

OBLIKOVANJE INTERAKCIJE

Ak. godina 2023/2024

4. esej

Tema: Kognitivni aspekti oblikovanja interakcije

Zadatak: Unutar kognitivnih (spoznajnih) aspekata oblikovanja interakcije posebno mjesto zauzimaju proučavanje pažnje korisnika, njegova memorijska ograničenja te mentalni modeli koje on gradi prilikom interakcije sa sustavom.

U sklopu eseja potrebno je kritički analizirati odabranu netrivialnu Web aplikaciju (svejedno unutar stolne ili mobilne okoline) u odnosu na prije navedene kognitivne procese. Prilikom analize potrebno je osvrnuti se na slijedeće:

- način raspoređivanja pažnje korisnika,
- oblikovanje izbornika (usp. Millerov "čarobni broj 7 ± 2 "; transkript članka iskrcan s Interneta postavljen je na podstranici Readings, mapa 4. esej),
- oblikovanje smislenih ikona te njihova klasifikacija,
- interakciju prepoznavanjem odnosno prisjećanjem,
- identifikaciju mentalnih modela koje sučelje inducira u korisnika .

U smislu efikasnosti prikaza preporuča se korištenje prikladnih tablica. Analizu treba potkrijepiti primjerenim objašnjenjima naslovljenih kognitivnih aspekata interakcije.

Detalje o kognitivnim aspektima oblikovanja interakcije moguće je naći u preporučenom udžbeniku:

H. Sharp, J. Preece, Y. Rogers: *Interaction Design. Beyond Human-Computer Interaction* (Chapter 4: Cognitive Aspects).

Esej se predaje ukrcavanjem odnosno datoteke u formatu Acrobat u mapu Predaja eseja 2023/2024 > Blok 1 > 4. esej na podstranici Eseji > Predaja eseja do četvrtka 11.4.2024 u 11:00 (prije predavanja). Datoteku nazvati Ol23-24 4. 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 Web aplikacije (što bi trebalo osigurati nezavisnu i samostalnu izradu eseja).