
Wstęp

Komunikacja człowiek-komputer (Human-Computer Interaction – HCI) już od wielu lat jest w centrum zainteresowania badaczy z wielu dziedzin nauki, kultury i sztuki. W poprzednich trzech edycjach prac „Interfejs użytkownika – Kansei w praktyce” główny nacisk położony został na motywację i metodykę tworzenia interfejsów wykorzystujących czynniki emocjonalne oraz na popularyzację japońskiego podejścia Kansei, mającego na celu uchwycenie czynników emocjonalnych w projektowaniu produktu interaktywnego.

Zebrane w niniejszym tomie „Kansei 2009” prace koncentrują się wokół nowych modalności i sposobów interakcji – gestów, głosu, mimiki. Zapewnienie łatwego, wydajnego i wygodnego dostępu do funkcji oferowanych przez system informatyczny nabiera tu nowego znaczenia: wymaga bowiem nie tylko precyzyjnego zdefiniowania części technicznej systemu, ale także dokładnego zbadania w jaki sposób człowiek wykorzystuje swoje możliwości komunikacyjne w kontekście współpracy z urządzeniem technicznym. Wydaje się, że metodyka Kansei daje odpowiedzi na wiele pytań związanych z tym zagadnieniem - zwróćmy bowiem uwagę na to, że te dodatkowe kanały komunikacyjne wykorzystywane są w znacznej mierze do przekazywania emocji, uczuć i subiektywnych ocen przekazywanych treści.

Niniejsza publikacja zawiera artykuły zebrane i opracowane z inicjatywy Katedry Multimediów i Wydziału Sztuki Nowych Mediów Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych w Warszawie.

Publikacja została podzielona na dwie części:

Część I: Metodyki projektowania emocjonalnego i nowe kanały interakcji

Część II: Interfejs użytkownika w praktyce.

W części I zamieszczono artykuły nawiązujące do projektowania emocjonalnego, w tym Kansei. Mamy tu także interesujące próby połączenia Kansei z inżynierią oprogramowania oraz projektowaniem CAD. Szczególnie interesująca jest praca opisująca koncepcję tworzenia interfejsów wykorzystujących gesty do komunikacji człowieka z komputerem, w której dokonano połączenia podejścia obejmującego analizę informatyczną z analizą semantyczną gestów. Zachęcamy też do przeczytania artykułów na temat interfejsów głosowych (jedna z pierwszych poważnych instalacji w Polsce) oraz rozpoznawania emocji na podstawie mimiki.

Część II publikacji zawiera artykuły prezentujące praktyczne zastosowania wybranych technik projektowania interakcji oraz doskonalenia użyteczności systemów interaktywnych. Artykuły te prezentują ciekawe i nowatorskie podejścia, nie ograniczając zainteresowań tylko do popularnych badań użyteczności stron WWW.

Jako redaktorzy niniejszej publikacji, oddając w Państwa ręce kolejny tom rozważań na temat praktyki tworzenia interfejsu użytkownika wyrażamy nadzieję, że poruszone tu zagadnienia pozwolą Państwu na pełniejsze rozumienie i wykorzystywanie technik HCI we własnej pracy badawczej oraz projektowej.

Marcin Sikorski
Politechnika Gdańska, PJWSTK

Krzysztof Marasek
PJWSTK

© Copyright by Wydawnictwo PJWSTK
Warszawa 2009

Wszystkie nazwy produktów są zastrzeżonymi nazwami handlowymi lub znakami towarowymi odpowiednich firm. Materiałów w całości lub części nie wolno powielać ani przekazywać w żaden sposób, nawet za pomocą nośników mechanicznych i elektronicznych bez uzyskania pisemnej zgody Wydawnictwa.

Edytor:
prof. dr hab. Leonard Bolc

Redakcja naukowa i recenzja:
dr hab. Krzysztof Marasek, prof. nadzw. PJWSTK
dr hab. inż. Marcin Sikorski, prof. nadzw. PG, prof. PJWSTK

Redakcja techniczna i opracowanie graficzne:
mgr inż. Marcin Wichrowski, Katedra Multimediów PJWSTK

Katedra Multimediów
Wydział Sztuki Nowych Mediów

<http://kansei.pjwstk.edu.pl/>

kansei@pjwstk.edu.pl

Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych
ul. Koszykowa 86
02-008 Warszawa
tel. 022-5844-526

oficina@pjwstk.edu.pl

ISBN 978-83-89244-78-9

Nakład: 200 egz.