

ΨΧ 109 - Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή

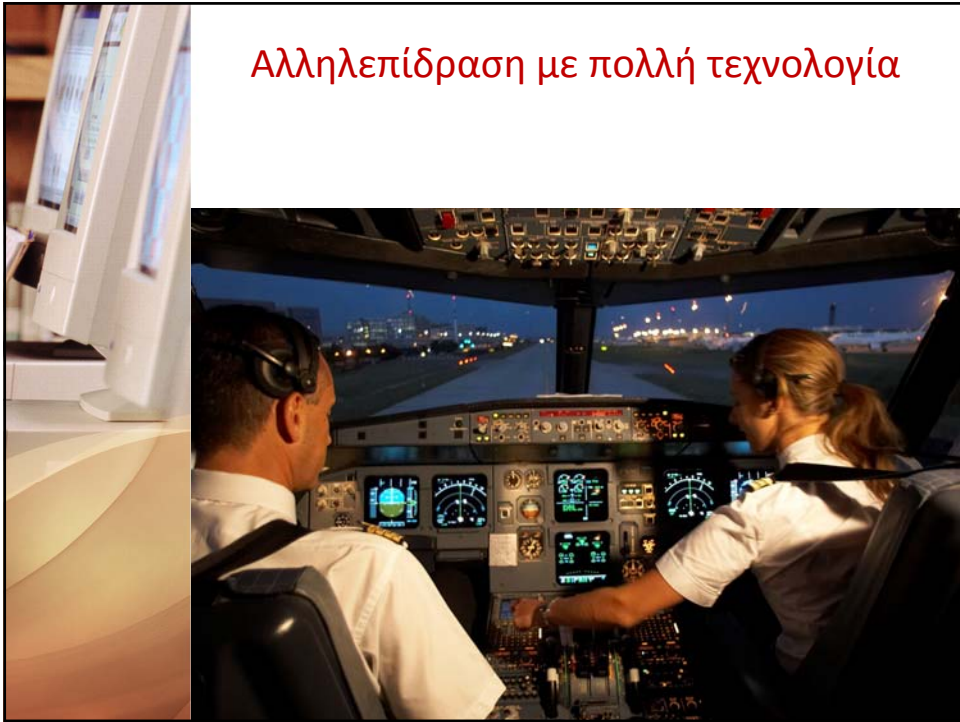
Διάλεξη 1



Αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή

- Η γνωστική περιοχή που μελετάει τον **σχεδιασμό**, την **ανάπτυξη** και την **αξιολόγηση** διαδραστικών υπολογιστικών συστημάτων (interactive computer systems), δηλαδή συστημάτων που αλληλεπιδρούν με τους χρήστες τους.
- **Δεκαετία 70:** πρώτα διαδραστικά υπολογιστικά συστήματα (PC)
- **... σήμερα:** ανάπτυξη υλικού και λογισμικού υπολογιστών, οθόνες υψηλής ανάλυσης, επεξεργαστές και ειδικές μνήμες αποθήκευσης γραφικής πληροφορίας, εξελίξεις στην ανάπτυξη και υλοποίηση αλγορίθμων γραφικής απεικόνισης, ανάπτυξη νέων συσκευών αλληλεπίδρασης (VR) διαδίκτυο και πανταχού παρών υπολογιστής (ubiquitous computing)

