

Человеко-машинное взаимодействие

Лекция 2

ИВТ и ПМ
ЗабГУ

2018

Содержание

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

Модель реализации

Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

Outline

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

Модель реализации

Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

Человеко-ориентированный дизайн

Human-centered design (HCD)

Принципы HCD:

- ▶ Аффорданс (возможность) Affordances
- ▶ Ограничители (однонаправленность) Constrains
- ▶ Соответствие Mapping
- ▶ Обратная связь Feedback
- ▶ Подсказки Signifiers

Outline

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

Модель реализации

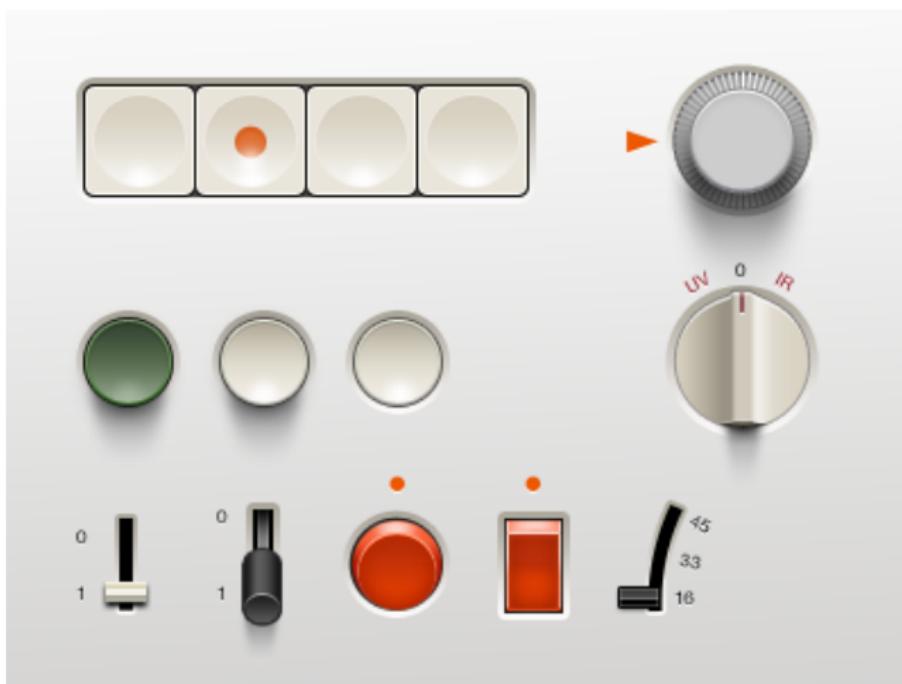
Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

Аффорданс

Аффорданс (возможности) это отношение между свойствами объекта и возможностями человека



Аффорданс

Судя по форме среди **доступных** функций этой ручки это вращение в обоих направлениях как по часовой так и против часовой стрелке.



Аффорданс

А как будет вращаться эта ручка?



Аффорданс

Одни двери надо толкать



Аффорданс

Другие тянуть



Аффорданс

Разные автомобильные ручки указывают на разные варианты манипуляции с ними



Аффорданс

А что бы вы сделали с этой дверью?



Аффорданс

Submit

Submit

Submit

Что можно делать с этими элементами интерфейса?

Outline

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

Модель реализации

Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

Ограничители

В то время как аффорданс определяет варианты использования, **однонаправленность** ограничивает эти варианты до нескольких максимально эффективных.



Ограничители

- ▶ Физические
- ▶ Смысловые и Логические
- ▶ Культурные

Ограничители



Ограничители

Как ограничители едставлены здесь?



