10 Критерии качества графического пользовательского интерфейса информационной системы

Существует три основных критерия качества пользовательского интерфейса:

- **1. Скорость работы пользователя.** Согласно Дональду Норману, взаимодействие пользователя с системой (не только компьютерной) состоит из семи шагов: ,
 - Формирование цели действий.
 - Определение общей направленности действий.
 - Определение конкретных действий.
 - Выполнение действий.
 - Восприятие нового состояния системы.
 - Интерпретация состояния системы.
 - Оценка результата.

Таким образом, процесс размышления занимает почти все время, в течение которого пользователь работает с компьютером, т.к. шесть из семи этапов полностью заняты умственной деятельностью. Соответственно, повышение скорости этих размышлений приводит к существенному улучшению скорости работы.

Существенно повысить скорость собственно мышления пользователей невозможно, но качественный пользовательский интерфейс должен уменьшить влияние факторов, усложняющих (и, соответственно, замедляющих) процесс мышления.

- **2. Количество человеческих ошибок.** Пользовательский интерфейс должен содержать элементы, которые позволят уменьшить количество допускаемых ошибок. К этим элементам относятся:
 - плавное обучение пользователей в процессе работы;
 - снижение требований к бдительности;
 - повышение разборчивости и заметности индикаторов.

Кроме того, пользовательский интерфейс должен содержать средства, позволяющие снизить чувствительность системы к ошибкам. К ним относятся:

- блокировка потенциально опасных действий пользователя до получения подтверждения правильности действия;
- проверка системой всех действий пользователя перед их принятием;
- самостоятельный выбор системой необходимых команд или параметров, когда от пользователя требуется только проверка.
- **3. Скорость обучения.** Пользовательский интерфейс должен содержать средства, позволяющие пользователю в максимально короткие сроки научиться работать с программой или системой. К таким средствам относятся различного вида справочные системы, подсказки, информационные сообщения.