

УДК 004.05

Т.В. Кишкурно, Т.П. Брусенцова

ИЗУЧЕНИЕ ПРИНЦИПОВ ЮЗАБИЛИТИ КАК УСЛОВИЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ IT- СПЕЦИАЛИСТОВ

Развитие новых технологий, рынка электронных устройств, растущая потребность в знаниях в области компьютерной техники, появление новых языков программирования, приводит к появлению новых профессий в IT-отрасли. Это общемировой тренд. И подготовка специалистов на факультете ИТ БГТУ старается следовать этому тренду.

Текущая экономическая ситуация стимулирует спрос не просто на специалистов в области программирования, а на людей способных улучшить пользовательские качества программных продуктов, за счет удобства и понятности дизайна интерфейса. Конкуренция за пользователей очень высока.

И эту задачу мы стараемся решать в курсе «Дизайн и юзабилити интерфейсов пользователя».

На Западе подготовка специалистов, владеющих юзабилити происходила одновременно с развитием It- индустрии, и ей изначально уделялось большое внимание. У нас же традиционно уделялось большое внимание разработке сложных алгоритмов, решению масштабных вычислительных задач, а потребности пользователя оставались на заднем плане. Сейчас в связи с необходимостью конкурировать с ПО иностранного производства возникла необходимость улучшения интерфейсов и соответственно подготовки специалистов, которые смогли бы это грамотно делать.

Курс «Дизайн и юзабилити интерфейсов пользователя» предполагает изучение способов создания интерфейса с учетом принципов юзабилити.

Интерфейс – это то, что видит пользователь, когда он работает с программой. Это наподобие айсберга. Человек видит только надводную часть, т. е. интерфейс. Его не интересуют внутренние процессы – сложные алгоритмы, базы данных, сервера, – он их не видит. Неудобный интерфейс отталкивает пользователей. И это приводит к потерям для бизнеса, стремящегося сократить издержки.

В начале нашего курса студенты исследуют цели создания программного продукта и потребности пользователя. Для этого используется методика персонажей, составление текстовых сценариев взаимодействия и целей пользователя.

Исследование пользователей дает достоверную информацию об аудитории. В его рамках анализируются и создаются «портреты» пользователей, включающие задачи, которые они обычно решают при помощи исследуемого продукта, а также условия, в которых они взаимодействуют с продуктом.

Исходя из потребностей пользователя определяются функциональные возможности и строится функциональная схема приложения. Определяется, как должны быть подчинены друг другу разделы и какова иерархия построения информации, как осуществляются переходы между разделами.

Следующий этап – компоновка проекта (построение прототипов). Прототип страниц – это схематическое представление всех компонентов страницы и их взаимного расположения. Здесь нет информации о внешнем представлении – только о смысле конкретной части страницы, например, блок поиска, блок новостей, блок авторизации. На этом уровне определено, как должны располагаться части страницы и как они связаны между собой.

Интерактивный прототип, детально описывающей интерфейс позволяет продемонстрировать заказчикам как будет работать их программный продукт и насколько понятен и удобен интерфейс этого продукта. Прототипы позволяют обнаружить проблемы функционального характера будущей системы на раннем этапе и устранить их до того, как проект уйдет в разработку к программистам.

Дизайн интерфейса создает его графический облик. На этом этапе разрабатывается такой дизайн, который бы соответствовал всем требованиям системы, удовлетворял бы заказчика и сочетался бы с задумками информационного архитектора. Задача дизайнера не просто сделать визуально красивый интерфейс, а помочь пользователю организовать взаимодействие с программой. Для этого используется группировка, выравнивание, единый стиль элементов, а также наличие свободного пространства, которое позволяет разграничить информационные блоки, сосредотачивая внимание на чем-то одном.

Следующий этап – юзабилити-тестирование. Оно позволяет оценить удобство использования продукта и определить слабые места интерфейса. Поэтому и в процессе тестирования необходимо соблюдать комплексные методы и уделять внимание тестированию всем трем основным областям: процессам взаимодействия (пользовательские маршруты), информационной архитектуре и графическому дизайну. Успех тестирования зависит от правильности и корректности постановки задачи тестирования. Для этого составляются сценарии теста – это задание с предысторией, которое необходимо выполнить пользователю. Юзабилити-тестирование

позволяет посмотреть на сайт глазами посетителя и осуществляется с привлечением конечных пользователей.

Разработанный по всем правилам пользовательский интерфейс значительно повышает эффективность ресурса и дает ему конкурентные преимущества.

В этом и состоит задача нашего курса «Дизайн и юзабилити интерфейсов пользователя», который позволяет установить логические связи между структурными компонентами процесса разработки ПО, понять роль свою во всем процессе проектирования. Фактор качества образования будущего It-специалиста определяется его способностью не только разрабатывать программные продукты со сложными алгоритмами, но и осуществлять комплексный подход к интерфейсу, с точки зрения общего впечатления, которое получает пользователь, опыта, приобретаемого им в ходе взаимодействия с продуктом или услугой.