**Σχεδιασμός εντολών και μοντέλο του Νόρμαν**

Σύμφωνα με την πρώτη εργασία, οι συσκευές που θα ελέγχονται απομακρυσμένα από τον προσωπικό βοηθό είναι οι ακόλουθες:

* καφετιέρα
* παπουτσοθήκη
* φώτα οροφής
* θέρμανση (καλοριφέρ)

Ωστόσο, πώς μπορεί να επιτευχθεί η σχεδίαση των εντολών αυτών σε ένα σύστημα διεπαφής χρήστη (UI), ώστε ο χρήστης να μπορεί να διαχειριστεί τις συσκευές-έπιπλα αποδοτικά και εύκολα; Την λύση στο παραπάνω ερώτημα δίνουμε παρακάτω.

(Για τις ανάγκες της εργασίας αυτής, θεωρούμε ότι η ιεραρχική ανάλυση εργασιών για κάθε συσκευή είναι η ίδια που δόθηκε στην 1η εργασία και βρίσκεται στο έγγραφο «Ιεραρχική Ανάλυση Εργασιών»).

# **Τεχνικές σχεδίασης των εντολών:**

Για κάθε εντολή διαχείρισης μίας ηλεκτρικής συσκευής υπάρχουν δύο τρόποι σχεδιασμού της:

1. ο πρώτος τρόπος έχει να κάνει με την τοποθέτηση όλων των εντολών που διαχειρίζονται τα φώτα, την παπουτσοθήκη, την θέρμανση και την καφετιέρα σε διάφορα drop-down μενού, τα οποία και θα βρίσκονται στο επάνω τμήμα της εφαρμογής. Για παράδειγμα, ένα τέτοιο μενού φαίνεται στην επόμενη εικόνα:

Εικόνα που περιέχει κείμενο

Περιγραφή που δημιουργήθηκε αυτόματα

Κάθε μενού αντιστοιχεί στην διαχείριση μίας μόνο συσκευής ή επίπλου. Όταν ο χρήστης πατάει την συσκευή που θέλει να διαχειριστεί από το μενού, θα εμφανίζονται επιπλέον λειτουργίες για την συσκευή αυτή σε ένα μενού δευτέρου επιπέδου.

Με αυτόν τον τρόπο, όλες οι λειτουργίες που μπορεί να εκτελέσει ο χρήστης βρίσκονται μαζεμένες στο μενού της εφαρμογής. Όταν ο χρήστης πατήσει την επιλογή που θέλει από το μενού, εκτελείται και η απαιτούμενη λειτουργία.

Στην συγκεκριμένη σχεδίαση, ο χρήστης μπορεί να βλέπει τα αποτελέσματα εκτέλεσης της κάθε εντολής με την μορφή ενός μηνύματος. Για παράδειγμα, εάν ο χρήστης ακολουθήσει την διαδρομή μενού: **Θέρμανση 🡪 Κουζίνα 🡪 Άνοιγμα Θέρμανσης**, τότε θα εμφανιστεί στην οθόνη του προσωπικού βοηθού το αντίστοιχο μήνυμα: **«Η θέρμανση στην κουζίνα έχει ανοίξει».** Έτσι ο χρήστης μπορεί να καταλάβει, ότι η εντολή που έδωσε εκτελέστηκε με επιτυχία. Σε διαφορετική περίπτωση, η εντολή που δόθηκε δεν εκτελέστηκε επιτυχώς.

1. Ένας δεύτερος και πιο αλληλεπιδραστικός τρόπος σχεδιασμού των εντολών που διαχειρίζονται τα φώτα, την παπουτσοθήκη, την θέρμανση και την καφετιέρα, είναι μέσω μίας εικόνας της κάτοψης του σπιτιού. Στην ουσία, στην οθόνη του έξυπνου βοηθού θεωρούμε ότι βρίσκεται η κάτοψη του σπιτιού του χρήστη. Ο χρήστης επιλέγοντας ένα δωμάτιο της αρεσκείας του, θα μπορεί να δει όλες τις δυνατότητες που προσφέρονται για το δωμάτιο αυτό, δηλαδή όλες τις εντολές που μπορούν να διαχειριστούν οποιαδήποτε συσκευή βρίσκεται στο δωμάτιο αυτό. Ο δεύτερος τρόπος σχεδιασμού βασίζεται στην ακόλουθη εικόνα:

Εικόνα που περιέχει κείμενο, εσωτερικό, δάπεδο, ζωντανός

Περιγραφή που δημιουργήθηκε αυτόματα

Κάτοψη σπιτιού του χρήστη, όπως αυτή απεικονίζεται στην εφαρμογή του προσωπικού βοηθού.

