



人机交互系统

交互设计模型

主讲教师: 冯桂焕



背景



- ■汽车上的刹车踏板和油门踏板相距很近,且刹车踏板要比油门踏板大很多
 - ●经验告诉我们,可达到以最快的速度准确制动的目的
 - ●但是,依据的原理是什么呢?
- ■设计学科通常借助模型生成新的想法并对其测试
 - ●如建筑学领域,有重量分布模型、空气环流模型、流体力学模型和光学模型等
- ■交互设计领域
 - ●计算用户完成任务的时间: KLM
 - ●描述交互过程中
 系统状态的变化:
 状态转移网
 - ●探讨任务<mark>的执行方法</mark>等: GOMS





■预测模型



预测模型

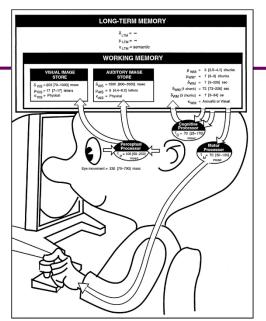


- ■能够<mark>预测</mark>用户的执行情况,但<mark>不需要对用户做实际测试</mark>
- ■特别适合于无法进行用户测试的情形
 - ●举例:为改进对员工使用计算机的支持,设计了许多可行方案。如何判断那
 - 一种方法更有效?
- ■不同模型关注用户<mark>执行</mark>的<mark>不同方面</mark>
 - GOMS
 - ●击键层次模型KLM
 - ●Fitts定律



GOMS模型

- ■最著名的<mark>预测模型</mark>
 - ●1983年由Card, Morgan和Newell提出
 - ●基于人类处理机模型
 - ●泛指整个GOMS模型体系





- ■是关于人类如何<mark>执行认知—动作型任务</mark>以及如何<mark>与系统交互的</mark>理论 模型
 - ●采用"分而治之"的思想,将一个任务进行多层次的细化
 - ●把每个操作的时间相加就可以得到一项任务的时间
 - ●操作指用户的目光从屏幕的一处移到另一处、识别出某个图标、手移到鼠标上

GOMS全称



- ■Goal-目标
 - ●用户要达到什么目的
- ■Operator-操作
 - ●任务执行的底层行为,不能分解
 - ●为达到目标而使用的认知过程和物理行为
 - ●如点击鼠标
- ■Method-方法
 - ●如何完成目标的过程,即对应目标的<mark>子目标序列</mark>和<mark>所需操作</mark>
 - ●如移动鼠标,输入关键字,点击Go按钮
- ■Selection-选择规则
 - ●确定当有多种方法时选择和方法
 - ●GOMS认为方法的选择<mark>不是随机的</mark>



举例



■使用GOMS模型描述在Word中删除文本的过程

●目标:删除Word中的文本

●方法1: 使用菜单删除文本

●步骤1: 思考,需要选定待删除的文本

●步骤2: 思考, 应使用"剪切"命令

●步骤3: 思考, "剪切"命令在"开始"菜单中

●步骤4: 选定待删除文本, 执行"剪切"命令

●步骤5: 达到目标, 返回



GOMS方法步骤



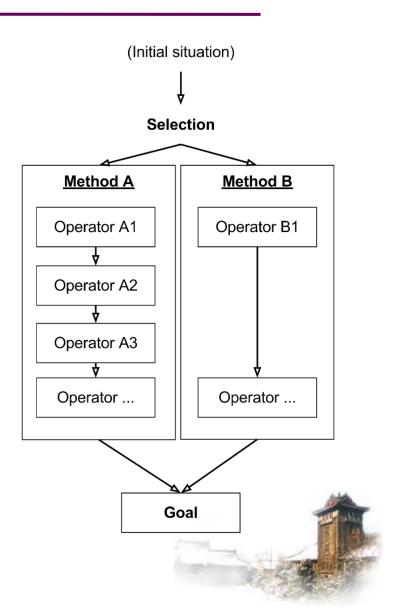
- ■选出最高层的用户目标
- ■写出具体的完成目标的方法
 - ●即激活子目标
- ■写出子目标的方法
 - ●递归过程,一直分解到最底层操作时停止
- ■子目标的关系
 - ●顺序关系
 - ●选择关系
 - ●以select: 引导

Selection

Method

Operator

Goal



GOMS模型分析



■优点

- ●能够容易地对<mark>不同的界面或系统</mark>进行比较<mark>分析</mark>
- ●美国电话公司NYNEX
 - ●利用GOMS分析一套即将被采用的新的计算机系统的应用效果不理想,放弃了使用新系统, 为公司节约了数百万的资金。

