

СТАНДАРТИЗАЦИЯ ОТОБРАЖЕНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА

Носко А.В.

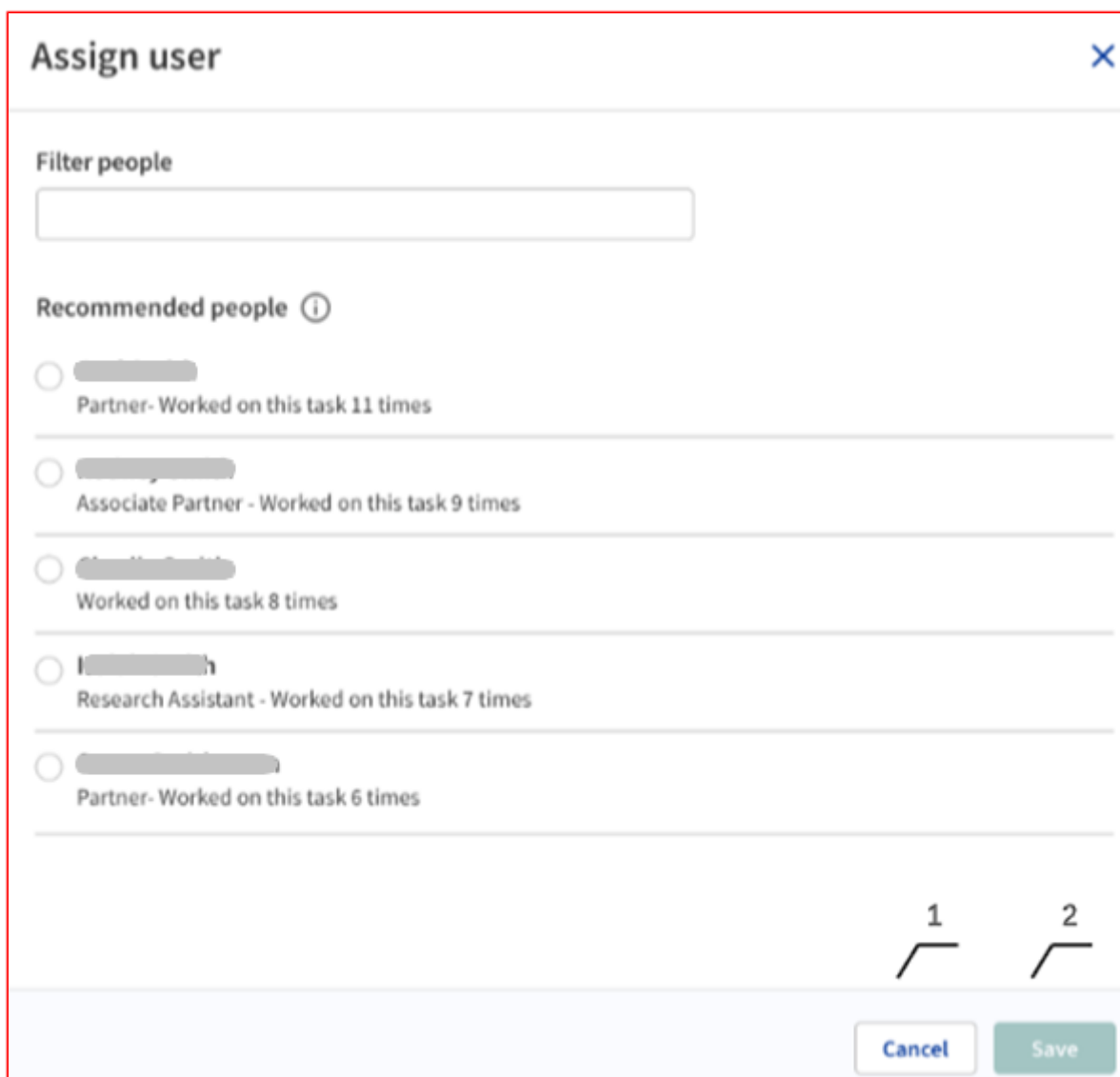
*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

В работе приводится один из алгоритмов работы мобильного приложения – алгоритм определения местоположения пользователя.

Первый старт приложения запускает процесс адаптации пользователя к пользовательскому интерфейсу. Грамотно спроектированный пользовательский интерфейс сводит к минимуму время адаптации пользователя, а также количество ошибок допускаемое пользователем при выполнении стандартных задач [1].

Для того, чтобы пользователь быстрее и проще адаптировался к интерфейсу, интерфейс должен быть последовательным и консистентным во всём приложении. Каждая рабочая страница, каждое модальное окно и выпадающий список должен иметь единый стиль и формат контента. Если пользователь открыл одно модальное окно на первой странице, то второе модальное окно на второй странице не должно вводить пользователя в заблуждение своим новым подходом к информированию пользователя или подаче контента. Расположение текста на окне, позиционирование управляющих элементов, цветовое оформление и акцентирование внимания должны быть одинаковыми. Пользователь не должен тратить дополнительное время на распознавание новых элементов в уже знакомой для него рабочей ситуации. Пользователя не должны удивлять разные слова, ситуации или действия которые означают то же самое. Вышеупомянутые качества в сочетании с контекстом пользовательских действий создают шаблон целей и ожиданий от дизайна элементов как со стороны пользователя, так и со стороны разработчика.

Цветовая палитра должна быть минималистичной, максимально понятной и запоминающейся. Выбор цветовой схемы приложения определяет внешний вид всех стандартных элементов управления и отображения, доступных для веб-приложения: фон страниц, цвет подтверждающих кнопок, цвет недоступных кнопок, цвет сообщений об ошибке, цвет предупреждающих надписей. Учитывая обилие текстовой информации, как вводимой пользователем, так и читаемой, цветовая схема должна обеспечить максимальную читаемость текста. Белый цвет фона в сочетании с чёрным цветом текста является самым распространённым и удобным способом отображения информации, предназначенной для непрерывного чтения. В качестве основного цвета приложения может выступать цвет, хорошо контрастирующий и сочетающийся с белым фоном, например тёмно-зелёный или тёмно-синий. В дополнение к основным цветам, второстепенные цвета помогают акцентировать внимание пользователя на том или ином элементе. В то время, как основные цвета преобладают 70% времени использования приложения, второстепенные цвета отображаются в определённых важных ситуациях, привлекая внимание пользователя в нужный момент. Дополнительные цвета должны появляться только в определённом контексте и ситуациях. Появление их на экране должно сигнализировать пользователю о событиях, на которые надо обратить внимание в первую очередь. Смотря на экран, пользователь быстрее различает цвет элемента чем текст, написанный на элементе. Цветовой язык даёт возможность подсказать пользователю функциональное предназначение элементов. Например, следующий рисунок демонстрирует модальное окно с двумя управляющими кнопками внизу. Не обращая внимания на текст кнопок, пользователь может предположить, что зелёная, более контрастная с фоном, кнопка является положительным ответом и приведёт к сохранению результата, в то время как белая, менее заметная на фоне, кнопка является отрицательным ответом. Использование такого подхода во всём приложении позволит пользователям автоматически понимать предназначение кнопок без необходимости чтения написанного на них текста.



1 – Кнопка с пониженной контрастностью; 2 – кнопка с повышенной контрастностью

Рисунок 1 – Контрастные элементы управления

Список использованных источников:

1. С.Ф. Сергеев. Введение в проектирование интеллектуальных интерфейсов / П.И. Падерно, Н.А. Назаренко. – Санкт-Петербург СПбГУ ИТМО, 2011. – 25 с.