

تکه های محتوا برای صحنه ورود

صحنه ورود به یک بخش محتوای خاص مرتبط است که باعث ایجاد صفحه اصلی WIS می شود. بنابراین ، باید با نهایت دقت توسعه یابد. این باید شامل تمام اطلاعات اساسی WIS در مورد تنظیمات باشد ، محیط ، خصوصیات ، اهداف اصلی ، فعالیتهایی که می توان با آنها بازی کرد و غیره. بنابراین ، باید لیست وظایف پشتیبانی شده را به گونه ای متعادل کنیم که قابل نمایش باشند.

صحنه ورود به وضعیت اولیه ، محیط عاطفی و اهداف اصلی ممکن است یک کاربر هنگام بازدید از WIS داشته باشد. در همان زمان ، بازیگر باید بفهمد هنگام ورود به WIS چه انتظاری دارد. اهداف صفحه ورودی معرفی زمینه و اقدامات اساسی WIS ، ارائه اطلاعات در مورد بازیگران با همکاری ، نشان دادن موضوع WIS ، تعریف نوع سناریوی بازی کردن و پشتیبانی از تطبیق آسان با تقاضای اطلاعاتی کاربر یا بازیگر.

جذب کاربران نیاز به تعلیق در باز کردن دارد ، زیرا اولین تصمیمی برای ادامه کار کاربر عادی در WIS تصمیم می گیرد. مارک تجاری ، ناوبری ، محتوا و کاربرد باید متعادل باشد. قوانین مربوط به صحنه ورود باید براساس ویژگی های WIS باشد ، به عنوان مثال ، در مورد اهداف ، به ویژه اهداف ، اهداف و مخاطبان هدف ، در مورد زمان پشتیبانی شده مانند نیاز به راهنمایی ، بازخورد ، توضیح ، محتوای خاص و عملکرد ، در مورد پیچیدگی مطالب ، که مستقیماً به لازم به پشتیبانی است. قابلیت سنجش ، سهولت استفاده و تجزیه تکه های محتوا ، در مورد عملکردهای مختلفی که از قبل باید در صحنه ورود ارائه شود ، در مورد سازگاری با پروفایل کاربر و بازیگر ، که به جدایی دقیق بازیگران با توجه به تحصیلات ، کار ، شخصیت یا نمایه های امنیتی ، در مورد خصوصیات نمونه کارها مانند پیچیدگی مشکلات ، نیاز به همکاری و پشتیبانی از فضای کاری و محل کار و ادغام متن و انطباق محتوا ، عملکرد و سناریو با متن. قابلیت سنجش ، سهولت استفاده و تجزیه تکه های محتوا ، در مورد عملکردهای مختلفی که از قبل باید در صحنه ورود ارائه شود ، در مورد سازگاری با پروفایل کاربر و بازیگر ، که به جدایی دقیق بازیگران با توجه به تحصیلات ، کار ، شخصیت یا نمایه های امنیتی ، در مورد خصوصیات نمونه کارها مانند پیچیدگی مشکلات ، نیاز به همکاری و پشتیبانی از فضای کاری و محل کار و ادغام متن و انطباق محتوا ، عملکرد و سناریو با متن. این قوانین استخراج جو عمومی و هدف اصلی صحنه ورود را مجاز می دانند. نمونه های معمولی دسته هایی مانند "سنتی و جدی" برای صفحات تجاری و کاری و "پرانرژی" یا "حیاتی" هستند که طعم پیشرفت و نوآوری را ارائه می دهند.

صفحه ورود باید شامل تنوع زیادی از بازدیدکنندگان و نیازهای اطلاعاتی آنها باشد ، برای این منظور می توانیم تعدادی از مطالب ارائه شده را شناسایی کنیم:

- بلافاصله و به وضوح هدف را به بازدید کننده اعلام کنید: هر بازدید کننده باید با استفاده از عبارت توصیفی و تصاویری پشتیبانی شود که به راحتی و بدون در نظر گرفتن اولین بازدید یا تکرار بازدید ، قابل درک باشد. مقادیر WIS باید به راحتی قابل تشخیص باشد. برداشت های مثبت بازدید کنندگان به قابل اعتماد بودن و ارزش های WIS بستگی دارد.
 - ایجاد یک هویت از WIS (مارک تجاری): کاربران باید به سرعت بفهمند آیا WIS قول ارزشمندی دارد ، آیا می توانند به آن اعتماد کنند و چه محتوایی ارائه می شود.
 - جذب توسط محتوا: بازدیدکننده WIS را طی چند ثانیه از ورود به آن قضاوت می کند. بنابراین ، محتوا باید جذاب ، منظم ، مرور آسان و خلاصه باشد.
 - شخصی سازی محتوا: WIS باید متناسب با نمونه کارها و مشخصات بازدیدکنندگان آنها باشد. در این حالت ، سیستم نیازی به کاربران برای یادگیری و به خاطر سپردن امکانات آن ندارد.
 - جهت دهی به بازدید کننده ارائه دهید: پیمایش باید به راحتی قابل استفاده باشد و ممکن است براساس استعاره اکتشاف باشد. کاربران باید به سرعت نحوه زندگی را درک کنند ، مجبور نیستند حدس بزنند که چه کارهایی می توان بعد انجام داد.
 - محتوا و عملکرد متعادل: معامله بین فضای مورد استفاده برای محتوا یا عملکرد را می توان با ایجاد الگوهایی پشتیبانی کرد که از تشخیص سریع مواردی که کاربر به دنبال آن است پشتیبانی می کند ، با تمرکز بر وظایف کاربر و مارک تجاری به صورت محدود.
 - ایجاد یک طرح منسجم و منطقی: مهمترین بخشهای اطلاعاتی باید بلافاصله شناسایی و مکان یابی شوند. برای این منظور فرهنگ خواندن و شناخت کاربران باید در نظر گرفته شود.
- صفحات یک WIS ، به ویژه صفحه اصلی ، اغلب توسط متخصصان گرافیک طراحی می شوند که تمایل به استفاده از تعداد زیادی از ویژگی های چندرسانه ای دارند. با این حال ، طرح و طرح باید مطابق با قوانین تدوین شده باشد در بالا ، که منجر به درخواست استفاده از تصویربرداری می شود ، که ما در بخش چهارم به آن خواهیم پرداخت.
- سرانجام ، صحنه ورود باید به عنوان یکی از اصلی ترین ابزارهای تبلیغاتی WIS در نظر گرفته شود. به همین دلیل ، بیان واضح مقادیر WIS مبنای استخراج محتوایی است که این مقادیر را با اولین برداشت کاربران منتقل می کند. خصوصیات مقدار معمولی هستند

- قابلیت اطمینان ، در دسترس بودن ، واقعیت ، سرعت ، پاسخگویی ، گزینه ها ، سهولت استفاده ، مدیریت پیچیدگی ، (فیلتر کردن) سطح ، کامل بودن ، پیوندها ، انعطاف پذیری ، پشتیبانی ، صادرات ، حریم خصوصی و راهنمایی برای خدمات اطلاعاتی ، یا
- سازگاری کاربر ، سبک ها و تنظیمات یادگیری ، سادگی ، پشتیبانی ، انعطاف پذیری ، راهنمایی ، قابلیت دسترسی ، سازگاری ، انگیزش ، اهداف روشن و پاسخگویی ، یا
- قابلیت حمل ، سرعت ، منابع مشترک ، پیش نمایش ، هوشیاری ، آگاهی ، نسخه سازی ، مدیریت نامه ، چند رشته ، تولید گزارش ، بازخورد ، راهنمایی ، توزیع ، انعطاف پذیری ، امنیت و ایمنی برای سایت های جامعه.

این مقادیر صفحه ورود به سیستم بخشی از مارک WIS است و باید با اهداف و اشیائی که قبلاً برای کل WIS مشخص شده است در حین گرفتن اهداف مطابقت داشته باشد. اکنون می توانیم این الزامات را برای توصیف انتزاعی صحنه ورود با استفاده از الگوی زیر ترکیب کنیم:

صحنه ورود: نام صحنه ورود

مقدار صحنه ورود: خصوصیات اصلی

اهداف: لیستی از اهداف اصلی پشتیبانی شده

محتوا: لیستی از مطالب اصلی ، عناوین اصلی و تارها

توابع: لیست توابع اصلی شامل. نمایندگی

میانبرها: لیست میانبرهای زیر سناریوی لنگر شده

پیوندها: فهرست یا پیوند محتوا یا عملکرد

پیمایش عمومی: فهرست یا پیوند محتوا یا عملکرد

بازیگر: لیست بازیگران ، حقوق ، نقش ها

فضای داستان: شرح کلی فضای داستان

ارائه: خصوصیات اصلی ارائه

سبک ارائه: توضیحات کلی

بیان ارائه: صحنه نگاری و رقص

عملکرد: حداکثر زمان و توالی بارگیری

زمینه: مشخصات مشتق شده از فضای زمینه

نمونه کارها

دومین سازنده نمونه کارها WIS نمونه کارها داستان است ، که مجموعه ای از نیازهای عملکرد و به طور کلی استفاده از WIS را تعریف می کند. نمونه کارها داستان بر اساس قطعات عملکردی است که در فضای استفاده و موارد زندگی مشخص شده است به لیستی از اقدامات در صورت نیاز توسط تک تک کاربران. ما برای استخراج درخواستهای عملکرد کلی ، از کاربر جداگانه استفاده می کنیم و اینها را با هم در بخشهای عملکردی که می توانند با صحنه های صفحه Portfolios مرتبط باشند ، گروه بندی می کنیم.

با توجه به ناوبری ، ما ابتدا یک ساختار ناوبری جهانی را شناسایی می کنیم که هدف آن کمک به کاربران برای حفظ جهت گیری در WIS است. این امر به ترتیب ترکیبی از پیمایش سلسله مراتبی از طریق بازگردانی ساده ، ناوبری عمودی و افقی به صحنه بعدی و صحنه های همسایه و ناوبری موقت از طریق منابع معنادار به عنوان بخشی از محتوا است. در ارتباط با ناوبری جهانی ، ابزارهای ناوبری مانند نقشه های صریح (نقشه طبقه ، طرح ساختار) از WIS را شناسایی می کنیم تا زمانی که اینها اجازه نمایش دو بعدی ، توصیف محتوا توسط فهرست ها و کاتالوگ ها و نشانه گذاری هایی را داشته باشند که ممکن است منجر به عنوان ها ، لنگرهای معنی دار شود. و نمادها ، کلمات کلیدی و غیره سپس ساختار ناوبری جهانی باید تصحیح شود تا توابع شناسایی شده ، که یا با ناوبری جهانی همسو هستند یا در غیر این صورت باعث پیمایش داخلی و محلی می شوند ، اصلاح شود.