машина заведена, чтобы вытащить ключ надо его повернуть, заглушить двигатель

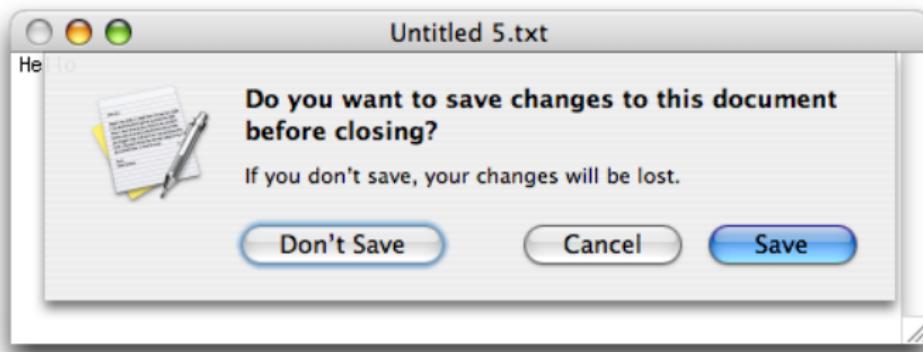
Ограничители

Порой односторонность определяет не максимально эффективный способ использования, а единственное верный



Ограничители

Однонаправленность в проектировании программных интерфейсов



Невозможно закрыть программу не приняв решения о сохранении файла

Outline

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

Модель реализации

Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

Соответствие

Соответствие это отношение между элементами контроля и эффекта, который они производят. Соответствие использует физические аналогии и культурные стандарты. Например, при повороте рулевого колеса по часовой стрелке, автомобиль поворачивает направо.



Соответствие

Понятно ли какой регулятор какой комфортке соответствует?



Соответствие

А тут?



Соответствие

Возможное решение



Соответствие

Идеальное соответствие



Outline

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

Модель реализации

Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

Подсказки



Подсказки



Подсказки

Доступность и Подсказки



Outline

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

Модель реализации

Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

Обратная связь

- ▶ Как часто вы нажимали на кнопку несколько раз, потому что не увидели эффекта от нажатия сразу?
- ▶ Сколько раз вы нажимаете на кнопку вызова лифта? А кнопку выключения компьютера?
- ▶ Кликаете на кнопки программы, чтобы проверить, не зависла ли она?
- ▶ Используете вибрацию при работе с сенсорными дисплеями смартфонов?

Обратная связь

Обратная связь оповещает Вас о том что система работает над Вашим запросом

Обратная связь должна быть

- ▶ Мгновенной
- ▶ Информативной

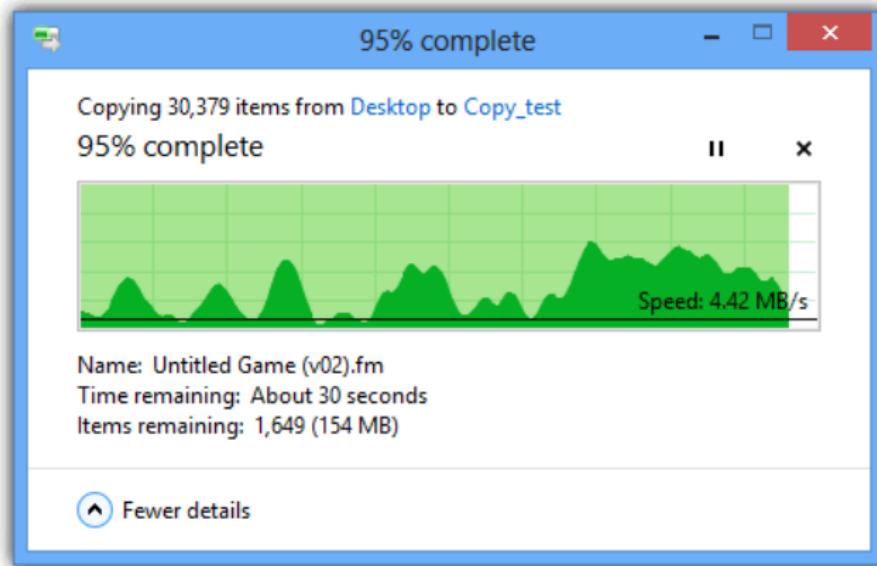
Обратная связь

Позволяет удостовериться, что все идет нормально



Обратная связь

дает возможность понять, на каком этапе находится выполнение задачи и сколько времени осталось до ее завершения



