

Översikt

- 1 Emotionell interaktion
 - Introduktion
 - Marcus and Teasley study
 - Användarvänliga gränssnitt
 - Frustrerande gränssnitt
- 2 Påverkande gränssnitt
 - Beteendeförändring
- 3 Antropomorfism
 - Vad är antropomorfism?
- 4 Modeller
 - En modell för känslors funktion
 - En modell för njutning

Översikt

- 1 Emotionell interaktion
 - Introduktion
 - Marcus and Teasley study
 - Användarvänliga gränssnitt
 - Frustrerande gränssnitt
- 2 Påverkande gränssnitt
 - Beteendeförändring
- 3 Antropomorfism
 - Vad är antropomorfism?
- 4 Modeller
 - En modell för känslors funktion
 - En modell för njutning

Introduktion

- System ska ge upphov till emotionella reaktioner hos användare vid användning av teknologi. Exempelvis:
 - avslappning,
 - njutning.
- Vill väcka särskilda känslor hos användare. Exempelvis:
 - vilja att lära,
 - vara kreativ.

Introduktion

Emotionell interaktion

- Vill översätta det som gör oss glada, upprörda, motiverade, stressade till olika aspekter av användarupplevelsen.
- Använda varför människor blir emotionellt befästa vid olika produkter.
- Förklara hur vi kan förändra mänskligt beteende genom emotionell återkoppling.

Introduktion

Uttrycksfulla gränssnitt

- Kan ge återkoppling som känslomässigt försäkrar användaren.
- Kan vara påträngande och orsaka missnöje och ibland ilska.
- Färger, ikoner, ljud och grafiska element används för att ge ett tilltalande utseende – förmedlar en känsla.
- Kan nyttjas för användbarheten, människor är mer benägna att stå ut med brister om slutresultatet är estetiskt och tilltalande.

Marcus and Teasley study

- Teasley m.fl. [?] gjorde en undersökning om detta.
- Den europeiska dialogrutan föredrogs av samtliga personer.
- Den runda dialogrutan var starkt ogillad av alla.
- Detta illustrerar vikten av att *verifiera*.

Användarvänliga gränssnitt

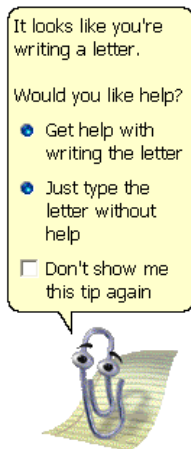


Figur : Microsofts "At Home with Bob". Bild: [SRP11].

Användarvänliga gränssnitt

- Microsoft pionjerade vänliga gränssnitt för teknofober med "At Home with Bob".
- Använde 3D-metaforer baserade på bekanta platser, exempelvis vardagsrummet.
- Systemets agenter förkläddes som husdjur, dessa pratade med användaren och användarens skulle känna sig bekväm.

Användarvänliga gränssnitt



Figur : Microsofts ökända "Clippy". Bild: [SRP11].

Frustrerande gränssnitt

- När en applikation inte fungerar eller kraschar.
- När ett system inte gör det användaren vill att det ska göra.
- När användarens förväntningar inte uppnås.
- När användaren får för lite information (ex. felmeddelanden).
- När användaren behöver utföra alltför många steg för att genomföra något, och dessutom då inse att ett misstag gjordes i ett tidigare steg.
- ...

Frustrerande gränssnitt

The application Word Wonder has unexpectedly quit due to a type 2 error.

Frustrerande gränssnitt

The application has expectedly quit due to poor coding in the operating system.

- Undvik termer som "fatal", "invalid", "bad".
- Undvik auditiva varningar.
- Undvik att använda endast versaler och koder.
- Felmeddelanden ska vara precisa hellre än vaga.
- Ge kontextberoende hjälp.

Översikt

- 1 Emotionell interaktion
 - Introduktion
 - Marcus and Teasley study
 - Användarvänliga gränssnitt
 - Frustrerande gränssnitt
- 2 Påverkande gränssnitt
 - Beteendeförändring
- 3 Antropomorfism
 - Vad är antropomorfism?
- 4 Modeller
 - En modell för känslors funktion
 - En modell för njutning

Beteendeförändring

- Pop-ups
- Varningsmeddelanden
- Påminnelser
- Personliga meddelanden
- Rekommendationer

Beteendeförändring



Figur : Nintendos "Pocket Pikachu". Bild: [SRP11].

Beteendeförändring



Figur : Två olika angreppssätt för att minska elförbrukning. Bild: [SRP11].

