

Dr Milunka Damnjanović, red.prof,  
**OBJEKTNO ORIJENTISANE TEHNIKE**  
**PROJEKTOVANJA SISTEMA**

## 13 Interakcija čovek-računar

### Karakteristike dobrog dijaloga:

- konzistentnost,
- pogodna podrška korisniku,
- adekvatna povratna informacija od sistema i
- minimalni korisnički ulaz.

3

### Tipovi poruka u dijalogu čovek-računar:

#### Ulazi:

- kontrola – korisnik određuje način nastavka dijaloga,
- podaci – podaci koje zadaje korisnik.

#### Izlazi:

- prompt – zahtev za korisnikov ulaz,
- podaci – podaci iz aplikacije koji slede korisnikov zahtev,
- status – obaveštenje da se nešto desilo,
- greška – obrada ne može da se nastavi i
- pomoć dodatna informacija korisniku.

2

### Pristupanje projektovanju interfejsa:

#### Izbori koje pravi projektant zavise od više faktora:

- priroda zadatka koji rešava korisnik,
- tip korisnika,
- količina obuke koju prihvata korisnik,
- učestalost upotrebe i
- hardverska i softverska arhitektura sistema.

4

## Pristupi projektovanju interfejsa:

- strukturni,
- etnografski i
- zasnovan na scenariju.

### Zadaci koje obavljaju su:

- prikupljanje zahteva,
- projektovanje interfejsa i
- vrednovanje interfejsa.

5

## Strukturni pristupi:

- Tipično koriste dijagrame toka podataka za modelovanje procesa u sistemu i sistem vide kao dekompoziciju odozgo-nadole. Za implementiranje sistema koriste strukturne dijagrame.
- Primer: STUDIO (STructured User-interface Design for Interface Optimization)

6

## Etnografski pristupi::

- Pripadaju metodama za istraživanje kvaliteta.
- Uticaj projektanta, socijalnih i političkih prilika na radnom mestu.

### Etnografski pristupi koriste brojne tehnike za prikupljanje podataka:

- intervju,
- diskusija,
- prototipovanje i
- video-snimke korisnika na poslu.

7

## Pristupi zasnovani na scenariju:

- Scenario je opis korak-po-korak korisnikove akcije koji se može koristiti kao alat u prikupljanju zahteva, projektovanju interfejsa i vrednovanju.

8