

Vývoj uživatelského rozhraní informačních systémů

Michal Hýsek, Jiří Jelínek, Jiří Lucký

Proč?



Web Obrázky Skupiny Adresář

"information systems interface"

Hledat

Pokročilé vyhledávání
Nastavení

Web

Výsledky 1 - 10 z asi 841 na dotaz "information systems interface". (0,13 sekund)

■ odpovídá běžně používané rozhraní
IS současném stavu techniky a
znalostí?

[Combat-Service-Support Automated Information Systems Interface ...](#)

What does CAISI stand for? Definition of Combat-Service-Support Automated **Information Systems Interface** in the list of acronyms and abbreviations provided ...
[acronyms.thefreedictionary.com/](#)
[Combat-Service-Support+Automated+Information+Systems+Interface - 25k - Archiv - Podobné stránky](#)

[Information Systems - Interface between Data Terminal Equipment ...](#)

Conforms to the requirements of CCITT Recommendation X.25, ISO 7776:1986,
[webstore.ansi.org/ansidocstore/subscriptions/](#)
[product.asp?sku=ANSI+INCITS+189-1991+\(R2005\) - 15k - Archiv - Podobné stránky](#)

■ Zkoumat faktory ovlivňující návrh
rozhraní

[Information Systems - Interface between Data Terminal Equipment ...](#)

Title: **Information Systems - Interface between Data Terminal Equipment (DTE) and Data Circuit-Terminating Equipment (DCE) for Terminals Operating in the ...**
[webstore.ansi.org/ansidocstore/product.asp?sku=ANSI+INCITS+189-1991+\(R2002\) - 27k - Archiv - Podobné stránky](#)
[Další výsledky z webstore.ansi.org]

■ ukázat trendy v technologích

Rozhraní IS

- vstupní
 - zadávání dat
 - předávání povelů
- výstupní
 - ovládací prvky
 - prezentace výstupu zpracování
- interakce mezi systémem a uživatelem

Možnosti a omezení

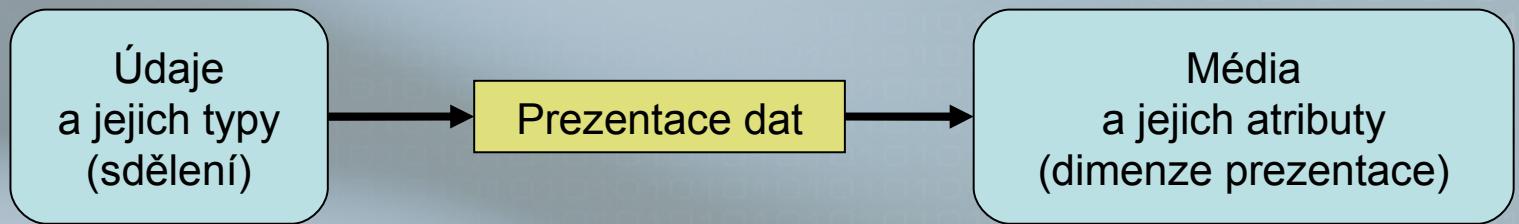
- invence
- lidské vnímání a znalosti
- technika a technologie
 - interakce a vizualizace

Lidské vnímání a chování

- obecná omezení
 - vnímání přijímaných podnětů
 - rychlosť jejich analýzy
 - zažité vzory chování uživatelů
- specifická omezení
 - daná receptory a osobou uživatele
 - znalost odborné problematiky
- možnost využití všech smyslů

Výstupní rozhraní

- prezentace výstupů IS > mapování typů údajů na atributy použitých médií



- charakter a množství údajů
 - data, informace, koncepty, strategie, metafore, ...
 - vizuální objekty – vzájemné vztahy a vazby
 - information overload

Výstupní rozhraní

- zadání řešené úlohy a míra interaktivity
 - odborná oblast
- znalosti a schopnosti uživatelů
 - různorodost cílových skupin uživatelů
- kontext
 - vlivy působící na systém uživatel – IS
 - obecné požadavky na výstupní rozhraní IS

Prezentační postupy

- text a strukturální zobrazení
 - základní forma prezentace dat - nejlépe se zpracovává
 - text lze kombinovat se strukturálním přístupem
- grafické sdělení
 - využití různých dimenzí zobrazení
 - testy 1D, 2D a 2,5D rozhraní

Prezentační postupy

- zvuková forma sdělení
 - volba typu zvuku
 - syntéza řeči
- další formy sdělení
 - paralelní zobrazení
 - postupná zobrazení

Příklady vizualizačních technik

- 1D zobrazení
 - prostý text
 - časová osa, ...
- 2D zobrazení
 - tabulka dat
 - dokumentová mapa
 - grafy a další možnosti

Příklady vizualizačních technik

- 2,5D – 3D ve 2D
 - prostorové struktury
 - moderní rozhraní OS
- 3D – experimenty s virtuální realitou
 - nutný speciální HW
- 4D – zahrnuje faktor času

A Periodic Table of Visualization Methods

A PERIODIC TABLE OF VISUALIZATION METHODS

C cosineus	D Data Visualization	S Strategy Visualization	G graphic facilitator
Tb table	Ca cartesian coordinates	Mm metro map	Ct cartoon
Pi pie chart	L line chart	St story template	
B bar chart	Ar area chart	Tr tree	
Hi histogram	Sc scatterplot	Br bridge	Ri rich picture
Tk turkey box plot	Sp spectrogram	Fu funnel	
Da data map	Tr treemap	Br bridge	Hn knowledge map
Cn cone tree	Sy system dyn./simulation	Gc gantt chart	Pr parameter ruler
Df data flow diagram	Se semantic network	Pe perspectives diagram	Ic iceberg
Se soft system modeling	Sn synergy map	D dilemma diagram	Cm cognitive mapping
Fo force field diagram	Fe argumentation map	Pr process event chain	
Ag affinity diagram	Ec cause-effect chains	Pe pert chart	
De decision discovery diagram	Tl teilman map	Ev evacuate knowledge map	
Bm big matrix	Dt decision tree	V Vee diagram	
Stc strategy canvas	Cp cpm critical path method	Hh heaven 'n' hell chart	
Hy House of quality	Mq magic quadrant	Sm stakeholder map	Is ishikawa diagram
Ed edgeworth box	Ld life-cycle diagram	S s-cycle	Tc technology roadmaps
Pf portfolio diagram	Fd feedback diagram	Po porter's five forces	
Sg strategic game board	Ho house of quality	St stakeholder map	
Mz münchberg's organograph	Ad zwickly's morphological box	Hy hypercycle	
Z zwickly's morphological box	Ft failure tree	Sr stakeholder rating map	
Ad affinity diagram	Mq magic quadrant	Ta tags	
De decision discovery diagram	Ld life-cycle diagram	Sd spray diagram	
Bm big matrix	Po porter's five forces		
Stc strategy canvas	St stakeholder map		
Vc value chain	Hy hypercycle		
Stc strategy canvas	Sm stakeholder map		
Hy hypercycle	Is ishikawa diagram		
Sr stakeholder rating map	Tc technology roadmaps		
Ta tags	Sd spray diagram		

Gy Process Visualization

Hy Structure Visualization

○
□
◎

Detail AND Overview
< >
Divergent thinking
> <
Convergent thinking

Note: Depending on your location and connection speed it can take some time to load a pop-up picture.

© Ralph Lengler & Martin J. Eppeler, www.visual-literacy.org

version 1.5

Su supplier demand curve	Pc performance charting	St strategy map	Oc organisation chart	Ho house of quality	Fd feedback diagram	Ft failure tree	Mq magic quadrant	Ld life-cycle diagram	Po porter's five forces	S s-cycle	Sm stakeholder map	Is ishikawa diagram	Tc technology roadmaps
Ed edgeworth box	Pf portfolio diagram	Sg strategic game board	Mz münchberg's organograph	Z zwickly's morphological box	Ad affinity diagram	De decision discovery diagram	Bm big matrix	Stc strategy canvas	Vc value chain	Hy hypercycle	Stc strategy canvas	Hy hypercycle	Sr stakeholder rating map
Z zwickly's morphological box	Ad affinity diagram	De decision discovery diagram	Bm big matrix	Stc strategy canvas	Vc value chain	Hy hypercycle	Stc strategy canvas	Hy hypercycle	Sr stakeholder rating map	Ta tags	Sd spray diagram	Tc technology roadmaps	
Ad affinity diagram	De decision discovery diagram	Bm big matrix	Stc strategy canvas	Vc value chain	Hy hypercycle	Stc strategy canvas	Hy hypercycle	Sr stakeholder rating map	Ta tags	Sd spray diagram	Tc technology roadmaps		
De decision discovery diagram	Bm big matrix	Stc strategy canvas	Hy hypercycle	Stc strategy canvas	Hy hypercycle	Sr stakeholder rating map	Ta tags	Sd spray diagram	Tc technology roadmaps				

