

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования
Белорусский государственный университет
информатики и радиоэлектроники
Кафедра инженерной психологии и эргономики

УДК 004.514

Телего
Андрей Владимирович

ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСА БАНКОМАТА

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание степени магистра технических наук

1 - 23 80 08 Психология труда, инженерная психология, эргономика

А.В. Телего

Заведующий кафедрой ИПиЭ
Константин Дмитриевич Яшин
кандидат технических наук, доцент

Научный руководитель
Марина Михайловна Меженная
кандидат технических наук, доцент

Нормоконтролер
Екатерина Сергеевна Иванова
ассистент

Минск 2015

ВВЕДЕНИЕ

Тысячи компаний, предлагающих продукты и предоставляющих услуги в самых различных областях бизнеса, используют программное обеспечение во всех сферах своей деятельности, будь то финансовые операции, управление, планирование или продажи. При этом многие современные интерфейсы отражают технологию, которая реализуется программой. Это заставляет пользователя вникать и разбираться, как устроена та или иная программа. На самом деле для пользователя важна ментальная модель программы, которая отражает, как пользователь воспринимает процесс реализации поставленной задачи. Чем ближе к пользовательской ментальной модели окажется модель представления, тем легче будет пользователю работать с программой и понимать ее. И наоборот: модель представления, слишком сильно приближенная к модели реализации, обычно значительно затрудняет освоение и применение программы при условии, что ментальные модели, которые пользователь строит для своих задач, отличаются от модели реализации программы.

У многих людей возникают затруднения при использовании современных банкоматов, сервисов интернет-банкинга и других платежных систем. Это связано с плохо спроектированным пользовательским интерфейсом, с ориентацией интерфейса на модель реализации, а не на ментальную модель. Современные банкоматы заставляют пользователя разбираться в принципе его работы, в том, как реализованы функции. Пользователям необходимо знать нюансы работы системы, которые им не понадобятся в других ситуациях. Интерфейс негибкий, не подстраивается под пользователя, заставляет человека, использующего банкомат, чувствовать себя некомпетентным, что является причинами отказов от использования банкоматов.

Эта проблема сейчас очень актуальна, в связи с увеличивающимся объемом платежных операций, которые совершаются только при помощи банкомата или интернет-банкинга. Существует необходимость в создании интерфейса, понятного пользователям, интерфейса которым удобно пользоваться, интерфейсом, который позволяет быстро выполнять задачи пользователей.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Целью диссертационной работы является разработка дизайна интерфейса банкомата, определить основных персонажей и выявить их цели, определить требования к интерфейсу банкомата, описать критерии качества интерфейса.

В первой главе магистерской работы проводится теоретический анализ влияния цвета текста на эффективность рекламы, дается несколько определений понятия цвета.

Во второй главе отражены проведенные наблюдения, выявлены ошибки существующих интерфейсов, описаны способы их устранения, формируются требования к интерфейсу.

В третьей главе проводится разработка прототипа и дизайна пользовательского интерфейса банкомата, обосновывается правильность реализации ряда дизайн-решений.

ЗАДАЧИ

Способами достижения цели выступают поставленные задачи:

- 1) изучить литературу по дизайну интерфейсов;
- 2) исследовать способы улучшения пользовательских интерфейсов;
- 3) проанализировать существующие интерфейсы банкоматов;
- 4) сформулировать критерии качества интерфейса банкомата;
- 5) определить ключевых персонажей (пользователей интерфейса);
- 6) определить шрифты и цвет для применения в интерфейсах;
- 7) разработать сценарии взаимодействия пользователя с банкоматом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе работы над диссертацией было проведено изучение вопросов взаимодействия человека и банкомата. На основе анализа литературы, по дизайну интерфейсов, были определены основные критерии качества интерфейса, выявлены наиболее распространенные ошибки в современных интерфейсах, выявлены основные персонажи и определены их цели, сформулированы требования к графическому оформлению интерфейса.

В ходе исследования эргономических показателей существующих интерфейсов банкоматов и инфокиосков, были выявлены плюсы и минусы существующих интерфейсов и предложены способы улучшения существующих интерфейсов банкоматов.

После изучения теоретического материала и проведения исследований, разработка дизайна велась в несколько этапов: разработка прототипа, графическое оформление интерфейса на основании прототипов. Прототипы интерфейса учитывают весь функционал банкомата, и направлены на выявление проблем с функциональными возможностями интерфейса. На этапе прототипирования были определены функции и информация, которые будут показываться пользователю в момент работы с банкоматом. Определено расположение информации на экране, места размещения кнопок, полей ввода информации, вспомогательные сообщения для пользователя и т.д. При разработке графической части были определены шрифты, цвет и форма элементов интерфейса.

В ходе работы над диссертацией были реализованы все поставленные задачи.