



зрения является частью процесса создания дизайна.

#### Разработка пользовательского интерфейса

1. Проектирование: определение цели, постановка задачи, определение требований пользователя, оценка взаимодействия с пользователем, моделирование.
2. Реализация: создание прототипа, макета предмета.
3. Тестирование: выявление несоответствий на 1 этапе проектирования и прототипа в процессе тестирования.

#### Методологии разработки интерфейсов

Дизайн, ориентированный на деятельность (Activity-Centered Design, ACD) - этот метод разработки рассматривает систему «человек-компьютер» как комплекс и аналогичен первому подходу к проектированию, именно деятельность человека влияет на интерфейс.

Целеориентированный дизайн (Goal-oriented design) Этот метод Алана Купера основан на предположении о том, что тщательное изучение деятельности пользователя и понимание того, чего он хочет, позволяет решить проблему «когнитивного трения» - отношение человека к предмету, принцип действия которого он не понимает.

Наиболее популярный метод разработки дизайна интерфейса – дизайн, ориентированный на пользователя (User-Centered Design). Другими словами, это создание интерфейса, которым потребитель хотел бы пользоваться.

На текущий момент, этот подход можно расширить или совместить с остальными подходами для наиболее целостного определения проблем и нахождения их решения, чтобы создать идеальный продукт. Различия продуктов обусловлены разными физиологическими, психофизиологическими данными людей, а значит необходимо использовать средние значения для охвата нужного круга потребителей. Этот подход используется при проектировании интерфейса устройства определенного класса, а классы устройств бывают разными, здесь приходится комбинировать разные подходы к проектированию для выбора оптимальной методологии для конкретного типа устройства. Например, бытовое устройство – чайник, устройство массового пользования – банкомат, измерительные приборы – вольтметры и прочее, для каждого типа нужно использовать свой индивидуальный подход.

В современных условиях методология разработки меняется в ногу с современными технологиями, так, привычный раньше, кнопочный

интерфейс может заменить сенсорная панель ввода, что в свою очередь, в корне меняет принцип пользования устройством. Главным и определяющим фактором в проектировании интерфейса, на сегодняшний момент, является потребность заказчика. Бюджет, которым он располагает, так же очень важен для понимания конечной цели. Например, устройство громкоговорящего оповещения, было задумано как устройство для установки в сетевой шкаф, чертежи «начинки» присутствовали. Был спроектирован вариант (Рис.2). Учитывалось: использование интерфейса правой рукой, компоновка кнопок для удобного предоставления информации и вынос периферии на переднюю панель. Минимальная детализация обусловлена местом использования устройства.



Рис. 2. Передняя панель устройства громкоговорящего оповещения

#### Заключение

Для определения принципа проектирования интерфейса нужно определить цель и поставить задачу, для какого типа устройства будет создаваться интерфейс, определить требования пользователя (заказчика) и, уже исходя из полученной информации, выбрать наиболее подходящую методологию, либо комбинирование нескольких подходов.

Наиболее универсальным методом разработки является подход, ориентированный на пользователя. Он позволяет разрабатывать интерфейс для наиболее популярной группы устройств - бытовых и использует суммарную информацию о конечном пользователе для создания дизайна.

#### Список использованных источников

1. Человеко-машинный интерфейс [Электронный ресурс] / Учебно-методические материалы для студентов кафедры АСОИУ. - URL: <http://www.4stud.info/user-interfaces/ui-design-intro.html> (дата обращения: 08.10.2016).
2. Эргономические показатели [Электронный ресурс] / Основы дизайнерского проектирования. - URL: <http://www.dizayne.ru/txt/3sozd0307.shtml> (дата обращения: 08.10.2016).
3. Проектирование и дизайн интерфейсов [Электронный ресурс] - URL: <http://www.uimodeling.ru/process/user-interface-design.html> (дата обращения: 09.10.2016).