

情報メディア論 2

2010-6

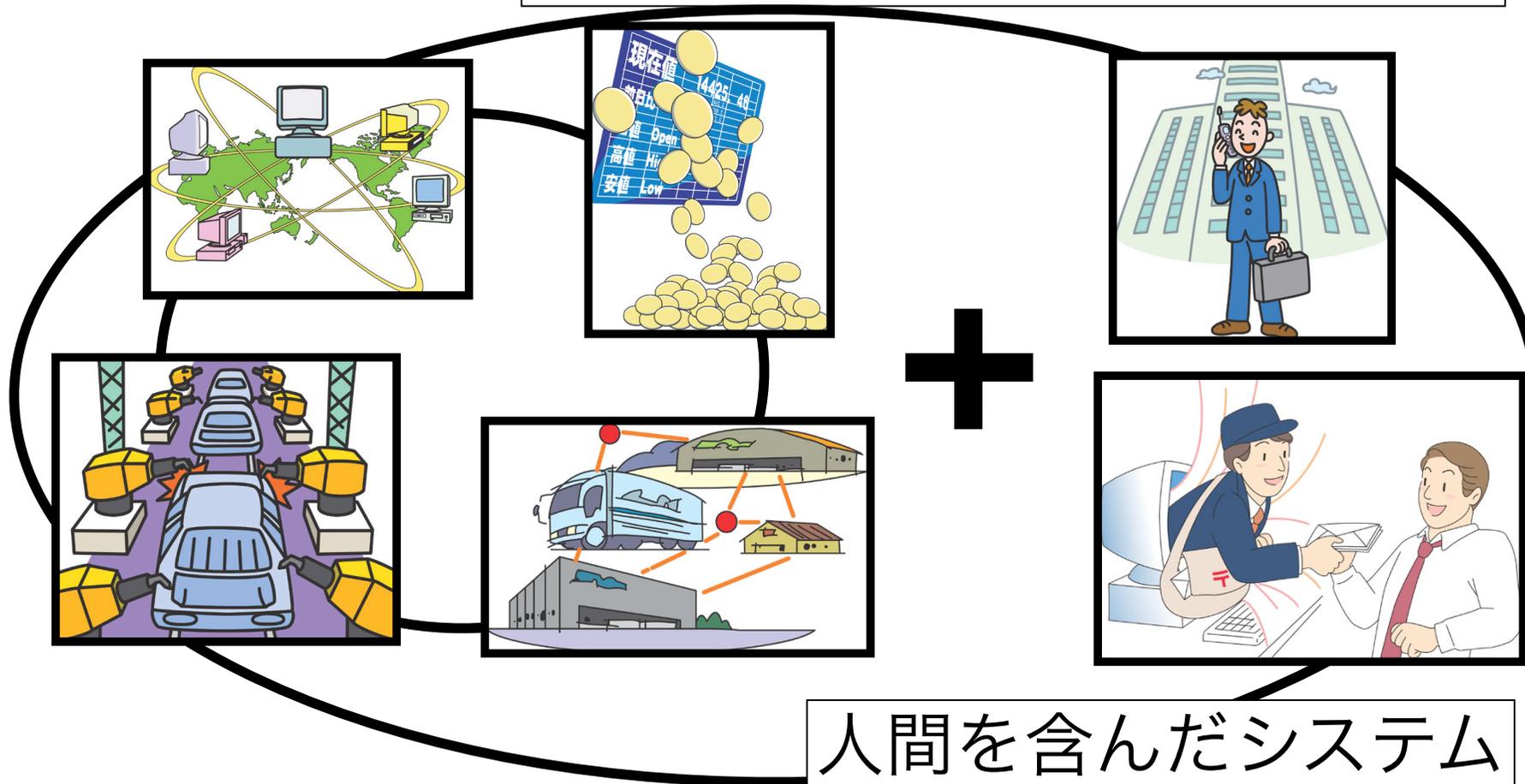
人間の知覚／認識

おさらい

情報システム

社会基盤

頑健・効率・精度・高速, etc...