■局限性

- ●假设用户完全按一种正确的方式进行人机交互,<mark>没有清楚地描述错误处理的过程</mark>
- ●只针对那<mark>些不犯任何错误的</mark>专家用户
- ●<mark>任务之间的关系</mark>描述过于简单
- ●忽略了用户间的<mark>个体差异</mark>



击键层次模型



- ■Card等1983
- ■对用户执行情况进行<mark>量化预测</mark>
 - ●仅涉及任务性能的一个方面: 时间

■用途

- ●预测<mark>无错误情况下专家用户</mark>在下列<mark>输入前提</mark>下完成任务的时间
- ●便于<mark>比较</mark>不同系统
- ●确定何种方案能最有效地支持特定任务



操作符



操作符名称	描述	时间(秒)
K	按下一个单独按键或按钮	0.35 (平均值)
	熟练打字员(每分钟键入55个单词)	0.22
	一般打字员(每分钟键入40个单词)	0.28
	对键盘不熟悉的人	1.20
	按下 shift 键或 ctrl 键	0.08
P	使用鼠标或其他设备指向屏幕上某一位置	1.10
P_1	按下鼠标或其他相似设备的按键	0.20
Н	把手放回键盘或其他设备	0.40
D	用鼠标画线	取决于画线的长度
M	做某件事的心理准备 (例如做决定)	1.35
R(t)	系统响应时间——仅当用户执行任务过程中需要等待时才被计	t
	算	



使用



- ■执行时间预测方法
 - ●列出操作次序,累加每一项操作的预计时间
 - $\bullet T_{\text{execute}} = T_k + T_P + T_h + T_d + T_m + T_r$

■举例

- ●DOS环境下执行 "ipconfig"命令
 - ●MK[i] K[p] K[c] K[o] K[n] K[f] K[i] K[g] K[回车]
 - ●简略表达版本: M9K[ipconfig回车]
 - $\bullet T_{\text{execute}} = 1.35 + 9 \times 0.28 = 3.87s$
- ●菜单选择
 - ●H[鼠标]MP[网络连接图标] P1[右键]P[修复] P1[左键]
 - ●T_{execute}=0.40+1.35+2P+2K=4.35秒



编码方法



■举例:替换文字编辑器中长度为5个字符的单词

●任务准备

M

●将手放在鼠标上

 H_{mouse}

●将鼠标移到单词

Pword

●选择单词 P₁P

●回到键盘

H_{keyboard}

●准备键入

M

●键入新的5字符单词 5K_{word}

替换一个单词要那么长?

 $T_{\text{execute}} = 2M + 2H + P + P_1 + P + 4K$ = 2.70 + 0.80 + 1.10 + 0.20 + 1.10 + 0.88 = 6.78s



放置M操作符的启发规则



- ■问题
 - ●如何确定是否需要在具体操作之前引入一个思维过程呢?
- ■答案

•.....





放置M操作符的启发规则



以编码所有的物理操作和响应操作为开端。接着使用规则 0 放置所有的候选 M 操作符, 然后		
循环执行规则 1 到 4, 并对每一个 M 操作判断是否应该删除		
规则 0	在所有 K 操作符前插入 M 操作符,要求 K 操作的值不能是参数字符串(如数字	
	或文本)的一部分。在所有的对应于选择命令(非参数)的 P 操作符前放置 M	
	操作	
规则 1	如果某个操作符前的M操作完全可以由M之前的操作符预测,则删除M(如PMK	
	—PK)	
规则 2	如果一串 MK 组成的字符串是一个认知单元(如一个命令的名字),则删除第一	
	个 M 以外的所有 M	
规则 3	如果 K 是一个冗余的终结符(如紧跟在命令参数终结符后面的命令终结符),则	
	删除 K 之前的 M	
规则 4	如果 K 是常量字符串(如一个命令名)的终结符,则删除 K 之前的 M。如果 K	
	是变量字符串(如参数字符串)的终结符,则保留 K 之前的 M	

放置M的启发式规则



- 1: 在每一步需要访问长时记忆区的操作前放置一个M
- 2: 在所有K和P之前放置M

K -> MK; P -> MP

- 3:删除键入单词或字符串之间的M MKMKMK -> MKKK
- 4:删除复合操作之间的M (如, 选中P和点击 P_1) MPM P_1 -> MP P_1

KLM分析



- ■建模可以给出执行标准任务的时间
- ■但没有考虑下面的问题
 - ●错误
 - ●学习性
 - ●功能性
 - ●回忆
 - ●专注程度
 - ●疲劳
 - ●可接受性