Ο χρήστης επιλέγοντας ένα δωμάτιο στην εικόνα (π.χ. το υπνοδωμάτιο), θα μπορεί να δει όλες τις λειτουργίες που προσφέρονται μέσω του βοηθού για το συγκεκριμένο δωμάτιο. Για παράδειγμα, λειτουργίες όπως άνοιγμα φωτός ή θέρμανσης, σβήσιμο φωτός ή θέρμανσης και καθορισμός θερμοκρασίας της θέρμανσης, είναι μερικές από τις εντολές που διατίθενται όταν επιλέγεται το υπνοδωμάτιο.

Στην συγκεκριμένη σχεδίαση, το αποτέλεσμα της εκτέλεσης της όποιας εντολής (π.χ. άνοιγμα φωτός της κουζίνας) θα φαίνεται απευθείας στην εικόνα της εφαρμογής. Για παράδειγμα, στην περίπτωση με τα φώτα, μπορεί να εμφανίζεται κάποιο μήνυμα στην οθόνη ή το αντίστοιχο δωμάτιο να γίνεται πιο φωτεινό (ή σκοτεινό ανάλογα την εντολή). Αντίστοιχα, θα γίνεται το ίδιο και για τις υπόλοιπες συσκευές.

# **Σύγκριση τεχνικών με βάση το μοντέλο του Norman:**

Ας συγκρίνουμε τώρα τους δύο τρόπους με τους οποίους μπορεί να σχεδιαστεί κάθε εντολή διαχείρισης συσκευών του σπιτιού με βάση το μοντέλο του Norman:

## **Φώτα:**

Στον παρακάτω πίνακα φαίνεται η σύγκριση της εντολής για το άνοιγμα του φωτός της κουζίνας του σπιτιού μεταξύ των δύο τεχνικών που προαναφέρθηκαν. Στην πρώτη στήλη του πίνακα αναφέρονται τα στάδια του μοντέλου του Norman, στην δεύτερη στήλη φαίνονται πληροφορίες που βασίζονται στην πρώτη τεχνική (υλοποίηση με μενού) και, τέλος, στην τελευταία στήλη φαίνονται πληροφορίες που βασίζονται στην δεύτερη τεχνική (υλοποίηση με εικόνα κάτοψης σπιτιού):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Στάδια μοντέλου του Norman | Σχεδίαση εντολής με Menu | Σχεδίαση εντολής με εικόνα κάτοψης σπιτιού |
| 1 | **Ορισμός στόχου** | Άνοιγμα φωτός στην κουζίνα | Άνοιγμα φωτός στην κουζίνα |
| 2 | **Πρόθεση για δράση εκπλήρωσης του στόχου** | Χρήση μενού | Χρήση διαδραστικής εικόνας του σπιτιού |
| 3 | **Ακολουθία ενεργειών** | 1. Κλικ στο μενού «ΦΩΤΑ» 2. Κλικ στο υπομενού «άνοιγμα φωτός» 3. Επιλογή δωματίου (κουζίνα) μέσω του μενού τρίτου επιπέδου που εμφανίζεται | 1. Κλικ στην εικόνα, στο σημείο που βρίσκεται η κουζίνα του σπιτιού 2. Από τα διαθέσιμα κουμπιά που εμφανίζονται για το δωμάτιο «κουζίνα», γίνεται κλικ στο κουμπί «άνοιγμα φωτός» |
| 4 | **Εκτέλεση ενεργειών** | Εκτελούνται οι ενέργειες | Εκτελούνται οι ενέργειες |
| 5 | **Αντίληψη της νέας κατάστασης του συστήματος** | Το σύστημα αποκρίνεται με ένα μήνυμα (επιτυχίας ή αποτυχίας ανάμματος του φωτός στην κουζίνα) προς τον χρήστη. | Στο σημείο της εικόνας που φαίνεται η κουζίνα, η φωτεινότητα του δωματίου αυτού έχει αυξηθεί αρκετά αν η εντολή εκτελέστηκε με επιτυχία. Διαφορετικά, η εικόνα κάτοψης του σπιτιού παραμένει αμετάβλητη |
| 6 | **Εξήγηση της νέας κατάστασης** | Ο χρήστης κατάλαβε μετά την ανάγνωση του μηνύματος ότι η εντολή που έθεσε εκτελέστηκε ή όχι | Ο χρήστης κατάλαβε μετά την διαφορά (εάν υπάρχει) στην φωτογραφία ότι η εντολή που έθεσε εκτελέστηκε ή όχι |
| 7 | **Σύγκριση αποτελέσματος και αρχικού στόχου του χρήστη** | Εάν το φως στην κουζίνα έχει ανάψει (επιτυχία), τότε ο χρήστης εκπλήρωσε τον στόχο του. Σε αντίθετη περίπτωση γίνεται επαναπροσδιορισμός του στόχου (οδηγείται ξανά στο βήμα 1) | Εάν το φως στην κουζίνα έχει ανάψει (επιτυχία), τότε ο χρήστης εκπλήρωσε τον στόχο του. Σε αντίθετη περίπτωση γίνεται επαναπροσδιορισμός του στόχου (οδηγείται ξανά στο βήμα 1) |