Zdroj: http://www.visual-literacy.org/periodic_table/periodic_table.html

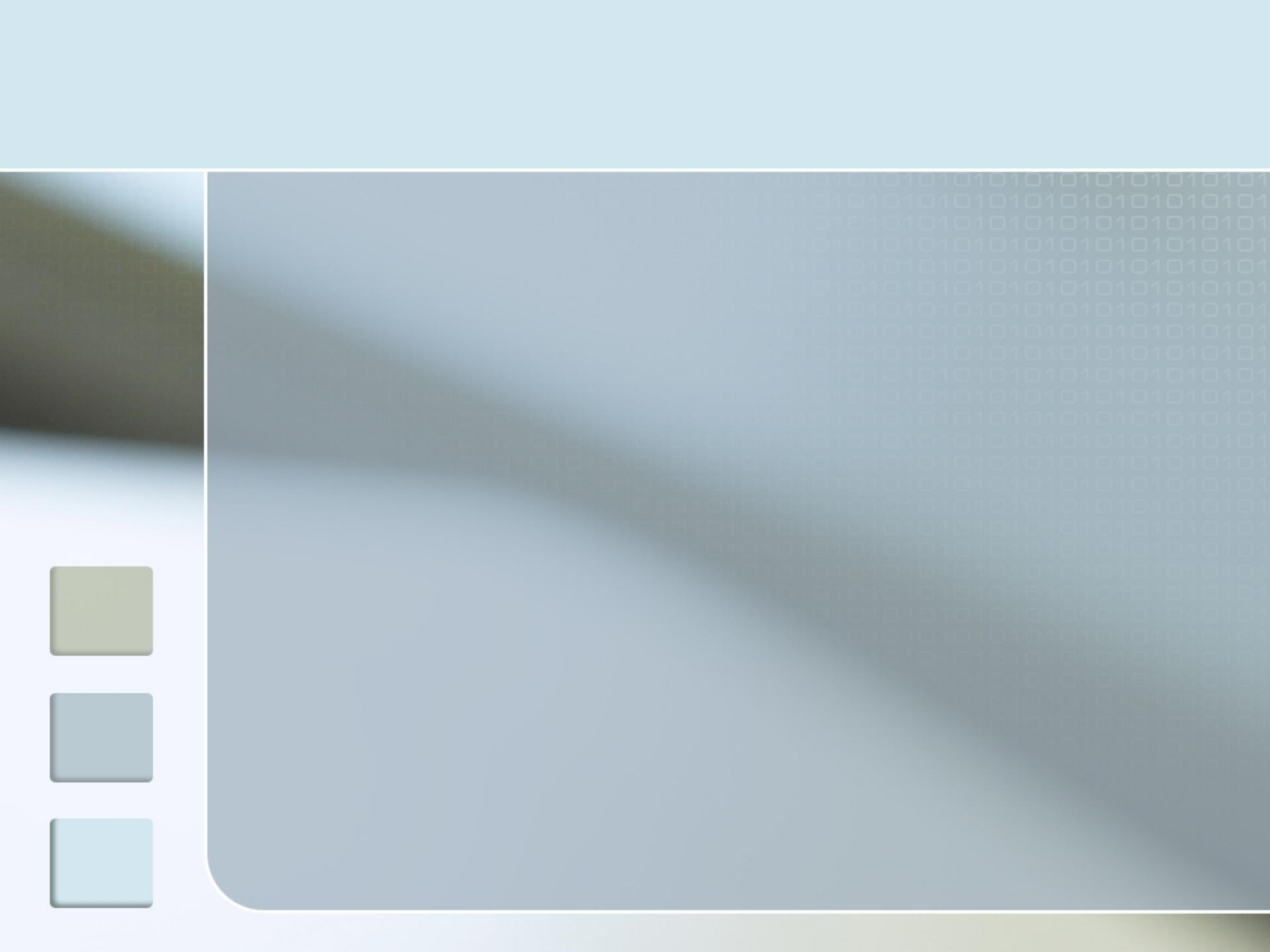
Vstupní rozhraní

- požadovaný stupeň interaktivity
- vstupní zařízení a nástroje
 - myš - gesta myší, grafické zadání
 - dotykové obrazovky
 - technologie z počítačových her
 - mikrofon – Google voice search, Midomi
 - kamera - pohyby oka (MEMREC)
 - 3D technologie

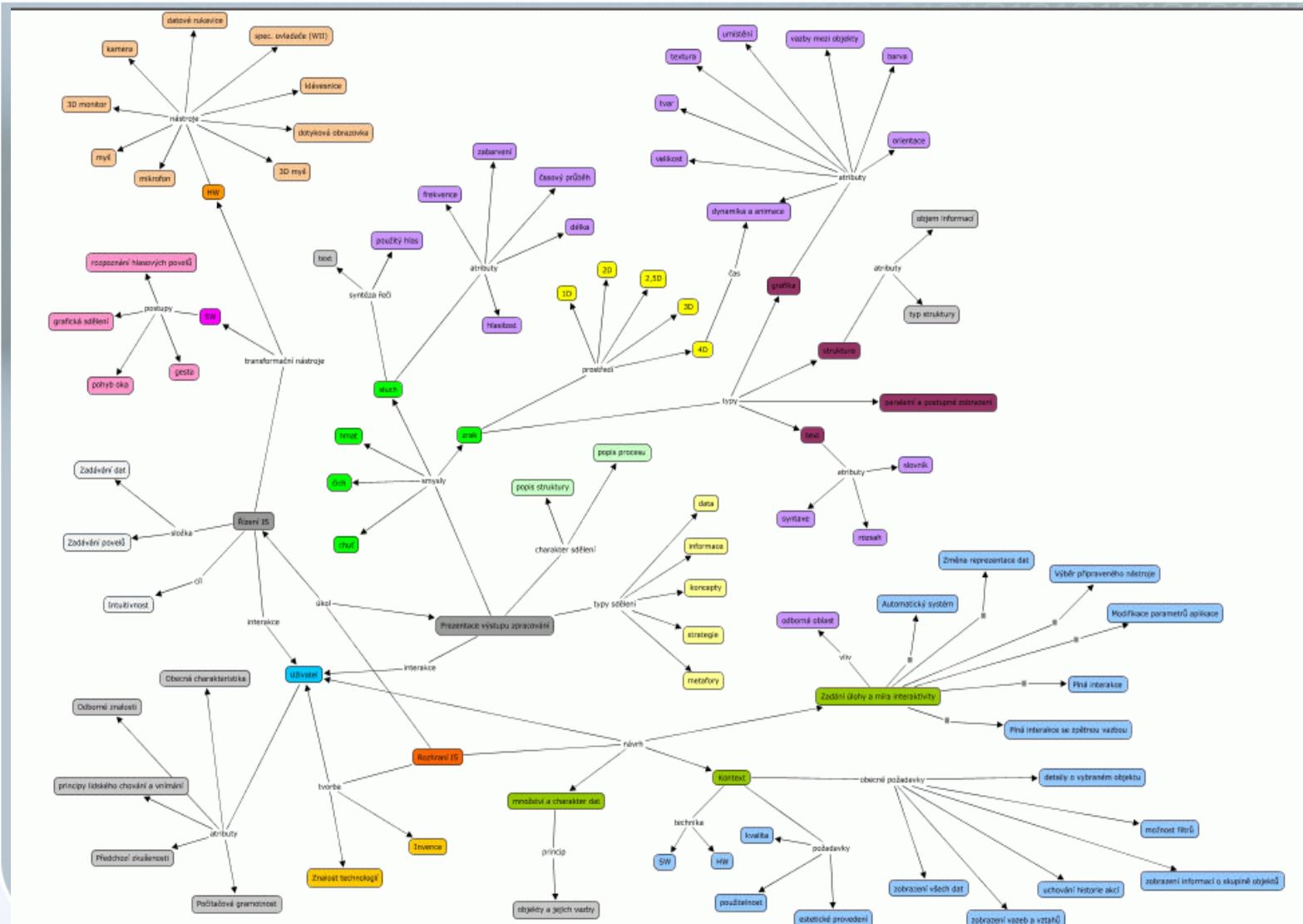
Shrnutí

- složitost a rozsáhlost oblasti vývoje a tvorby rozhraní IS
 - konceptuální mapa
- prezentace jako zobrazení výstupu IS na dimenze užitých médií
- nové technologické trendy
- budoucnost
 - jednotná pojmová struktura
 - definiční jazyk pro tvorbu prezentací

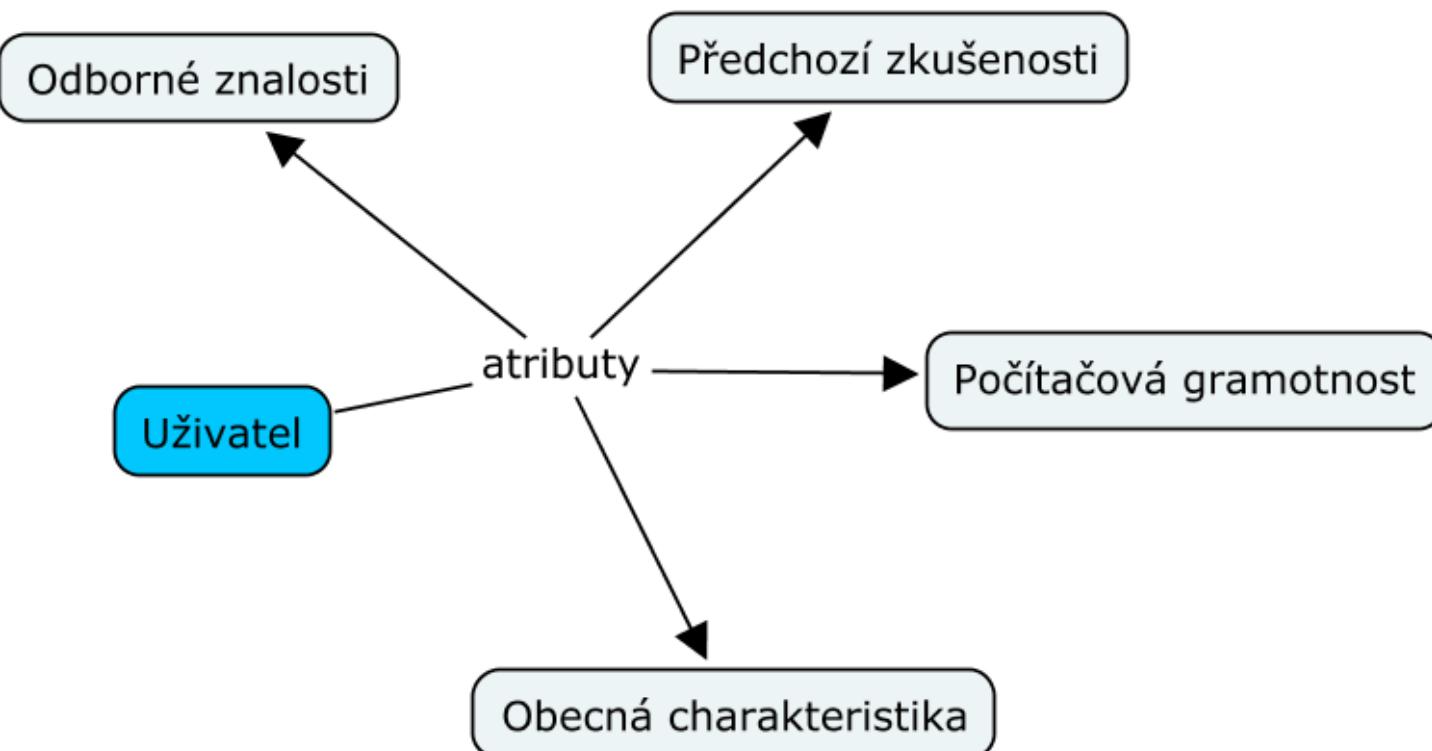
Děkuji za pozornost.



