

Læseseddel, uge 11

Interaktionsdesign. Læseseddel 6.

Pensum + formål:

Shneiderman kap 7 Det vigtigste i dette kapitel er at forstå principperne for direkte manipulation. Sekundært skal I lægge mærke til VR i de sidste dele af teksten.

Shneiderman kap 9 Det vigtigste i dette kapitel er sprog og kommandoer, særligt 9.5. Afsnit 9.3 og 9.4 kan I skimme.

Jacob et al. 2008 Super vigtigt artikel som sammenfatter hvordan forskere har prøvet at komme videre end GUI grænsefladen. Kig efter definitionen af RBI og de vigtigste principper for sådanne grænseflader.

Weiser 1991 Klassisk artikel om Ubicomp. Læg mærke til de tre typer grænseflader og Weisers brug af scenarier.

Mandag:

- Orientér dig i teksten og find de tre principper og de tre attributter, som Shneiderman (kap 7) identificerer ved direkte manipulation.
- Oplist 2 fordele og 2 ulemper som Sheiderman (kap 7) finder ved direkte manipulation (står ikke direkte, men prøv at læse dig frem til det). *(side 230-238)*
- Shneiderman (kap 9) omhandler bl.a. talegenkendelse. Hvilke muligheder og hvilke begrænsninger nævnes ift. denne brugergrænseflade? *(side 315)*.
- Shneiderman (kap 9) kommenterer på traditionelle kommandosprog. Hvad er fordelene og hvad er ulempen ved denne type brugergrænseflade? *(side 329)*.

Onsdag:

- Jacob et al. (2008) introducerer 4 temaer for 'Reality Based Interaction' (RBI). Hvilke 4 temaer er dette og hvilken del, af den 'virkelige' verden dækker de over? *(side 2-3 i pdf)*.
- Jacob et al (2008) nævner nogle trade-offs mellem RBI og mere abstrakte kommandoer. Hvilke trade-offs er dette? *(side 5-6 i pdf)*.
- Skim Weiser (1991) teksten. Er der nogle indsigter, som de havde for over 20 år siden, som ramte rigtigt i dag? Læg fx mærke til deres refleksioner over 'pads' og 'the active badge' *(side 99)*, eller 'radio transceiver' *(side 101)*.