

# АНАЛИЗ СУЩЕСТВУЮЩИХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ И РАЗРАБОТЧИКОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СИСТЕМ

*В работе рассматриваются основные механизмы предоставления пользователям и разработчикам интеллектуальных систем актуальных данных с целью быстрого ознакомления с возможностями таких систем и обучения основным принципам работы с ними.*

## ВВЕДЕНИЕ

Обучение пользователей и разработчиков является одним из самых действенных средств снижения затрат на разработку и поддержку интеллектуальных систем. Практика показывает, что недостаточно обученному пользователю по сравнению с опытным требуется больше технической поддержки, в том числе, помощи со стороны коллег)[1]. В большинстве случаев, даже при наличии полной и подробной документации, предоставляемой с системой, пользователи и разработчики предпочитают осваивать систему интерактивным путём, то есть приобретая необходимые знания в процессе взаимодействия с системой для решения задач различной сложности.

### 1. Средства обучения пользователей

К наиболее распространенным средствам обучения пользователей информационных систем можно отнести следующие[2]:

1. «полезные советы»;
2. примеры взаимодействия с системой;
3. демонстрационные ролики;
4. электронные учебники.

«Полезные советы» представляют собой последовательность указаний по работе с системой, относящихся, как правило, к вопросам организации пользовательского интерфейса. В большинстве случаев, данное средство обучения является наименее эффективным, так как пользователю предоставляется возможность пропустить данный этап обучения.

**Примеры и демонстрационные ролики** позволяют приобрести необходимые знания

о системе в результате наблюдения за эталонным механизмом взаимодействия с системой для решения некоторой конкретной задачи. Данные механизмы могут быть *статическими* (позволяют изучить прототип и модифицировать его под конкретную задачу) или *динамическими* (подробно описывают действия, необходимые для достижения конкретной цели пользователя).

**Электронные учебники** позволяют обучить пользователей как механизмам примитивного взаимодействия с системой, так и глубоко раскрыть внутреннее устройство системы, особенности её функционирования, поддержки и масштабирования. Эффективность применения электронного учебника существенно повышается, если в нём используются интерактивные компоненты, позволяющие завладеть вниманием пользователя и задействовать его когнитивные механизмы для достижения высоких результатов по окончании процесса обучения.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Рассмотренные средства обучения пользователей и разработчиков интеллектуальных систем позволяют оперативно предоставлять пользователям знания о системе, необходимые для овладения навыками взаимодействия с системой, а также знания о структуре и свойствах системы.

## Список литературы

1. Баронов В. В. Информационные технологии и управление предприятием/ Баронов В. В. [и др.] – М.: Компания АйТи. – 328 с.
2. Гульятёв А. К., Машин В. А. Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса/ Гульятёв А. К., Машин В. А. – Учебное пособие – СПб.:Корона-Принт, 2007. – 239 с.

*Родионова Оксана Сергеевна, магистрант 1 курса ФИТиУ БГУИР, oks.rodionova@mail.ru.*

*Научный руководитель: Давыденко Ирина Тимофеевна, доцент кафедры ИИТ БГУИР, кандидат технических наук, davydenko@bsuir.by*