Обратная связь

- ▶ обучает и служит указанием
- ▶ сообщает об особых обстоятельствах
- ▶ подтверждает, что задача выполнена

Outline

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

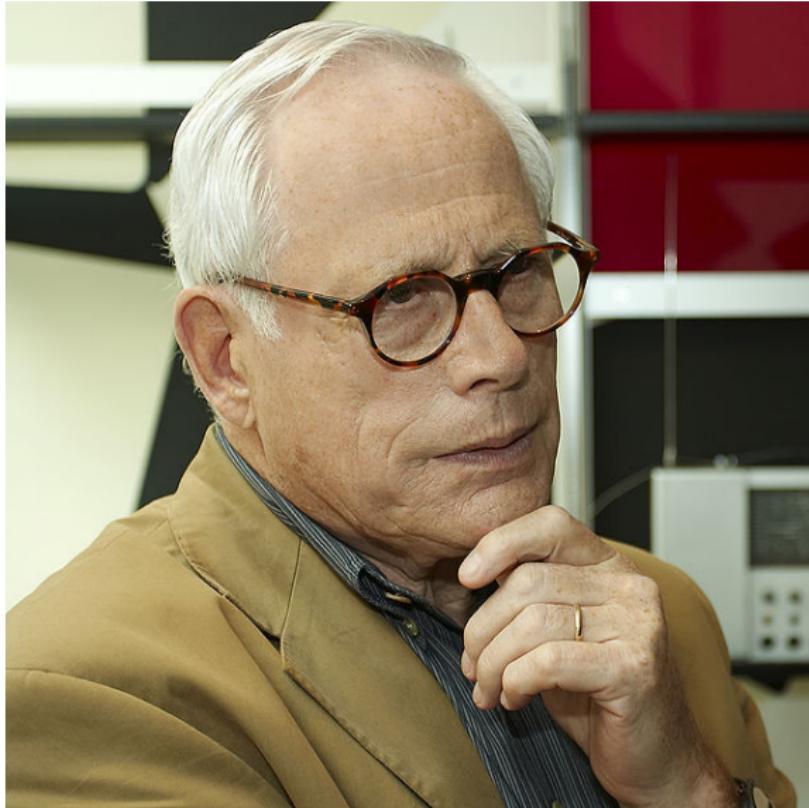
Модель реализации

Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

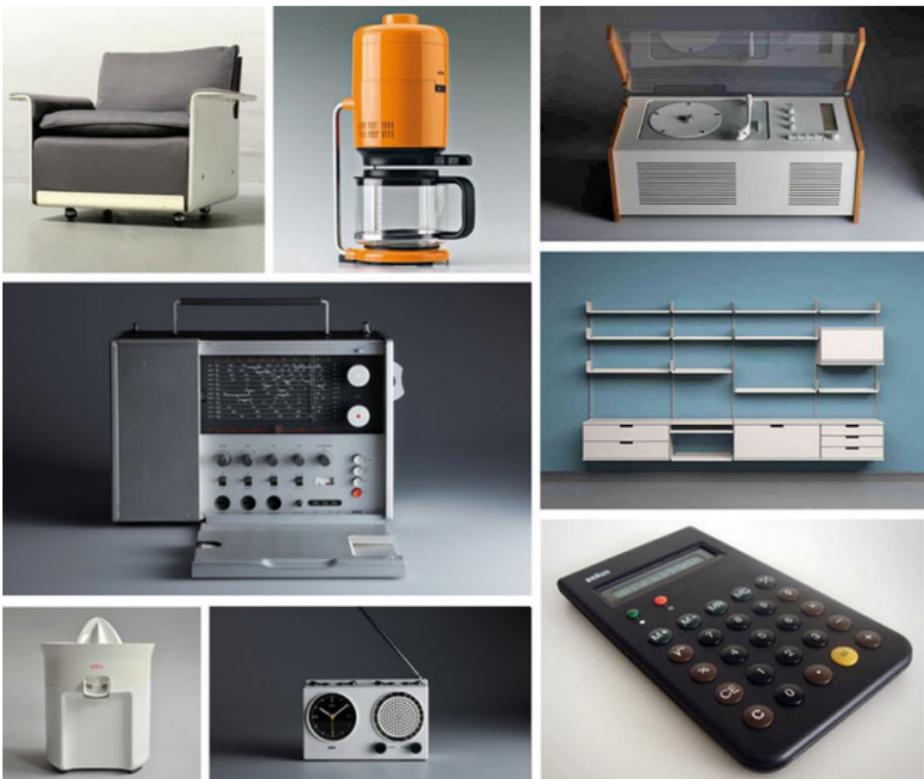
Дитер Рамс



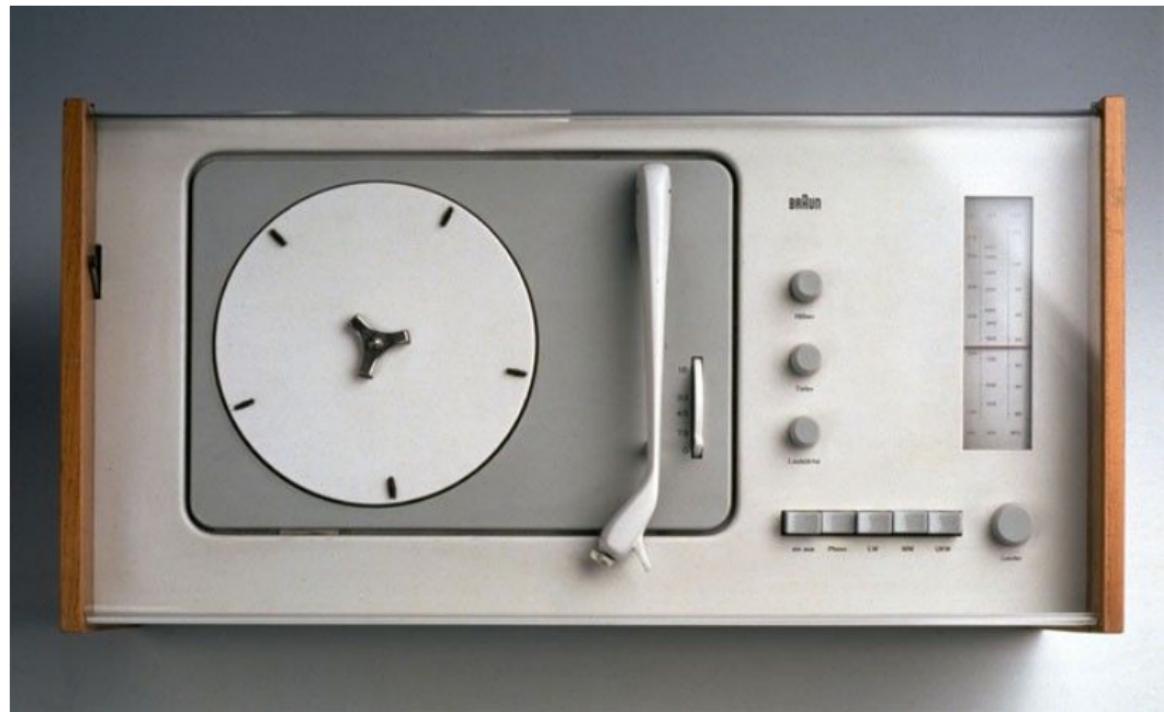
10 принципов хорошего дизайна

- ▶ Хороший дизайн — инновационный
- ▶ Хороший дизайн делает продукт полезным
- ▶ Хороший дизайн — эстетичен
- ▶ Хороший дизайн помогает продукту быть понятным
- ▶ Хороший дизайн — ненавязчив
- ▶ Хороший дизайн — честен
- ▶ Хороший дизайн — долговечен
- ▶ Хороший дизайн продуман до мельчайших деталей
- ▶ Хороший дизайн — экологичен
- ▶ Хороший дизайн — это как можно меньше дизайна

Дитер Рамс



Дитер Рамс



Дитер Рамс



Ссылки



Дизайн привычных вещей, Дональд А. Норман,
2006

или более поздние издания, в том числе
англоязычные

Outline

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

Модель реализации

Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

Ментальные модели

Ментальные модели представляют понимание человека как нечто функционирует.

