

ВСТУП

У процесі проектування сучасного програмного забезпечення виникає ряд проблем: велика вартість та тривалі терміни проектування, складність вивчення та використання програмної системи, тривале навчання користувача, низька швидкість роботи користувача, значна кількість помилок у роботі користувача.

Програмне забезпечення повинне бути простим та зрозумілим, показувати користувачу своєю бездоганною поведінкою, що розробники більше працювали над зручністю використання, ніж над привабливим зовнішнім виглядом свого продукту.

Із збільшенням складності задач та зростанням вимог щодо швидкості реакції користувача на ті чи інші події загострюється проблема інтерактивного діалогу користувача із системою.

Взаємодія користувача і комп'ютера є важливою ланкою у процесі розв'язання різних прикладних задач як наукового, так і виробничого спрямування. Розроблення зручної для користувача форми взаємодії з ЕОМ необхідне при створенні і програм організації ринку, і інформаційних сайтів різних підприємств, і програм керування виробничими процесами, і програм обліку продукції або товарів та їх реалізації, і навіть при вирішенні задачі сортування електронної пошти секретарем.

Користувачі не задумуються над тим, як влаштований комп'ютер, який використовується процесор, якою мовою програмування написано програмне забезпечення, доки їм зручно працювати і належним чином виконуються їхні задачі. Для користувачів найважливішими факторами є зручність та результати. Але все, що вони бачать, - це інтерфейс. Отже, з точки зору користувачів саме інтерфейс ж кінцевим продуктом.

Розробники інтерфейсів повинні чітко розуміти необхідність орієнтації розроблення на потреби користувачів. Перш ніж починати розроблення власне програмного забезпечення, розробники інтерфейсів можуть полегшити свою працю за допомогою зосередження уваги на спільних для всіх людей рисах з

точки зору вимог до інтерфейсу, а лише потім на вивченні різних потреб в залежності від конкретної задачі. Розробники інтерфейсів повинні намагатись пізнати своїх користувачів, що на практиці реалізується за допомогою консультацій з фахівцями у тій чи іншій галузі, оскільки часто при проектуванні інтерфейсів знадобляться експертні знання з питань людської психології, ергономіки, соціології. Інтерфейси користувача повинні бути побудовані з врахуванням закономірностей мислення та поведінки людини. Розробники повинні також відшукати оптимальний варіант зовнішнього вигляду, наповнення та функціонування інтерфейсу, який би задовольнив широкий діапазон вимог та задач користувача.

Використання сучасних технологій розроблення програмного забезпечення вимагає відповідного розвитку методів і засобів проектування та розроблення інтерфейсів користувача, оскільки проблема неадекватного сприйняття візуальної інформації користувачем загрожує катастрофами, наслідками яких можуть бути людські жертви та екологічні катаклізми, або, щонайменше, значні економічні втрати.

Інтерфейс – це дещо більше, ніж вікна, кнопки, піктограми, меню та курсор миші. Необхідність проектування інтерфейсу вже на ранніх стадіях розроблення програмного забезпечення іноді недооцінюється розробниками програмних продуктів. Але, незважаючи на складність задачі, виконуваної тим чи іншим програмним засобом, складові частини цієї задачі повинні залишатись простими.

Інтерфейс забезпечує користувачу доступ до функційних компонентів програми і визначає задоволеність користувача програмним продуктом або його практичністю. У деяких випадках невдалий інтерфейс може призвести до відмови користувачів від програмного продукту взагалі.

На сьогодні, для підготовки магістрів спеціальності “Системне програмування” у вищих навчальних закладах України введено дисципліну “Проектування інтерфейсів користувача”, яка повинна розкрити понятійний апарат розроблення інтерфейсів користувача, а також систематизувати принципи, методи і засоби проектування інтерфейсів користувача.