

---

# Wstęp

Oto już szósta edycja tomu artykułów dotyczących interakcji człowiek-komputer (Human-Computer Interaction – HCI). Stanowi to dla nas okazję, aby spojrzeć na aktualne prace badawcze w tej dyscyplinie naukowej.

Obecnie tematyka badań HCI na świecie dotyczy w głównej mierze takich zagadnień jak:

- zaawansowane techniki wizualizacji i interaktywnej analizy informacji,
- projektowanie emocjonalne oraz wykorzystanie technik perswazyjnych w interakcji z użytkownikiem,
- zastosowania nowych mediów i nowych modalności interfejsów (interakcja przy użyciu pomiarów aktywności mózgu i ruchów ciała użytkownika).

Systematycznie rozwijane są metodologie badania zachowań użytkowników, a zauważalna zmiana dotyczy przesunięcia głównego wątku badań z metod stricte socjologicznych na ujęcia wywodzące się z designu oraz marketingu. Zmiana ta wywołana jest coraz większym znaczeniem User Experience (UX), rozumianego jako metody projektowe mające na celu wywoływanie emocji oraz motywowanie ludzi do określonych zachowań przez odwoływanie się do uznawanych przez nich wartości.

Stale rozszerza się obszar zastosowań HCI: coraz więcej mówi się o znaczeniu projektowania zorientowanego na użytkownika w procesach usprawniania demokracji, dyskusowania i ustalania standardów, zarówno dla technologii, jak i dla funkcjonowania społeczeństwa. Z roku na rok coraz popularniejsza w międzynarodowych publikacjach staje się analiza zachowań społecznych dotyczących Facebooka oraz Twittera.

Znaczenia nabiera zastosowanie interaktywnych technologii do motywowania zachowań pro-ekologicznych oraz pro-zdrowotnych. Nadal aktualne pozostają tematy związane z projektowaniem dla dzieci oraz innych wyróżnionych grup użytkowników, badaniem sposobów komunikacji i współpracy międzyludzkiej oraz technologicznym wspieraniem interakcji socjalnej.

W Polsce w pracach dotyczących interakcji człowiek -komputer nadal główny nacisk jest przykładany do metodyki tworzenia interfejsów oraz doskonalenia użyteczności systemów interaktywnych. Na tym tle wyróżnia się wydana w roku 2010 publikacja z naszej serii Kansei, zawierająca m.in. prace opisujące wykorzystanie nowatorskich technik wzbogaconej rzeczywistości (augmented reality) w projektowaniu interfejsów mobilnych i wspieraniu interakcji człowiek-komputer

W ostatnich pięciu latach w serii wydawniczej Kansei opublikowanych zostało łącznie 58 artykułów, tworzących unikalny zbiór prac z dyscypliny HCI. Chcielibyśmy z tej okazji po raz kolejny podziękować autorom opublikowanych prac, które dobrze służą osobom specjalizującym się w tej tematyce, a także studentom widzącym swoją przyszłość w projektowaniu interakcji człowiek-komputer i chętnie korzystającym z tych publikacji. W tym roku po raz pierwszy zbiór artykułów Kansei zostanie opublikowany w cyfrowej bibliotece Association for Computing Machinery (ACM), najbardziej renomowanym źródle wiedzy z dyscypliny HCI. Mamy nadzieję, że od tej pory dostęp do publikowanych prac znacząco się zwiększy i będą one służyć jeszcze szerszemu gronu Czytelników.

W tym roku chcielibyśmy powrócić do tematyki poruszanej już wcześniej, czyli do projektowania zorientowanego na emocje i wykorzystującego emocje. Dotychczas temat ten był przedstawiany głównie w kontekście popularyzacji japońskiego podejścia Kansei, w tym roku chcielibyśmy je skonfrontować z europejskim podejściem do takich zagadnień.

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: Projektowanie emocjonalne.

Część II: Interfejs użytkownika w praktyce.

W Części I zebrano prace związane z badaniem oraz projektowaniem rozwiązań zorientowanych na emocje oraz rolę emocji nie tylko w typowych interfejsach dostępnych dla wszystkich, ale także tych zorientowanych na osoby niepełnosprawne oraz chore. Zamieszczono także interesującą pracę dotyczącą tematyki zdalnych badań użyteczności.

Część II zawiera artykuły prezentujące praktyczne zastosowania wybranych technik projektowania zorientowanego na użytkownika. Zawarte w niej artykuły poruszają tematy związane z metodami i narzędziami do analizy aplikacji interaktywnych ze szczególnym uwzględnieniem osób starszych i niepełnosprawnych. W niniejszym zbiorze pojawia się także refleksja dotycząca projektowania interfejsów użytkownika oraz propagowania podejścia zorientowanego na użytkownika w dużych firmach.

Oddając w ręce Czytelników szósty tom rozważań na temat praktyki tworzenia interfejsu użytkownika, jako redaktorzy niniejszej publikacji wyrażamy nadzieję, że poruszone tu zagadnienia Państwa zainteresują i pozwolą na coraz szersze wykorzystywanie wiedzy z dyscypliny HCI we własnej pracy badawczej oraz projektowej.

*Marcin Sikorski*  
*Politechnika Gdańska, PJWSTK*

*Krzysztof Marasek*  
*PJWSTK*

*Agnieszka Szóstek*  
*OPI*

© Copyright by Wydawnictwo PJWSTK  
Warszawa 2011

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  
dr Agnieszka Szóstek, OPI

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](mailto: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](mailto:oficyna@pjwstk.edu.pl)

ISBN 978-83-89244-99-4

Nakład: 200 egz.