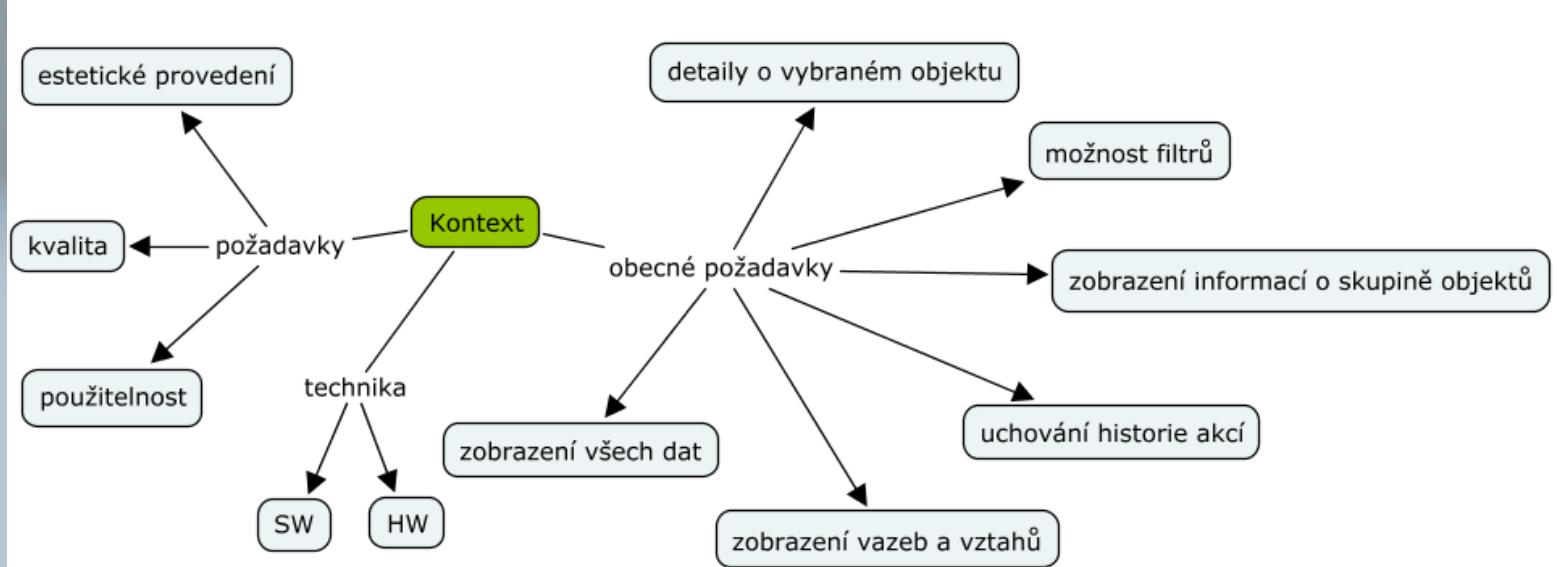
Konceptuální mapa



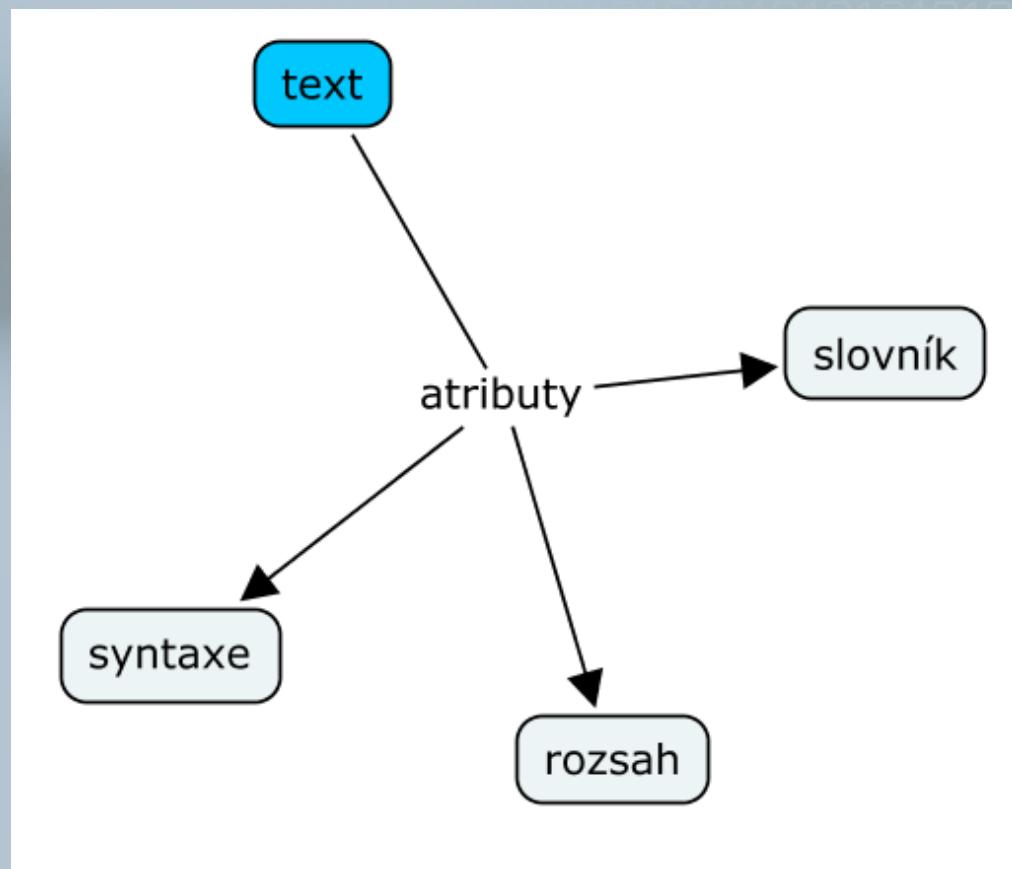
Znalosti a schopnosti uživatelů



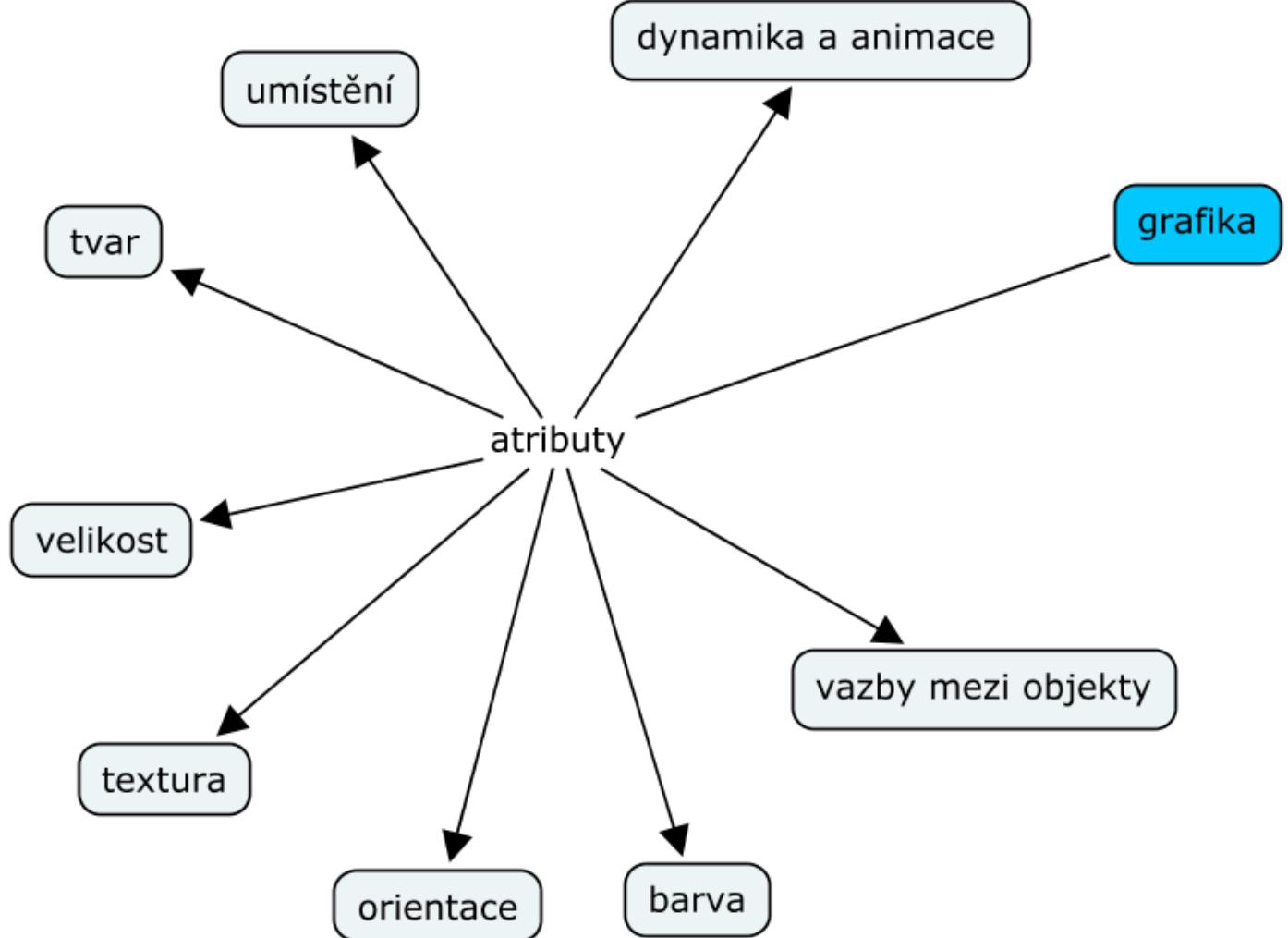
Kontext



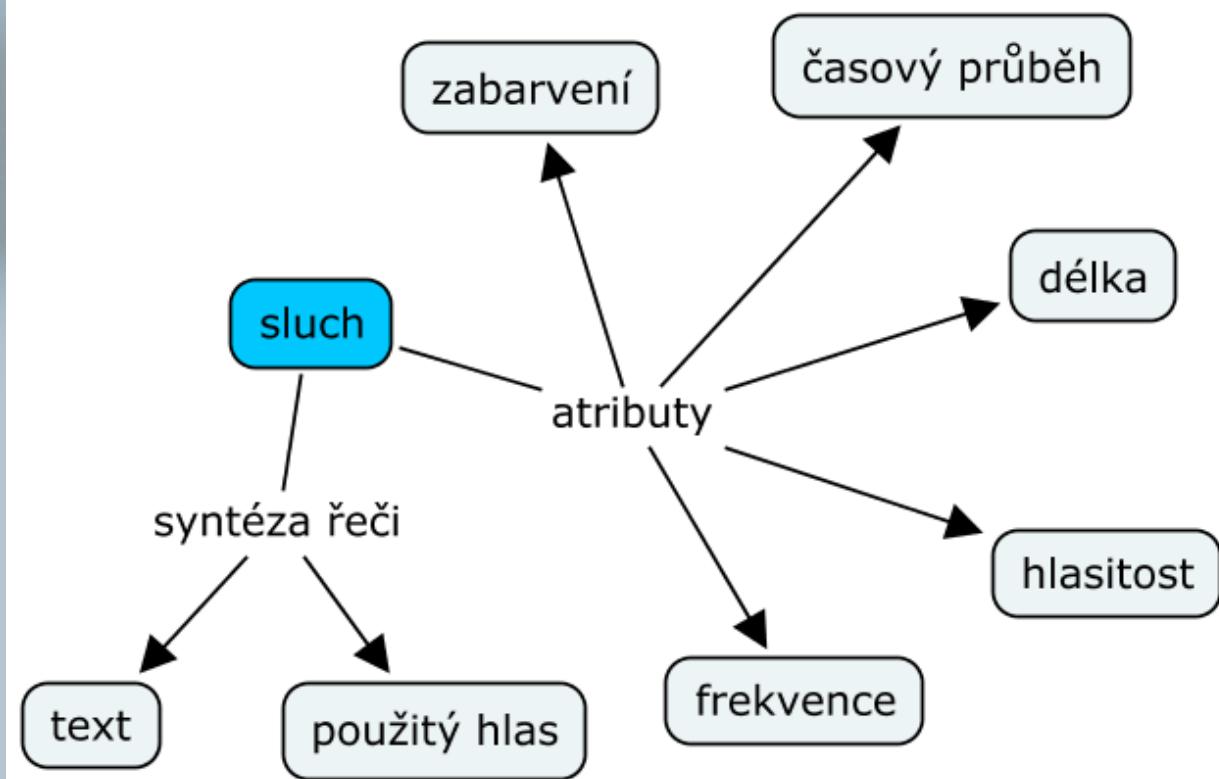
Text a strukturální zobrazení