توابع جستجو و بازیابی ذاتاً با مصرف اطلاعات همراه هستند و توابع ورودی نیز به همین ترتیب با تولید اطلاعات همراه می شوند. تجزیه و تحلیل این توابع منجر به تصمیم گیری در مورد مشخصات زیر سناریوها یا تعبیه امکانات جستجوی پیشرفته و پیمایش از طریق نتایج جستجو می شود. توابع انتخاب باعث ایجاد انشعاب در فضای داستان می شوند ، اما این انتخاب ممکن است به زیر سناریوهای اضافی نیاز داشته باشد.

نمونه کارها داستان را نمی توان به طور کلی و با جزئیات کامل برای همه توصیف کرد، دسته های مختلف WIS مانند تجارت الکترونیکی ، یادگیری و آموزش ، اجتماعات و غیره. با این حال ، حتی اگر این دسته ها در برنامه های واقعی با هم مخلوط شده باشند ، بحث جداگانه درباره این دسته ها ، شرح نمونه کارها WIS را آسان می کند. در فصل ۶ ما توسعه داستان نویسی برای انواع مختلف WIS ها را شرح خواهیم داد همانطور که در فصل ۱ شرح داده شده است. در فصل ۷ ما بحث در مورد عملکرد عمومی را آغاز می کنیم.

زمینه ها و استعاره ها

در فصل ۲ ما قبلاً زمینه استفاده و استعاره ها را برای توصیف عمومی WIS ها معرفی کردیم. در این بخش ما بیشتر در مورد این دو جنبه توضیح می دهیم. با توجه به زمینه ها ، زمینه کلی قبلاً در بخش ۲ بحث شده است. در اینجا ما بر زمینه استفاده و زمینه وب سایت تمرکز می کنیم. مورد قبلی با توجه به بازیگران ، استوری بورد ، سیستم و جنبه های زمانی اصلاح می شود. برای مورد دوم ، ما ارائه دهنده ، توسعه دهنده ، سازمانی و اجتماعی را تحلیل می کنیم.

در مورد استعاره ها ، توسعه آنها فقط شامل توسعه آیکون ها و سایر عناصر چندرسانه ای نیست بلکه می تواند برای ایجاد عطر و طعم منحصر به فرد به WIS و آمادگی برای یکپارچگی طرح و شکل گیری استفاده شود. به همین دلیل ، ما از استعاره ها برای ایجاد عطر و طعم و جو وب سایت استفاده می کنیم.

ساختارهای استعاره ای مصور (استعاره ، تمثیل ، استعاره ، کنیسه ها) اکنون برای یافتن ویژگی های مشترک قابل استفاده برای طراحی سایت مورد تجزیه و تحلیل قرار می گیرند. ما ویژگی ها را گروه بندی و مرتب می کنیم تا از استعاره های ساختاری نمای انتزاعی بدست آوریم. نقطه شروع آن تعریف کلی از ساختارهای استعاری خواهد بود [۱۳۰].

زمینه های سیستم های اطلاعات وب

با استفاده از معنای معمول پذیرفته شده ، شرایطی را توصیف می کند که کاربر خود را در یک زمان مشخص در یک مکان خاص پیدا می کند. از این نظر ، متن معمولاً فقط به صورت ایستا با اشاره به محتوای یک پایگاه داده تعریف می شود. تاکنون فقط تعداد کمی از تلاش ها برای در نظر گرفتن زمینه سناریوها یا داستان ها انجام شده است.

به طور کلی ، ما فکر می کنیم زمینه هر چیزی است که یک وضعیت استفاده از یک WISH را توسط کاربر احاطه کرده و می تواند معنای آن را روشن کند. بنابراین ، زمینه با شرایط مرتبط به هم برای وجود و وقوع وضعیت استفاده از جمله محیط خارجی ، وضعیت داخلی ، مکان ، زمان ، تاریخ و غیره مشخص می شود. برای WIS ها باید زمینه ذهنی را که براساس مشخصات بازیگر یا کاربر است ، زمینه استوری بورد که براساس داستان منتهی به یک وضعیت است ، زمینه داده ای که براساس داده های موجود است ، زمینه ذینفعان ، و زمینه همکاری. این انواع مختلف زمینه ها در پیشرفت صفحه داستان تأثیر دارند و بنابراین باید برای توسعه WIS در نظر گرفته شوند.

بیایید یک سیستم اطلاعات سفر را در نظر بگیریم. معمولاً حل متن گفته ها مطلوب است. هنگام رزرو بلیط هواپیما به لندن ، ممکن است از کاربر کد فرودگاه را بپرسید ، که برای آن گزینه بین (LGW لندن گاتویک) ،

LHR(لندن هیترو) ، LON(همه فرودگاه های لندن در انگلستان) ، STN(لندن) را انتخاب می کند. استنستد) و YXU(لندن ، انتاریو ، کانادا). از زمینه درخواست سفر می توان برای حذف آخرین گزینه استفاده کرد. زمینه خطوط هوایی مورد استفاده تا کنون می تواند برای کنار گذاشتن دو مورد دیگر باشد. این تزریق زمینه بر اساس فضای داستان و داده های محتوا است.

فضای محتوا

هنگام تعیین زمینه ، ما در حال حاضر موارد عمده زندگی را که می خواهیم پشتیبانی کنیم ، اهداف مربوط به WIS ، مشخصات کاربر و بازیگر بر اساس پروفایل ها و نمونه کارها و محیط فنی مورد استفاده را می دانیم. این محدودیت ها درک صحیح تری از زمینه را در یک WIS فراهم می کنند.

در فصل ۱ ما یک WIS را با شش بعد بهم پیوسته مشخص کردیم که یکی از آنها زمینه است. اکنون ما زمینه را با ابعاد دیگر ، یعنی اهداف ، کاربرد ، محتوا ، عملکرد و نحوه ارائه ارائه می دهیم. از آنجا که ارائه در سطح پایین تری از انتزاع قرار دارد ، تأثیری در زمینه ندارد. از محتوا و عملکرد برای تصحیح زمینه استفاده خواهد شد ، که بعداً به آنها خواهیم پرداخت. بنابراین ، ما ابتدا بر قصد و کاربرد تمرکز می کنیم.

زمینه بازیگر: بازیگران از WIS برای بسیاری از وظایف در مشارکت های مختلف و همکاری کاملاً شناخته شده استفاده می کنند. این بازیگران الزامات کیفیت خود را بر اساس پروفایل های امنیتی و حریم خصوصی خود به استفاده از WIS تحمیل می کنند. تنوع استفاده توسط متن بازیگر محدود می شود ، که وظایف خاص بازیگر و داده های خاص و تقاضای کارکرد و مشارکت انتخابی را در بر می گیرد ، در حالی که مشخصات بازیگران موارد استثنایی را تحمیل می کند. مشارکت و همکاری بازیگران براساس مفروضات رفتار اجتماعی و محدودیت های ناشی از تصمیمات سازمانی است. این فرضیات و محدودیت ها اجزای زمینه بازیگر هستند.

زمینه Storyboard: معنای محتوا و عملکرد کاربران به داستان ها بستگی دارد که براساس سناریوهایی منعکس کننده موارد زندگی و نمونه کارهای کاربران یا بازیگران است. با توجه به مشخصات این کاربران ، تعدادی از الزامات کیفیت مانند حریم خصوصی ، امنیت و دسترسی باید رعایت شوند. زمینه سناریوی بازیگر آنچه را که بازیگر باید بفهمد توصیف می کند تا بتواند وظایف خود را در مجموعه واقعی انجام دهد ، متن سناریوی بازیگران آنچه را که بازیگر باید به ترتیب درک کند توصیف می کند به طور موثر و موثر وظایف خود را در نمونه کارها واقعی حل کند. بازیگر خط مشی را برای دنبال کردن داستان های خاص تعیین می کند.

زمینه سیستم WIS: برای پشتیبانی از تعدادی از اهداف ساخته شده است. اهداف و اهداف منجر به تصمیماتی درمورد معماری WIS ، محیط فنی و نحوه اجرا می شود. معماری WIS در استفاده از آن تأثیر دارد ، که غالباً

فقط ضمنی است و بنابراین منجر به رفتار سیستم قابل درک نمی شود. محیط فنی به دلیل محدودیت های اعمال شده توسط سرور ، کانال و ویژگی های مشتری ، کاربر را محدود می کند. سازگاری با محیط فعلی به عنوان سازگاری زمینه با کانال فعلی ، زیرساخت سرویس گیرنده و بار سرور تعریف می شود. همزمان تعدادی از تصمیمات قانونی مبتنی بر مقررات ، قوانین و مقررات تجاری در WIS گنجانده شده است.

زمینه زمانی: استفاده از یک صحنه توسط یک بازیگر به سابقه استفاده وی بستگی دارد. بازیگران ممکن است در هر لحظه وقفه را قطع کرده و فعالیت خود را از سر بگیرند. از آنجا که ممکن است آنها علاقه ای به تکرار تمام اقدامات قبلی که به طور موفقیت آمیز انجام داده اند ، ندارند ، باید زمینه زمانی را در نظر گرفت. به دلیل در دسترس بودن محتوا و عملکرد ، استفاده فعلی ممکن است منجر به داستان متفاوتی در همان سناریو شود.

بعداً در این بخش ، در مورد این جنبه های متنوعی با جزئیات بیشتر بحث خواهیم کرد. این کل اطلاعات فضای زمینه را تشکیل می دهد ، که مشخصات استوری بورد و اطلاعات متنی را با هم جمع می کند. سوالات معمولی که بر اساس فضای زمینه پاسخ داده می شوند عبارتند از:

- فضای محتوایی به چه محتوایی نیاز دارد؟
 - فضای کارایی به چه عملکردی نیاز دارد؟
 - اگر زمینه در نظر گرفته شود ، چه مواردی برای موارد زندگی ، صفحه داستان و غیره باید تغییر کند؟
- همانطور که در بالا توضیح داده شد ، فضای زمینه توسط بازیگران ، سناریوها ، خود WIS و زمان تعیین می شود. این امر منجر به تخصصی شدن محتوا ، ساختار و عملکرد صحنه ها می شود. ما در بخش آخر این فصل در مورد این تخصص بحث خواهیم کرد.

زمینه با خصوصیات مطلوب WIS مانند معیارهای کیفیت و امنیت و حریم خصوصی مرتبط است. معیارهای کیفیت مانند مناسب بودن برای کاربران یا یادگیری ، تعهداتی را برای روند توسعه WIS فراهم می کند. اگرچه این معیارها نسبتاً مبهم هستند ، اما مستقیماً منجر به تعدادی از تعهدات اجرایی می شوند که باید در مراحل بعدی ، یعنی در مرحله توسعه لایه اجرا ، انجام شوند.

