

Основные принципы разработки пользовательского интерфейса

Создание качественного интерфейса требует значительно большего, чем просто соблюдение некоторых инструкций. Оно предполагает реализацию принципа «интересы пользователя превыше всего» и соответствующую методологию разработки всего программного продукта. В англоязычной литературе для описания такого подхода используется термин User-centered Design («Разработка, ориентированная на пользователя»).

Основное достоинство хорошего интерфейса пользователя заключается в том, что *пользователь всегда чувствует, что он управляет программным обеспечением, а не программное обеспечение управляет им.*

Для создания у пользователя такого ощущения «внутренней свободы» интерфейс должен обладать целым рядом свойств, рассмотренных ниже.

ЕСТЕСТВЕННОСТЬ ИНТЕРФЕЙСА

Естественный интерфейс — такой, который не вынуждает пользователя существенно изменять привычные для него способы решения задачи.

Использование знакомых пользователю понятий и образов (метафор) обеспечивает интуитивно понятный интерфейс при выполнении его заданий.

СОГЛАСОВАННОСТЬ ИНТЕРФЕЙСА

Согласованность позволяет пользователям переносить имеющиеся знания на новые задания, осваивать новые аспекты быстрее, и благодаря этому фокусировать внимание на решаемой задаче, а не тратить время на уяснение различий в использовании тех или иных элементов управления, команд и т.д.

Для реализации свойства согласованности в создаваемом программном обеспечении, необходимо учитывать его различные аспекты.

- Согласованность в пределах продукта
- Согласованность в пределах рабочей среды
- Согласованность в использовании метафор

ДРУЖЕСТВЕННОСТЬ ИНТЕРФЕЙСА

Пользователи обычно изучают особенности работы с новым программным продуктом методом проб и ошибок. Эффективный интерфейс должен принимать во внимание такой подход. На каждом этапе работы он должен разрешать только соответствующий набор действий и предупреждать пользователей о тех ситуациях, где они могут повредить системе или данным; еще лучше, если у пользователя существует возможность отменить или исправить выполненные действия.

ПРИНЦИП «ОБРАТНОЙ СВЯЗИ»

Всегда обеспечивайте обратную связь для действий пользователя. Каждое действие пользователя должно получать визуальное, а иногда и звуковое подтверждение того, что программное обеспечение восприняло введенную команду; при этом вид реакции, по возможности, должен учитывать природу выполненного действия.

ПРОСТОТА ИНТЕРФЕЙСА

Интерфейс должен быть простым. При этом имеется в виду не упрощенчество, а обеспечение легкости в его изучении и в использовании.

Один из возможных путей поддержания простоты — представление на экране информации, минимально необходимой для выполнения пользователем очередного шага задания.

ГИБКОСТЬ ИНТЕРФЕЙСА

Гибкость интерфейса — это его способность учитывать уровень подготовки и производительность труда пользователя. Свойство гибкости предполагает возможность изменения структуры диалога и/или входных данных.

ЭСТЕТИЧЕСКАЯ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ

Корректное визуальное представление используемых объектов обеспечивает передачу весьма важной дополнительной информации о поведении и взаимодействии различных объектов.

Обеспечьте формирование на экране такой среды, которая не только содействовала бы пониманию пользователем представленной информации, но и позволяла бы сосредоточиться на наиболее важных ее аспектах.

Оценку качества интерфейса можно получить на основе приведенных ниже частных показателей:

- Время, необходимое определенному пользователю для достижения заданного уровня знаний и навыков по работе с приложением
- Сохранение полученных рабочих навыков по истечении некоторого времени
- Скорость решения задачи с помощью данного приложения;
- Субъективная удовлетворенность пользователя при работе с системой