



Что такое интерфейс

Лекция 3

10/09/2010

Лекция 2 Что такое интерфейс



Определение

- Критерии оценки вычислительной системы:
 - точность (что делает)
 - удобство (как делает)

Что такое пользовательский интерфейс?

- То, что мы видим на экране
- Визуальный (и не только) дизайн экранов программы
- Элементы управления системой
- Навигация между блоками системы
- Процессы ввода/вывода
- Процесс диалога
- Сообщения
- Набор задач пользователя, которые он решает при помощи системы
- Совокупность средств и правил, обеспечивающих взаимодействие человека с компьютером

Основные характеристики интерфейсов

- Эффективность
- Продуктивность
- Удовлетворенность пользователя



Юзабилити (ISO 9241-11)

- степень, с которой продукт может быть использован определёнными пользователями при определённом контексте использования для достижения определённых целей с должной эффективностью, продуктивностью и удовлетворённостью
- the extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals with effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context of use»





Эргономика

Human factors, ergonomics

- Эргономика (от греч. *ergon* работа и *nomos* закон) – научно-прикладная дисциплина, занимающаяся изучением и созданием эффективных систем, управляемых человеком, а также среды, оптимальной для человека.



Инженерная психология

- Отрасль психологии, изучающая психологические особенности труда человека при взаимодействии его с техническими средствами.



Человеко-компьютерное взаимодействие, Human-computer interaction

- Широкая научная и прикладная дисциплина, предметом которой является то, как люди используют компьютеры и как следует разрабатывать компьютерные системы, чтобы обеспечить более эффективное их использование. Дисциплина включает элементы психологии, эргономики, информатики, графического дизайна, социологии и антропологии.



Дизайн пользовательского интерфейса

User interface design

- Полный процесс планирования и проектирования того, как пользователи будет взаимодействовать с системой
 - анализ требований
 - информационная архитектура
 - дизайн взаимодействия
 - пользовательское тестирование
 - создание документации и справочной системы



Мифы внутри среды разработчиков

- Разработка ПИ это делание картинок
- Срок поставки (deadline) является главным критерием успешности продукта
- Функциональность, вот что выбирают пользователи
- Пользователи тупы
- Рынок непредсказуем (создай и молись)



Причины

- ПИ составляет от 47 до 60 процентов кода всей программы
- На разработку ПИ уходит как минимум 29 процентов проектного бюджета и в среднем 40 процентов всех усилий разработчиков по созданию системы.



Цели

- Снижение количества человеческих ошибок
- Снижение стоимости поддержки системы
- Снижение стоимости обучения
- Уменьшение потерь продуктивности работников при внедрении системы и более быстрое восстановление утраченной продуктивности
- Улучшение морального состояния персонала
- Уменьшение расходов на редизайн ПИ по требованию пользователей
- Доступность функциональности системы для максимального количества пользователей