به عنوان مثال ، قابلیت یادگیری به معنای قابل درک بودن است ، به عنوان مثال ، WIS باید به راحتی قابل استفاده ، به خاطر سپردن ، ضبط و پیش بینی باشد. این به وضوح نمایش بصری ، قابل پیش بینی بودن ، مستقیم و شهودی نیاز دارد. این ویژگی ها به کاربر اجازه می دهد تا روی وظایف تمرکز کند. گردش کار و ساختار گفتمان مطابق با انتظارات کاربران است و منجر به شرایط شگفت انگیزی نمی شود. آنها می توانند بر اساس استعاره ها و

انگیزه های گرفته شده از حوزه برنامه باشند. به همین ترتیب می توان سایر معیارهای کیفیت را نیز به تعهدات توسعه ترسیم کرد.

سایر خصوصیتی که ممکن است با زمینه مرتبط باشند به استفاده بالقوه برای کارهای دیگر خارج از محدوده صفحه داستان اشاره دارد. در این حالت ، ما وظایف اضافی را در صفحه داستان ادغام نمی کنیم ، اما در عوض از این وظایف پشتیبانی می کنیم ، اگر این مطابق با اهداف ما باشد. به عنوان مثال ، ممکن است انتظار بازدیدهای بیشتری را با هدف اصلی نگرانی های WIS داشته باشیم.

مثال ۵،۲۶. بعضی اوقات ممکن است مشتریان بخواهند از WIS برای هدفی استفاده کنند که با دستور مأموریت سیستم مطابقت ندارد. به عنوان مثال ، یک مشتری ممکن است از WIS بانکی برای کسب اطلاعات در مورد تجارت وام یا یک کتابفروشی WIS برای یادگیری انگلیسی استفاده کند. واضح است که هرچه فاصله بین قصد مشتری واقعی و بیانیه مأموریت سیستم بیشتر باشد ، هزینه های مورد انتظار برای حمایت از چنین مشتریانی نیز بیشتر خواهد بود. اگر انتظار می رود که برخی از مشتریان به روشی "غیراستاندارد" با WIS تعامل داشته باشند ، باید تصمیم گرفت که آیا چنین نیت هایی را پشتیبانی می کند یا خیر. این به معنای تغییر در فضای اطلاعاتی پیش بینی شده است. این نشان می دهد که تمرکز ما بر روی یک مدل تجاری برای مدل سازی زمینه همیشه محدودیت جدی نیست.

ما ممکن است سه جنبه زمینه دیگر را در نظر بگیریم:

زمینه ارائه دهنده: ویژگی های ارائه دهندگان با مأموریت ، اهداف و سیاست های خاص خود است. علاوه بر این ، ممکن است شرایط کسب و کار نیز اضافه شود. فروشندگان باید بدانند که چگونه WIS را از نظر اقتصادی اداره کنند. بخشهای معمول این زمینه ، اهداف ارائه دهنده ، مضامین وب سایت ، مأموریت یا هویت شرکتی سایت و مناسبت و هدف بازدید کاربران است. بنابراین ، ارائه دهندگان ممکن است به دلیل مأموریت و خط مشی خود ، به محتوا و عملکرد اضافی نیاز داشته باشند. آنها ممکن است شرایط کاری خود را اعمال کنند و ممکن است به طرح خاصی نیاز داشته باشند. براساس این اطلاعات ، WIS توسط محتوای خاص و عملکرد ویژه ارائه دهنده خدمات گسترش می یابد. صفحه داستان ممکن است با توجه به اهداف ارائه دهنده تغییر کند ، و موارد زندگی ممکن است گسترش یابد یا تا حدی پشتیبانی شود. تغییرات ارائه شده بر اساس نمونه کارها برای WIS ها در برنامه های دولت الکترونیکی و تجارت الکترونیکی معمول است.

زمینه توسعه دهنده: اجرای WIS به توانایی توسعه دهنده بستگی دارد. به طور معمول ما باید محیط بالقوه را در نظر بگیریم ، به عنوان مثال ، سخت افزار و نرم افزار ، کانال های ارتباطی ، سیستم های اطلاعاتی که باید در آن گنجانده شوند ، به ویژه پایگاه داده های مرتبط و توسعه دهندگان محیط برنامه نویسی.

زمینه سازمانی و اجتماعی: سازماندهی راه حل‌های کار اغلب توسط دامنه برنامه از قبل تعیین شده است. این ساختارهای سازمانی را در نهادهای درگیر دنبال می‌کند. ما بخشی از این ساختارها را قبلاً بر اساس نمونه کارها تصرف کردیم و با همکاری از آنها الگو گرفتیم. بخشهای دیگر زمینه سازمانی را تشکیل می‌دهند همکاری شرکا شامل ارتباط، هماهنگی و همکاری است. همکاری مبتنی بر همکاری است، به عنوان مثال، تمایل به عمل به گونه‌ای است که برای شرکای همکاری بهتر است، با در نظر گرفتن اهداف، وظایف، علایق و توانایی‌های آنها. در همان زمان، همکاری برای دستیابی به یک هدف مشترک ایجاد می‌شود. بازیگران اقدامات خود را انتخاب می‌کنند و آنها را به گونه‌ای سازمان می‌دهند که شانس موفقیت آنها با توجه به نمونه کارهایی که در آن مشغول به کار هستند بهینه شود. بعلاوه، زمینه اجتماعی نیز ممکن است در نظر گرفته شود که شامل فشارهای ناکام‌پذیر و واکنشی است. پیشرفتهای معمولی اجتماعی موقعیتهای نشان داده شده اجتماعی هستند مانند سلام و احوالپرسی، تشکر، عذرخواهی و سلام خداحافظی.

متن بازیگر

اجازه دهید بعداً نگاهی عمیق‌تر به جنبه‌های فضای زمینه داشته باشیم، به عنوان مثال بازیگر، استوری‌بورد، سیستم و زمینه زمانی را با جزئیات بیشتری بررسی کنیم. زمینه‌های یک بازیگر براساس نیت‌های او شکل می‌گیرد. با توجه به مشخصات بازیگر، وی برای تحقق انتظارات با توجه به کیفیت اطلاعات و کار به پشتیبانی نیاز دارد. منافع اجتماعی و فکری بازیگر نیز ممکن است بخشی از زمینه بازیگر باشد. از نمایه بازیگر می‌توان برای تصحیح زمینه بازیگر استفاده کرد که منجر به چهار مورد خاص زیر می‌شود

انواع زمینه‌ها:

زمینه طرح ریزی بازیگر: بازیگران ممکن است طبق انتظاراتشان عمل کنند. در این حالت، آنها به عمد بخشهایی از محتوا یا عملکرد را رها می‌کنند و محتوای و عملکرد فعلی را به حالت "عادی" می‌رسانند. این فرافکنی منجر به یک زمینه ضمنی می‌شود. به عنوان مثال، از یک سناریو سفر انتظار می‌رود که بازیگران مانند مسافران رفتار کنند. نوع دیگر فرافکنی سرکوب پارامتر است که در این صورت ممکن است محتوا یا عملکرد کاهش یابد یا هر زمان که تا حدی بی‌ربط شود، مورد توجه قرار نگیرد.

زمینه تقریب بازیگر: اغلب بازیگران ابتدا به اطلاعات متراکم یا تقریبی نیاز دارند که بعداً تصفیه می‌شوند. به طور معمول چنین تقریب‌ها تقریب مقدار ویژگی یا تقریب ساختاری هستند. به عنوان مثال، موارد قبلی ممکن است به WIS اجازه دهند ابتدا مقدار تقریبی جهت‌گیری کاربر را ارائه دهد. سو استفاده معمول از تقریب، قیمت‌گذاری با شروع از تقریب ساختاری اجازه می‌دهد تا از همان نماد برای شی اصلی و یک انتزاع استفاده شود، از این رو استفاده از نمایش‌های ساده‌تر را امکان‌پذیر می‌کند.

زمینه ابهام بازیگر: گاهی اوقات ارجاع یک نماد می تواند در یک محدوده محدود ، که در آن محدودیت های خاصی اعمال می شود ، بدون ابهام باشد ، اما در یک محدوده بزرگتر و بدون محدودیت ، مبهم است. یک نماد بدون ابهام معمولی دکمه "بعدی" است در صورتی که صحنه بعدی در حد انتظار بازیگر باشد. با انتخاب بازنمایی های متنی کم بیان ، می توان استفاده دیگری از ابهام را انجام داد. به عنوان مثال ، در یک برنامه وام نیازی به روشن شدن این نکته نیست که کلمه "بانک" یک موسسه مالی را نشان می دهد.

زمینه ذهنی بازیگر: زمینه ذهنی نگرش ها و دانش بازیگران یا انواع دیگر امور جایگزین مانند داستان و انتظارات کاربر را به تصویر می کشد. این زمینه از نظر منشأ توصیف شده است ، به عنوان مثال ، مربوط به موارد زندگی واقعی یا موارد زندگی مورد انتظار است. انتظارات از بازیگران یا کاربران را می توان با سایر الزامات کلی تر ترکیب کرد. دانش زمینه ذهنی کاملاً ناقص باقی خواهد ماند. با این حال ، این یک گزینه برای ترکیب انتظارات کاربران و بازیگران است.

زمینه بازیگر ، فکری و همچنین وجودی است. این کمک می کند تا سناریوها و داستان های مربوطه در نظر گرفته شود. بخش فکری براساس مشخصات بازیگر ، عادات ، سنت ها ، دانش ، تجربه و ... بنا شده است. همچنین ممکن است بر اساس الزامات کیفی بازیگر باشد. زمینه بازیگر کاربرانی را که ممکن است از WIS ، نحوه استفاده از سیستم و نمونه کارها استفاده کنند محدود می کند. این کار براساس اهداف استفاده از سیستم و نمونه کارها بازیگر ، به عنوان مثال ، وظایف ، مشارکت و همکاری هایی است که بازیگر درگیر آن است. قسمت وجودی نیز مربوط به نمونه کارهای مورد بررسی است. این مربوط به داده ها و توابع موجود در حال حاضر یا ارائه شده و محیط فنی است.

مشخصات این زمینه خاص بازیگر هر زمان که بخواهیم از کار بازیگرانی که به ارتباطات انسانی نزدیک است پشتیبانی کنیم ، ضروری می شود. ارتباطات انسانی غالباً تا حد بسیار زیادی از زمینه ها سو استفاده می کند و موارد زیادی را به طور ضمنی رها می کند. به شرطی که بازیگر بتواند از محتوا و کارکردهای ارائه شده توسط WIS استفاده کند ، ما به نیازمندسازی مجدد متن نیاز نداریم. زمینه ها مکانیزمی را فراهم می کنند که به وسیله آن می توانیم از ساده ترین ارائه ، محتوا و کارایی استفاده کنیم ، به عنوان مثال ، سازه هایی که در بیشتر مواقع کمترین تمایز را ایجاد می کنند در حالی که فقط در صورت لزوم به ارائه ، محتوای و عملکردهای رسا تر می رسند.