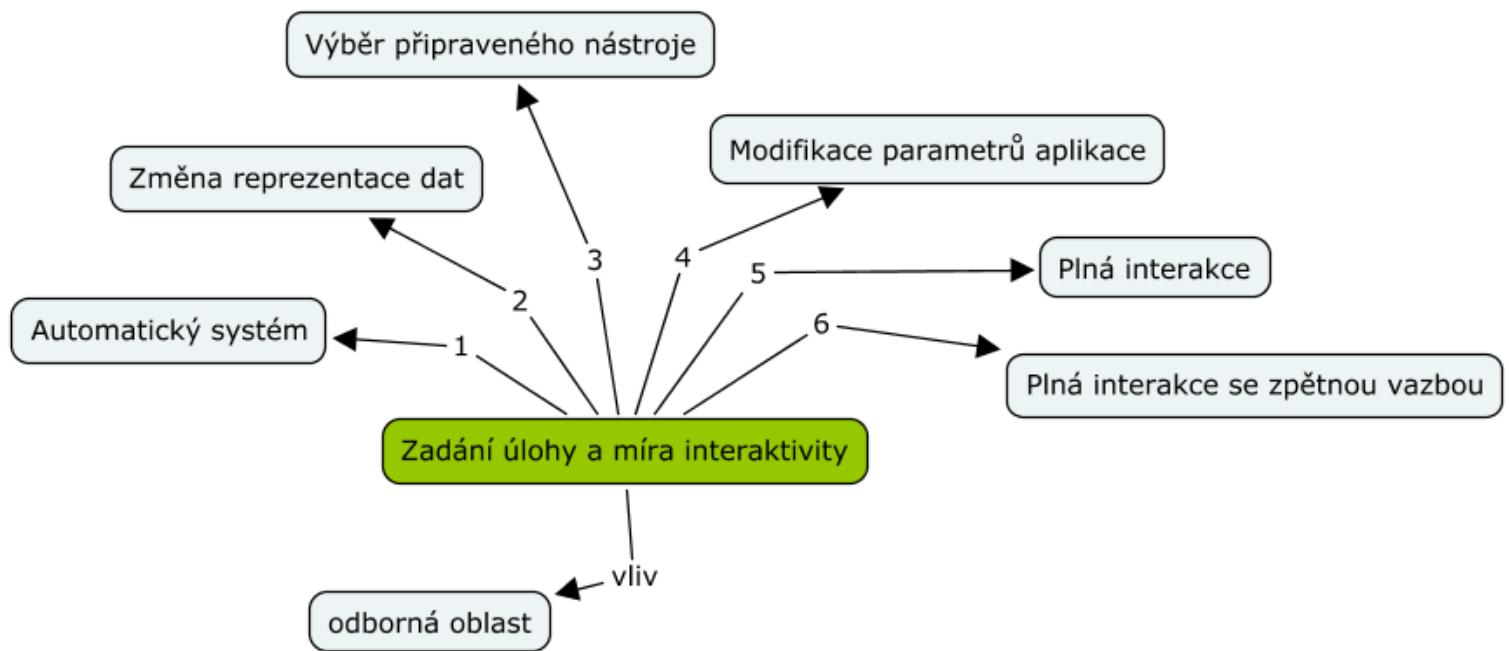
Grafické sdělení



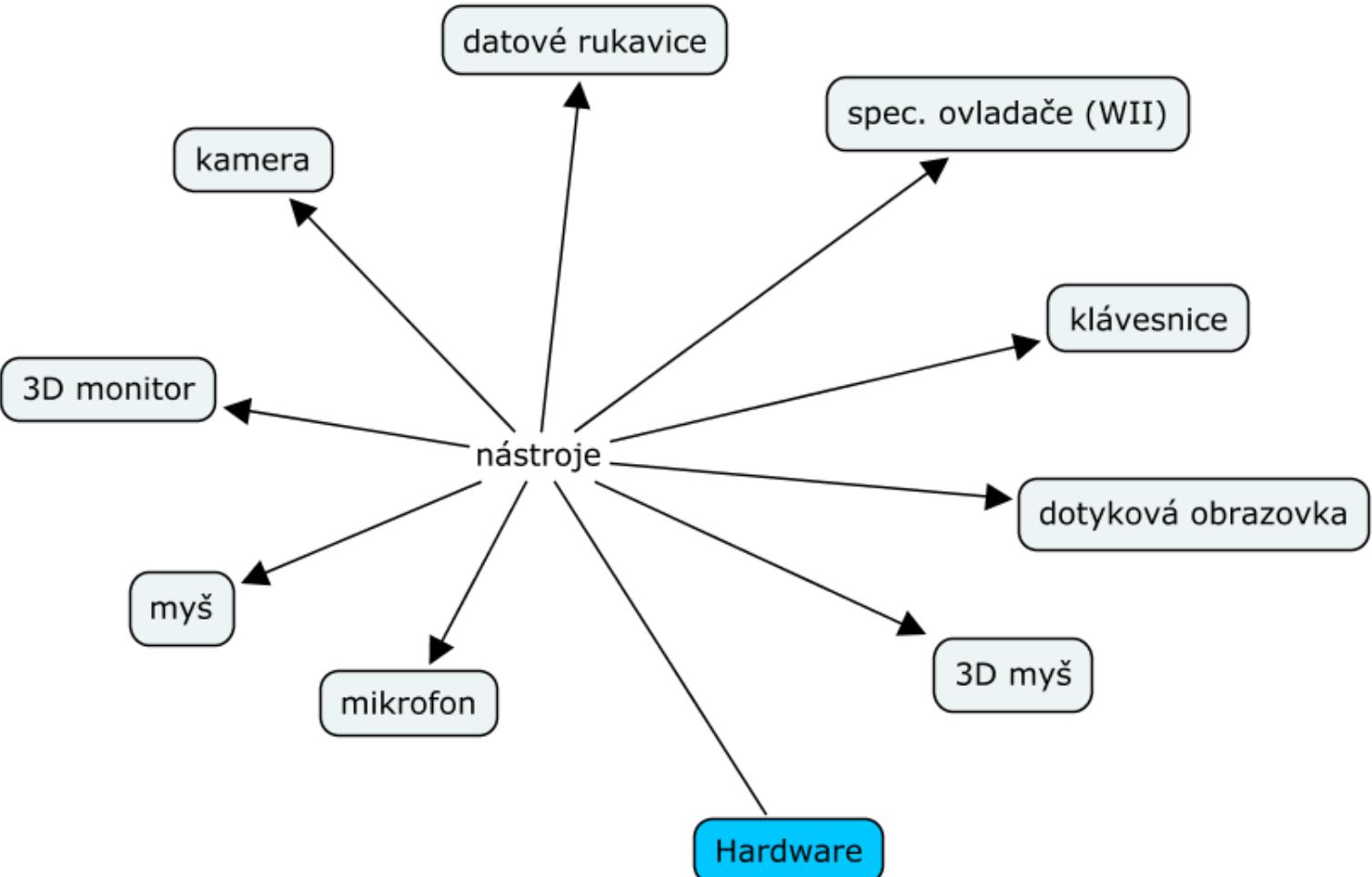
Zvuková forma sdělení



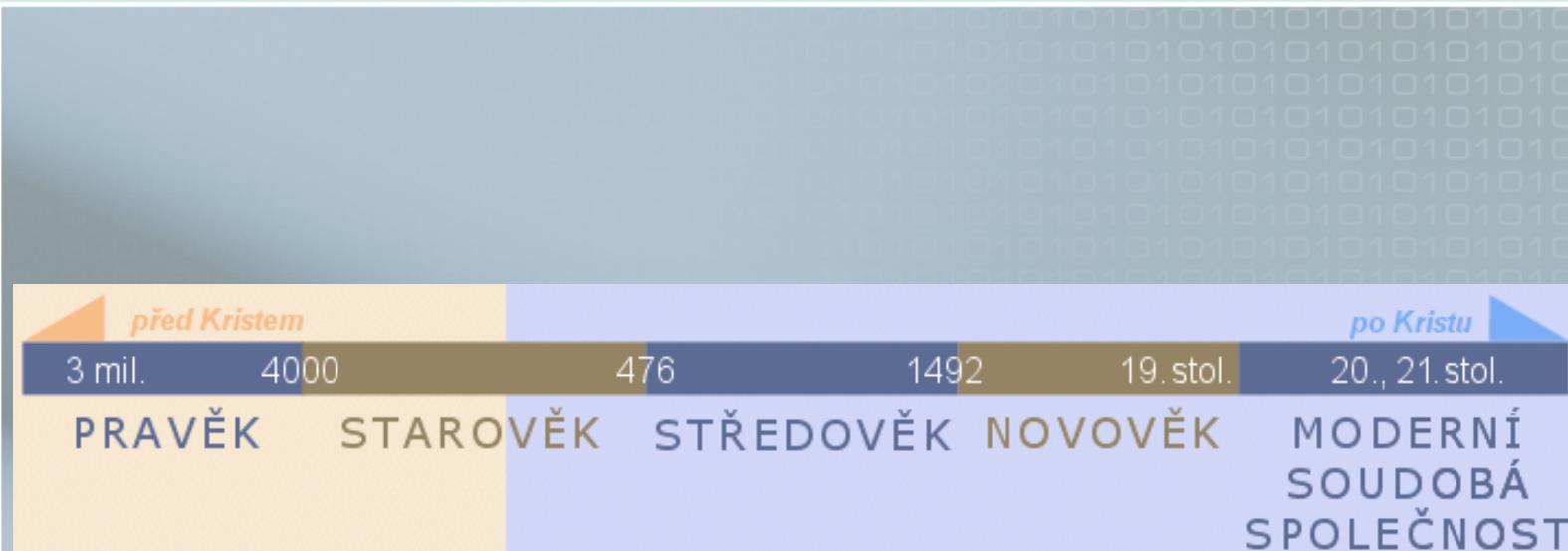
Požadovaný stupeň interaktivity



Hardware



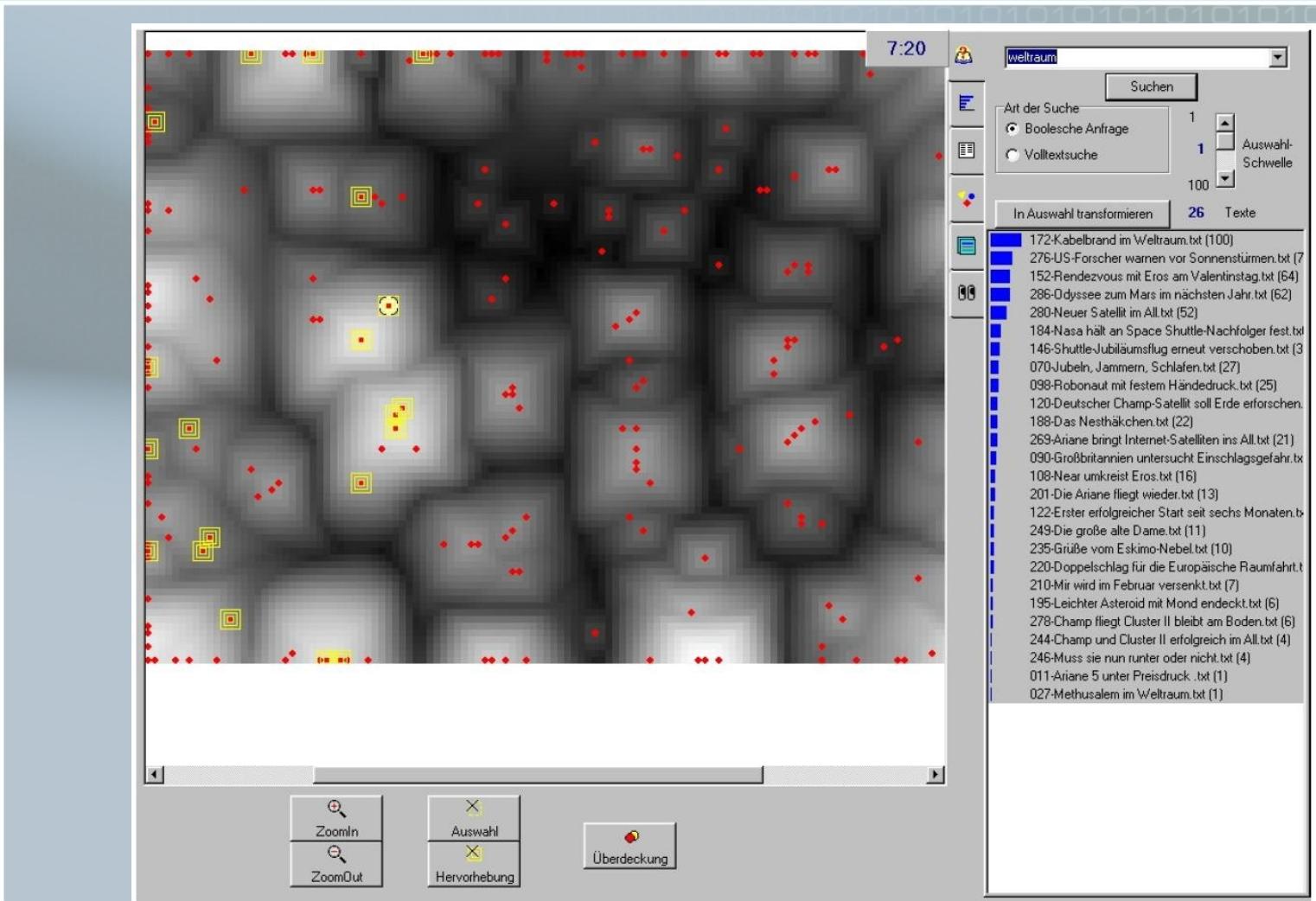
1D