Beteendeförändring

- Tester visade att den flödande kabeln var effektivast för att få människor att minska på elförbrukningen.
- Detta kan förklaras genom att människan använder enkla heuristiker för att resonera.
- Vi är väldigt dåliga på att uppskatta storlek på tal, procentsatser etc., så uppskatta kostnadsskillnaden för elen är svårt och blir ofta fel.
- Ett flöde, likt vatten ur en vattenslang, är mer naturligt för oss och vi har lättare att hantera detta.

Vad är antropomorfism?

- Ge människoliknande drag till döda ting, exempelvis en talande bil i Disneys film "Cars" från 2006.
- Detta är väl använt inom reklam, "ger produkten liv".
- Används också inom MDI för att ge en trevligare upplevelse, minska spänning, ge avslappning.

Vad är antropomorfism?

Vilken är att föredra?

- ① Hello Chris! Nice to see you again. Welcome back! Now what were we doing last time? Oh yes, exercise 5. Let's start again.
- ② User 24, commence exercise 5.

Vad är antropomorfism?

Vilken är att föredra?

- ① Now Chris, that's not right. You can do better than that. Try again.
- ② Incorrect. Try again.

Vad är antropomorfism?

- [RN97] fann att smicker och beröm från datorn i utbildningsrelaterade programvaror hade en positiv effekt på studenterna:
Your question makes an important and useful distinction. Great job!
- Studenterna var mer villiga att fortsätta med uppgifterna med denna typ av återkoppling.

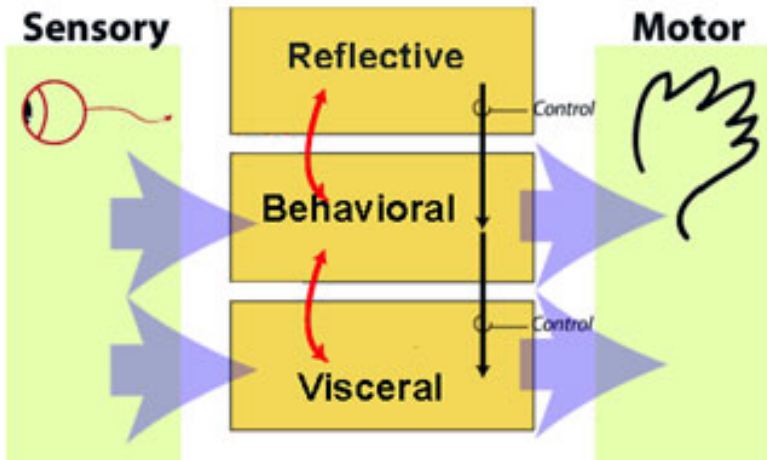
Vad är antropomorfism?

- Antropomorfism kan dock kännas bedragande, få användaren att känna sig ängslig, underlägsen eller dum.
- De gillar inte när datorn viftar på fingret åt dem:
Now Chris, that's not right. You can do better than that. Try again.
- Många föredrar: "Incorrect. Try again."
- Studier har visat att personlig återkoppling uppfattas som mindre ärlig och således känner sig användarna mindre ansvariga för sina handlingar.

Översikt

- 1 Emotionell interaktion
 - Introduktion
 - Marcus and Teasley study
 - Användarvänliga gränssnitt
 - Frustrerande gränssnitt
- 2 Påverkande gränssnitt
 - Beteendeförändring
- 3 Antropomorfism
 - Vad är antropomorfism?
- 4 Modeller
 - En modell för känslors funktion
 - En modell för njutning

En modell för känslors funktion



Figur : [ONR04] modell för känslor. Bild: [SRP11].

En modell för känslors funktion

Visceral Omedveten nivå i hjärnan, hårdkodat att svara på givna händelser i omvärlden. Detta styr om vi blir arga, glada etc., arbeta väldigt snabbt.

Behavioural Vardagliga saker hanteras här, väl inlärd rutiner, exempelvis prata, cykla etc.

Reflective Den reflekterande nivån, möjliggör att ta ett steg tillbaka och reflektera över tidigare nivåer.

Exempelvis: reflektera över effekterna och berättelsen i en film på den reflektiva nivån, medan man bli rädd på visceral nivå när man ser filmen.

En modell för känslors funktion

Vad modellen säger

- Vårt emotionella läge påverkar hur vi tänker.
- När vi är rädda eller arga har vi smalt fokus och vi är spända (muskler), detta gör oss mindre toleranta.
- När vi är glada är vi mindre fokuserade och kroppen slappnar av, detta gör att vi kan ha överseende med mindre problem och vi är mer kreativa.
- Bör vi då anpassa gränssnittet efter humörsvängningar?

En modell för njutning

- Modellen fokuserar på njutbara aspekter av interaktion med produkter:
 - ① physio-,
 - ② socio-,
 - ③ psycho-,
 - ④ ideo-njutning.
- Syftar till att framhäva att det finns olika sorters njutning.

