

---

## Accedir a la informació: més enllà de l'eficàcia

Joan Ignasi Ribas  
[ribas@iua.upf.edu](mailto:ribas@iua.upf.edu)  
<http://www.iua.upf.edu/eic>  
23 de maig, 2005

### Dos problemes clàssics de la relació amb un hipertext

(Jeff Conklin)

#### Desorientació o pèrdua en l'hiperespai

- Desorientació dins de l'estructura general
- Incapacitat de trobar la informació desitjada

#### Saturació cognitiva

- Sobresforç cognitiu inicial per aprendre les funcionalitats del sistema o aplicació hipertext
- Sobresforç degut a la responsabilitat de controlar el flux

Solucions directes: millorar l'eficàcia

Solucions indirectes: **estimular l'usuari**

## Solucions de disseny adreçades a l'estímul

Són solucions indirectes, adreçades a controlar a través d'estímul l'interés de la persona que interactua.

Solucions molt obertes. Per exemple, una desorientació controlada pot ser positiva.

Mark Bernstein: *"...disorientation is not inherently wrong; indeed, a degree of disorientation, deliberately introduced and thoughtfully controlled and guided, can be a powerful tool for writers"*

En general, es poden buscar idees en àmbits clàssics on la reacció del públic també és vital: teatre, narrativa.

La integració en entorns multimèdia dels diversos llenguatges audiovisuals és una altra línia a desenvolupar.

## Desorientació i saturació: solucions adreçades a l'estímul

Control de la desorientació i transmissió de coneixements

Algunes estratègies de disseny interactiu per disminuir la desorientació:

- Descoberta i creació d'estructura lligada a un contingut
- Descobertes aleatòries, intuïtives
- Reiteracions, segones visites

Saturació cognitiva i transmissió de coneixements

Algunes estratègies de disseny interactiu per disminuir la saturació cognitiva:

- Escalonar esforços
- Integrar navegació per l'estructura i navegació pel contingut
- Interfícies "cognitivament invisibles", que no augmenten - o que disminueixen - la saturació.

## Eixos Autor/Lector i Control/Descoberta: nivells d'interactivitat

La tensió entre autor i lector es materialitza en el nivell de control i descoberta que comparteixen.

Això origina una caracterització de diversos tipus d'interactivitat:

Tria d'opcions	Exploració lliure	Contributòria	Autoria
L'usuari és un lector amb poc control, es limita a anar triant contínuament entre diverses opcions.	L'usuari ha de buscar activament les connexions que li portaran a la continuació del programa.	L'usuari pot afegir noves informacions o establir connexions noves en el sistema preestablert.	L'usuari té la capacitat de crear les seves pròpies aplicacions fent servir eines i recursos multimèdia.

## Autoria versus actuació

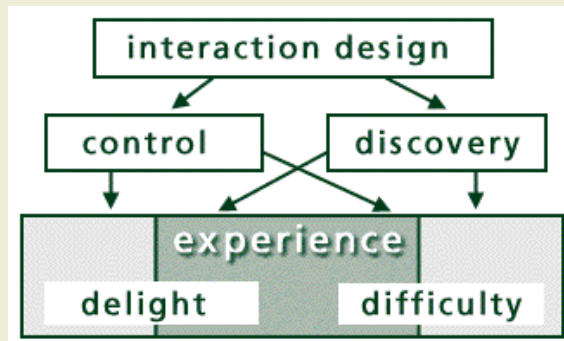
Janet Murray: " ... *el autor escribe las reglas que determinarán el texto además de escribir el texto en sí mismo.*"

"*El autor de narrativa electrónica es un coreógrafo que proporciona los ritmos, el contexto, y los pasos que se pueden bailar. El usuario, ya sea navegador, protagonista, explorador o constructor, simplemente utiliza este repertorio de pasos y ritmos posibles para improvisar un baile particular entre las muchas posibilidades que el autor ha preparado.*"

"*El usuario no es el autor de la narrativa digital, aunque puede experimentar uno de los aspectos más emocionantes de la creación artística: el poder de moldear materiales atractivos preexistentes. Esto no es autoría sino actuación.*" p. 165

## Eixos Autor/Lector i Control/Descoberta: l'experiència del lector

L'eix de l'experiència del lector entre el gaudi i la dificultat.