Zdroj: http://www.dejepis.com/img/cas_prim_m.gif

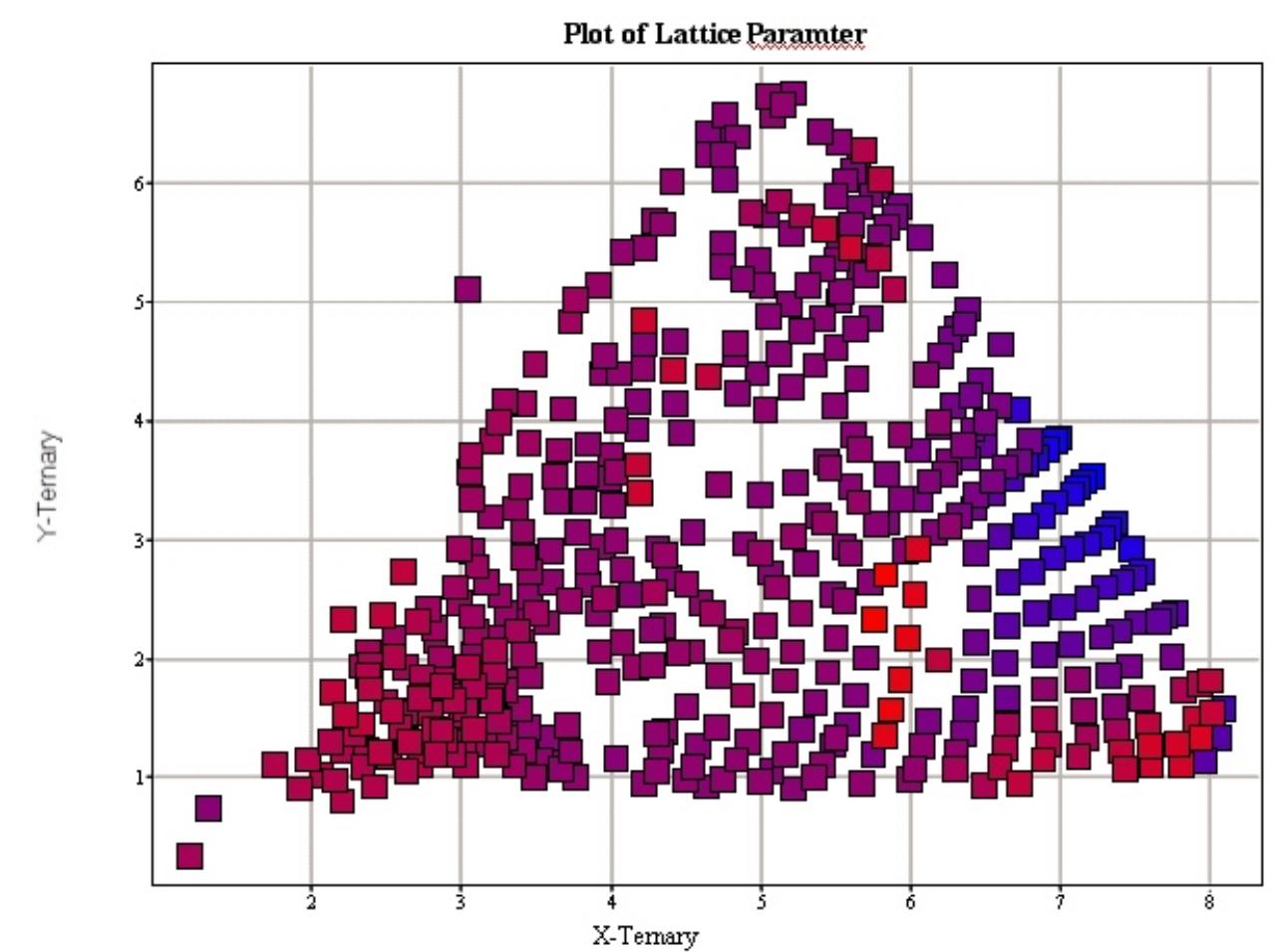


2D – dokumentová mapa



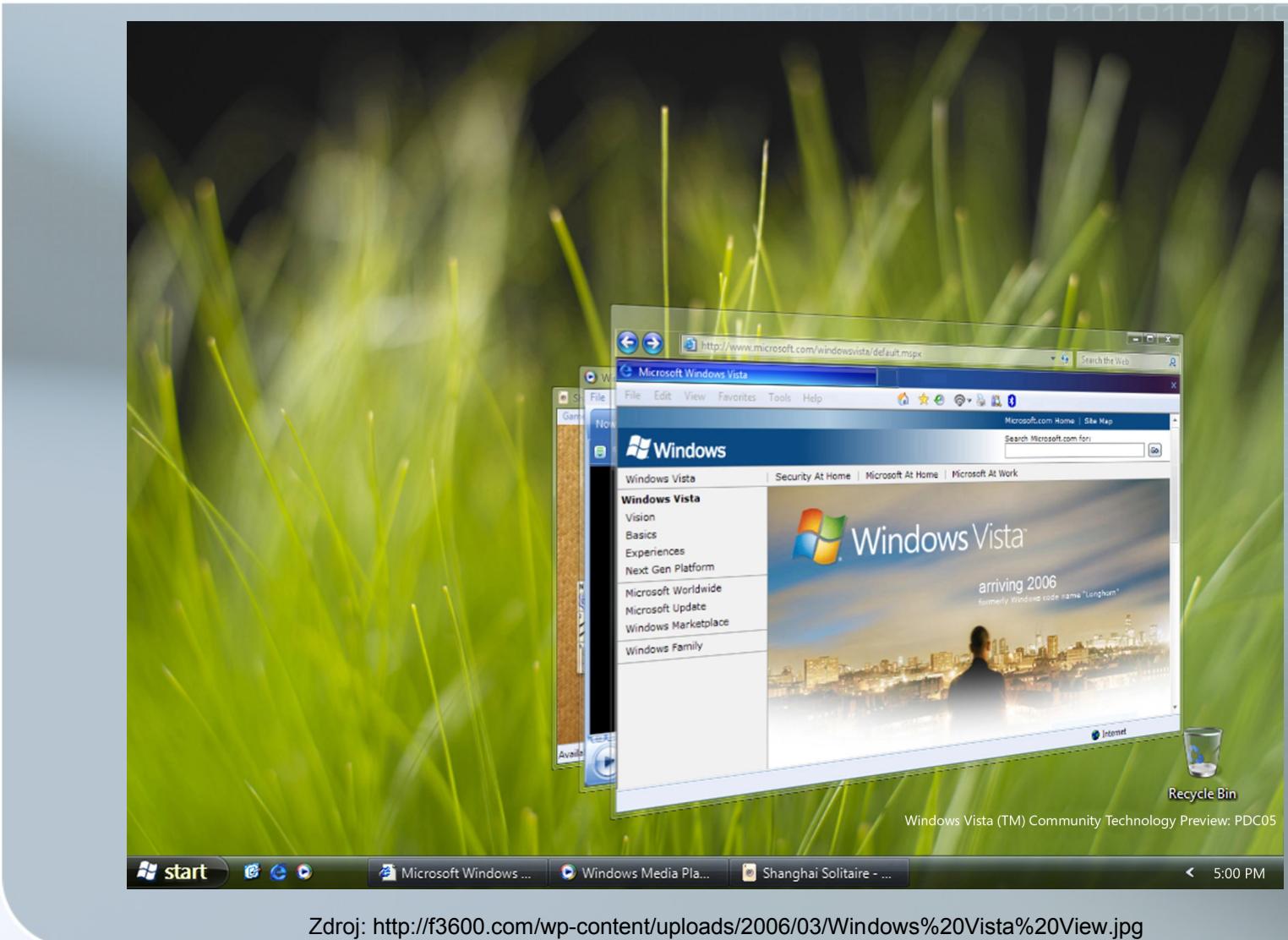
Zdroj: Becks, A., Seeling, C., Minkenberg, R. *Benefits of Document Maps for Text Access in Knowledge Management: A Comparative Study*.

