ТСПП

07.05.2018

Лекция №12

Тема: Проектирование интерфейсов пользователя



Рисунок 1 – Процесс разработки интерфейса.

1. Изучение и анализ действий пользователя.
2. Создание проекта и прототипа интерфейса.
3. Прототип интерфейса (статический прототип, макет).
4. Оценка проекта пользователями.
5. Разработка динамического прототипа (начальная реализация).
6. Оценка проекта пользователями.
7. Динамический прототип (почти готовый интерфейс)
8. Реализация интерфейса.

**Принципы проектирования интерфейсов пользователя.**

1. *Учет знаний пользователей.*

Использование опыта, терминов и привычек пользователей.

1. *Принцип согласованности.*

Выполнение однотипных операций одним и тем же способом, к примеру (ctrl+c, ctrl+v).

1. *Минимум неожиданностей.*

Легко прогнозируемое поведение системы.

1. *Способность к восстановлению.*

Интерфейс должен предполагать отменить ошибочные действия.

Подтверждение деструктивных операций (опасных).

1. *Наличие руководства пользователя.*
2. *Учет разнородности пользователей.*

Интерфейс должен предоставлять возможности для пользователей разной квалификации и возможностей.

**Способы взаимодействия с пользователем.**

1. *Непосредственное манипулирование объектами.*

Перетаскивание значков с помощью манипулятора.

«+»:

Интуитивная понятность, простота освоения.

«–»:

Сложность реализации. Подходит только там, где есть графическое представление объектов.

1. *Выбор действий из меню.*

«+»:

Сокращение ошибок пользователя. Минимизация ввода пользователя.

«–»:

Медленная скорость работы, для опытных пользователей. А так же медленная скорость работы при большом количестве пунктов меню.