(Elizabeth Boling)

L'eix de tractament de l'aplicació entre informació i entreteniment (Timothy Garrand).

## Plaer i gaudi

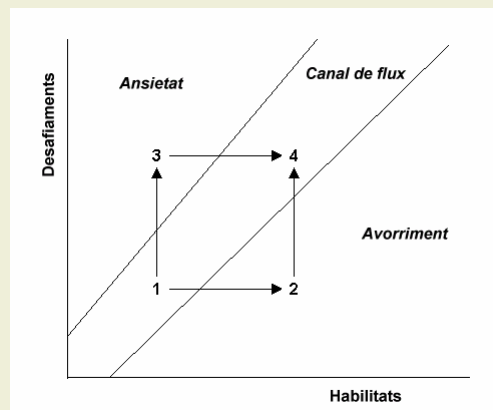
Mihaly Csikszentmihalyi: *"Los sucesos capaces de hacernos disfrutar ocurren cuando una persona no solamente ha cumplido alguna expectativa anterior o satisfizo una necesidad o un deseo, sino también cuando ha ido más allá de lo que él o ella se habían programado hacer y logran algo inesperado, tal vez algo que nunca habían imaginado. El disfrute está caracterizado por este movimiento hacia adelante: por un sentimiento de novedad, de realización."*

*"En nuestros estudios encontramos que toda actividad de flujo que involucrase la competición, el azar o cualquier otra dimensión de experiencia, tenía esto en común: ofrecía una sensación de descubrimiento, un sentimiento creativo que transportaba a la persona a una nueva realidad."*

## Gaudi / dificultat i l'experiència d'interactuar

Experiències de gaudi:  
Novetat, sorpresa  
Descoberta

Csikszentmihalyi



## Una "dinàmica" del disseny interactiu

- 1: Minimitzar les dificultats negatives.  
Solucions directes per evitar conflictes, errors, incoherències, violació indesitjada d'expectatives, etc.
- 2: Generar dificultats positives.  
Implicar l'usuari fent-lo intervenir, explorar, resoldre situacions, etc.
- 3: Optimitzar el gaudi  
Sorpresa o eixamplament d'expectatives.  
Descoberta.

Alguns recursos:

Utilització d'elements narratius

Integració de mitjans multimèdia: dels llenguatges "additius" als "expressius"

## Epíleg: una història antiga

Els grecs ja consideraven l'admiració com a motor de la filosofia:

Plató: *"... doncs l'admiració és allò propi del filòsof, i la filosofia comença amb l'admiració."*

Aristòtil: *"... l'admiració impulsà els primers pensadors a especulacions filosòfiques."*

*... el principi de tots els sabers és l'admiració davant del fet que les coses siguin el què són."*

Wonder is not precisely Knowing  
And not precisely Knowing not

de Emily Dickinson, poema 1331

### Bibliografia

- Bernstein, M. "The Navigation Problem Reconsidered". A: Berk, E.; *Hypertext / Hypermedia handbook*. New York: Intertext Publications / McGraw-Hill, 1991.
- Boling, E.; Kirkley, S.; "Interaction Design for multimedia software". *AAIM 4th Annual Conference on Multimedia in Education and Industry*. 1995.
- Conklin, J. "Hypertext: An introduction and survey". *IEEE Computer*, 20, 9. Setembre 1987. Pàg. 17-40.
- Csikszentmihalyi, M. *Fluir*. Barcelona: Kairós, 1997.
- Garrand, T. *Writing for Multimedia. Entertainment, Education, Training, Advertising and the World Wide Web*. Boston, MA: Focal Press, 1997.
- Laurel, B. *Computer as Theatre*. New York: Addison-Wesley, 1998 (6<sup>a</sup> reimpr.)
- Murray, J. *Hamlet en la holocubieta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999.