Plot diagram



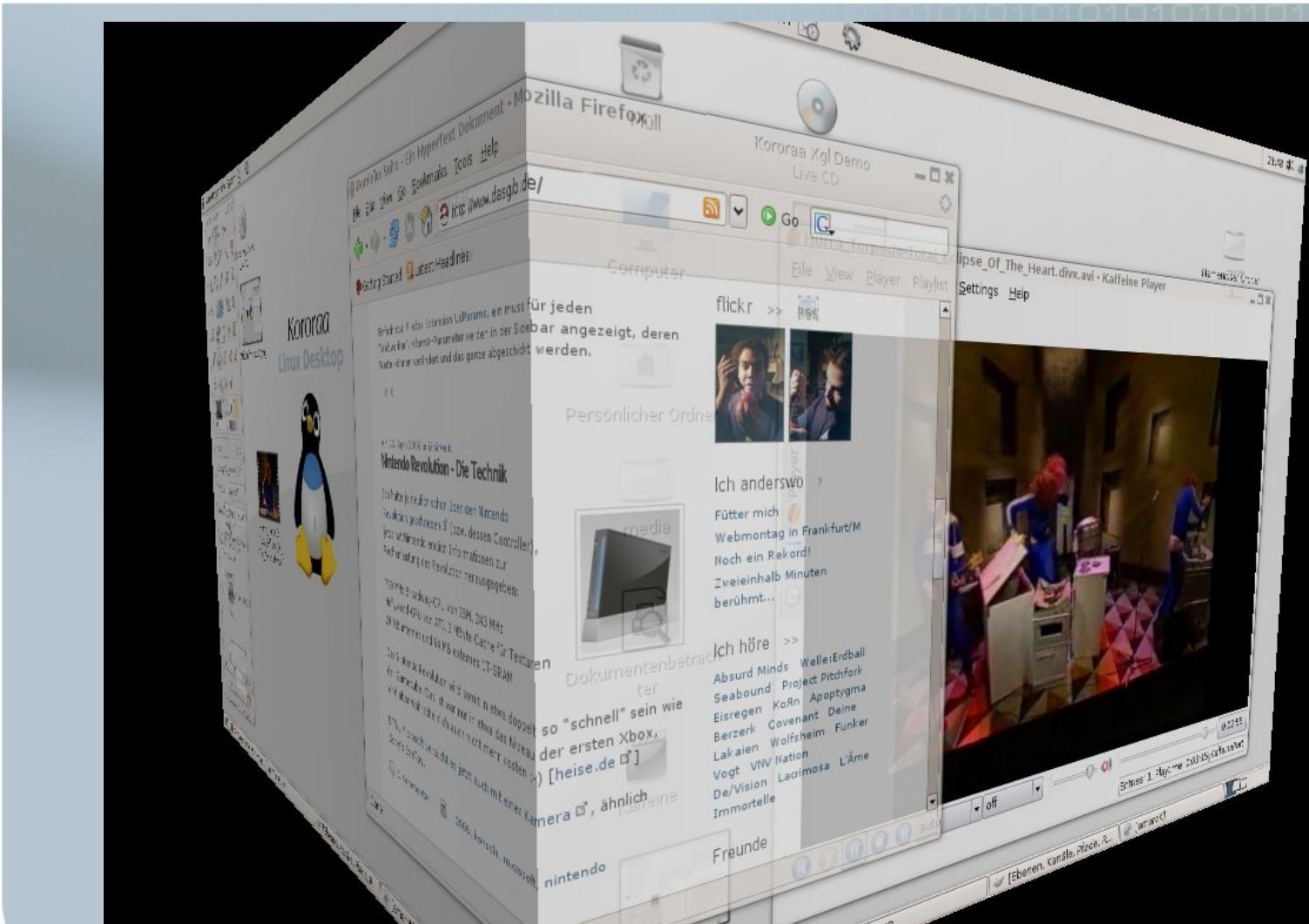
Zdroj: http://www.isr.umd.edu/CoSMIC/images/informatics/spotfire_ternary.jpg

Windows Vista



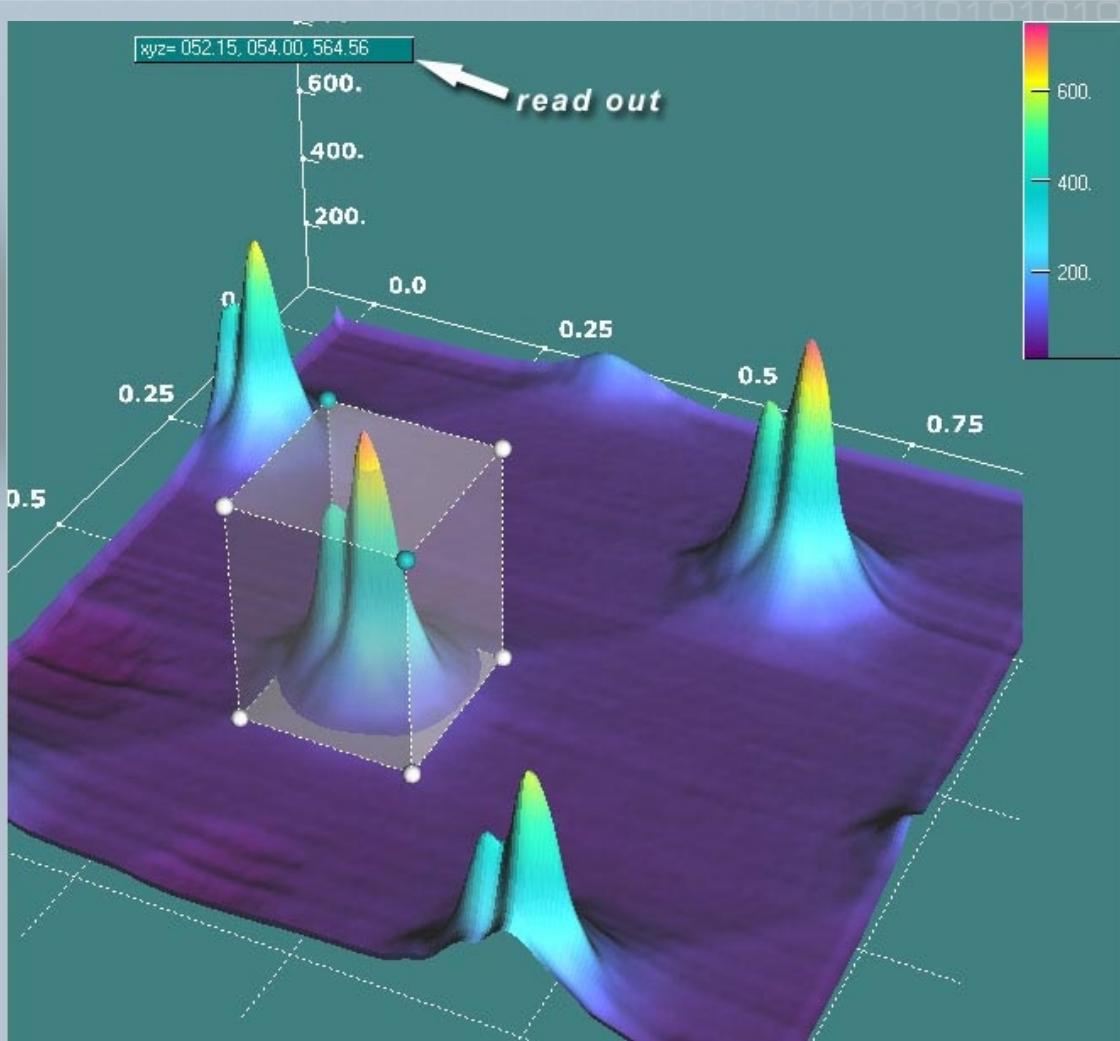
Zdroj: <http://f3600.com/wp-content/uploads/2006/03/Windows%20Vista%20View.jpg>

Linux Kororaa



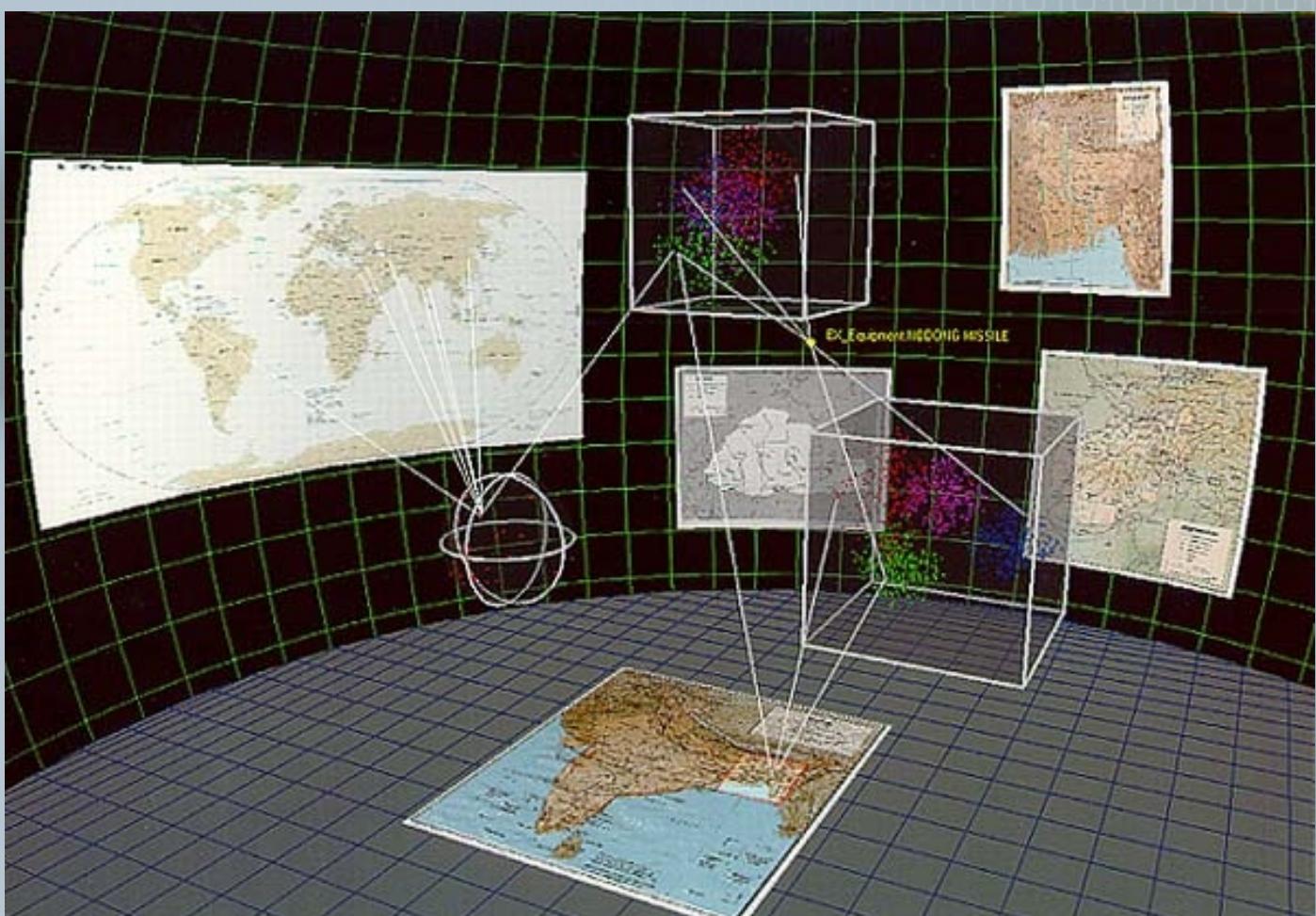
Zdroj: http://www.dasgib.de/wp-content/kororaa_screenshot_cube.jpg

