
Human-Computer Interaction

Bearbeitung zu *Interaktionsdesign*, SoSe 2015

Betreuer: Prof. Dr. Frank Steinicke

Autor(en): Merlin Steuer

Übung 2

Aufgabe 2

Die Autoren möchten in ihrem Artikel eine Möglichkeit beschreiben, Verhalten und Reaktionszeiten von Menschen in einem Modell darzustellen. Hierzu erläutern sie zunächst das auch schon in der Vorlesung angesprochene Modell des *Model Human Processors*. Besprochen wird unter anderem die Rolle der Forschung in der Psychologie über diese Themen.

Weiterhin zeigen die Autoren an einigen Beispielen, wie die sog. *Cycle Time* der einzelnen Prozessoren des Menschen sich auf bestimmte Lebenssituationen auswirkt. So wird beispielhaft vorgerechnet, wieviele Bilder pro Sekunde in einem Film gezeigt werden müssen, um die Illusion einer Bewegung vorzutäuschen oder wie lange es dauert, einen Knopf in einer bestimmten Entfernung mit der Hand zu drücken. Unterschieden wird dabei grundsätzlich zwischen 3 verschiedenen Geschwindigkeitsstufen, dem *Slowman*, dem *Middleman* sowie dem *Fastman*. Diese Bezeichnungen stehen stellvertretend für verschieden schnelle Menschen (in einer spezifischen Aufgabe). Während der Fastman eher am schnelleren Ende des angegebenen Intervalls angesiedelt ist, ist der Slowman eher am entgegengesetzten Ende anzufinden. Dies bedeutet, dass wenn eine Reaktionszeit als Zeit zwischen 50ms und 150ms angegeben ist, der Fastman 50ms, der Slowman 150ms benötigt.