**Σημαντικό:** Η παραπάνω σύγκριση αναφέρεται μόνο στην περίπτωση που θέλουμε να ανάψει το φως στην κουζίνα του σπιτιού. Οι υπόλοιπες εντολές που μπορεί να εκτελέσει ο χρήστης, όσον αφορά το φωτισμό οποιουδήποτε δωματίου (κλείσιμο φωτός και ρύθμιση έντασης φωτός) συγκρίνονται με βάση τις δύο τεχνικές με παρόμοιο τρόπο, όπως και για την περίπτωση για το άναμμα του φωτός στον παραπάνω πίνακα.

Ανάμεσα στις δύο εντολές, η τεχνική σχεδίασης μέσω της εικόνας της κάτοψης του σπιτιού είναι επικρατέστερη για τους εξής λόγους:

* Ο χρήστης βλέπει άμεσα (σε μία διαδραστική εικόνα) τα αποτελέσματα εκτέλεσης των εντολών για το άνοιγμα του φωτός. Δεδομένου ότι η εικόνα αντιστοιχεί στο σχέδιο του σπιτιού του χρήστη, ο τελευταίος είναι σε θέση να κατανοήσει γρήγορα σε ποιο σημείο του σπιτιού έχει ανάψει ή σβήσει το φως. Αυτό παραπέμπει σε μία πιο αλληλεπιδραστική και φιλική εφαρμογή.
* Ο χρήστης μπορεί γρήγορα να θέσει την επόμενη εντολή του στον προσωπικό βοηθό. Για παράδειγμα, μπορεί να κλείσει το φως σε κάποιο δωμάτιο.