Αλληλεπίδραση με πολλή τεχνολογία

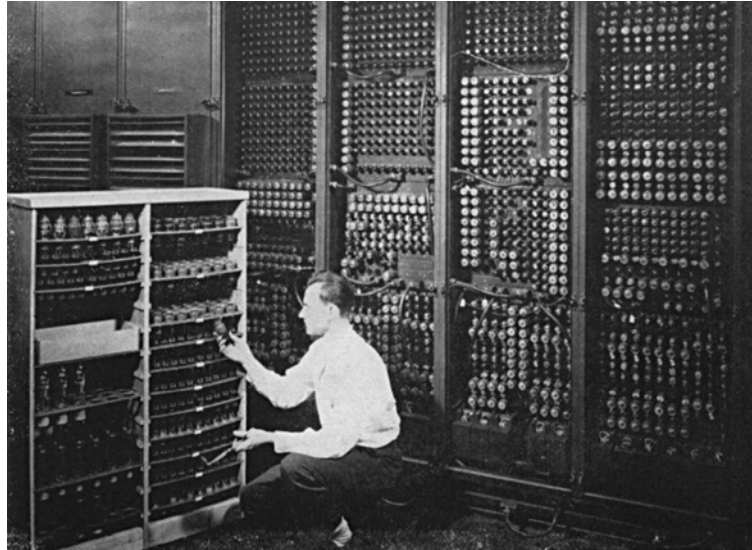


Αλληλεπίδραση χωρίς τεχνολογία
(reactable)





Η προϊστορία - ENIAC



Εξειδικευμένοι χρήστες



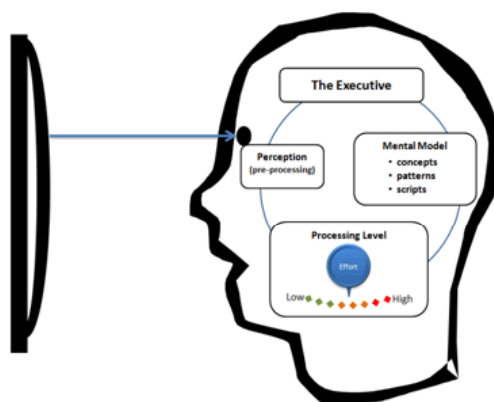
Σήμερα:
χρήστες όλοι σχεδόν οι άνθρωποι



Ποιος είναι ο τυπικός χρήστης υπολογιστή;

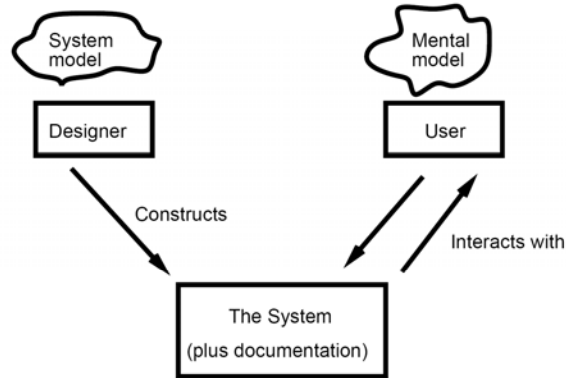


Ο χρήστης ως επεξεργαστής πληροφορίας



Φυσιολογία
 Προσοχή
 Αίσθηση και αντίληψη
 Μνήμη
 Μάθηση
 Αναπαράσταση της γνώσης
 Νοητικά Μαντέλα
 Περιβάλλον
 Πολιτισμικό πλαίσιο
 Ηλικία
 Φύλο
 Αναπηρίες


Τι σκέφτεστε όταν χρησιμοποιείτε έναν υπολογιστή;



- Οι χρήστες κατασκευάζουν νοητικά μοντέλα του συστήματος (συνήθως διαφορετικά από αυτά των σχεδιαστών του)

Ανθρωποκεντρική σχεδίαση





Ευχρηστία

- Η **Ευχρηστία** {(η) ουσ. το γνώρισμα του εύ-χρηστου, αυτού που μπορεί εύκολα να χρησιμοποιηθεί } παράμετρος ποιότητας ενός διαδραστικού συστήματος.
- Η δυνατότητα ενός προϊόντος που χρησιμοποιείται από καθορισμένους χρήστες με καθορισμένους στόχους, υπό καθορισμένες συνθήκες χρήσης να είναι **αποτελεσματικό** (effectiveness), **αποδοτικό** (efficiency) και να παρέχει **υποκειμενική ικανοποίηση** (satisfaction) στους χρήστες του