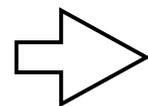
人間の認知特性

おさらい

ヒューマンマシンインタフェース

ヒューマンコンピュータインタラクション

- 「理解すること」 と 「納得すること」
- わかったつもり でとどまる
- 説明できない



実感を与えるインタフェースが必要

そして行動へ

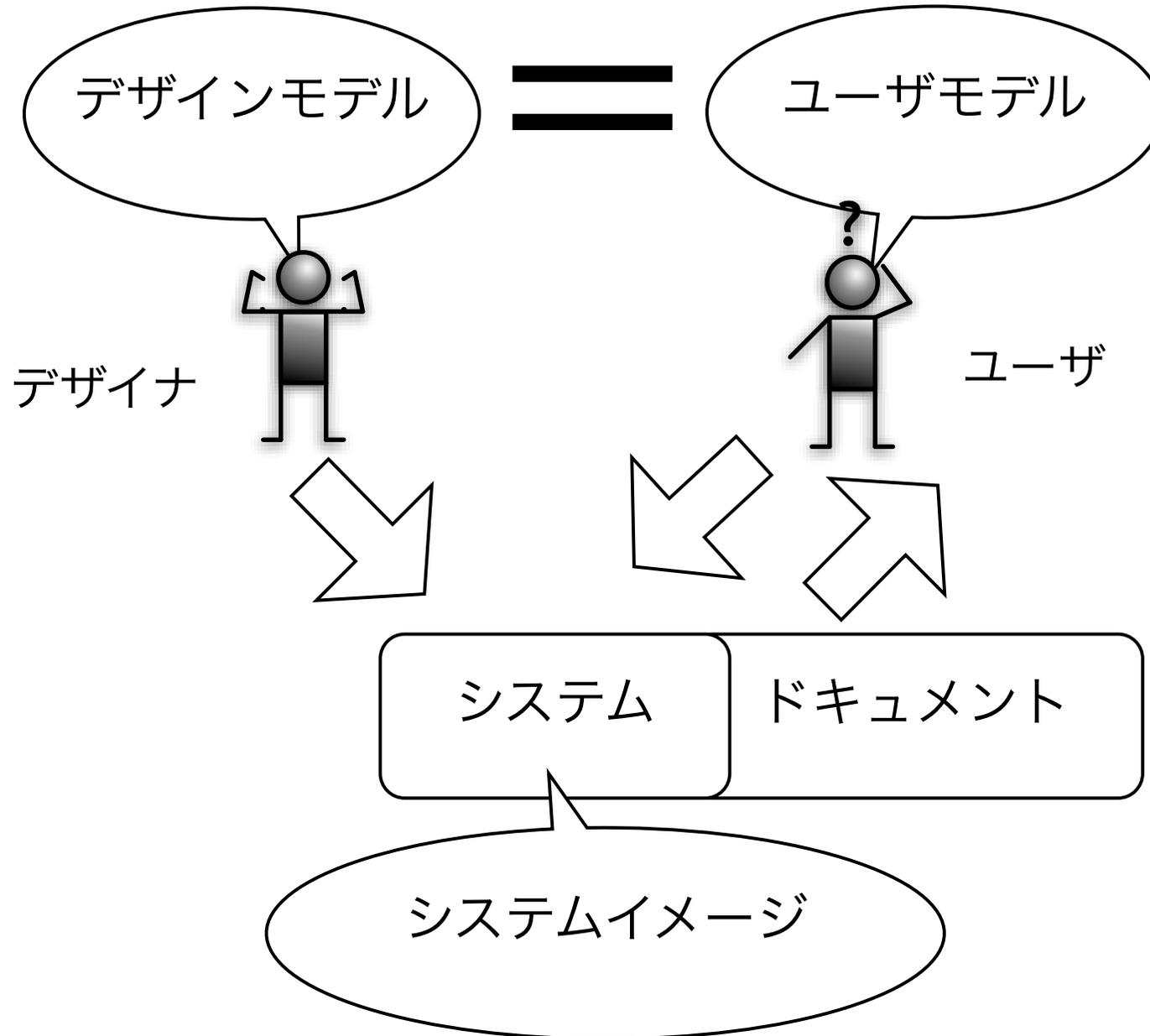
例えば

地震警報システムへの反応は？

人間中心のデザイン

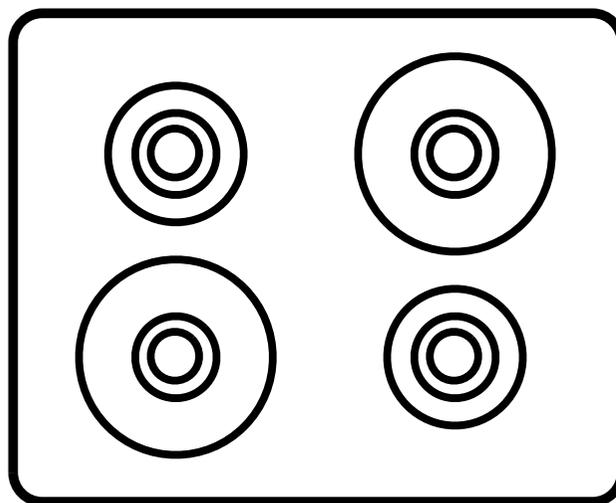
- 高性能・多機能 に 人間があわせるのではなく
- 機械の方が人間にあわせてくれる システムの構築
 - 人間の自然な行動を引き出す