Ментальные модели

Ментальные модели представляют понимание человека как нечто функционирует.

Ментальные модели:

- ▶ Как завязывать шнурки
- ▶ Как завести автомобиль
- ▶ Что будет если зажать кнопку выключения телефона
- ▶ Где находится ближайшая кофейня
- ▶ Как пользоваться дрелью

Ментальные модели

- ▶ Человек учится использовать объект, основываясь на наблюдениях и опыте использования

Ментальные модели

- ▶ Человек учится использовать объект, основываясь на наблюдениях и опыте использования
- ▶ Мы строим ментальные модели основываясь на объекте (иногда достаточно просто посмотреть на него), читая руководство пользователя или спрашивая более опытного коллегу, однако основной источник это Доступность, Однонаправленность и Соответствие

Ментальные модели

- ▶ Человек учится использовать объект, основываясь на наблюдениях и опыте использования
- ▶ Мы строим ментальные модели основываясь на объекте (иногда достаточно просто посмотреть на него), читая руководство пользователя или спрашивая более опытного коллегу, однако основной источник это Доступность, Однонаправленность и Соответствие
- ▶ Разные люди имеют разные ментальные модели одних и тех же объектов

Ментальные модели

- ▶ Ментальные модели могут быть ошибочными

*Нельзя выключать компьютер нажав на кнопку питания.
Земля плоская.*

- ▶ Но ментальные модели постоянно обновляются и корректируются

Ментальные модели



Как разблокировать телефон?

Ментальные модели

Как построить ментальную модель в этом случае?

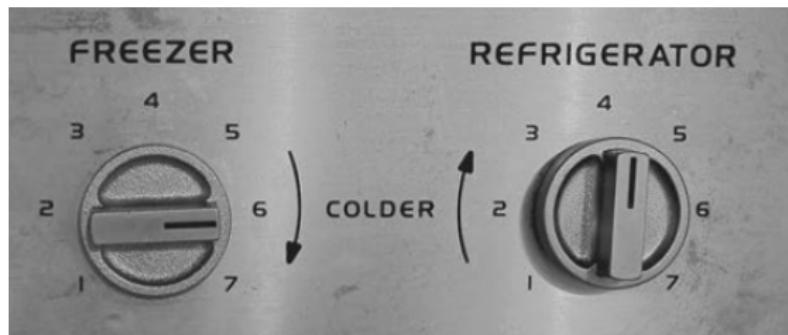


Можно узнать время и день недели. Остальное не понятно :) Как работают кнопки? Что означают остальные индикаторы?

Ментальные модели

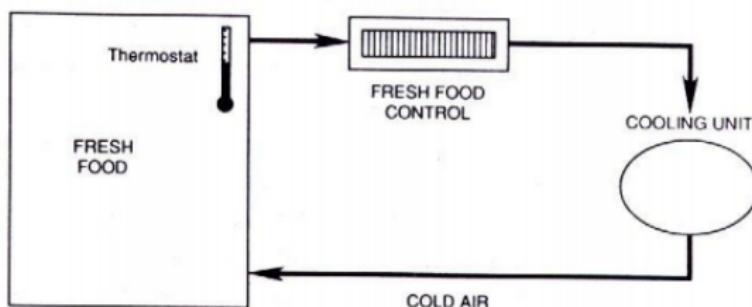
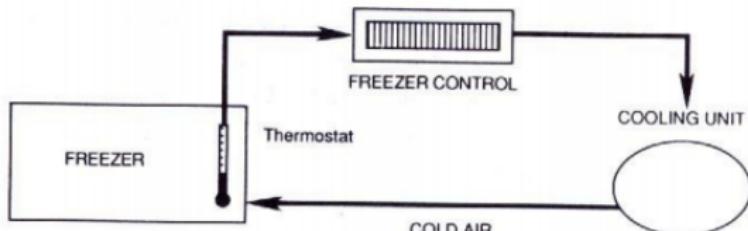
Пример 1