Fitts定律



- ■用户访问屏幕组件的时间对于系统的使用效率是至关重要的
 - ●哪些特性会影响访问效率呢?
 - •Fitts, 1954
- ■能够预测使用<mark>某种定位设备</mark>指向<mark>某个目标</mark>的时间
- ■人机交互中,根据目标大小及至目标的距离,计算指向该目标的时间
 - ●可指导设计人员设计按钮的位置、大小和密集程度
- ■对图形用户界面设计有明显的意义
- "最健壮并被广泛采用的人类运动模型之一"

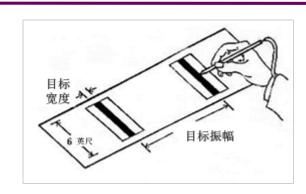


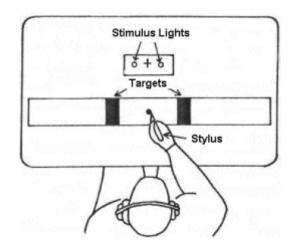
"轮流轻拍"实验



- ■记录拍中和失误的情况
- ■指令
 - ●尽可能准确而不是快速的轮流轻拍两个薄板
- ■以实验数据为依据,得到困难指数如下

$$ID = \log_2(2A/W)$$





- Paul M. Fitts (1954). The information capacity of the human motor system in controlling the amplitude of movement. *Journal of Experimental Psychology*, volume 47, number 6, June 1954, pp. 381-391. (Reprinted in *Journal of Experimental Psychology: General*, 121(3):262–269, 1992).
- Paul M. Fitts and James R. Peterson (1964). Information capacity of discrete motor responses. *Journal of Experimental Psychology*, 67(2):103–112, February 1964.



- ■Fitts定律描述了人类<mark>运动系统</mark>的信息量
- ■信息论中的Shannon定理

$$C = B \log_2(S/N+1)$$

●C是有效信息量(比特), B是通道带宽, S是信号能量, N是噪声

■Fitts定律

●S映射为运动距离或振幅(A), N映射为目标的宽度(W)



三个部分



- ■困难指数ID (Index of Difficulty) = log₂(2A/W) (bits)
 - ●对任务困难程度的量化
 - ●与宽度和距离有关
- ■运动时间MT (Movement Time) = a + b*ID (secs)
 - ●在ID基础上将完成任务的时间量化
- ■性能指数IP (Index of Performance) = ID/MT (bits/sec)
 - ●基于MT和ID的关系
 - ●也称吞吐量





■MacKenzie改写为

$$ID = \log_2(2A/W)$$

$$ID = \log_2(A/W+1)$$

- ●更好地符合观察数据
- ●精确地模拟了支撑Fitts定律的信息论 $C = B \log_2(S/N+1)$
- ●计算出的任务困难指数总是整数

■平均时间MT

$$MT$$
= a+b log₂(A/W +1)

●常数a和b来自实验数据的线性回归



说明



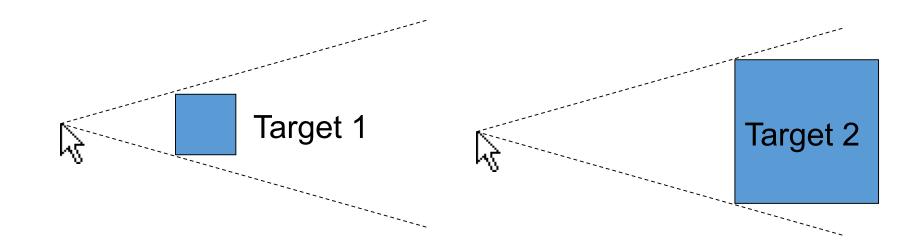
- ■如果MT的计算单位是秒,则a的测量单位是秒,b的测量单位是秒/比特(ID的测量单位是比特)
- ■系数a(截距)和b(斜率)由经验数据确定,且<mark>与设备相关</mark>
- ■对于一般性计算,可使用a=50,b=150(单位是毫秒)
- ■A和W在距离测量单位上必须一致,但是不需要说明使用的具体单位