با توجه به این توانایی های زمینه ای ، ممکن است ارائه ، محتوا و عملکرد را به ویژگی هایی که کاملاً ضروری هستند محدود کنیم. این محدودیت ها ممکن است در ارائه اصول مانند استفاده ناچیز از محتوای اضافی و غیر مستقیم ضروری یا عملکرد یا صرفه جویی در استفاده از رنگ ها ، اشیا چندرسانه ای و بافت باشد.

مثال ۵,۲۷. برای نشان دادن این اصل اجازه دهید از مثال ۵,۱۸ استفاده کند. یک صادر کننده پرونده زندگی جابجایی انتظار دارد که اطلاعات شخصی و هویتی وی از قبل برای ارائه تمام جزئیات لازم به وی کافی باشد. بنابراین ، زمینه ای که صادرکننده در آن واکنش نشان می دهد ، بر اساس پیش بینی و ابهام است. اگر از اطلاعاتی که اداره گذرنامه به عنوان اطلاعات عمومی برای دفتر شهر ارائه می دهد استفاده کنیم ، پس می توانیم پرونده زندگی را مستقیماً با پرونده فعلی تطبیق دهیم. در عین حال ، دیدار صادرکننده ممکن است اولین بازدید در زندگی وی نباشد. بنابراین ، اکنون می توانیم از اطلاعات مربوط به پرونده های قبلی زندگی برای مقیاس گذاری پرونده زندگی با توجه به انتظاراتی که صادر کننده دارد ، استفاده کنیم.

این سازگاری به برخی از دانش پیشینه در زمینه رسیدگی به پرونده های زندگی در شهرهای دیگر ، بازدیدهای قبلی و مشخصات صادر کننده نیاز دارد. سپس ممکن است از تعدادی سوال استفاده کنیم تا بفهمیم کدام سازگاری یا اصلاح بیشتر پرونده زندگی قابل اجرا است. از آنجا که برخی از داده های صادر کننده به دلیل مقررات و قوانین نمی توانند در سیستم ذخیره شوند ، بنابراین ما باید این داده ها را به طور مکرر بدست آوریم. بنابراین ، داده هایی که برای ثبت زندگی مورد نیاز داریم ، با داده هایی که برای کشف اینکه کدام مورد زندگی خاص در دست بررسی است ، نیاز داریم. در عین حال ممکن است ما از این اطلاعات زمینه برای سازگاری با کارایی ارائه شده استفاده کنیم.

این زمینه خاص بازیگر با محدودیت های نمونه کارها ترکیب شده است. بازیگرانی که رفتاری غیر قطعی دارند از ابهام زیاد یا فرافکنی عمیق استفاده نمی کنند. در عین حال ، زمینه ذهنی و تقریب آنها باید کاملاً پیچیده باشد. بازیگرانی که بیشتر بر اساس قصد عمل می کنند از چهار نوع زمینه بازیگر به شدت استفاده می کنند. رفتار وظیفه محور و واکنش پذیر نیاز به پشتیبانی از زمینه ذهنی دارد. بازیگرانی که در همکاری همکاری می کنند برای ابهام زدایی مشترک خود نیاز به حمایت بیشتری دارند. اگر بازیگران در طی یک جلسه وظایف خود را انجام ندهند ، به یک زمینه فرافکنی آماده شده برای آن نیاز دارند. موردی که آنها وظایف خود را از سر بگیرند. بعداً ما این الزامات را به قوانین سازگاری و قوانین کنترل برای سازگاری ترسیم می کنیم.

زمینه همچنین دارای یک بعد داستانی است. متن بازیگر باید با صفحه داستان ، پرونده زندگی و زمینه های نمونه کارها ترکیب شود. دو مورد اخیر به طور انتخابی علاقه موقعیتی بازیگر و ارتباط صحنه فعلی بازیگر را شرطی می کنند. براساس این موضوع ، ما می توانیم تمام محتوایی را که باید تکامل داستان فعلی را اعمال کند ، شناسایی و به درستی استفاده کنیم. اکنون می توانیم از این اطلاعات برای استخراج اینکه آیا یک قانون توالی ، به عنوان مثال ، یک قاعده فرم $s1 \Rightarrow s2$ که ایجاب می کند بازدید از صحنه $s1$ به دنبال بازدید از صحنه $s2$ دنبال شود ، استفاده کنیم ، می تواند برای استفاده فعلی سیستم استفاده شود. اگر وجود فرآیند $p1$ منتهی به صحنه $s1$ تاثیری در

وجود فرآیند p2 منجر به صحنه s2 نداشته باشد ، قاعده ممکن است به طور کلی وجود داشته باشد ، اما قابل اجرا نیست. بنابراین ، ادغام زمینه و استنباط از ارتباط عمدتاً با انتخاب بهترین داستان برای کاربر انجام می شود و بنابراین برای انطباق محتوا و عملکرد استفاده می شود.

- زمینه پیش از صحنه شامل کلیه مطالبی است که قبلاً قبل از ظهور در صحنه واقعی به بازیگر تحویل داده شده است. از این اطلاعات می توان برای کاهش تحویل محتوا برای صحنه ها استفاده کرد. در عین حال ، این محتوا می تواند به صورت متراکم ذخیره شود و در صورت نیاز در دسترس بازیگر قرار گیرد ، یعنی هر زمان که به نظر می رسد ، بازیگر می تواند از محتوای قدیمی بازدید کند. مرورگرهای کلاسیک فقط یک دکمه "بازگشت" دقیقاً متوالی برای این نوع مدیریت تاریخ فراهم می کنند. بنابراین پیش زمینه یک صحنه شامل کلیه مطالب ارزشمندی است که در طول داستان جمع آوری می شود و در صورت لزوم در دسترس بودن این محتوا را تضمین می کند.

- زمینه پس از صحنه شامل یک بازی بالقوه از صحنه ها است که می تواند پس از صحنه فعلی وارد شود. اگر یک بازیگر در مورد اقدامات بعدی به اطلاعاتی نیاز داشته باشد ، می توان از این اطلاعات زمینه استفاده کرد. این اطلاعات برای آن دسته از بازیگرانی که قصد دارند از سیستم خارج شوند ارزشمند است. همچنین بخشی از اطلاعات راهنما است. زمینه پس از صحنه را می توان با فراداده توصیف محتوایی که در مراحل بعدی ارائه می شود یا داده های تولید شده توسط بازیگر ، غنی کرد. در این حالت ، یک رابط هوشمند ممکن است اطلاعات مورد نیاز برای مراحل بعدی صفحه داستان را پیش بینی کند.

- همچنین ممکن است هر صحنه با متا داده های روی هم قرار گرفته در صحنه غنی شود ، که شامل همه مواردی است که می تواند در داده های مصرفی و تولید شده مورد اشاره قرار گیرد. اینگونه مراجع معمول شامل بازیگران همکار ، بازیابی یا به روزرسانی اطلاعات محتوای فعلی و جزئیات برگرفته از گزارش داستان فعلی است. سرانجام ، زمینه صحنه ممکن است شامل داده های اداری مانند شناسایی محتوایی باشد که در حال حاضر مورد بررسی قرار می گیرد. زمینه صحنه با اطلاعات عمومی صحنه ، که می تواند براساس اهداف WIS باشد ، افزایش می یابد. به عنوان مثال ، تبلیغات ممکن است به هر یک از صحنه ها ضمیمه شود. اطلاعات پیش فرض به عنوان یک استثنا برای صحنه ها استفاده می شود. اگر محتوا یا توابع در حال حاضر در دسترس نیستند ، داده های پیش فرض ارائه می شوند.

همچنین ممکن است هر صحنه با متا داده های روی هم قرار گرفته در صحنه غنی شود ، که شامل همه مواردی است که می تواند در داده های مصرفی و تولید شده مورد اشاره قرار گیرد. اینگونه مراجع معمول شامل بازیگران همکار ، بازیابی یا به روزرسانی اطلاعات محتوای فعلی و جزئیات برگرفته از گزارش داستان فعلی است. سرانجام ، زمینه صحنه ممکن است شامل داده های اداری مانند شناسایی محتوایی باشد که در حال حاضر مورد بررسی

قرار می گیرد. زمینه صحنه با اطلاعات عمومی صحنه ، که می تواند براساس اهداف WIS باشد ، افزایش می یابد. به عنوان مثال ، تبلیغات ممکن است به هر یک از صحنه ها ضمیمه شود. اطلاعات پیش فرض به عنوان یک استثنا برای صحنه ها استفاده می شود. اگر محتوا یا توابع در حال حاضر در دسترس نیستند ، داده های پیش فرض ارائه می شوند.

متن سیستم:

زمینه سیستم توسط محتوا و توابع ارائه شده توسط سیستم اطلاعات وب تعیین می شود. این حداقل از چهار قسمت زیر تشکیل شده است:

منبع و تملک: منبع و تملک ابعادی متعامد WIS است. WIS توسط اشیا media رسانه ای که به انواع رسانه ها تعلق دارند پشتیبانی می شود ، همانطور که در قسمت III به تفصیل بررسی خواهیم کرد. به طور خلاصه ، یک شی رسانه با یک نمای گسترده در برخی از پایگاه داده های اساسی تعریف می شود ، که می تواند برای تهیه محتوا و عملکرد یک صحنه ابتدایی باشد. پایگاه داده های مورد استفاده برای تولید محتوا زمینه سناریو را تشکیل می دهند. ما ممکن است با هر سناریو زیرشکلهای این پایگاه داده را که برای تولید داده های مصرف شده یا ادغام داده های تولید شده توسط بازیگران در سناریو استفاده می شود ، مرتبط کنیم.

محتوای مرتبط: داده هایی که برای اطلاعات مصرف شده و تولید شده مورد استفاده قرار می گیرند به طور جداگانه وجود ندارند. آنها معمولاً بر اساس محدودیت های یکپارچگی یا محدودیت های موجود با داده های دیگر در ارتباط هستند ، به ویژه محدودیت های موجود اغلب به صراحت به این صورت نشان داده نمی شوند ، اما در طرحواره های پایگاه داده مورد استفاده قرار می گیرند. به عنوان مثال ، ما معمولاً با اشیا جمع آوری شده در کلاسهای ارتباطی آن اشیا را که در کلاسهای مولفه ای که بر اساس آنها ساخته شده اند جمع می کنیم. در این حالت ، فرض می کنیم اشیا در کلاسهای مولفه از نوع رابطه با اشیا موجود در کلاس رابطه وجود داشته باشند. ما باید محیط محتوایی را که در حال حاضر مورد بررسی است به همراه داده هایی که با این محتوا مرتبط هستند در نظر بگیریم.

