

INTERAKTIVNA MULTIMEDIJA

P2

doc. dr. Matej Zajc



Uvod v interaktivnost

Interaktivnost

- V okviru MM in IKT:
 - Tehnologija omogoča okolje za medsebojno komuniciranje in sodelovanje v izmenjavi sporočil.
 - Uporabnik ima možnost aktivne udeležbe v procesu komuniciranja.
- Računalniško posredovane komunikacije, kjer produkcija in konzumacija postajata enakovredni.

Osnovne delitve interaktivnosti

	Informacije proizvaja centralni ponudnik	Informacije proizvaja uporabnik
Distribucijo nadzira centralni ponudnik	prenosna interaktivnost televizija, radio	registracijska interaktivnost registracijski sistemi, nadzorni sistemi
Distribucijo nadzira uporabnik	konzultacijska interaktivnost storitve na zahtevo, FTP, brskanje po spletu	konverzacijska interaktivnost telefon, tweeter, e-mail

Osnovne delitve interaktivnosti

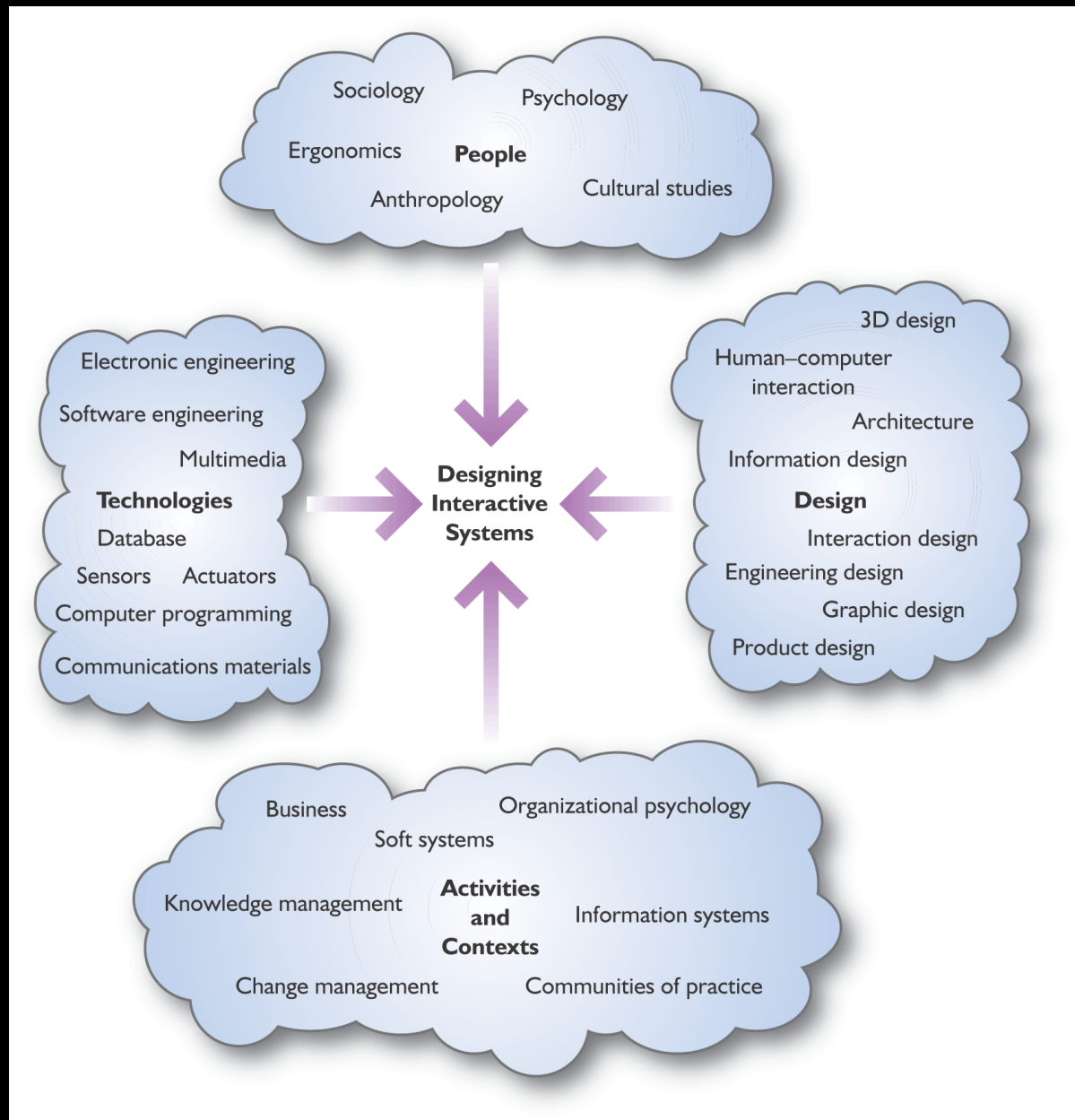
- Prenosna interaktivnost
 - uporabniki medija izbirajo med trajnim nizom informacij
- Konzultacijska interaktivnost
 - uporabniki ne samo izbirajo, temveč tudi zahtevajo informacije (on demand services)
- Registracijska interaktivnost
 - sistem samodejno preverja uporabnikovo aktivnost in se nanjo odziva
- Konverzacijska interaktivnost
 - uporabniki sami proizvedejo in posredujejo informacije v določenem sistemu