Постройте ментальную модель управления холодильником судя по панели управления



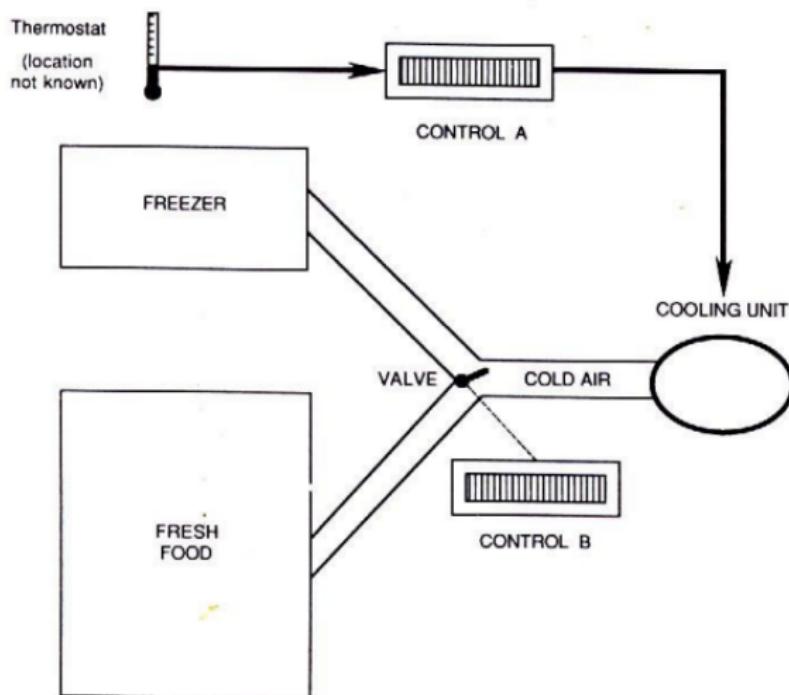
Ментальные модели

Схема того как мы думаем холодильник работает



Ментальные модели

Как холодильник работает на самом деле



Ментальные модели

Как бы Вы переделали панель управления для создания корректной ментальной модели

Ментальные модели

Многие пользователи ПК имеют некорректные модели относительно

- ▶ операционная система VS браузер
- ▶ окошко VS приложение
- ▶ иконка VS приложение
- ▶ одиночный клик VS двойной клик

Ментальные модели

Пример 2

В Microsoft Windows Alt+Tab комбинация переводит фокус на следующее окно

Допустим у Вас открыты окошки А, В, и С, и А активно, Вы нажали на Alt+Tab, какое окно стало активно?

Ментальные модели

Пример 2

В Microsoft Windows Alt+Tab комбинация переводит фокус на следующее окно

Допустим у Вас открыты окошки А, В, и С, и А активно, Вы нажали на Alt+Tab, какое окно стало активно?

Вы снова нажали на Alt+Tab, какое окно стало активно в данном случае?

Ментальные модели

Пример 2

В Microsoft Windows Alt+Tab комбинация переводит фокус на следующее окно

Допустим у Вас открыты окошки А, В, и С, и А активно, Вы нажали на Alt+Tab, какое окно стало активно?

Вы снова нажали на Alt+Tab, какое окно стало активно в данном случае?

