

image not found or type unknown



Взаимодействие пользователя с электронным продуктом является главным преимуществом, Задача уровня интерактивности специфична по мере его активности, другими словами – уровень активности пользователя с его активностью при работе с электронным ресурсом для работы служит одним из важнейших его показателей качества ЭОР.

Если рассматривать с технической точки зрения ЭОР – это совокупность программ и данных, с точки зрения потребителя – это контент, т.е. совокупность содержательных элементов, представляющих объекты, процессы, абстракции, которые являются предметом изучения.

Контент - это что мы видим и слышим. Он подразделяется на визуальный и звуковой ряды. Текст относится к визуальному ряду, но возможности описания абстракций и некоторые особенности хранения и воспроизведения символической информации выделяют ее в отдельный компонент.

Контент (содержимое), как правило, дополняется элементами управления, которые позволяют перемещаться по содержанию, переходить от одного его фрагмента к другому.

Под интерактивным понимается электронный контент, в котором возможны операции с его элементами: манипуляции с объектами, вмешательство в процессы. Как правило, все операции производятся в активном поле контента, которое может занимать как весь экран монитора, так и его часть.

1. Условно-пассивные формы

Характеризируются отсутствием взаимодействия пользователя с содержимым в нем (контентом), при этом имеет вид в процессе использования. «Условно» - пассивными данные формы названы, поскольку от пользователя все же требуются управляющие воздействия для вызова того или иного любого вида содержательного в нём для него фрагмента.

К условно-пассивным формам взаимодействия относятся:

1. Чтение текста, в том числе с управлением его движения в окне представления («листание» страниц или скроллинг).
2. Просмотр деловой графики;

- Графиков и диаграмм;
- Схем и графов;
- Символьных последовательностей и таблиц.

1. Прослушивание звука;

- Речи;
- Музыки;
- Комбинированного (песня или речь на фоне музыки).

1. Просмотр изображений;

- Статистических (реалистических и синтезированных);
- Динамических (реалистических и синтезированных).

1. Восприятие аудиовизуальной композиции:

- Звук + текст;
- Звук + статическое изображение (фотографии, рисунки);
- Звук + последовательность статистических изображений;
- Звук + динамическое изображение (видео).

При этом аудиовизуальная композиция может иметь варианты, различающиеся по эффективности:

1. Созерцательный (наблюдение рисунка в целом, видеоролика в исходном виде);
2. Акцентированный (с выделением деталей визуального ряда или фрагментов звукооряда при цифровой обработке исходных материалов).

3. **Активные формы**

Характеризуются простым взаимодействием пользователя с контентом на уровне элементарных операций с его составляющими (элементами).

К активным формам относятся:

- Навигация по элементам контента (операции в гипертексте, переходы по визуальным объектам);

- Копирование элементов контента в буфер (чаще всего – для создания собственных оригинальных композиций);
- Множественный выбор из элементов контента (символьных строк или изображений);
- Масштабирование изображения для детального изучения;
- Изменение пространственной ориентации объектов (чаще всего – поворот объемных тел вокруг осей);
- Изменение азимута и угла зрения («поворот и наезд камеры» в виртуальных панорамах);
- Управление интерактивной композицией.

1. Деятельностные формы

Характеризуются конструктивным взаимодействием пользователя с элементами контента.

К деятельностным формам относятся:

- Удаление/ведение объекта в активное поле контента;
- Перемещение объектов для установления их соотношений, иерархий;
- Совмещение объектов для изменения их свойств или получения новых объектов;
- Составление определенных композиций объектов;
- Объединение объектов связями с целью организации определенной системы;
- Изменение параметров/характеристик объектов и процессов;
- Декомпозиция и/или перемещение по уровням вложенности объекта, представляющего собой сложную систему.

Деятельностные формы, как и активные, относятся к детерминированным формам взаимодействия с интерактивным контентом. Отличаются от активного большего числа степеней свободы, необходимостью анализа на каждом шаге и принятия решений в заданном пространстве параметров и определенном множестве вариантов.

1. Исследовательские формы

Исследования ориентируются не на изучение предложенных событий, а на производство собственных событий. Пользователю не предлагается заданное множество действий, его манипуляции с представленными или сгенерированными в процессе взаимодействия с объектами и процессами могут быть произвольными.

Учебные цели не внедрены в контент, т.е. не предлагается методическая последовательность, которая приведет к заданному результату.

Заключение

Все рассмотренные формы взаимодействия с ресурсами имеют определенное своё направление и применение в той или иной области; чтение текста, прослушивание музыки, копирование в буфер обмена и т.д.

С каждым моментом они развиваются все больше, делая взаимодействие пользователя с контентом более удобным для создания, использования и его восприятия. Нельзя забывать, сейчас сильно развивается «виртуальная реальность | VR» и в будущем мы научимся взаимодействовать с контентом с её помощью.

Список источников:

1. Формы взаимодействия: <https://www.sites.google.com/site/elobrasres/formy-vzaiodejstvia>;
2. Новые формы управления в глобальной сети: <https://cyberleninka.ru/article/n/novye-formy-upravlenia-v-globalnoy-informatsionnoy-srede-i-problemy-natsionalnoy-bezopasnosti-rf/viewer>;
3. Понятие об информационных ресурсах: https://studopedia.ru/2_6140_lektsiya--elektronnie-obrazovatelnie-resursi-evolyutsiya-ponyatinyi;
4. Функции контента: <https://revolution.allbest.ru/programming>;
5. Виды электронных ресурсов: <https://www.intuit.ru/studies/courses/12103/1165/lecture/>.