Družbena-Tehnična-Kulturna

- *Družbena interaktivnost*
 - sposobnost medija, da omogoča družbeno interakcijo med posamezniki ali skupinami.
- ***Tehnična interaktivnost***
 - **zmogljivost medija, da dovoljuje uporabniku, da upravlja stroj prek njegovih vmesnikov.**
- *Kulturna interaktivnost*
 - kreativnost in interpretacijo interakcije med uporabnikom (kot bralcem, gledalcem ali poslušalcem) in tekstom.

Oblikovanje in načrtovanje interaktivnosti

- Human-computer interaction (HCI): interakcija človek-računalnik
 - ▣ Oblikovanje in načrtovanje interakcije človeka z računalnikom
 - ▣ Interdisciplinarno področje, ki v primeru računalnikov vključuje programsko in strojno opremo
 - ▣ Uporablja se tudi
 - MMI: man-machine interaction
 - CHI: computer-human interaction
- Cilj: izboljšati interakcijo med uporabnikom in napravo – narediti napravo bolj uporabno, onemogočiti napake, etc.



Benyon: Designing Interactive Systems



Kontekst (context)

Kontekst

- Kaj v pogovornem jeziku pomeni: vzeto iz konteksta?
- Kako kontekst določa pomen?

- Oglejmo si nekaj primerov in opazujmo:

VIZUALNA INFORMACIJA + KONTEKST = POMEN

The image features a decorative header consisting of two horizontal bars. The left bar is a solid orange color, and the right bar is a solid blue color. The text 'Aktivnost – kontekst - tehnologije' is written in white, sans-serif font across the blue bar.

Aktivnost – kontekst - tehnologije

Aktivnost – kontekst - tehnologije

- Pomen konteksta
- Uporaba tehnologije v različnih okoljih – delovnih razmerah;
- Prilagoditev aktivnosti in tehnologije

Slide 2.1

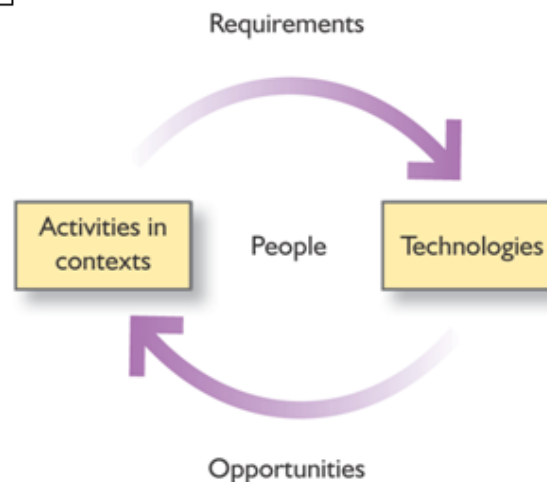


Figure 2.1 Activities and technologies.