قابلیت پشتیبانی شده: توابع پشتیبانی کننده اقدامات در سناریوها توسط WIS ارائه می شوند. این عملکردها دارای محیط کنترل خاص خود هستند. به طور معمول چنین مکانیزم های کنترل ورود به سیستم ، کنترل همزمان و مدیریت بازیابی هستند.

امنیت: مفاهیم امنیتی رمزگذاری و رمزگذاری را توصیف می کنند (کلیدها ، احراز هویت ، امضاها ، اسناد رسمی ، کنترل مسیریابی ، کنترل دسترسی ، یکپارچگی داده ها و ترافیک اطلاعات) برای تبادل داده

زمینه زمانی

زمینه زمانی در تعدادی از انواع مختلف ظاهر می شود ، به عنوان مثال ، زمان ذخیره سازی ، زمان اعتبار ، زمان نمایش ، زمان تعریف شده توسط کاربر ، زمان معامله ، و غیره. زمینه موقتی در تعدادی از ترکیبات قابل اجرا است. بعضی اوقات استفاده از همه آنها ضروری است ، اما اغلب مشاهده می شود که فقط یک نوع از این زمینه ضروری است.

نسخه ها چرخه زندگی اجسام مورد بررسی را نشان می دهد. از آنجا که سناریوها چرخه حیات خود را دارند ، نمی توان تصور کرد که تغییرات پایگاه داده مستقیماً در وب سایت ها اعمال می شود. علاوه بر این ، ممکن است تهیه محتوای قدیمی مفید باشد تا زمانی که یک بازیگر با همان داستان ادامه می دهد. نسخه ها اغلب می توانند به صورت سیستماتیک توسط مراحل سیستم پایگاه داده ساخته شوند:

- مرحله اولیه امکان توسعه اشیایی را که اطلاعات اولیه را ذخیره می کنند ، می دهد. محدودیت های یکپارچگی به شکل محدودی قابل اجرا است.
- فاز تولید فاز مرکزی است که شامل پرس و جو در زمان اجرا ، اصلاح ، مدیریت معاملات و غیره است.
- فاز تعمیر و نگهداری در برنامه های کاربردی پایگاه داده سازنده برای شفاف سازی محدودیت های نرم ، نگهداری محدودیت هایی که از زمان تعمیر و نگهداری در زمان اجرا قطع شده اند و تغییر ساختار و عملکرد کل سیستم پایگاه داده استفاده می شود. از مراحل نگهداری در برنامه های انبار داده برای شارژ مجدد انبار داده با اطلاعات واقعی استفاده می شود.
- مرحله بایگانی برای بایگانی محتوای پایگاه داده در شکلی استفاده می شود که داده های مربوط به اطلاعات تاریخی را می توان به راحتی بازیابی کرد. هیچگونه تغییر داده مجاز نیست. تنها عملیات اصلاح بارگذاری تغییرات جدید در بایگانی است.

نمایندگی زمینه ها

اکنون می توانیم با استفاده از الگوی نیمه رسمی زیر این اطلاعات زمینه را ترکیب کنیم:

زمینه: نام زمینه

پسوند: زمینه عمومی

زمینه بازیگر: توصیف کلی

زمینه پروجکشن: انتظارات

زمینه تقریب: چگالش و انتزاع

زمینه ابهام: دامنه

زمینه حالت ذهنی: توصیف عمومی

خصوصیات: توصیف عمومی

زمینه داستان: توضیحات کلی

زمینه قبل از صحنه: تاریخچه استفاده

زمینه پس از صحنه: ادامه بالقوه

زمینه صحنه: فراداده فوق الذکر

زمینه WIS: توصیف عمومی

منبع و تملک: محیط سیستم

محتوای مرتبط: محیط محتوا

قابلیت پشتیبانی شده: محیط عملکرد

امنیت: عملکرد امنیتی مورد نیاز

زمینه زمانی: توصیف کلی

نسخه سازی: شرح عمومی

مرحله توسعه: شرح عمومی

زمینه ارائه دهنده: توضیحات کلی

زمینه توسعه دهنده: شرح عمومی

زمینه سازمانی و اجتماعی: توصیف عمومی

بر اساس: موارد زندگی ، نمونه کارها

بر اساس: سناریوها

براساس: وظایف عمومی ، مخاطب

بر اساس: ماموریت ، اهداف

به سوی نظریه زمینه

زمینه ها برای بازیگران ، سناریوها ، سیستم ها و با گذشت زمان تکامل می یابند. ما با برداشتن روابط ، رابطه بین زمینه های مختلف را مدل می کنیم. ما اصول این نظریه را در این بخش ارائه می دهیم و بعداً در فصل ۸,۲ به تفصیل در مورد آن بحث می کنیم. دارایی هایی که برای یک زمینه خاص معتبر هستند ممکن است به یک زمینه دیگر منتقل شوند. این انتقال می تواند براساس معانی مدل محلی باشد.

روابط بلند کردن

به یاد بیاورید که یک زمینه توسط بازیگر ، استوری بورد ، سیستم و زمینه های زمانی تعیین می شود. بنابراین بگذارید A مجموعه بازیگران را نشان دهد ، S مجموعه سناریوها ، W مجموعه مشخصات سیستم و T مجموعه واحدهای زمانی. سپس می توانیم یک زیرمجموعه بگیریم $C \subseteq A \times S \times W \times T$ برای نشان دادن مجموعه ای از زمینه ها. علاوه بر این ، ما از a خانواده زمینه ها $\{C_i \mid i \in I\}$ و یک خانواده مجموعه گزاره ها (یا نظریه ها) $\{T_i \mid i \in I\}$ که با این زمینه ها مرتبط هستند. البته ، نظریه T_i خصوصیات زمینه C_i را توصیف می کند.

بر این اساس ما می توانیم از مدل های محلی M_i ، i برای هر یک از این مجموعه ها استفاده کنیم با این فرض که مدل های در نظر گرفته شده توسط شاخص دوم برشمرده می شوند. به طور دقیق تر ، مدل های M_i ، i معنی محتوای استخراج شده از یک زبان L را برای توصیف محتوا با توجه به زمینه C_i تعیین می کنند. یعنی ، ما از نگاشت جزئی: $M \rightarrow L \times C^\circ$ استفاده می کنیم ، جایی که M مجموعه ای از معانی از پیش تعیین شده را برای محتوا در L نشان می دهد.

به عنوان مثال ، ما جفت (i, α) را در نظر می گیریم. $Lifting\ relations$ را می توان با فرمول زیر بدست آورد:

$$\frac{(\alpha_1, i_1) \dots (\alpha_n, i_n)}{(\alpha, i)} \varphi|_I$$

با بیان اینکه فرمول ها $(a_1, i_1) \dots (a_n, i_n)$ را می توان تحت شرایط جانبی به (a, i) برد. علاوه بر این ، یک رابطه سازگاری بین مدل های محلی مشابه منطقی که معنای احتمالی جهان را ضبط می کند ، معرفی شده است. این رابطه سازگاری برای دلالت و رضایت استفاده می شود. این رویکرد به ما امکان می دهد محلی را استدلال کنیم و سپس دانشی را که به دست آوردیم به زمینه های دیگر منتقل کنیم.

بر اساس این طبقه بندی دوره ای از نمادهای اساسی ، ما تعدادی از امکانات را توسعه می دهیم و مشخصات WIS را گسترش می دهیم:

فضای زمینه: فضای زمینه محتوا بر اساس محتوای C ، سناریوهای S و بازیگران A. تعریف می شود. در مثال ۵,۲۵ ما می توانیم از اطلاعات مربوط به سفر و خطوط هوایی استفاده کنیم تا گزینه هایی را که احتمال کمتری وجود دارد حذف کنیم. فضای زمینه محتوای یک WIS برای یک جفت محتوا معنا شده (c, m) دقیقاً از آن زمینه ها تشکیل شده است ، که تحت آنها محتوای خاص دارای آن معنی خاص است ، به عنوان مثال ،

$$\mathcal{C}(c, m) = \{(a, s, w, t) \in C \mid \Psi(c, (a, s, w, t)) = m\}.$$

انطباق محتوا ، عملکرد و سناریوها با زمینه ای که در حال حاضر موجود است براساس تزریق زمینه است. با استفاده از قوانین تحول ، محتوا ، توابع و رنجش را تغییر می دهیم. بنابراین ، ما از مشخصات زمینه ای برای توسعه قوانین اجرای قانون استفاده می کنیم. این قوانین ممکن است سناریوها را به موارد خاص محدود کرده ، محتوا را گسترش یا کوچک کرده و عملکردها را گسترش یا حذف کنند.

گسترش و تخصص مورد زندگی: مشخصات کلی زندگی معمولاً در صورت تزریق صریح بافت ، اغلب می تواند تخصصی باشد. ما هم به موارد کلی زندگی و هم به موارد متنی نیاز داریم. هر زمان WIS تجدید نظر یا گسترش یابد ، می توانیم به موارد زندگی عمومی تری برگردیم و زمینه سازی دیگری ایجاد کنیم. تخصص های معمول مربوط به تغییر در جریان زندگی است. ما ممکن است داده های مصرف شده توسط یک بازیگر را وابسته به زمینه بازیگر آن تخصص دهیم. اگر بدانیم که بازیگران به اطلاعات کمکی خاصی احتیاج دارند یا برعکس ، بازیگران در طول استفاده از WIS از دانش بیشتری برخوردار شدند ، بنابراین ممکن است داده های ارائه شده برای مصرف را تطبیق دهیم. در عین حال ، می توانیم ارقام را با توجه به زمینه داده شده تخصص دهیم. به همین ترتیب اطلاعات مکانی و زمانی پایه ای برای تصحیح موارد زندگی است.

موارد زندگی ممکن است به نیازهایی که در فضای زمینه جمع آوری شده اند ، گسترش یابد. زمینه محتوا ممکن است نیاز به ارائه محتوای مفصل تری داشته باشد. عملکرد پشتیبانی شده ممکن است به توابع اضافی ، محتوا یا نمایش خاصی نیاز داشته باشد. اهداف ممکن است با در نظر گرفتن زمینه خاص تر باشند. به عنوان مثال ، اگر ما بخواهیم از استفاده خاصی از WIS پشتیبانی کنیم که در ابتدا در نظر گرفته نشده بود اما به منظور ادامه مراجعه مکرر مهم شد ، پرونده اصلی زندگی با آن موارد زندگی مرتبط افزایش می یابد.