Вы вернулись на А. Единственный способ перейти на С это удерживая Alt нажать Tab дважды

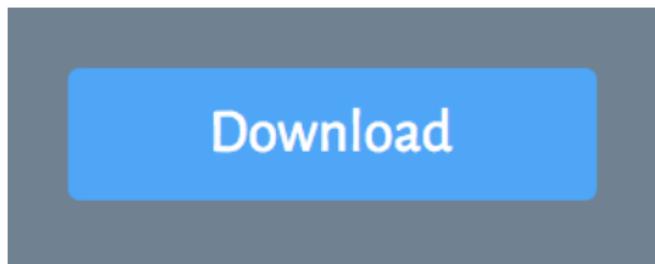
Ментальные модели

Пример 3

В чём разница между этими тремя элементами?

1. Download

2. Download



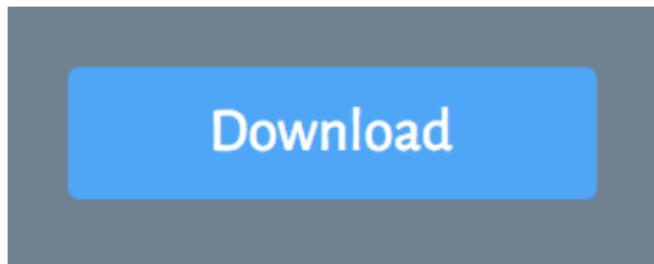
3.

Ментальные модели

Пример 3

В чём разница между этими тремя элементами?

1. Download
2. Download



- 3.

Какими ментальными моделями вы воспользовались?

Ментальные модели

А что делать когда ментальные модели не соответствуют действительности?

Ментальные модели

А что делать когда ментальные модели не соответствуют действительности?

- ▶ Меняй объект в соответствии с ментальной моделью пользователей
- ▶ Меняй ментальные модели пользователей в соответствии с объектом

Метафоры в интерфейсе

Outline

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

Модель реализации

Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

Модель реализации

Модель реализации (*implementation model*) - модель отражающая [фактические] устройство и принцип работы.

Модель реализации и ментальная модель



Модель 3Д



Ментальные модели и модели реализации

Ментальная модель \neq модель реализации (системная модель)

Интерфейс устройства или программы не обязательно должен отражать её внутреннюю структуру (модель реализации).

Устройства и программы создаются инженерами и программистами, но пользоваться ими будут не только они.

От пользователей нельзя требовать глубокого понимания внутреннего устройства продуктов, которыми они пользуются

Проклятие знания

Проклятие знания – когнитивное искажение: более информированным людям чрезвычайно сложно рассматривать какую-либо проблему с точки зрения менее информированных

Разработчику программы трудно представить, какие затруднения может вызывать программа у пользователя. Ведь разработчик не только понимает, как взаимодействовать, но и как программа устроена.

Ментальные модели и модели реализации

Ментальная модель и модель реализации – это разные уровни абстракции.

Ментальные модели

Ментальные модели (как и модели реализации) могут быть представленные многими способами

- ▶ **диаграмма** (см. например блок-схема объясняющая как настроить будильник в наручных часах)
- ▶ **схема** (см. пример с холодильником)
- ▶ **инструкция**
- ▶ ...

Outline

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

Модель реализации

Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

Represented Model (also Designer's Model)

Модель представления - то, как дизайнер (проектировщик) представляет интерфейс или принцип работы пользователю.

Устройство большинства современных программ и устройств слишком сложны для понимания, поэтому нужно искать простые способы организации работы (и понимания) пользователя с ними

Represented Model (also Designer's Model)

Примеры моделей представления?

Represented Model (also Designer's Model)

Примеры моделей представления?

Удаление файлов в корзину

Папки в файловой системе

Рабочий стол

Drag-and-Drop

Модели представления часто используют метафоры.

Модель представлена

СОГЛАСОВАНО:
Начальник РОЧС
Турксибского р-на

«_____» 2013 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Генеральный директор
ИП «Оспанов»

«_____» Оспанов А.И.
2013 г.