メンタルモデル



誰のためのデザイン？

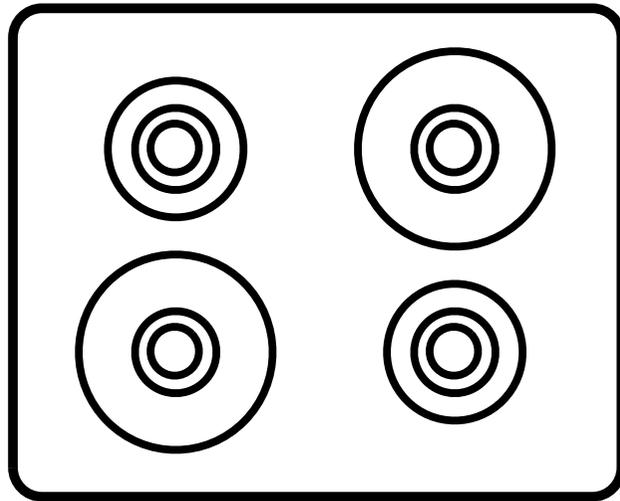
ガスコンロ



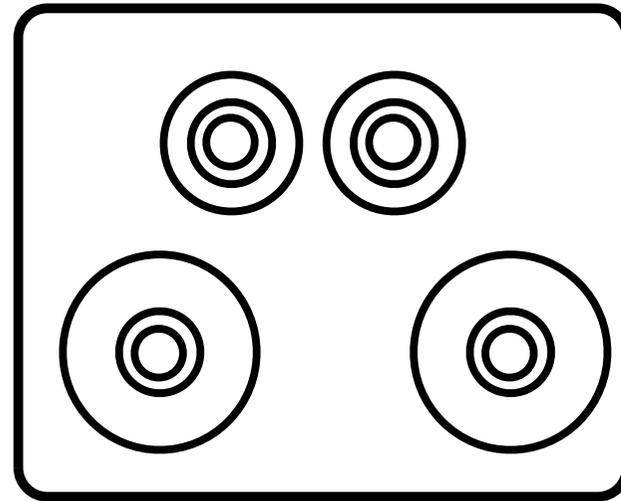
後左 前左 前右 後右

誰のためのデザイン？

ガスコンロ



① ① ① ①
後左 前左 前右 後右



自然な対応付け

接続端子



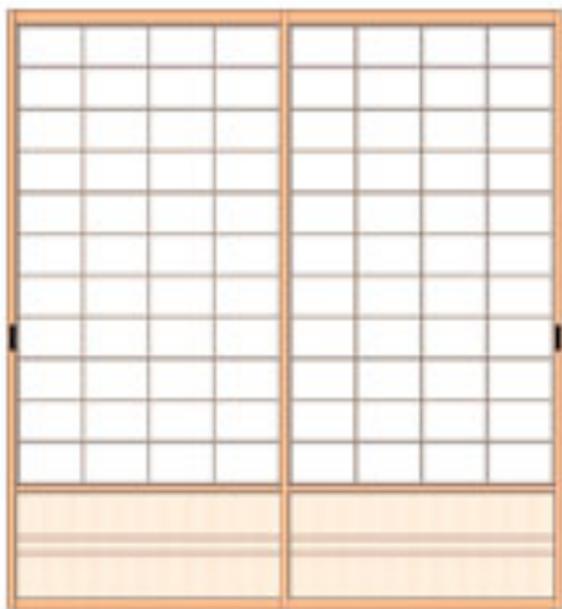
形の違い

前面端子部



Affordanceの利用

障子



ドア



Affordanceの利用

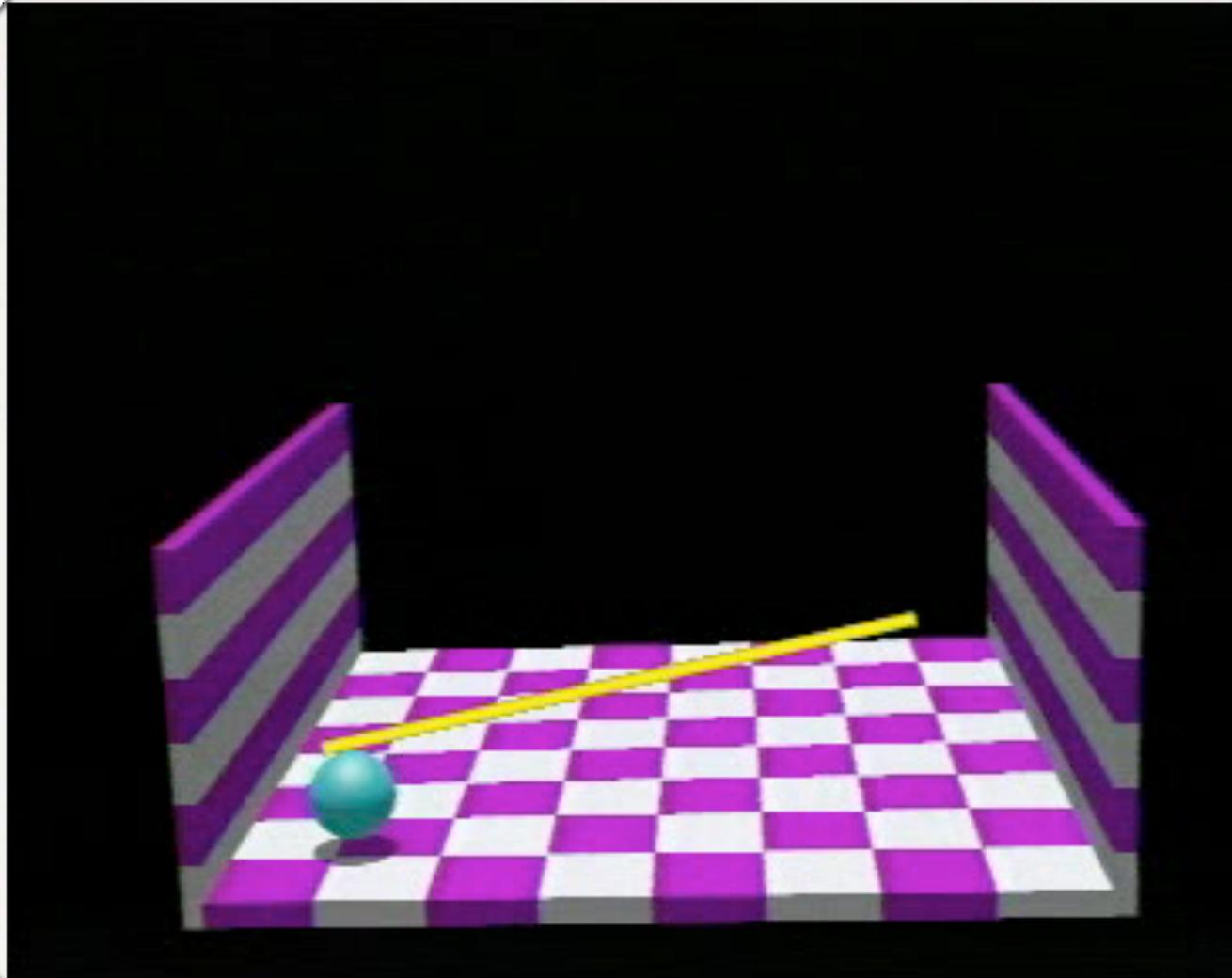
非常ベル



???????



影の影響(おまけ)



<http://www.kyb.tue.mpg.de/bu/demo/blue-ball/index.html>

Change Blindness



<http://www.mindhacks.com/book/40/changeblindness.gif>

Change Blindness



<http://nivea.psychology.univ-paris5.fr/ASSChtml/couple.gif>

視覚と聴覚



http://www.media.uio.no/personer/arntm/McGurk_english.html

ダ？ 実際はバと言ひ、唇はガと動く