توسعه یک مدیر زمینه: زمینه نیز به صحنه ها محدود است و بنابراین در یک داستان تکامل می یابد. ممکن است انتظار داشته باشیم که محتوا زمینه را افزایش دهد. به همین دلیل ، ما زمینه قبل از صحنه را معرفی کردیم. بنابراین ، یک زیر سیستم برای مدیریت زمینه مورد نیاز است. این مدیر زمینه برای انتقال زمینه به زمینه برای صحنه ها ، بازیگران همکار و WIS به همین ترتیب از قوانین بالابری که در بالا معرفی شد استفاده می کند. این سیستم همچنین از پیشرفت منطقی منطقی و مبتنی بر قانون در طول زمان پشتیبانی می کند. ما نمی توانیم کامل بودن سیستم قاعده را الزام کنیم ، اما باید سازگار باشد. یک ویژگی مفید اشتراکی است ، به عنوان مثال ، نتایج قوانین شلیک به ترتیب آنها بستگی ندارد. سیستم مدیریت زمینه با مدیریت و تطبیق ارائه و تزریق متن به آن ، سیستم مدیریت گفتگو را افزایش می دهد.

مثال ۵,۲۸. برای جلوگیری از به دام افتادن کاربران در موقعیت های گمشده ، یک توسعه معمولی زمینه برای عملکرد با این مشکل همراه است. چنین وضعیتی را می توان براساس رفتار کاربر تشخیص داد ، به عنوان مثال ، فراخوانی مداوم عملکرد راهنما در موضوعات مشابه ، موقعیت مکرر در مکان های خاص و انجام عملیات مشابه بر روی داده های مشابه ، پیمایش بیش از حد در فضای اطلاعاتی بدون استفاده از هرگونه قابلیت معقول ، جستجوی مکرر سوالات متداول در مورد موضوعات مشابه ، تلاش برای ورود به یک انجمن بحث و ارسال ایمیل به مدیر سایت.

کمک کاربر که می تواند برای موقعیت های از دست دادن مسیر فراهم شود ، دسترسی به اصطلاح نامه زیر سیستم است که کاربر به آن دسترسی دارد. بعلاوه ، مدل تجاری مربوطه ممکن است همراه با توضیحی که با نوع خاصی از کاربر سازگار است ، در معرض دید کاربر باشد. به همین ترتیب ، ممکن است دسترسی به یک لیست پرسش و پاسخ مناسب برای کاربر و زیر سیستم قابل دسترسی فراهم شود. علاوه بر این ، ممکن است امکانات جستجوی پیشرفته و مثالهای هدفمند در زیر سیستم قابل دسترسی فراهم شود.

سازگاری

ایده سازگاری مجهز کردن سیستم به اطلاعات و قوانین اضافی کافی است که ایجاد محتوا و عملکرد مناسب برای شرایط فعلی را ممکن می سازد. به این معنی که سیستم قرار است طبق این جمله عمل کند "شما از مشخصات مراقبت می کنید ، و سیستم از خود مراقبت می کند و با استفاده فعلی سازگار می شود".

دو موضوع محتوای C ۱ ، ۲C در متن C-C iff مترادف هستند

Two content objects c_1, c_2 are *synonymous* in the context $C_i \in \mathcal{C}$ iff $\psi(c_1, C_i) = \psi(c_2, C_i)$. They are *totally synonymous* iff $\psi(c_1, C_i) = \psi(c_2, C_i)$ holds for all contexts $C_i \in \mathcal{C}$. They are *epistemically synonymous* within a scenario s for an actor a iff $\psi(c_1, C_i) = \psi(c_2, C_i)$ holds for all contexts $C_i \in \mathcal{C}$ associated with a and s .

- برنامه ها اغلب به سازگاری با زمینه پردازش نیاز دارند ، به عنوان مثال ، با
- حقوق کاربر ، نقش ها ، تعهدات و ممنوعیت ها ،
- محتوای مورد نیاز برای نمونه کارها کاربر فعلی ،
- کاربر واقعی با ترجیحات خود ،
- سطح انجام کار بستگی به کاربر دارد ، و
- تاریخچه تکمیل کاربر

به عنوان مثال وب سایت های آموزش الکترونیکی یا دولت الکترونیکی را که در فصل ۱ بحث شده است ، در نظر بگیرید. شهروندان می توانند برای یک محل اقامت اولیه درخواست دهند. در این حالت ، گذرنامه آنها باید تغییر کند. در غیر این صورت ، هیچ تغییری لازم نیست. ممکن است شهروندان دارای کودک در سن مدرسه مدارک اضافی را تکمیل کنند. اسناد تکمیل شده ممکن است به دلیل محدودیت های قانونی به مجموعه ای از اسناد تجزیه شوند ، به عنوان مثال ، با یک قانون محافظت از داده ها که لازم است داده های مقامات شهری و دفاتر خدمات مانند آژانس بیکاری جدا شود.

بسته به نقش کاربران ، تکمیل داستان ممکن است به ترتیب برای برخی از کاربران یا به طور موازی برای برخی دیگر برنامه ریزی شود. به عنوان مثال ، دفتریان در یک دفتر شهر ممکن است اسناد را به طور موازی در نظر بگیرند ، در حالی که شهروندان اسناد خود را به صورت ترتیبی تکمیل می کنند.

مثال ۵,۲۹. سازگاری ممکن است در زمان اجرا مورد نیاز باشد. به عنوان مثال ، ممکن است افرادی که تابعیت خارجی دارند مجبور به درخواست مجوز اقامت شوند. بسته به محیطی که برای تکمیل اسناد استفاده می شود ، ممکن است کاربران به پشتیبانی متفاوتی نیاز داشته باشند. هر زمان که کاربران در حین انجام کار با وقفه مواجه شوند ، باید پشتیبانی شوند.

این الزامات مستقیماً به الزام ایجاد تسهیلاتی برای سناریوهای تغییر پذیر و سازگار برای کاربران ، اوراق بهادار و متن های مختلف منجر می شود. ما پس از معرفی الگوها در بخش بعدی به این نیاز باز خواهیم گشت. هدف ما توسعه سناریوهای عمومی است که می تواند با تزریق زمینه به سناریوها اصلاح شود. این روش بیشتر از آنچه انتظار می رود برای WIS استفاده می شود. به عنوان مثال ، تقریباً همه سایت های اطلاعاتی شهرها و مناطق ،

جستجوی بسیار مشابه هتل یا رویداد را ارائه می دهند. دلیل این امر وجود انحصار توسعه نیست بلکه بیشتر تکامل این امکانات جستجو به نیمه استاندارد است. این استانداردها به طور رسمی مورد توافق نیستند ، اما با کپی برداری از راه حل های موفق شکل گرفته اند.

مفهوم استعاره برای سیستم های اطلاعات وب

تعاریف ساختارهای استعاری دو جنبه اصلی را نشان می دهد: بازنمایی (زبان) یک ساختار استعاری و درک شناختی ، به عنوان مثال ، توصیف کنش ها و کنشگران اساسی استفاده از زبان استعاره. هدف استفاده از استعاره ها می تواند دستیابی به یک اثر غیرمعمول ، استفاده از عبارت ناکافی برای توصیف یک چیز یا عمل یا انتزاع یک یا چند چیز یا عمل باشد. بر اساس اهداف ، کاربرد و عملکرد استعاره ها می تواند بسیار متفاوت باشد. به همین دلیل ، ما بین یکدیگر تمایز قائل می شویم

- عملکردهای داخلی که قدرت بیان را گسترش می دهند ،
 - توابع اخباری ، به عنوان مثال ، مدل سازی و توصیف با قیاس ،
 - توابع ابتکاری با اضافه کردن اطلاعاتی که می توانند متفاوت تفسیر شوند ،
 - عملکردهای احساسی ، به عنوان مثال ، استفاده از تجربه شهودی برای انجمن های پیچیده ،
 - توابع اجتماعی ، به عنوان مثال ، توسعه نمایش های استاتیک خاص ،
 - بلاغت یا عملکردهای متقاعد کردن ، به عنوان مثال ، تغییر رفتار کاربران ، و
 - توابع زیبایی برای جلب رضایت کاربر.
- ساختارهای استعاری از طریق زمینه استفاده از آنها تحقق می یابند. تفسیر آنها به تجربه مشترک فرستنده و گیرنده بستگی دارد. در زبانشناسی ، از اشکال مختلف ساختارهای استعاره ای استفاده می شود:

- برای بیان شباهت می توان از ساختارهای شخصی سازی شده استفاده کرد. به عنوان مثال ، عبارت "خورشید می خندد" استفاده از یک خاصیت انسانی مانند خندیدن برای یک خاصیت شی متفاوت است به این معنی که خورشید درخشان می درخشد.
- ساختارهای تمثیلی ، به عنوان مثال ، 'friend Hein' برای مرگ بر اساس فرهنگ مشترک گیرنده و فرستنده است
- ساختارهای نمادین پیامی نسبتاً متمرکز دارند.
- ساختارهای سینیوپتیک کلمات از مناطق مختلف را جمع می کنند ، به عنوان مثال ، 'dark tones'

ساختارهای استعاری با افزودن معانی جدید ، گسترده ، کوتاه شده یا متفاوت ، معنای یک عبارت را تغییر می دهند. این تعویض معنی با جهت را تعریف می کند. بنابراین ، ما سه طرح کلی طبقه بندی متعادم بدست می آوریم: انتزاع اشاره به تخصص و تعمیم ، جهت اشاره به خصوصیات متحرک یا متحرک و انتقال نوع یا استدلال بین نوع یا استدلال به صورت قیاس.

با شروع از تجزیه و تحلیل ویژگی ها و شکل های بازنمایی ساختارهای استعاره ای ، می توان یک فرهنگ لغت ساخت که برای یافتن ساختارهای استعاری مناسب برای طراحی WIS در یک زمینه خاص لازم است.

استفاده شهودی از ساختارهای استعاری در زندگی روزمره دلیل این امر است که کاربران در صورت لزوم به راحتی نمی توانند نمونه هایی از ساختارهای استعاری را بیان کنند. از طرف دیگر ، سیستم هایی مانند MIDAS [375] ، [۱۸۷] نشان داده اند که تفسیر خودکار استعاره ها در واقع امکان پذیر نیست. مسئله تفسیر مبتنی بر زمینه است.

بنابراین ، از یک رویکرد معنایی ویژگی برای دستیابی به ساختارهای استعاری استفاده می کنیم. در فرهنگ لغت ، اشکال نمایش مختلف با ارتباط آنها با خصوصیات شناخته شده ذخیره می شود. اصطلاحات ، عبارات و گفتگوها می توانند ساختارهای استعاره ای باشند که از فرهنگ لغت های رایج انتخاب شده اند. ساختارهای استعاره ای بالقوه با استفاده از خصوصیات مصور انتزاع ، جهت و غیره طبقه بندی می شوند. بعلاوه ، ممکن است ویژگی های مشترکی مانند رنگ را که مستقیماً با قاب مشخصات استعاره ارتباط دارند ، در نظر بگیریم.

کاربرد استعاره در Storyboarding

با جستجوی یک استعاره ملموس ، ما یک یا برخی از خصوصیات غالب را تعریف می کنیم و یک شکل نمایشی قابل استفاده داریم.

