

АНАЛИЗ АСПЕКТОВ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЭРГОНОМИЧНОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ

Павлович Ю. Г.

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

Киринович И. Ф. – канд. физ-мат. наук, доцент

В работе изложены основные эргономические показатели интерфейса мобильного приложения и методы, по которым эти показатели будут улучшаться.

Целью работы является анализ аспектов проектирования эргономичного пользовательского интерфейса для мобильных устройств. С учетом того, что программное средство со временем увеличивает количество своих функций, проектирование пользовательского интерфейса не заканчивается на начальном этапе разработки программного средства, но предполагает дальнейшую работу по улучшению пользовательского интерфейса.

Эргономические показатели качества интерфейса пользователя можно разделить на следующие группы [1]:

антропометрические, свойственные не только для мобильных устройств [2]: по содержанию, количеству информации, форме и композиции;

физиологические: приложение должно быстро реагировать на действия пользователя, функционировать на основных мобильных платформах;

психофизические: скорость работы приложения при выполнении сложных операций, а также отзывчивость пользовательского интерфейса во время загрузки приложения, использование заряда батарейки устройства, а также его температура на пике нагрузок, автономность работы приложения.

Улучшение пользовательского интерфейса приложения предполагает сбор и аналитику качественной информации о продукте. Существует две стратегии получения пользовательских отзывов: пассивная и активная, что подразумевает под собой возможность использование широкого инструментария:

пассивная:

- использование альфа - бета тестирования на ограниченных выборках пользователей;
- сбор обратной связи от пользователей во время фазы сопровождения приложения;

активная:

- аналитика и анализ использования функций приложения [2];
- построение тепловых карт приложения, программа помогает пользователю спроектировать более эргономичный интерфейс, исходя из полученных данных на температурных картах, что ускоряет работу пользователя, уменьшает количество его ошибок [3, 4];

- опрос пользователей, позволяющий получить качественную оценку эргономики приложения.

Таким образом, при проектировании интерфейса важным является постоянное взаимодействие дизайнера и программиста для достижения соответствия разрабатываемого интерфейса всем требованиям к качеству, в том числе и эргономическим. Другим вариантом решения данной проблемы может быть наличие необходимых в области дизайна и эргономики у разработчика интерфейса, что позволит улучшить показатель коммерциализации программного продукта с разработанным интерфейсом на основе элементов эргономики и дизайна.

Список использованных источников:

1. Забавникова, Т.Ю. Элементы эргономики проблеме проектирования интерфейса / Т.Ю. Забавникова // ISSN 1810-0198. Вестник ТГУ, т.14, вып.1, - 2009
2. Shneiderman, B. Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction / B. Shneiderman // Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc. - 2010
3. Компаниец, В.С. Эргодизайн пользовательского интерфейса: методы юзабилити-исследований / В.С. Компаниец, А.Е. Лызь // ИВД. 2017. №3 (46) - 2017
4. Шульга, Т. Э. Построение тепловой карты на основе точечных данных об активности пользователя приложения / Т. Э. Шульга, Н. А. Данилов // Прикладная информатика, no. 2 (56) - 2015