

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ С ИНТЕРФЕЙСОМ. ТРЕНДЫ В ВЕБ-ДИЗАЙНЕ

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Янушевич А. А.

Таболич Т. Г. –канд. техн. наук, доцент

«Задача дизайнеров заключается в том, чтобы создавать интерфейсы, которые не позволяют привычкам вызывать проблемы у пользователей. Мы должны создавать интерфейсы, которые, во-первых, целенаправленно опираются на человеческую способность формировать привычки и, во-вторых, развивают у пользователей такие привычки, которые позволяют упростить ход работы. В случае идеального человекоориентированного интерфейса доля участия самого интерфейса в работе пользователя должна сводиться к формированию полезных привычек. Многие проблемы, которые делают программные продукты сложными и неудобными в использовании, происходят из-за того, что в используемом интерфейсе «человек-машина» не учитываются полезные и вредные свойства человеческой способности формировать привычки. Хорошим примером служит тенденция предусматривать сразу несколько путей решения одной и той же задачи. В этом случае множество вариантов приводит к смещению локуса внимания пользователя с самой задачи на выбор пути...» [1]

Сегодня часто приходится сталкиваться с таким мнением, что термин пользовательский интерфейс относится исключительно к современным графическим интерфейсам (или Graphic User Interface, GUI), основанных на меню, окнах, иконках и других визуальных элементах. Но ведь в широком смысле, пользовательский интерфейс не ограничивается набором визуальных компонент. Сегодня уже никто не удивляется, если при звонке другу или коллеге услышит на другом конце трубки не гудки или голос абонента, а автоответчик, который также имеет свой интерфейс, только уже голосовой. Таким образом, можно сказать, что способ, которым вы выполняете какую-либо задачу с помощью какого-либо продукта, а именно совершаемые вами действия и то, что вы получаете в ответ, и является интерфейсом. Главная задача пользовательских интерфейсов заключается в том, чтобы любой конечный пользователь мог за минимальное количество шагов достичь необходимого результата. Поэтому любой интерфейс обязательно должен оставаться интуитивно простым и понятным. Большое количество кнопок, иконок или разделов не должны быть одновременно у пользователя на виду, создавая мнимое впечатление многофункциональности и легкодоступности. Из этого следует очень важный критерий в разработке пользовательских интерфейсов: простое всегда должно оставаться простым.

Для разработки эффективного современного пользовательского интерфейса необходимо четко понимать аудиторию конечных пользователей. Поэтому важно проводить анализ той области или сферы, в которой будет применяться программное обеспечение, досконально изучить конкурентов.

Этап проектирования необходим для построения прототипа будущего интерфейса программного обеспечения. Прототип должен отвечать основополагающим задачам разрабатываемого ПО, а также юзабилити будущего интерфейса. Для разработки прототипа существует большое количество сервисов и программных продуктов. Одним из наиболее популярных в русскоговорящем сегменте является Axura. Свою популярность она завоевала высокой гибкостью и возможностью глубокой детализации прототипа, что позволяет создать максимально приближенный к конечному виду прототип.

Тестирование юзабилити прототипа несет важную роль перед началом отрисовки пользовательских интерфейсов (UI), поскольку на этом этапе выявляются ошибки и недочеты проектирования прототипа. Для проведения тестирования возможно создание специальной фокус-группы, которая может с наиболее высокой вероятностью выявить все недочеты разработанного прототипа.

Чтобы продукт был конкурентноспособен и с ним было просто, приятно и продуктивно работать, важно разработать дизайн на основе созданного ранее прототипа. Дизайн должен отвечать нескольким основным критериям: быть легким, недвусмысленным, соответствовать трендам отрасли. Если дизайн конечного продукта отвечает этим требованиям, то разрабатываемое программное обеспечение можно назвать эффективным и современным, пользуясь которым у пользователя не будет возникать двусмысленного восприятия информации.

Список использованных источников:

- 1 Джефф Раскин Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем – Москва, 2005. – 272 с.
- 2 Гултыяев А.К., Машин В.А. Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса – Санкт-Петербург, 2010. – 346 с.
- 3 Тео Мандел Дизайн интерфейсов – Москва, 2005. – 401 с.