Source: after Carroll (2002), Figure 3.1, p. 08

Avditorna vaja

- (SWOT analiza produkta – Projektno vodenje)
- Definirajte povezavo med aktivnostjo/kontekstom \leftrightarrow tehnologijami



Mentalni model sistema

Mentalni model sistema

- Uporabnik potrebuje dober mentalni model sistema sicer samo izvaja zaporedje korakov
 - Primer:
 - Programska oprema: pošiljanje elektronske pošte
 - Nastavitve termostata

- Mentalni model sistema vzpostavimo ob interakciji s sistemom kjer:
 - Opazujemo relacijo med akcijo in odzivom sistema
 - Uporabimo navodila, sheme, načrte sistema
 - (načrtovalci morajo pripraviti zadostno informacijo, da si uporabniki ustvarijo ustrezen mentalni model)

 - Ključno je, da uporabnik sam uporablja napravo.

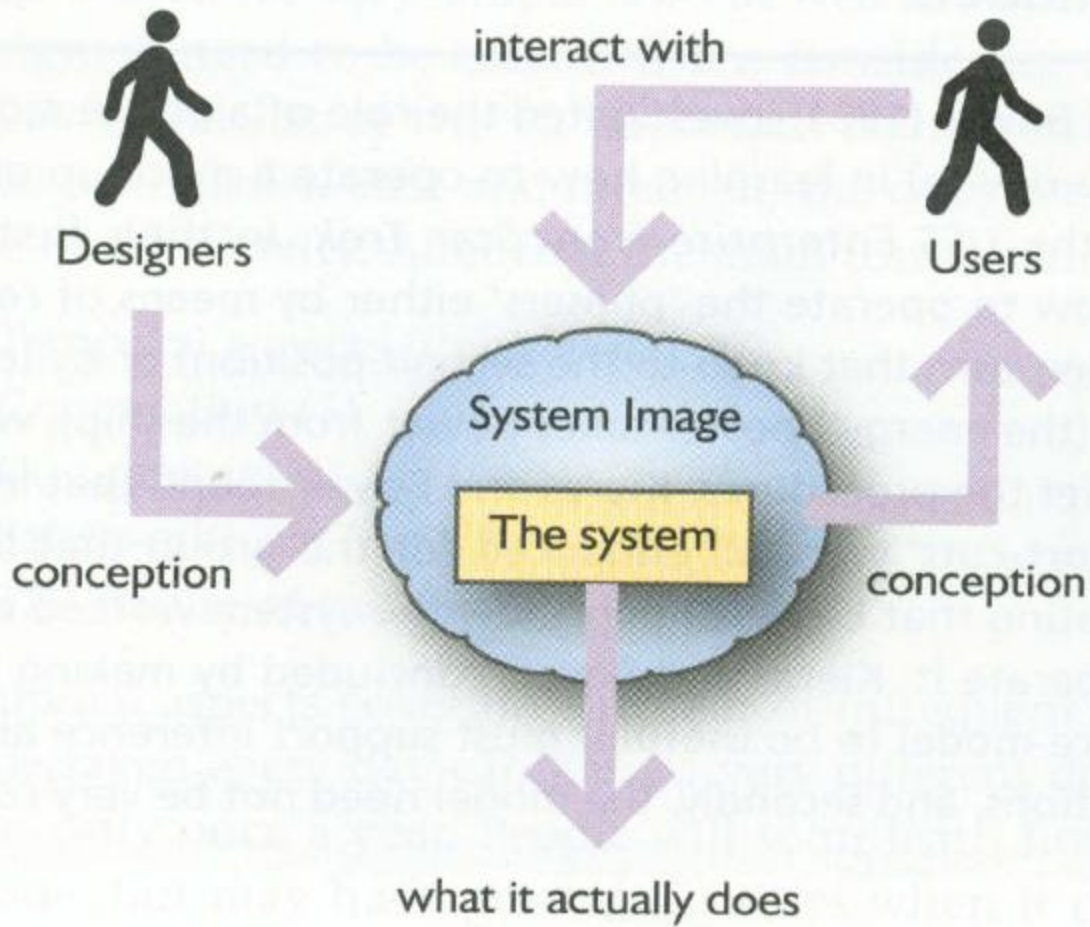


Figure 2.6 The system image

Mentalni model sistema

- Vedno nepopoln: ljudje različno razumejo in dojemajo posamezne dele sistema
- Ljudje
- Mentalni model se spreminja: ljudje pozabljajo podrobnosti
- Ljudje poskušajo omejiti mentalni napor

Seminar: mentalni model sistema

- Klic z mobilnim telefonom
- Pošiljanje elektronske pošte
- Spletni nakup
- Nastavitev TV kanalov
- Uporaba GPS sprejemnika v avtomobilu