از ساختارهای استعاره ای برای مبادله واحدهای معنایی استفاده می شود. تبادل به گیرنده ، فرستنده ، "مقایسه بالینی" (خصوصیات غالب) و زمینه (زمینه زبان ، اهداف فرستنده و انتظارات گیرنده) بستگی دارد. ما تعدادی از موارد استفاده را از یکدیگر متمایز می کنیم:

ساختارهای استعاری برای انتخاب اطلاعات. استعاره ها می توانند چمدان های ناخواسته یا محدودیت های ناخواسته را معرفی کنند. به عنوان مثال ، کاربران ممکن است انتظار داشته باشند که یک مرکز خرید مجازی توسط یک دستیار مغازه که به سوالات پاسخ می دهد و در انتخاب کمک می کند ، کار کند. ممکن است کاربرانی که از یک کتابفروشی مجازی بازدید می کنند انتظار دارند کسی به جای توصیه به خرید بهترین محصولات

تبلیغاتی ، در انتخاب کمک کند. از طرف دیگر ، ساختارهای استعاره ای ممکن است محدودیت های اضافی ایجاد کند. به عنوان مثال ، نماد تلفن اغلب در وب سایت ها برای پیوند به آدرس ، تلفن ، نمابر و غیره استفاده می شود.

ما اغلب با صفحات اینترنتی روبرو می شویم که موارد گرافیکی و استعاره های آنها طاقوت فرسا است. کاربران نمی توانند بر روی محتوا تمرکز کنند یا قادر به گرفتن مدل ذهنی سایت نیستند. استعاره ها می توانند به روشی کاملاً گمراه کننده مورد استفاده قرار گیرند. به عنوان مثال ، یکی از شرکت های طراحی از مداد به عنوان استعاره استفاده می کند. این استعاره برای خود شرکت مهم است ، اما برای بازدید کنندگان صفحه آنها یا مشتریان آنها مهم نیست. پیام کار کامل با ابزارهای مناسب می تواند از اهمیت برخوردار باشد. با این حال ، این یک پیام جانبی است. بنابراین ، اگر ساختارهای استعاره ای به داخل سایت منتقل شوند ، به اشتباه توسعه می یابند. حتی بدتر از آن ، آنها می توانند قابلیت استفاده را با مشکل روبرو کنند. نمونه های معمول این استعاره ها را می توان در زندگی روزمره یافت. به همین دلیل ، آنها باید با دقت استفاده شوند.

از آنجا که ساختارهای استعاره ای از اشیا گفت و گو پشتیبانی می کنند ، بنابراین نقشی اساسی در یک سایت ندارند. آنها نقش غالب ندارند. آنها از نیت سایت پشتیبانی می کنند. آنها عنصری از فرم هستند و می توانند محتوای یک صفحه را تا حدی ارائه دهند. ساختارهای استعاری باید در روند توسعه سایت ادغام شوند. توسعه سایت ها ، همانطور که در بالا ذکر شد ، دیدگاه های مختلفی را شامل می شود. ساختارهای استعاری می توانند ناسازگاری را در سایت ایجاد کنند. ساختارهای استعاری باید بخشی از رابط باشند.

ساختارهای استعاری برای اطلاعات پیچیده. استعاره های معمولاً استعاره های مستقل نشان دهنده واحدهای اطلاعات اتمی مانند تلفن ، آدرس ، مرحله بعدی ، اقدام ویژه هستند. آنها توسط دکمه ها نمایش داده می شوند. ساختارهای استعاری می توانند پیچیده تر باشند. آنها می توانند نمایانگر یک ماموریت کامل یک صفحه باشند. آنها می توانند به صورت کاملاً متفاوتی مانند رنگ پس زمینه ، تصویر پس زمینه ، بافت و حروف الفبا خاص و ... نمایش داده شوند

برخی از اصول را می توان در توسعه استعاره از سایت ها به کار برد [۹۲۷]. اصول کاملاً در مورد علوم رایانه ای ناشناخته است که توسعه استعاره عمدتاً به عنوان توسعه نمایش ابزارکها در جامعه GUI شناخته شده باشد یا استعاره هایی که برای توصیف زمینه های تحقیق به روشی ساده (بزرگراه اطلاعات ، هوش مصنوعی ، فناوری عامل) استفاده می شود.

ساختارهای استعاره ای برای آموزش کاربر. از آنجا که چندین بار ساختارهای استعاری در نظر گرفته شده اند ، تأثیر یادگیری دارند [۳۸۱]. از آنها برای توصیف بهتر استفاده می شود. در نظر گرفته شده اند که توسط کاربر شناخته شوند. آنها دارای ویژگی مشخصات هستند. هر دو رایج و ناآشنا هستند. آنها درک را گسترش می دهند.

آنها یک رویداد یادگیری فوری را از طریق بازی تحمیل می کنند. آنها می توانند درخواست هایی برای اقدام داشته باشند.

ترکیب استعاره ها. استعاره ها می توانند به منظور تضعیف یا تقویت خصوصیات ترکیب شوند. به عنوان مثال ، موتور پایگاه داده رویدادها در مبتنی بر چندین استعاره همزمان است: ژورنال برنامه تلویزیونی ، ژورنال فرهنگی ، سبد سوپرمارکت ، دفترچه تلفن ، چشم انداز و مرورگر اینترنت. ترکیبی از این استعاره ها به معنی رابط پرس و جو برای نمایش روزانه ، هفتگی و دسته بندی اطلاعات است. ارائه نتایج جستجو می تواند به ترتیب زمانی ، الفبایی ، طبقه بندی شده یا براساس مناظر باشد. ژورنال های برنامه رویکرد پیمایشی خاصی دارند و از اطلاعات اسکورت استفاده می کنند. مجلات فرهنگی درباره رویدادها با اطلاعات پیشین بحث می کنند. سبدها امکان ترکیب تعاملی اشیا را فراهم می کنند. مرورگرهای اینترنت توابع پشتیبانی دیگری مانند بوک مارک ها دارند. ترکیبی از این استعاره ها همچنین باعث از بین رفتن خصوصیتی مانند شمع در سبد می شوند.

ساختارهای استعاری بر اجرای WIS تأثیر می گذارد. آنها می توانند برای نشان دادن یک داستان یا سناریو ، اطلاعات اسکورت در مورد یک صحنه ، عملکردهای خاص مانند ناوبری ، جستجو ، برچسب گذاری و غیره ، یک کلاس از اشیا محتوا یا محدودیت های برنامه (مشخصات کاربر ، کانال ارتباطی ، بستر کاربران) استفاده شوند. استعاره ها می توانند به عنوان عناصر یکتایی ، قسمتهایی از نمایش صفحه یا به عنوان یک عنصر اساسی از کل صفحه استفاده شوند.

به طور خلاصه خصوصیات ساختارهای استعاری ارائه شده در بالا و استفاده از این ساختار استعاری در WIS ها ، ما مشخصات مشخصات زیر را برای ساختارهای استعاری بدست می آوریم:

- نام ساختار استعاره ای ،
- مشخصات ویژگی مربوط به مناطق کاربرد ، توزین آنها با مقدار شدت ، و بر اساس شدت کسر غلبه خواص برای یک منطقه کاربرد خاص ،
- طبقه ساختار استعاره ای (شخصی ، تمثیلی ، نمادین یا سینوپتیک) ،
- معنی برای گروه های مختلف بازیگران در زمینه های مختلف فرهنگی ، و
- مشخصات نمایش مربوط به الگوهای بازنمایی مانند تصاویر ، رنگ ، کلمات ، جملات و غیره

از ساختارهای استعاری می توان برای اطلاعات ساختاری یا رفتاری یا هر دو استفاده کرد. استعاره های ساختاری برای نشان دادن ساختار اشیا ، انواع اساسی (یا خصوصیات آنها) اشیا ، یا محتوای اشیا استفاده می شود. نمونه های معمولی سایت های نمایندگی هستند. مردم یک مدل ذهنی از نحوه سازماندهی نمایندگی ها دارند. از استعاره های رفتاری می توان برای توصیف اعمال ، وضعیت فعلی یک شی ، ابزارها یا عوامل یا بازیگران استفاده کرد. آنها

ارتباطی بین وظایف قابل انجام در یک محیط سنتی و وظایف کاربر در محیط جدید ایجاد می کنند. سبد خرید ، گشت و گذار در قفسه های کتابخانه ، یا مرور کتاب ، نمونه هایی از استعاره های رفتاری است که معمولاً استفاده می شود.

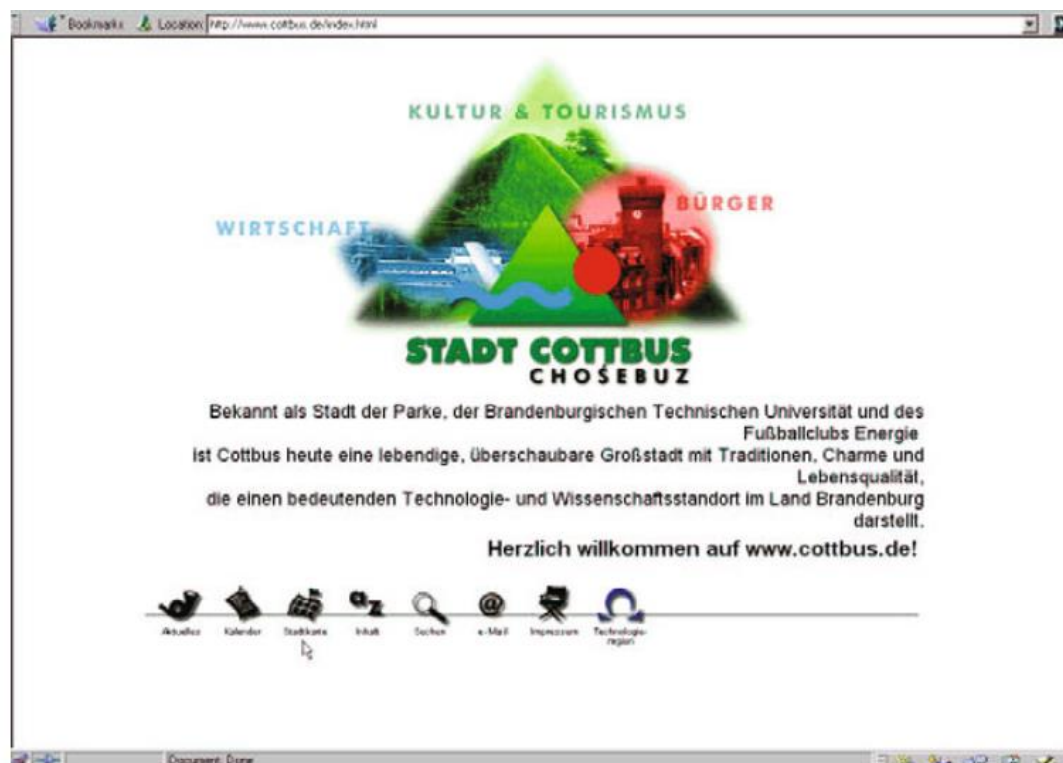


Fig. 5.11. Metaphors used for the Cottbusnet project (www.cottbus.de, second generation)

شکل ۵,۱۱ استعاره های مورد استفاده برای پروژه Cottbusnet (www.cottbus.de ، نسل دوم)

استعاره های بصری بر اساس تصاویر آشنا ساخته شده اند. به عنوان مثال ، دکمه های زرد و سفید تلفن به صفحات سفید مبتنی بر چاپ زرد و چاپی هدایت می شوند. آنها عمدتاً برای پشتیبانی از ناوبری استفاده می شوند. استعاره های تصویری دیگری فراتر از برچسب آیکون ها وجود دارد.

