테이스트랩 스터디

제 5장. 오류는 인간적이다

오류(Error)

- · 실수(slip)
- 착오(mistake)

실수(slip)

- 주의 결핍으로 인해 발생
- 6가지 유형
 - 포착오류
 - 묘사오류
 - 자료주도적 오류
 - 연상 활성화 오류
 - 활성화 상실 오류
 - 양식 오류

실수의 탐지

- 목표와 결과가 달라 탐지하기 쉬운편.
- 교정기제는 하위수준에서 상위수준으로.

실수의 연구로부터 얻는 디자인 의 교훈

- 1. 실수를 미연에 방지.
- 2. 실수가 일어났을 때 그것을 찾아내고 고치는 것.
 - ex) 가장 중요한 파일 삭제? 진짜? 어이쿠 지웠구나.
 - ex) 외장하드 전면 버튼. 어이쿠 날렸구나.

사고의 오류로서 착오

- 인간 사고의 모형
 - 기억과 밀접한 관련이 있음.
 - 내정값을 기억하고 예외 조건이 표시 되지 않는한 지킴. ex) 새는 날 수 있음, 예외? 타조, 펭귄
- 연결주의 접근
 - 특이한 사건에 부당한 비중을 둠
 - 사고는 무엇을 회상할 수 있느냐에 달려있음
 - 인간 사고과정의 근복적 한계 지님
- 자세한건 책을 읽어요.

과제의 구조

- · 넓고 깊은 구조 : ex) 체스
- 얕은 구조 : ex) 베라
- · 좁은 구조 : ex) 세트메뉴
- 일상 과제의 성질 : 얕은, 좁은

의식적 행동과 잠재의식적 행동

- 잠재의식적 행동은 노력없이 신속하고 자동적으로 진행.
- 의식적 행동은 시간이 걸리고 노력이 필요함. 따라서 기억의 한계때문에 제약.

의식적 행동과 잠재의식적 행동

- · 오류를 잘못 설명하기 "강아지 시끄러워 조용히해"
- 사회적 압력과 착오
 "위험하다고 보고했을 때 너가 책임 질래?"

별3개 뿅뿅뿅

오류를 막는 디자인

그래서 어떻게 하라고..

- 오류의 원인을 이해, 원인을 최소화 하도록 하라.
- 원래대로 되돌릴 수 있도록 하라.
- 오류를 발견하기 쉽고 고치기 쉽게 하라.
- 오류에 대한 태도 바꿔라.

오류는 대체로 납득할 만하고 논리적이다. 오류를 저질렀다고 사람을 탓하지 말고, 화를 내지 말라. 오류를 저지른 것을 모른체하지 말라.

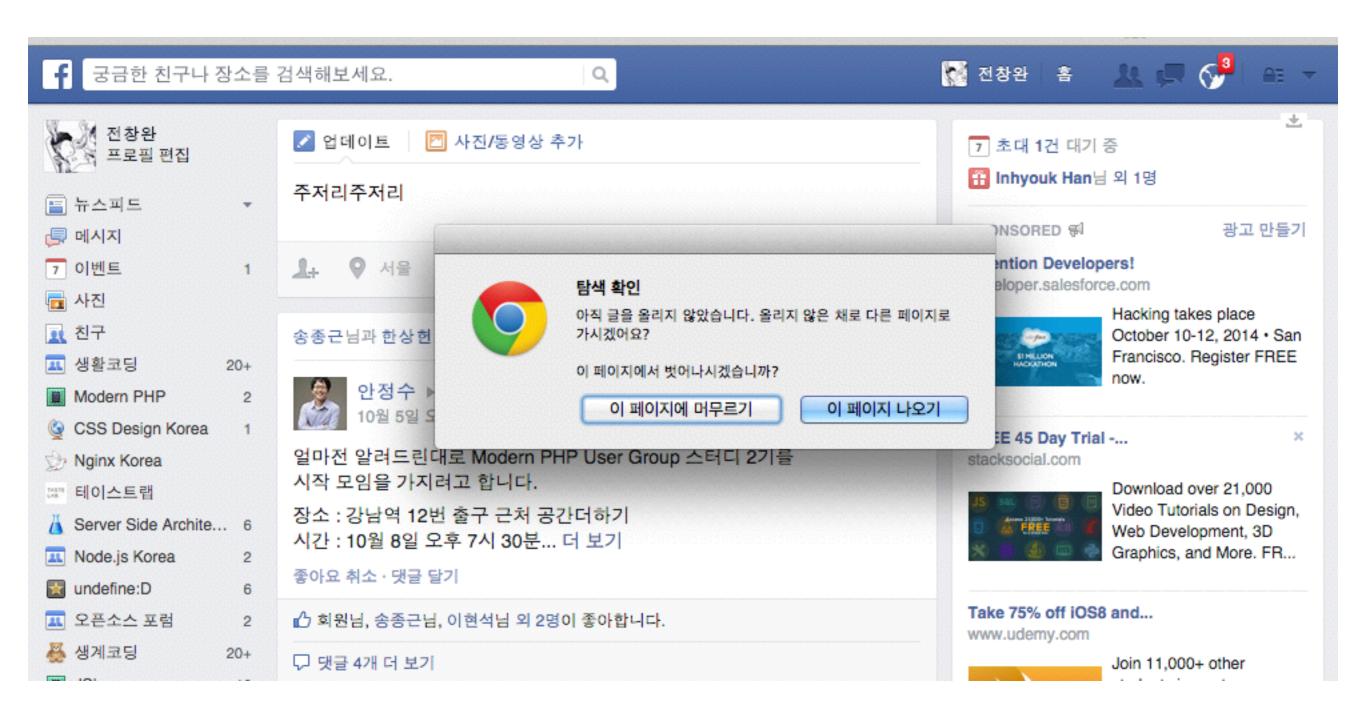
강제적 기능

- · 맞잠금 : ex) 오븐 열릴 때 자동으로 전원 차단.
- · 안잠금 : ex) 전원 클릭시 확인 후 안전하게 전원 차단.
- 바깥잠금 : ex) 지하로 내려가는 통로를 복잡하게 만든 것.

강제적 기능

· 주저리주저리.. (175p참고)

강제적 기능



디자인의 철학

- 세상속에 필요한 지식 넣어라
- 물리적, 논리적, 의미적, 문화적 제약 등 제ㅇ약의 힘을 이용 해라.
- 실행과 평가간 간격을 좁혀라. 바로바로 확인할 수 있도록 해라.

뀻.