

Další přístupy k vývoji HCI

John M. Carroll

Fitts Law
GOMS
Visual Perception
Mental Models
Active user
Common Ground
Small Groups
Activity Theory
Distributed Cognition
Embodied Interaction
Community
Emotion
UX

Processors with
operating
characteristics

Agents with
projects

Socially/materially
embedded interactions

Teoretická perspektiva (Yvonne Rogers)

Classical theories

Applying basic research
Cognitive modeling

Modern theories

Distributed cognition
Situated action
Ethnomethodology and
ethnography
Activity theory
Grounded theory

Contemporary theories

Human values
Research in the wild
Turn to design, culture,
embodiment

Trendy
Lead or follow?

Buzzword bingo

Technologie

- virtuální realita (Oculus Rift)
- ubiquitous computing (Tesla, smart houses)
- Internet of Things
- wearables (quantified self)
- snímání pohybu
- on-line sociální média (integrace a propojení)
- interaktivní obrazovky
- tangible interaction (kůže jako médium)
- a mnohem více (třeba [design pro úžasnou budoucnost](#) nebo [témata](#) jedné z největších konferencí oboru)

Teorie a výzkum

- in-the-wild výzkum (např. [ecological rationality](#) in shops)
- empowerment a DIY
- value sensitive design
- participativní design (metoda GDS)
- user (information) behavior
- kritický design (KF!)



<http://kingdomcome.cz/video-z-prvniho-testu-motion-capture/>



<http://www.cyberport.hk/en>



<http://www.wearables.com/microsoft-hololens-google-glass/>

CSCW < HCI

computer supported cooperative work

Účel a klíčové prvky:

- digitální zařízení
- tým
- cíl

CSCW stojí na pomezí:

- informatiky
- ekonomie
- managementu
- ergonomie
- **teorie komunikace (e-mail > IM > kolaborace skupin skrze sociální sítě > collaborative drawing)**
- teorie sociálních sítí

Průniky s (K)ISK

- informační systémy
- digitální knihovny
- personal information management
- projektový management
- knowledge management
- ...
- informační bezpečnost
- informační etika
- informační chování
- ...
- v praxi: projekty na KISKu

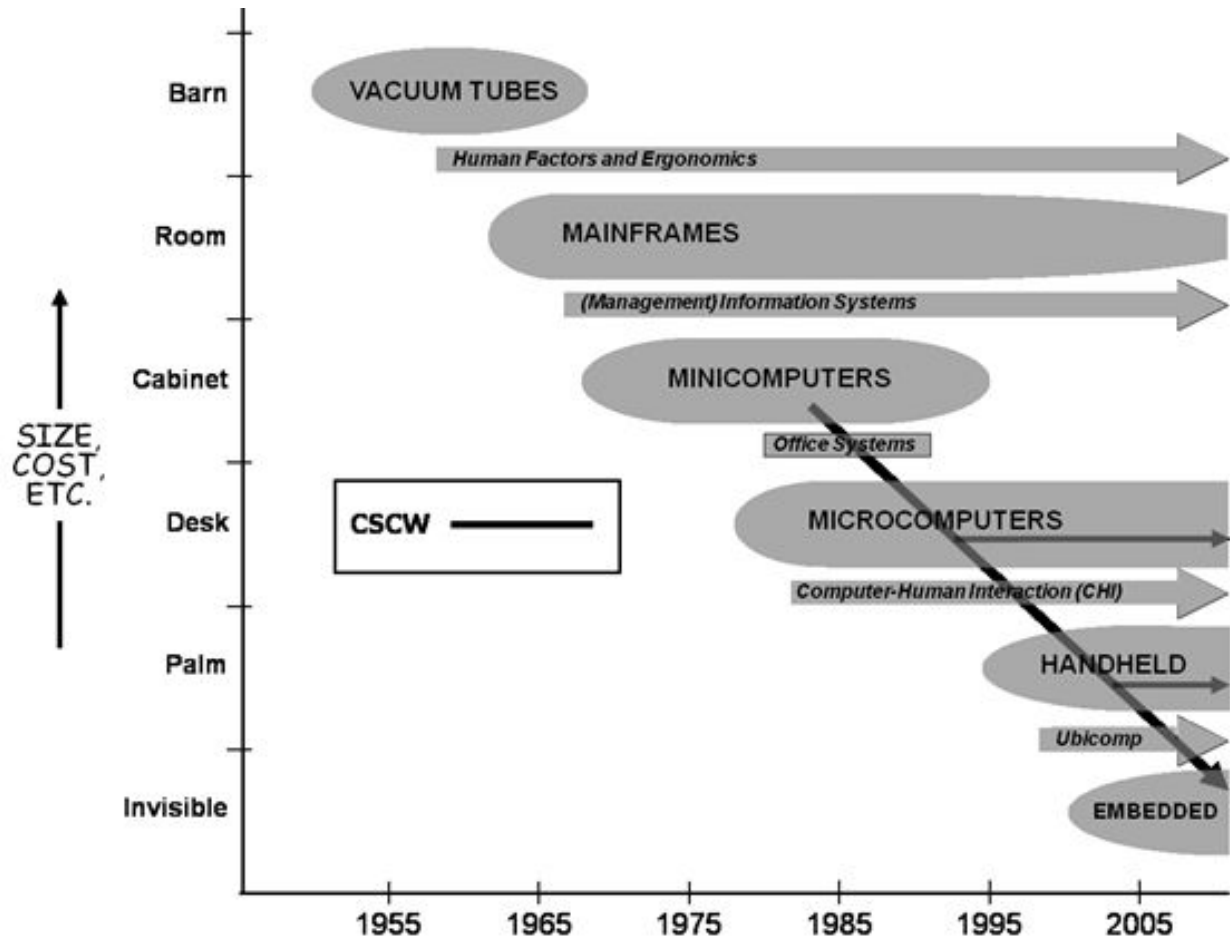
	Real time	Asynchronous
Communication	<ul style="list-style-type: none"> • Telephone • Video conferencing • Instant messaging • Texting 	<ul style="list-style-type: none"> • Email • Voice mail • Blogs • Social networking sites
Information sharing	<ul style="list-style-type: none"> • Whiteboards • Application sharing • Meeting facilitation • Virtual worlds 	<ul style="list-style-type: none"> • Document repositories • Wikis • Web sites • Team workspaces
Coordination	<ul style="list-style-type: none"> • Floor control • Session management • Location tracking 	<ul style="list-style-type: none"> • Workflow management • CASE tools • Project management • Calendar scheduling

