



Seminarium naukowe
INTERFEJS UŻYTKOWNIKA
KANSEI W PRAKTYCE



SŁOWO WSTĘPNE

W ostatnich latach coraz istotniejszym składnikiem jakości produktu informatycznego jest jego jakość użytkowa oraz łatwość obsługi, uzyskiwana przez właściwe zaprojektowanie interfejsu użytkownika.

Coraz częściej też zauważa się, że satysfakcja użytkownika jest kształtowana w znacznej części przez czynniki emocjonalne – stąd nieustanne poszukiwanie podejść projektowych mających na celu uchwycenie czynników emocjonalnych w projekcie produktu interaktywnego.

Rezultatami tych poszukiwań są m.in. podejście Kansei Engineering, a także będące wynikiem późniejszych prac podejścia *affective design*, *emotional design* czy *user experience* (UX).

Niniejsza publikacja stanowi już trzecie z kolei wydawnictwo „Interfejs użytkownika – Kansei w praktyce” (po wydaniach z 2006 i 2007r.), które podejmuje próbę popularyzacji podejścia Kansei, jak i przedstawienia wybranych prac badawczych i aplikacyjnych związanych z projektowaniem interfejsu użytkownika i interakcji człowiek-komputer (HCI) w szerszym, pozatechnicznym kontekście.

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 i japońskie tradycje projektowania

Część II: Interfejs użytkownika w praktyce.

W części I zamieszczono artykuły nawiązujące do podejścia Kansei, które prezentują próby integrowania Kansei z tradycyjnym projektowaniem technicznym, nadal dominującym w większości projektów informatycznych. Ciekawym aspektem tej części publikacji są zaprezentowane tutaj zastosowania specjalistycznego oprogramowania wspomagającego projektowanie przy pomocy metodyki Kansei – prawdopodobnie są to pierwsze doniesienia tego rodzaju w polskiej literaturze naukowej.

Część II publikacji zawiera artykuły prezentujące praktyczne zastosowania wybranych technik projektowania interakcji oraz doskonalenia użyteczności systemów interaktywnych. Artykuły te prezentują ciekawe i nowatorskie podejścia, w większości dotyczące projektowania i doskonalenia interfejsów WWW.

Japońskie tradycje projektowania produktów wysokiej jakości, spełniających nie tylko wymagania zadaniowe, ale także wychodzących naprzeciw potrzebom emocjonalnym użytkownika, zyskują stale na popularności na całym świecie. Z tego powodu uważamy, że stanowią one mogą ciekawą inspirację także i dla polskich specjalistów, tak naukowców jak i projektantów, i popularyzowanie ich ma swoje uzasadnienie.

Jako redaktorzy niniejszej publikacji mamy nadzieję, że dla wszystkich zainteresowanych tą tematyką niniejsze materiały okażą się przydatne i stworzą możliwość poszerzenia własnego warsztatu zawodowego.

Marcin Sikorski

Politechnika Gdańska, PJWSTK

Krzysztof Marasek

PJWSTK

© Copyright by Wydawnictwo PJWSTK
Warszawa 2008

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](#)

Organizacja, 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 978-83-89244-72-1

Nakład: 300 egz.