

OBLIKOVANJE INTERAKCIJE

Ak. godina 2023/2024

3. esej

Tema: Konceptualni model interaktivnog sustava

Zadatak: Konceptualni je model interaktivnog sustava "opis visoke razine kako je sustav organiziran i funkcionira". Ovaj model daje u glavnim crtama opis onoga *što* korisnik može sa sustavom obaviti, zajedno s konceptima koji su potrebni radi razumijevanja *kako* stupiti u interakciju s njim. U sklopu eseja potrebno je za odabrani netrivialni interaktivni sustav izlučiti odnosni konceptualni model. Ovaj model treba sadržavati sve četiri jezgrene komponente:

- *metafore i analogije* koje korisnicima omogućuju razumijevanje korištenja sustava,
- *koncepte* kojima su korisnici izloženi prilikom interakcije sa sustavom, uključivo objekte iz domene zadatka koji se manipuliraju interakcijom sa sustavom, kao i njihove atribute i odnosne operacije,
- *odnose* između navedenih koncepata,
- *preslikavanja* između navedenih koncepata i korisničkog doživljaja koji sustav treba podržati ili prizvati.

Navedene jezgrene komponente potrebno je prikazati i objasniti primjerenim tablicama. Obavezno komentirati uspješnost konceptualnog modela koji odabrani interaktivni sustav predočava korisniku.

Detalje o konceptualnom modelu moguće je naći u preporučenoj literaturi:

H. Sharp, J. Preece, Y. Rogers: *Interaction Design. Beyond Human-Computer Interaction* (Chapter 3: Conceptualizing Interaction).

Esej se predaje ukrcavanjem odnosne datoteke u formatu Acrobat u mapu Predaja eseja 2023/2024 > Blok 1 > 3. esej na podstranici Eseji > Predaja eseja do četvrtka 4.4.2024 u 11:00 (prije predavanja). Datoteku nazvati Ol23-24 3. esej -- Prezime, Ime. Koristiti predložak postavljen na podstranici Eseji.

Prepisivanje, ili naznake prepisivanja, bit će penalizirani, pa se studenti upućuju na to da za analizu odaberu različite interaktivne sustave (što bi trebalo osigurati nezavisnu i samostalnu izradu eseja).