در مثال ۵,۳۰. رجوع کنید به شکل ۵,۱۱ ، از رنگها برای نشان دادن زیرمجموعه استفاده کردیم ، به ترتیب رنگهای "آبی" ، "قرمز" ، ۱ و "سبز" به معنی اطلاعات کسب و کار ، اطلاعات مربوط به ساکنان و اطلاعات مربوط به گردشگران است. ارائه اطلاعات تاریخی ، می تواند بر اساس استعاره «پوست قدیمی» باشد.

ساختارهای سلسله مراتبی را می توان از طریق استعاره های مختلف مانند نمایش های دو بعدی ساده ، درختان مخروطی ، چهره های هذلولی ، چشم اندازه ها در اتاق ها یا مناظر اطلاعات انتزاعی تجسم کرد. هرم F"urst P"uckler مورد استفاده در cottbus.de ترکیبی از یک عکس هویتی با عملکرد انتخاب یک صفحه مناسب برای مرحله بعدی است. در هنگام انتخاب یک صفحه ، بازیگر به عنوان ساکن شهر ، بازدید کننده یا علاقه مند به تجارت طبقه بندی می شود.

سخنان کتابشناسی

عمل گرایی مطالعه روابط بین زبان ها و کاربران آنها است [۸۴۲ ، ۶۹۳]. این مربوط به رابطه جملات با محیطی است که در آن وجود دارد. این با عمل گرایی به عنوان یک رویکرد عملی برای مشکلات و امور متفاوت است. ساختار مفهومی یک WIS در [۵۲۷ ، ۷۳۰ ، ۷۳۲ ، ۷۴۰ ، ۷۳۵] توسعه یافته است. چیدمان و طرح بندی مورد بررسی قرار گرفته است [۵۸۰ ، ۶۲۰] و موضوع کتاب پیش رو است [۵۸۲].

مفهوم داده ، اطلاعات و دانش متفاوت است. داده ها در بعد نحو مشخص می شوند. دانش مربوط به معناشناسی است. اطلاعات را می توان در بعد عمل گرایانه درک کرد. ما از مفهوم انسان شناسی [۸۵۲] به جای مفاهیم نحوی ، معنایی یا عمل گرایانه استفاده می کنیم [۸۴۵]. این اطلاعات مربوط به کاربر و خواسته های کاربر است. کاربرد شامل یک عمل یا رویه کلی پذیرفته شده از یک طرف و نحوه و نحوه استفاده از WIS است.

ویژگی کاربر [۲۳۶] با چهار وجه نمایانگر ابعاد چرا-وقتی-چه-چگونه مشخص می شود. آنها را می توان به چارچوب شعاری "چه کسی چه می گوید ، کی ، کجا ، چرا ، به چه روشی ، با چه معنی" ارتقا می بخشد (Quis ، quid ، quando ، ubi ، cur ، quem ad modum ، quibus adminiculis) که توسط هرماگوراس تمنوس یا سیسرو. پسوند دیگر فریم [۱۷۵] $W * H$ است.

موارد زندگی مفهوم موارد کاربران تجاری [۵۳۷ ، ۶۷۸] ، جریان زندگی [۲۱۹] و رویدادهای زندگی (به عنوان مثال ، برای سایت های دولت الکترونیکی [۶۷۳]) را تعمیم می دهد [۱۲۳ ، ۵۴۸]. آنها با رویدادهایی در زندگی کاربر WIS تعیین می شوند که کار ، نقش ، موقعیت و / یا منابع آنها را تغییر می دهد.

مدل کاربری برای نشان دادن مجموعه ای از داده های شخصی مرتبط با کاربر خاص تعریف شده است تا به عنوان مبنای تغییرات انطباقی در رفتار سیستم استفاده شود [۲۳۰]. طبق [۲۳۰] چهار دسته مدل کاربر وجود دارد. در مدل های استاتیک کاربر (۱) ، به محض جمع آوری داده های مربوط به کاربر ، مجدداً تغییر نمی کند. تغییر در تنظیمات برگزیده کاربران ثبت نشده است و هیچ الگوریتم یادگیری برای تغییر مدل استفاده نمی شود. مدل های کاربر پویا (۲) نمایندگی به روزتر کاربران را امکان پذیر می کند. تغییرات مورد توجه قرار گرفته و داده های مربوط

به آن به روز می شوند تا نیازها و اهداف تغییر یافته کاربران را در نظر بگیرند. مدل‌های کاربر مبتنی بر کلیشه (۳) براساس آمار جمعیتی است.

کاربران به کلیشه‌های رایج طبقه‌بندی می‌شوند و سیستم با این کلیشه سازگار می‌شود. مدل‌های کاربر بسیار سازگار (۴) سعی در نمایش یک کاربر خاص دارند و بنابراین امکان سازگاری بسیار بالای سیستم را فراهم می‌آورند. در مقابل مدل‌های کاربر مبتنی بر کلیشه، آنها به آمار جمعیتی متکی نیستند بلکه هدف آنها یافتن یک راه حل خاص برای هر کاربر با شناخت عوامل مختلف مربوط به کاربر است. رویکرد ما [۷۴۷، ۷۳۰] این تحقیق را با یافته‌های [۲۹، ۳۱۳، ۴۳۲]، روانشناسی (به عنوان مثال [۴۷۴]) و تحقیقات AI و HCI به عنوان مثال [۱۲۵، ۲۷۴] ترکیب می‌کند.

مدیریت نمونه کارها بر اساس شرح وظایف [۳۸۵، ۶۳۵، ۷۴۰، ۷۳۵، ۸۶۲]، تئوری فعالیت [۴۹۸، ۶۳۶] و نظریه سازمان است (به عنوان مثال [۴۸]). شرح وظیفه ترکیب مفاهیم وظایف و مشکلات استفاده شده در هوش مصنوعی و تحقیقات روش شناختی است [۳۶۶، ۶۵۷، ۸۲۱]. WIS بدون همکاری با جامعه کاربر و رویکردهای خاص برای سازگاری کاربر، به عنوان مثال، در رویکرد [۳۹] Open Personalization قابل توسعه نیست. نمونه کارها همچنین ممکن است وظایف عمومی کاربر را ترکیب کنند که می‌تواند برای انواع خاصی از کاربران اصلاح شود، به عنوان مثال، [۳۱۷، ۴۳۷]. مفهوم persona قبلاً در هنرهای زیبا و کلاسیک استفاده شده است (به عنوان مثال، [۷۹، ۱۳۴، ۵۷۱، ۶۵۹]) و برای توسعه مدل‌های کاربر تعمیم یافته [۶۱۲] استفاده می‌شود. بخشهای محتوا، صحنه‌های ورود و نمونه کارها داستان در تیم توسعه وب سایت ما ایجاد شده است. زمینه و استعاره‌ها قبلاً در فصل ۲ بحث شده است (به منابع این فصل مراجعه کنید).

پیامهای کلیدی

عمل‌گرایی مربوط به استفاده متنی از WIS توسط یک است کاربر شخصی تجزیه و تحلیل استفاده شامل

- استخراج موارد زندگی، که داستان‌های خاص کاربر را توصیف می‌کند.

- استخراج مدل‌های کاربر، که با استفاده از پروفایل‌های مختلف، کاربران را طبقه‌بندی می‌کند.

- استخراج نمونه کارهای بازیگری، که بازیگران را به وظایف آنها پیوند می‌دهد.

نمونه کارهای WIS تجزیه و تحلیل استفاده را تکمیل می‌کنند

- با استفاده از نمونه کارهای اطلاعاتی نیاز و تقاضای اطلاعات را به دست می‌آورید.

• توسط نمونه کارها داستان ، مورد نیاز برای عملکرد و استفاده از WIS را ضبط می کند.

دسته های سیستم های اطلاعات وب

همانطور که در فصل قبل اعلام شد ، ما در حال حاضر جنبه استفاده از انواع مختلف WIS ها را که در فصل ۱ مشخص شده اند شرح خواهیم داد. با انجام این کار ، ما بر ویژگی های تعیین کننده چنین WIS ها تأکید خواهیم کرد. از آنجا که قبلاً نمی توانستیم در مورد نمونه کارها داستان به طور مفصل بحث کنیم ، اینها طبیعتاً در ارائه زیر نقش برجسته ای دارند.

تجارت الکترونیکی و تجارت الکترونیکی

تجارت الکترونیکی و تجارت الکترونیکی (همچنین به بحث در [۳۹۷] مراجعه کنید) بر اساس معاملات تجاری موجود یا برنامه ریزی شده ای است که هدف آنها مبادله کالا است. شرکای تجارت الکترونیکی مشاغل ، ادارات و مشتریان هستند. بازیگران نقش های مشخصی را برای این شرکا بازی می کنند. ما معمولاً تصور می کنیم شریک فعال یک تجارت است. شریک دیگر (فعال) ممکن است یک تجارت (B2B) یا مشتری (B2C) باشد. زیر مجموعه های کلاسیک تجارت الکترونیکی عبارتند از:

B2B: نمونه های معمولی سیستم های B2B مربوط به پشتیبانی از مدیریت زنجیره تامین ، خرید الکترونیکی ، ادغام امور مالی و بیمه ، حسابداری ، حمل و نقل یا تدارکات است.

B2C: نوع معمول خرده فروشی الکترونیکی است. این زیرمجموعه قبلاً مورد توجه بسیاری قرار گرفته و منجر به تعداد زیادی WIS شده است.

B2A: اگر شریک فعال یک دولت باشد ، B2A شامل فعالیت هایی مانند خرید الکترونیکی ، صدور مجوز و مالیات است.

A2C: دولت ها ممکن است از تعامل با مشتریانی مانند اختیارات الکترونیکی ، اظهارنامه مالیات بر درآمد و تبادل فرم ها پشتیبانی کنند. برنامه های دولت الکترونیکی در این زیرمجموعه در حال حاضر عمدتاً از تبادل اسناد پشتیبانی می کنند.