Zobrazení 2,5D



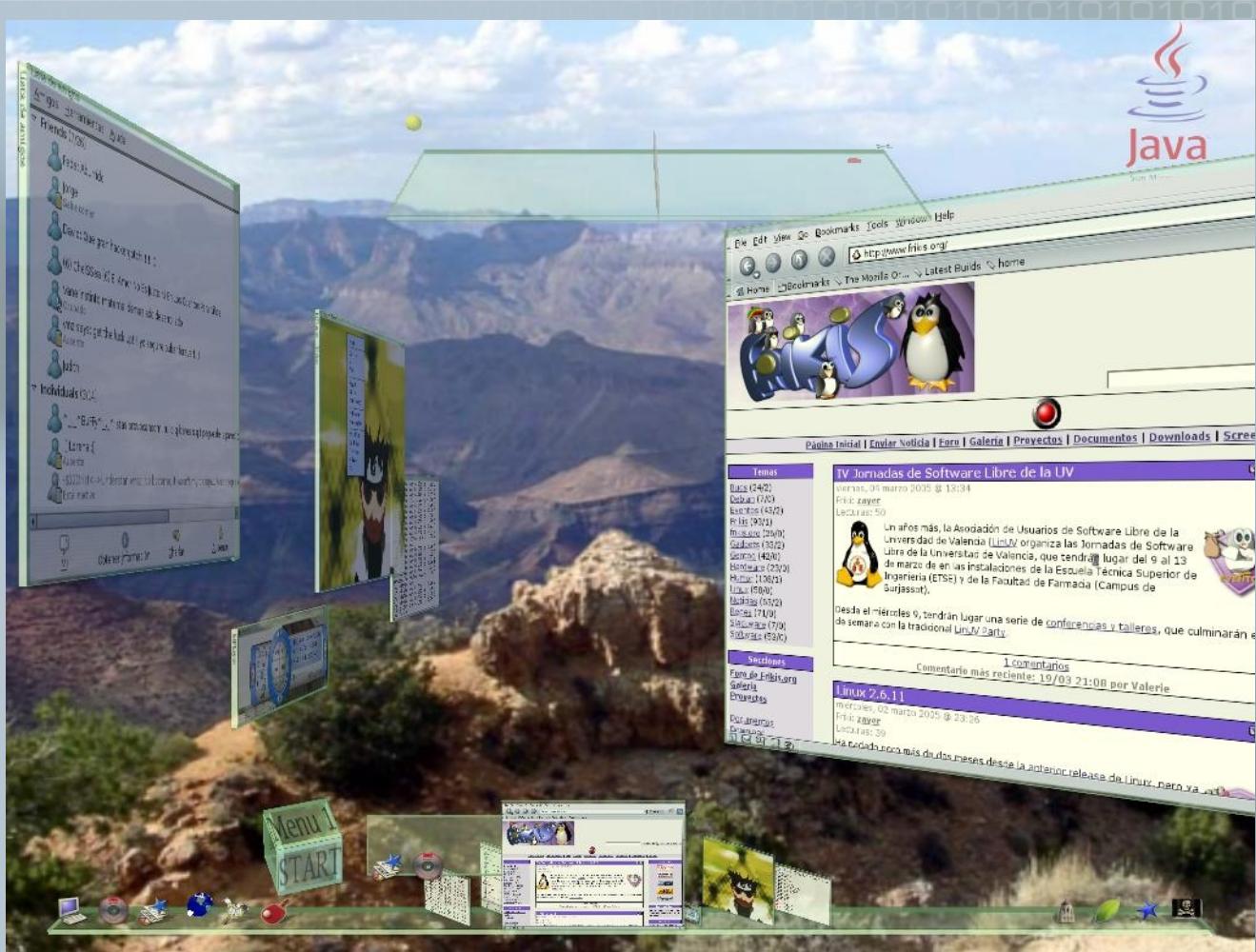
Zdroj: http://www.sciencegl.com/3Dsurf/Shots/tip_tools.jpg

Zobrazení 3D



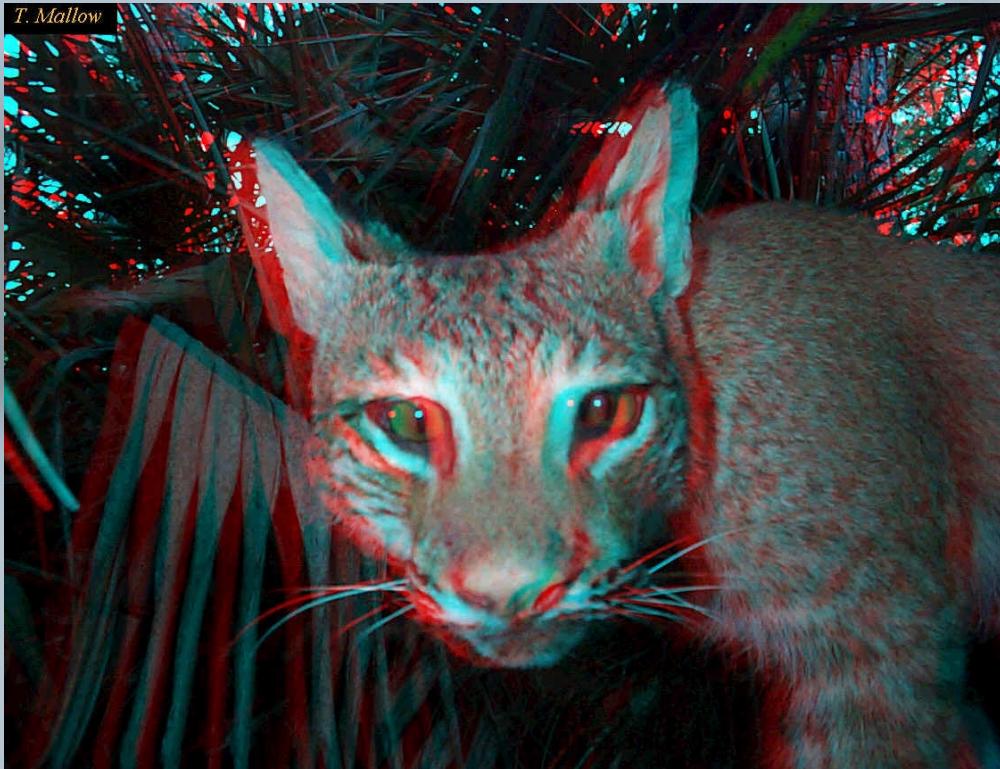
Zdroj: <http://www.pnl.gov/nsd/commercial/starlight/images/mapsIg.jpg>

Zobrazení 2,5D

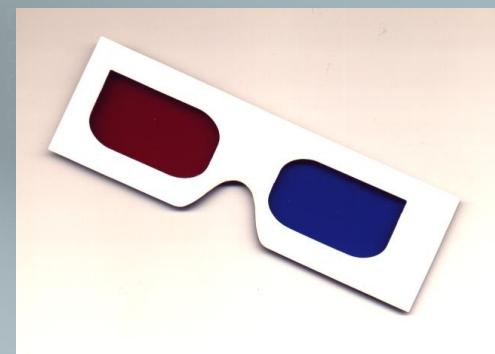


Zdroj: <http://www.tuxpan.com/fcatrin/fotos/looking-glass.png>

3D



Zdroj: <http://www.coryi.org/images/CCAFS3Dsmall.jpg>



Zdroj: <http://www.jfedor.org/red-blue-quake2/red-blue-glasses.jpg>

3D myš



Zdroj: http://www.inition.co.uk/inition/product.php?URL_=product_mocaptrack_logitech_ht&SubCatID_=21

Dotyková obrazovka



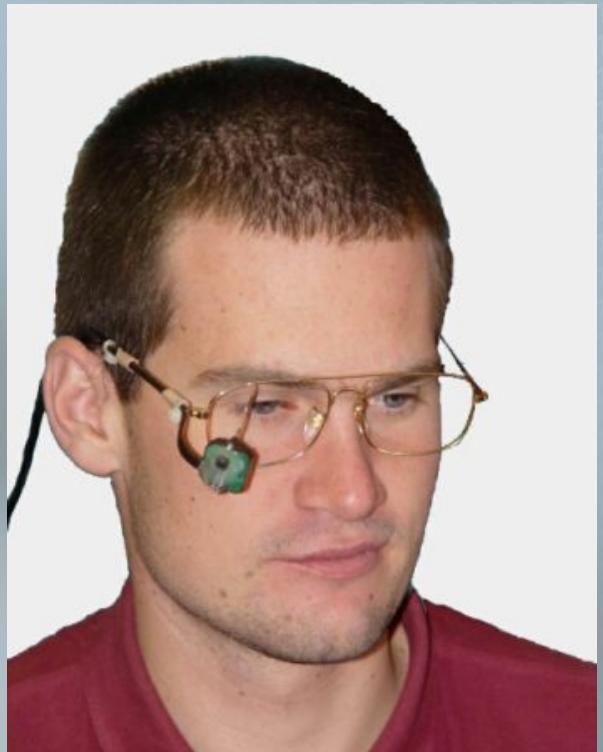
Zdroj: <http://www.kobavision.be/images/easyreader/touchscreen.jpg>

Užití ovladače Wii



Zdroj: <http://www.createdigitalmotion.com/images/2006/>

MEMREC



Zdroj: http://technet.idnes.cz/hardware.asp?r=hardware&c=A041102_5285900_hardware

Datové rukavice



Zdroj: <http://www.ics.uci.edu/~kobsa/courses/ICS104/course-notes/dataglove.jpg>



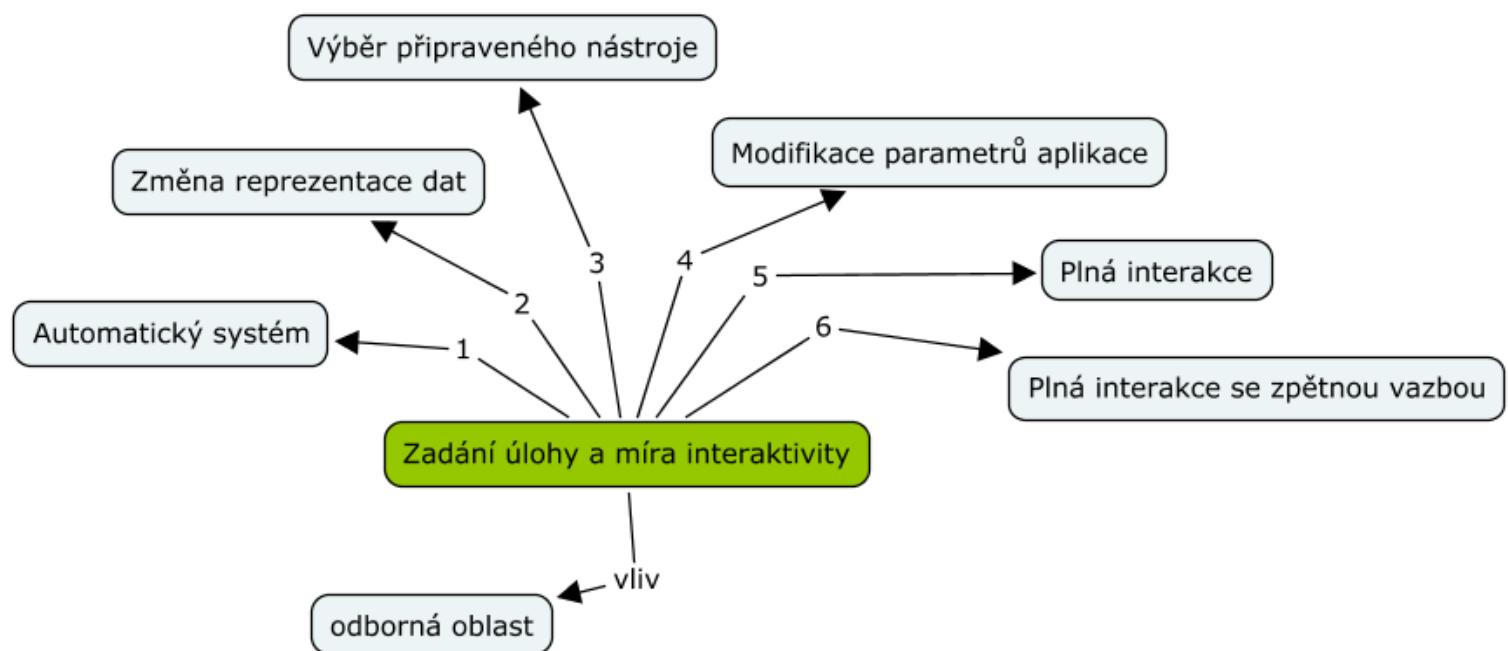
Zdroj: <http://content.answers.com/main/content/>

