. Popularność słów i wyrażeń sprawia, że użytkownicy mogą nie dostrzegać ich terminologiczności i nie mieć świadomości, że dobrze znany im wyraz w kontekście zawodowym pełni funkcję terminu, który reprezentuje nie tylko znane im z codziennego życia pojęcie, ale także pojęcie naukowe czy techniczne, które może mieć nieco inne cechy. Istotny wpływ na profesjolekt projektantów produktów cyfrowych ma także profesjolekt informatyczny – o wiele bogatszy leksykalnie, z dużą liczbą użytkowników i ogromną dynamiką rozwoju (Hudy 2019; Maciołek 2013).

Profesjolekt projektantów z pewnością będzie się rozwijał, gdyż nieustannie rośnie zainteresowanie produktami cyfrowymi. Przybywa użytkowników korzystających z internetu, szczególnie mediów społecznościowych i aplikacji mobilnych (Bogdan i in. 2018; *Spoleczeństwo informacyjne w Polsce*. 2019), a twórcy tekstów informacyjnych coraz częściej posługują się infografiką i materiałami wideo. Można więc spodziewać się wzrostu liczby jednostek leksykalnych (najprawdopodobniej zapożyczeń), modyfikacji form wyrazów (np. skracania), ugruntowywania się słownictwa, a także procesu zmiany statusu niektórych jednostek z potocznego na terminy. Niezwykle przydatna mogłaby się okazać norma terminologiczna poświęcona projektowaniu produktów cyfrowych czy ogólnie projektowaniu cyfrowemu. Częściowo tę tematykę znajdziemy w normach ISO dotyczących ergonomii (3 części normy PN-EN ISO 14915 oraz 53 części normy PN-EN ISO 9241³), ale nie są to normy terminologiczne, a ponadto tylko trzy zostały przetłumaczone na język polski.

Bibliografia

- Bogdan, Wojciech, Daniel Boniecki, Marcin Purta (2018) *Cyfrowi Polacy – przyspieszenie e-rewolucji*. McKinsey & Company. Dostępny online: https://www.mckinsey.com/pl/~media/McKinsey/Locations/Europe%20and%20Middle%20East/Polska/Raporty/Cyfrowi%20Polacy%20Przyspieszenie%20E%20rewolucji/Cyfrowi-Polacy-2018_raport-McKinsey.pdf [data dostępu: 10.9.2020].
- Doroszewski, Witold (1950) *Kryteria poprawności językowej*. Warszawa: Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych.
- Grabias, Stanisław (2019) *Język w zachowaniach społecznych: Podstawy socjolingwistyki i logopedii*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Hudy, Viktoriia (2019) „Czy rosyjski jest bardziej „angielski” niż polski? O zapożyczeniach w języku informatycznym w aspekcie glottodydaktycznym”. [W:] *Acta Universitatis Lodzianensis. Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców*. Vol. 26; 399–411.
- Jadacka, Hanna, Andrzej Markowski, Dorota Zdunkiewicz-Jedynak (2008) *Poprawna polszczyzna: hasła problemowe*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Janasowa, Janina (1979) „Słownictwo techniczne w akcie mowy”. [W:] *Socjolingwistyka*. Vol. 2; 183–194.
- Jarosz, Beata (2018) „O (Nie)Tożsamości pojęć. Język specjalistyczny, język specjalny, język fachowy, język profesjonalny, język zawodowy, profesjolekt, technolekt”. [W:] *Polonica*. Vol. 38; 85–108. <https://doi.org/10.17651/POLON.38.12>.
- Klemensiewicz, Zenon (1953) *O różnych odmianach współczesnej polszczyzny*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

3 Stan na 7.9.2020 wg wyszukiwarki norm Polskiego Komitetu Normalizacyjnego (<https://wiedza.pkn.pl/web/guest/wyszukiwarka-norm>).

- Maciolek, Marcin (2013) „Adaptacja terminów informatycznych w języku ogólnym i stylu artystycznym”. [W:] *Biblioteka Postscriptum Polonistycznego*. Vol. 3; 167–182.
- Ozdzyński, Jan (1996) „Profesjonalizmy, subjęzyki i rejestry – w ujęciu kognitywnym”. [W:] Stanisław Kania (red.) *Wokół społecznego zróżnicowania języka*. Szczecin: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego; 125–140.
- Piekot, Tomasz (2008) *Język w grupie społecznej. Wprowadzenie do badań socjolektów*. Wałbrzych: Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Angelusa Silesiusa.
- Spółczesność informacyjna w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2015–2019* (2019) Warszawa, Szczecin. Dostępny online: <https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-technika-spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-wyniki-badan-statystycznych-z-lat-2015-2019,1,13.html> [data dostępu: 10.9.2020].
- Tomaszczyk, Jacek, Anna Matysek (2020) „IA, UX, UID, IxD – analiza terminów i pojęć”. [W:] *Zagadnienia Informatyki Naukowej – Studia Informatyczne*. Vol. 1; 121–143.
- Troskoleński, Adam Tadeusz (1982) *O twórczości. Piśmiennictwo naukowo-techniczne*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Wilkoń, Aleksander ([1987] 2000) *Typologia odmian językowych współczesnej polszczyzny*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

