
Wstęp

Już piąty raz oddajemy w ręce Czytelników tom artykułów związanych z interakcją człowiek-komputer (Human-Computer Interaction – HCI). Ta okazja skłania nas nie tylko do podsumowania poprzednich edycji wydawnictwa Kansei, ale uprawnia także do spojrzenia w przyszłość, na nowe metody i techniki współpracy człowieka z komputerem.

W poprzednich 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 uwzględnienie czynników emocjonalnych w projektowaniu. Najświeższa publikacja z naszej serii, wydana w roku 2009, zawierała przede wszystkim prace koncentrujące się wokół nowych modalności i sposobów interakcji – gestów, głosu, mimiki.

Przez wszystkie dotychczasowe edycje wydawnictw Kansei przewija się także wątek prezentujący praktyczne zastosowania rozmaitych technik projektowania interakcji oraz doskonalenia użyteczności systemów interaktywnych wykorzystujących zaawansowane narzędzia badawcze. W sumie przez cztery poprzednie lata udało się opublikować pokaźny zbiór 46 artykułów, tworzących unikalną w polskim piśmiennictwie bibliotekę prac z dziedziny HCI. Warto zatem szczególnie serdecznie podziękować autorom wszystkich dotąd opublikowanych prac, które są kopalnią wiadomości przydatnych osobom specjalizującym się w tej dziedzinie, ale także studentom, którzy - jak można sądzić ze zwiększającej się liczby prac magisterskich, inżynierskich i licencjackich dotyczących zagadnień projektowania interakcji - coraz chętniej sięgają po publikacje z tematyki HCI.

Wychodząc naprzeciw współczesnym trendom technologicznym postanowiliśmy w tym roku tematem przewodnim wydawnictwa uczynić „rzeczywistość wzbogaconą” (Augmented Reality – AR), którego zastosowanie w interakcji człowiek-komputer zaczyna być coraz powszechniejsze, a konsekwencje jej użycia są coraz ciekawsze i bardziej doniosłe dla rozwoju nowych sposobów komunikacji użytkownik-system. Szczególnie istotny wydaje się aspekt edukacyjny rzeczywistości wzbogaconej, pozwalający na pełniejsze uczestnictwo w eksperymentach oraz na „wyjście w plener” – mobilne wykorzystanie komputera do wzbogacania treści docierających do użytkownika. Ta nowatorska technika stosowana jest już w zupełnie poważnych zastosowaniach (jak np. monitorowanie stanu maszyn i urządzeń), ale przede wszystkim w sektorach edukacyjnych i rozrywkowych, będąc nośnikiem gier i reklam. Warto też zauważyć, że rzeczywistość wzbogacona daje się szczególnie dobrze łączyć z obrazem 3D, co spowoduje zapewne jej szybki rozwój w telewizji i mediach nowej generacji.

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: Kansei oraz wykorzystanie rzeczywistości wzbogaconej (Augmented Reality) w interfejsie użytkownika

Część II: Interfejs użytkownika w praktyce.

W Części I zebrano prace związane z wykorzystaniem AR w edukacji, rozrywce, medycynie, ale odniesiono się także do metodologii Kansei, proponując wykorzystanie zbiorów przybliżonych (rough sets) do połączenia własności technicznych projektowanych obiektów z przestrzenią semantyczną. Zamieszczono także interesującą pracę wskazującą na wykorzystanie gier w procesie kształtowania postaw prospołecznych wśród najmłodszych, a gdzie technologie HCI odgrywają istotną rolę.

Część II zawiera artykuły prezentujące praktyczne zastosowania wybranych technik projektowania interakcji oraz doskonalenia użyteczności systemów interaktywnych. Artykuły te prezentują ciekawe i nowatorskie podejścia stosowane do doskonalenia interakcji użytkownik-system, np. uwagę zwraca artykuł na temat wykorzystania metod przetwarzania języka naturalnego w komunikacji z wirtualnym agentem. Omówiono także zagadnienia psychologii barw, gier reklamowych oraz gier symulacyjnych w kontekście rozwoju nowych metod komunikacji z użytkownikiem.

Prezentowane w niniejszej pracy podejścia obejmują zarówno metody służące lepszemu rozpoznaniu docelowego kontekstu użytkownika, jak i metody oparte na wykorzystaniu nowych rozwiązań technologicznych dla wzbogacenia interakcji użytkownik-system. Oprócz doskonalenia samego produktu, znaczna część artykułów dotyczy doskonalenia procesu projektowo-wytwórczego poprzez zastosowanie innowacyjnych metod organizacji współpracy z użytkownikami podczas realizacji prac projektowych.

Oddając w Państwa ręce już piąty tom rozważań na temat praktyki tworzenia interfejsu użytkownika, jako redaktorzy niniejszej publikacji wyrażamy nadzieję, że poruszone tu zagadnienia pozwolą Państwu na coraz szersze wykorzystywanie nowatorskich technik HCI we własnej pracy badawczej oraz projektowej.

*Marcin Sikorski
Politechnika Gdańska, PJWSTK*

*Krzysztof Marasek
PJWSTK*

© Copyright by Wydawnictwo PJWSTK
Warszawa 2010

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

oficyna@pjwstk.edu.pl

ISBN 978-83-89244-87-1

Nakład: 200 egz.