Ukázka 4D



Zdroj: <http://youtube.com/watch?v=5xN4Dxdifrs>

Zadání úlohy a míra interaktivity



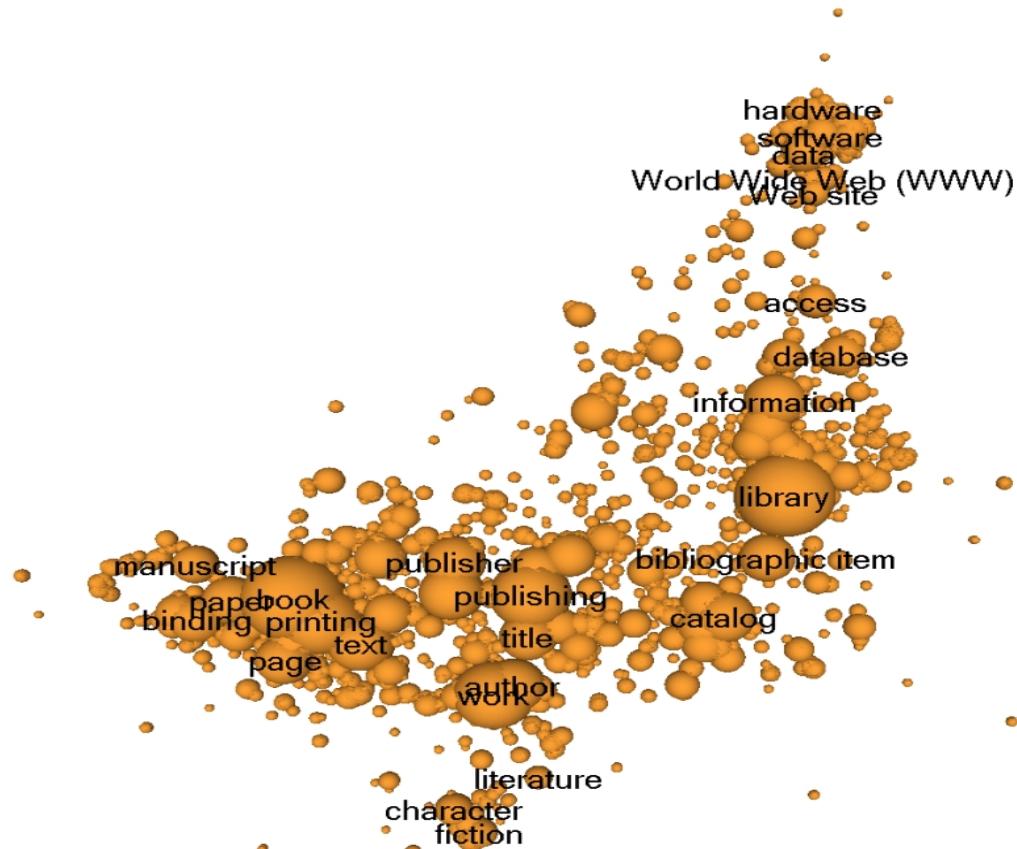
Množství a charakter dat

množství a charakter dat

princip

objekty a jejich vazby

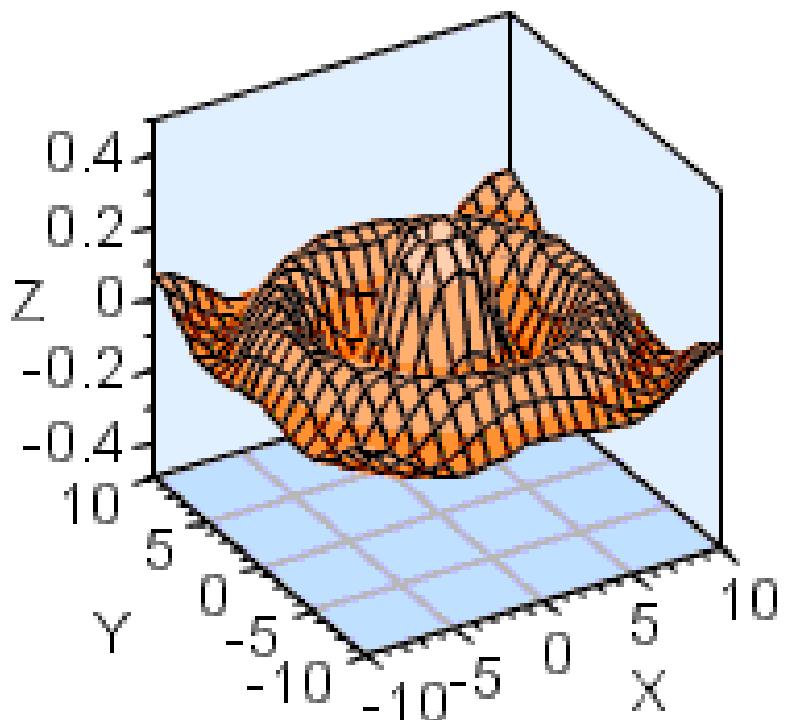
Zobrazení 2,5D



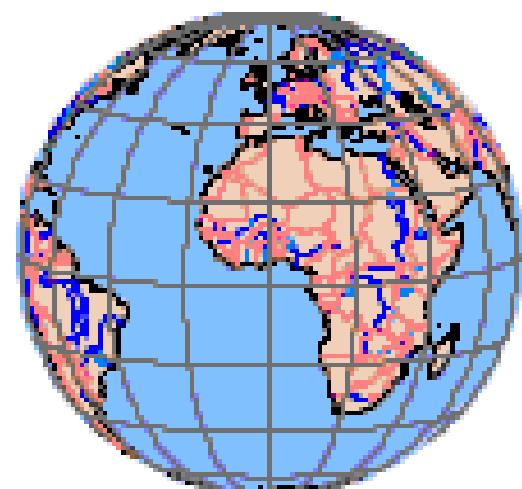
Zdroj: <http://www.informatik.tu-cottbus.de/~an/GD/ERLinLog/ODLIS.html>

4D

Animated 3D Function



Animated
Orthographic
Graph



Zdroj: <http://www.cohort.com/animated3dfunction.gif>

Grafické zadání



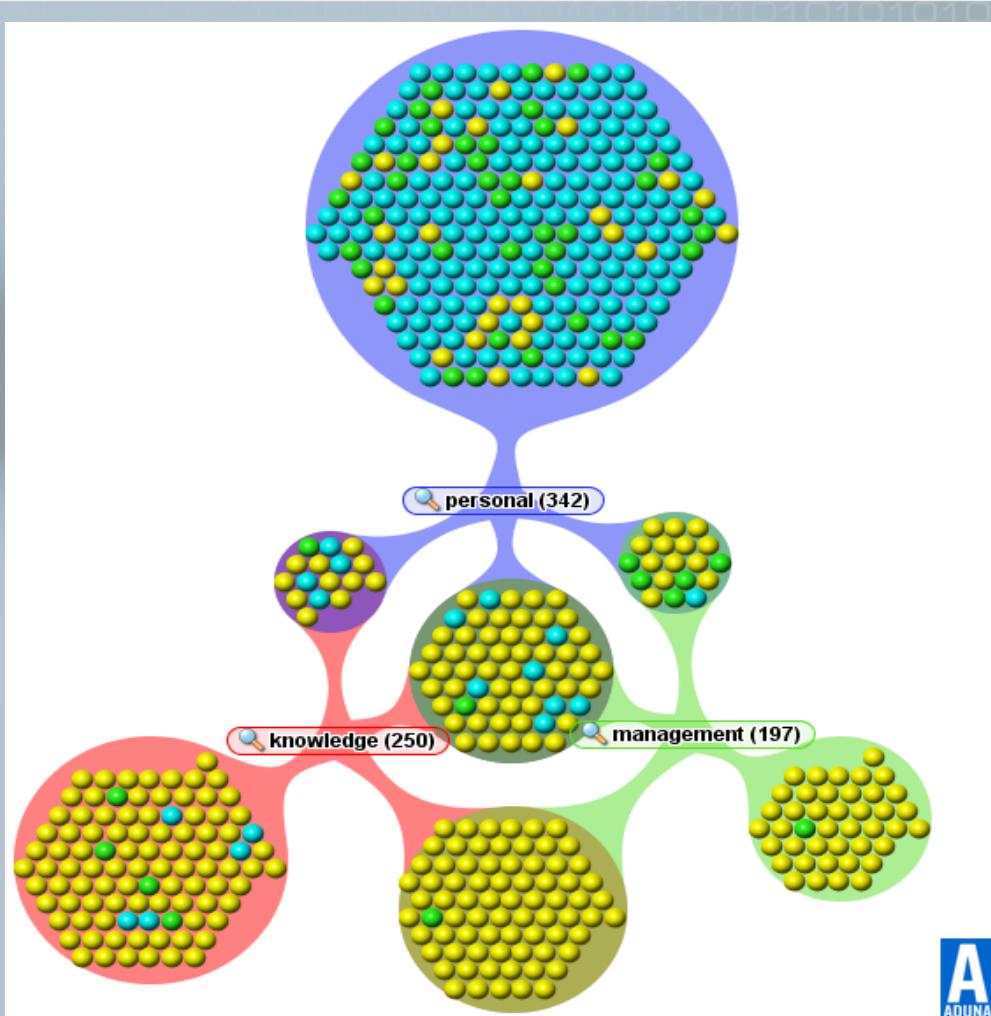
Zdroj: http://www.apple.com/trailers/fox/thesimpsonsmovie/trailer3_large.html

Nintendo Wii



Zdroj: <http://www.createdigitalmotion.com/images/2006/dec/wii.jpg>

Aduna Autofocus



Zdroj: <http://www.aduna-software.com/images/screenshots/autofocus/clustermap.png>



KartOO meta search engine