Fitts' Law



$$MT = a + b *ID, ID = log2(A/W+1)$$



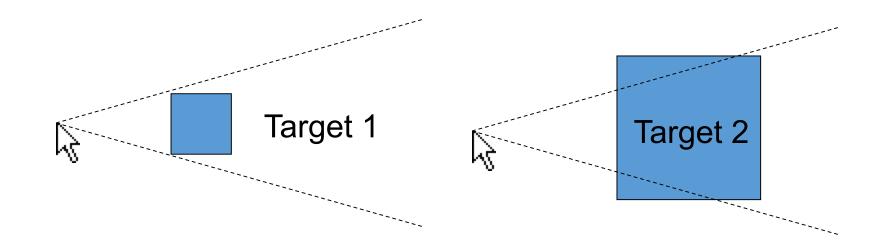
Same ID → Same Difficulty



Fitts' Law



$$MT = a + b *ID, ID = log2(A/W+1)$$



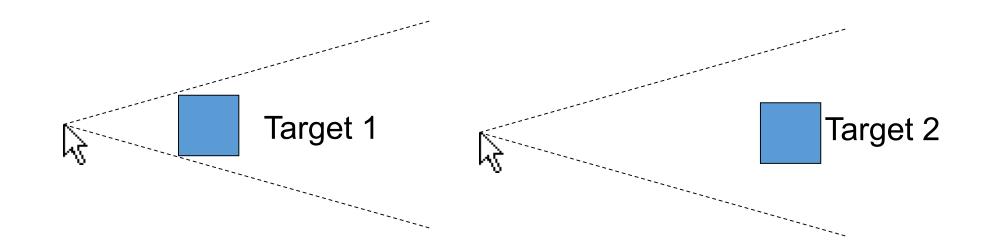
Smaller ID → Easier



Fitts' Law



$$MT = a + b *ID, ID = log2(A/W+1)$$



Larger ID → Harder



Fitts定律建议



- ■大目标、小距离具有优势
 - ●对选择任务而言, 其移动时间随到目标距离的增加而增加, 随目标的大小减小而增加
- ■屏幕元素应该尽可能多的占据屏幕空间
- ■最好的像素是<mark>光标所处</mark>的像素
- ■屏幕元素应尽可能利用<mark>屏幕边缘</mark>的优势
- ■大菜单,如<mark>饼型菜单</mark>,比其他类型的菜单使用简单

$$ID = \log_2(A/W+1)$$



Fitts定律应用

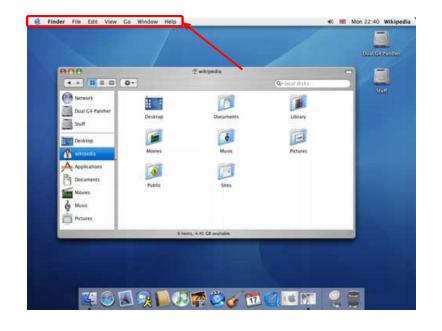


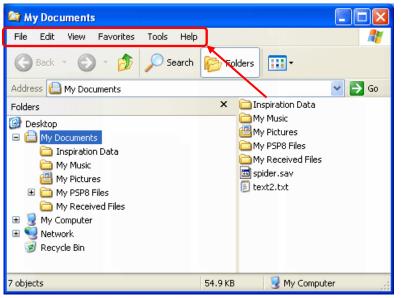
- 首先<mark>被Card等</mark>人应用在HCI领域
 - 鼠标的定位时间和错误率都优于其他设备
 - 鼠标速率接近最快速率
 - 使用鼠标完成运动任务比使用其他设备更加协调,这在交互设计中非常 重要
- 策略一:缩短当前位置到目标区域的距离
 - 如右键菜单技术
- 策略二: 增大目标大小以缩短定位时间
 - Windows操作系统和Macintosh操作系统中的应用程序菜单区域位置的 设计

应用实例



- ■Mac OS和Windows XP的比较(苹果专利)
 - ●Mac OS的菜单是沿着屏幕边缘排列的
 - ●Windows OS的菜单位于标题栏下面







Jeff Raskin



- ■用户往往在距离屏幕边缘50毫米处停下来
 - ●50毫米作为Mac OS的菜单宽度
- ■对于Mac OS
 - ●ID = 50 + 150 log₂(80/50+1) = 256微妙
- ■对于Windows OS
 - ●ID = 50 + 150 log2(80/5+1) = 663微妙



Mac OS "dock"



- ■工具栏组件大小可以动态改变
 - ●为用户提供了一个放大的目标区域
 - ●可显示更多图标
 - ●新版Mac操作系统中都实现了扩展工具栏

■思考:

●该工具栏存在何种优缺点?





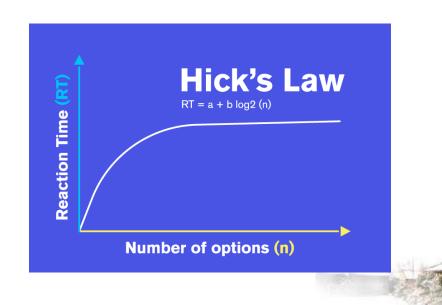
Hick's Law



- ■K.I.S.S Princeple Keep it Simple and Straightforward
- ■一个人拥有的选择越多,他们做决定的时间就越长。

$$\blacksquare RT = a + b \log_2(n + 1)$$

- 7是决策时间。
- •a,b是一个常数,代表个体的处理速度。
- n是选择的数量。
- ■为用户提供更少、更集中的选项,帮助他们快速做出决定,而不要让他们陷入思维堵塞



选出你想购买的披萨