ПЛАН ЭВАКУАЦИИ

ЛЮДЕЙ ПРИ ПОЖАРЕ И ЧС из здания ТЦ «КУНГЕЙ»
ИП «Оспанов»

The map shows the layout of Kungay Shopping Center. Key areas labeled include: БУТИКИ (Butikis) on the ground floor, МЕБЕЛЬНЫЙ РЯД (Mebelnyy Ryad) in the middle, СУПЕРМАРКЕТ «ЭЛИС» (Supermarket «Elyis»), and КУЛИНАРИЯ (Kulinariya). Evacuation routes are indicated by green arrows pointing towards various exits labeled 'ВЫХОД' (Exit). Assembly points are marked with green T-shaped symbols. Red squares represent emergency equipment like fire extinguishers and first aid kits.

ДЕЙСТВИЯ ПРИ ПОЖАРЕ Сохранять спокойствие!		УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ	
1. Сообщить по телефону:	<ul style="list-style-type: none"> адрес объекта место возникновения пожара свою фамилию 	звуковой оповещатель	огнетушитель
2. Эвакуировать людей	<ul style="list-style-type: none"> ориентироваться по знакам направления движения взять с собой пострадавших 	пожарная сигнализация	аптечка
3. По возможности принять меры по тушению пожара	<ul style="list-style-type: none"> использовать средства противопожарной защиты обеспечить помещение 	пожарный кран с пожарным рукавом	электрощитовая

Ментальная модель

ПЛАН эвакуации



Outline

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

Модель реализации

Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

“Интуитивно понятный” интерфейс?

Интуитивный?

"Интуитивно понятный" интерфейс?

Интуитивный?

Под "интуитивным" интерфейсом чаще интерфейсом понимают интерфейс который так или иначе знаком (привычен) пользователю.

youtube.com/watch?v=LkqiDu1BQXY

“Интуитивно понятный” интерфейс?

- ▶ Не используйте понятие “интуитивный интерфейс”
- ▶ Лучше характеризовать интерфейс как **знакомый, привычный и понятный**.

“Интуитивно понятный” интерфейс?

- ▶ Не используйте понятие “интуитивный интерфейс”
- ▶ Лучше характеризовать интерфейс как **знакомый, привычный и понятный**.
- ▶ Можно сказать, что ленточный интерфейс может быть знаком, привычен и понятен пользователям Microsoft Word.
- ▶ Можно так же сказать, что принципы работы с командной строкой Windows могут быть знакомы пользователям Linux.
- ▶ Но говоря об *интуитивном интерфейсе* конкретной программы нельзя соотнести его с отдельной группой пользователей.
- ▶ См. также комментарий Джефа Раскина о “интуитивном интерфейсе” в его книге “Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем”

Outline

Человеко-ориентированный дизайн

Аффорданс

Ограничители (Однонаправленность)

Соответствие

Подсказки

Обратная связь

10 принципов хорошего дизайна

Ментальная модель

Модель реализации

Модель представления

Об “интуитивном” интерфейсе

Вопросы

Вопросы

- ▶ Перечислите принципы человека-ориентированного дизайна.
- ▶ Охарактеризуйте каждый из принципов

Вопросы

- ▶ Перечислите принципы человека-ориентированного дизайна.
- ▶ Охарактеризуйте каждый из принципов
- ▶ Какие принципы хорошего дизайна выделяет Дитер Рамс?
- ▶ Прокомментируйте каждый принцип?
- ▶ Приведите примеры (покажите) дизайна, который может считаться на ваш взгляд хорошим?

Вопросы

- ▶ Что такое ментальная модель? Приведите примеры.
- ▶ Приведите примеры появления новых ментальных моделей в интерфейсах программ и устройств. Как они изначально были восприняты? Что можно сказать о них теперь?
- ▶ Что такое модель реализации?
- ▶ Что такое модель представления?
- ▶ Как эти понятия относятся друг к другу?
- ▶ Как должны соотносится ментальная модель и модель представления?
- ▶ Что не так с понятием “интуитивный интерфейс“?