4

STATEMENT ONE: WORD WORD WORD WORD WORD
WORD WORD WORD WORD WORD WORD ...

1





The CSCW is dead, long live the CSCW!

nová doba: 1985 ≠ 2016

computer supported cooperative work



collaboration, sociality, computation and the web

x

centralisation, conflicts, competition, entertainment

Metodologické a teoretické okénko

- provázanost s vývojem HCI (viz diagram podle Y. Rogers) > od rigidity k „měkčím“ metodám (etnografie, network analysis, action research apod.)
- přítomnost sociálních věd (psychologie pracovních skupin - např. vliv social loafingu na výkon týmu)
- rapidní vývoj technologií > je zde prostor na vývoj nebo implementaci teorií do CSCW?
- engineering discipline?

Prakticky?

- použití unifikovaných frází a šablon pro zjednodušení a zrychlení komunikace v rámci firmy
- kooperace autorů při real-time editaci dokumentů
- groupware pro freelancery
- design rozhraní knihovního systému napříč všemi odděleními
- použití technologií pro koordinaci při živelných katastrofách
- kontrola produktivity na pracovišti
- ∞

Kam dále?

[Nejcitovanější články v CSCW](#)

Inspirace, motivace, prezentace ke snídani/obědu/večeři na [TEDu](#).

Další trendy? [Gartner](#)'s Hype Cycle (obviously).

Díky za pozornost!
Dotazy?

petrkalisek@mail.muni.cz

@petrkalisek

Literatura

BØDKER, Susanne. Third-wave HCI, 10 years later---participation and sharing. *Interactions* [online]. 2015, **22**(5), 24-31 [cit. 2016-02-19]. DOI: 10.1145/2804405. ISSN 10725520. Dostupné z: <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2818696.2804405>

GRUDIN, Jonathan a Steven POLTROCK. Human Computer Interaction: Computer Supported Cooperative Work. *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*[online]. 2. The Interaction Design Foundation, 2014 [cit. 2016-02-19]. ISBN 9788792964007. Dostupné z: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/computer-supported-cooperative-work>

GRUDIN, Jonathan a Steven E. POTLOCK. Taxonomy and Theory in Computer Supported Cooperative Work. *The Oxford handbook of organizational psychology* [online]. New York: Oxford University Press, 2012 [cit. 2016-02-19]. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199928286.001.0001. ISBN 9780199928286. Dostupné z: <http://research.microsoft.com/en-us/UM/People/jgrudin/publications/surveys/CSCW.pdf>

LAMAS, David. *[M7] Conclusions* [online prezentace]. 2015 [cit. 2016-02-19].

ROGERS, Yvonne. *HCI theory: classical, modern, and contemporary* [online]. 1st edition. S.I.: Morgan & Claypool Publishers, 2012 [cit. 2016-02-19]. ISBN 9781608459018.

Literatura

SANDERS, Elizabeth B.-N. a Pieter Jan STAPPERS. Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning. *CoDesign* [online]. 2014, **10**(1), 5-14 [cit. 2016-01-31]. DOI: 10.1080/15710882.2014.888183. ISSN 1571-0882. Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15710882.2014.888183>

SCHMIDT, Albrecht. Following or leading? *Interactions* [online]. 2015, 22(1), 74-77 [cit. 2016-02-19]. DOI: 10.1145/2692980. ISSN 10725520. Dostupné z: <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2717114.2692980>

[Quick and dirty review 100 článků](#) z konference CHI 2014.

Obrázky

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2e/Mother_of_All_Demos_-_Douglas_Engelbart,_1968.jpg

<http://kingdomcome.cz/wp-content/uploads/2014/12/motion-capture.jpg>

https://en.wikipedia.org/wiki/Smart_city#/media/File:C1%26C2look.jpg

Těšení na příště!