## **Θέρμανση:**

Στον παρακάτω πίνακα φαίνεται η σύγκριση της εντολής για το άνοιγμα της θέρμανσης στο σαλόνι του σπιτιού μεταξύ των δύο τεχνικών που προαναφέρθηκαν. Στην πρώτη στήλη του πίνακα αναφέρονται τα στάδια του μοντέλου του Norman, στην δεύτερη στήλη φαίνονται πληροφορίες που βασίζονται στην πρώτη τεχνική (υλοποίηση με μενού) και, τέλος, στην τελευταία στήλη φαίνονται πληροφορίες που βασίζονται στην δεύτερη τεχνική (υλοποίηση με εικόνα κάτοψης σπιτιού):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Στάδια μοντέλου του Norman | Σχεδίαση εντολής με Menu | Σχεδίαση εντολής με εικόνα κάτοψης σπιτιού |
| 1 | **Ορισμός στόχου** | Άνοιγμα θέρμανσης στο σαλόνι | Άνοιγμα θέρμανσης στο σαλόνι |
| 2 | **Πρόθεση για δράση εκπλήρωσης του στόχου** | Χρήση μενού | Χρήση διαδραστικής εικόνας του σπιτιού |
| 3 | **Ακολουθία ενεργειών** | 1. Κλικ στο κύριο μενού «ΘΕΡΜΑΝΣΗ» 2. Κλικ στο υπομενού «άνοιγμα θέρμανσης» 3. Επιλογή δωματίου (σαλόνι) μέσω του μενού τρίτου επιπέδου που εμφανίζεται | 1. Κλικ στην εικόνα, στο σημείο που βρίσκεται το σαλόνι του σπιτιού 2. Από τα διαθέσιμα κουμπιά που εμφανίζονται για το δωμάτιο «σαλόνι», γίνεται κλικ στο κουμπί «άνοιγμα θέρμανσης» |
| 4 | **Εκτέλεση ενεργειών** | Εκτελούνται οι ενέργειες | Εκτελούνται οι ενέργειες |
| 5 | **Αντίληψη της νέας κατάστασης του συστήματος** | Το σύστημα αποκρίνεται με ένα μήνυμα (επιτυχίας ή αποτυχίας ενεργοποίησης της θέρμανσης στο σαλόνι) προς τον χρήστη. | Στο σημείο της εικόνας που φαίνεται το σαλόνι αναγράφεται δίπλα και η θερμοκρασία του δωματίου. Σε επιτυχία εκτέλεσης της εντολής παρατηρείται αύξηση ή μείωση (ή καμία διαφορά) στην θερμοκρασία του σαλονιού. |
| 6 | **Εξήγηση της νέας κατάστασης** | Ο χρήστης κατάλαβε μετά την ανάγνωση του μηνύματος ότι η εντολή που έθεσε εκτελέστηκε ή όχι | Ο χρήστης κατάλαβε μετά την διαφορά (εάν υπάρχει) στην θερμοκρασία του σαλονιού που φαίνεται στην εικόνα, ότι η εντολή που έθεσε εκτελέστηκε ή όχι |
| 7 | **Σύγκριση αποτελέσματος και αρχικού στόχου του χρήστη** | Εάν η θέρμανση στο σαλόνι έχει ενεργοποιηθεί (επιτυχία), τότε ο χρήστης εκπλήρωσε τον στόχο του. Σε αντίθετη περίπτωση γίνεται επαναπροσδιορισμός του στόχου (οδηγείται ξανά στο βήμα 1) | Εάν η θέρμανση στο σαλόνι έχει ενεργοποιηθεί (επιτυχία), τότε ο χρήστης εκπλήρωσε τον στόχο του. Σε αντίθετη περίπτωση γίνεται επαναπροσδιορισμός του στόχου (οδηγείται ξανά στο βήμα 1) |

**Σημαντικό:** Η παραπάνω σύγκριση αναφέρεται μόνο στην περίπτωση που θέλουμε να ενεργοποιηθεί η θέρμανσης στο σαλόνι του σπιτιού. Οι υπόλοιπες εντολές που μπορεί να εκτελέσει ο χρήστης, όσον αφορά τη θέρμανση οποιουδήποτε δωματίου (κλείσιμο θέρμανσης και ρύθμιση θερμοκρασίας) συγκρίνονται με βάση τις δύο τεχνικές με παρόμοιο τρόπο, όπως και για την περίπτωση για την ενεργοποίηση της θέρμανσης στον παραπάνω πίνακα.

Ανάμεσα στις δύο εντολές, η τεχνική σχεδίασης μέσω της εικόνας της κάτοψης του σπιτιού είναι επικρατέστερη για τους εξής λόγους:

* Γίνεται γρήγορα αντιληπτό στην εικόνα, σε ποια δωμάτια έχει ενεργοποιηθεί ή απενεργοποιηθεί η θέρμανση και ποιες είναι οι θερμοκρασίες του κάθε δωματίου. Αυτό παραπέμπει σε μία πιο αλληλεπιδραστική και φιλική εφαρμογή.
* Ο χρήστης μπορεί γρήγορα να θέσει την επόμενη εντολή του στον προσωπικό βοηθό. Για παράδειγμα, να αυξήσει ή να μειώσει ή να κλείσει την θέρμανση σε κάποιο δωμάτιο.

## **Παπουτσοθήκη:**

## **Καφετιέρα:**

Γενικά θεωρούμε ότι ο έξυπνος βοηθός εφόσον αλληλοεπιδρά με τον χρήστη, θα πρέπει να είναι όσο τον δυνατό φιλικότερος προς αυτόν έτσι ώστε η εφαρμογή αυτή τελικά να γίνει ένα χρήσιμο εργαλείο στην καθημερινότητα του χρήστη. Παράλληλα, όσο πιο φιλική είναι η διεπαφή χρήστη (UI) τόσο πιο αποδοτικά και εύκολα θα χρησιμοποιείται από τον χρήστη. Με βάση τα παραπάνω, θεωρούμε ότι η σχεδίαση όλων των εντολών με βάση τον δεύτερο τρόπο (αναφέρθηκε παραπάνω) είναι πιο αποδοτική, αφού ο χρήστης θα βλέπει τα αποτελέσματα των εντολών απευθείας στην οθόνη του.