

სამომხმარებლო ინტერფეისის გამოყენების საკითხები.

ქარქაშაძე მანანა – ასოცირებული პროფესორი; პედაგოგთა კვალიფიკაციის ამაღლების ქუთაისის ზონალური ინსტიტუტის დირექტორი, კომპიუტერული ტექნოლოგიების დეპარტამენტი, აკაკი წერეთლის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, ქუთაისი, საქართველო

Usability Usage Issues

Karkashadze Manana – Associate Professor; Director of the Kutaisi Zonal Teacher Training Institute, Department of Computer Technologies, Akaki Tsereteli State University, Kutaisi, Georgia

Abstract

Introduction and aim: Usability means effective usage of program guaranteeing, as well as conveniences, quality factor and, the methods which were used during its processing. Problems are seen while working with useful recourses, and they are dealt with convenient and comfortable usage of program guaranteeing (E. g loading period of website, convenient means of navigation, optimal structure of resource, usability effectiveness, and so on, through this user finds necessary information. Main problem of usability usage is synchronizing of the user's attention with system activity.

Research methodology: Let's emphasize following features of effective usability: simple navigation, efficiency, perception, mistakes made by the users and its influence of process relation, satisfaction of request. Usability is the main source through which user has relation with a system. It is essential to distinguish professional user (person, who carries out his professional activities in front of computer) from user – for whom the computer communication is so called - voluntary. The first category has adaptation means of usability, time and motivation, that's why he is less sensitive toward such issues. As for the second category, he has more option for choosing and if usability is not convenient, he does not spent much time and effort on relation with mechanism acquisition.

Results and implications: The user starts communication with the environment though usability. Our perception depends on motivation (Gibson. "Ecological approach to perception toward psychology), that's why conceptual design of the usability should be based on the idea program guaranteeing and the concept. So the user perceives the signals and expectations that are based on a variety of actions implemented. Keeping balance is also essential: - between the interactive possibilities of the program and its expressive means of the difficulty; - among functional program, possibilities of manipulate and artistic portray. Because of the fact that, the efficient use of usability is increasing, issues which are dealt with usability are very important.

Conclusion: Any type of usability creates a sense of psychological comfort for the user. While creating usability should be: Processed usability system of elements, the concept of peculiar interaction, with the study the user will be able to do what he needs; - Found all the separate elements, as well as their groups imaging adjusting form; - Elected imaging style, which will be easily identifiable and aesthetically perceptible.

Keywords: usability, interface, user, affect, system, design, technology, interactive

1. სამომხმარებლო ინტერფეისის მახასიათებლები:

სამომხმარებლო ინტერფეისი (Usability), გულისხმობს როგორც პროგრამული უზრუნველყოფის გამოყენების ეფექტიანობას, მოხერხებულობას, სარგებლიანობას, ასევე, მისი დამუშავების პროცესში გამოყენებულ მეთოდებს. საჭირო რესურსებთან მუშაობის დროს იკვეთება პრობლემები, რომელიც ეხება პროგრამული უზრუნველყოფის გამოყენების მოხერხებულობას, კომფორტულობას (მაგ:საიტის გვერდის ჩატვირთვის პერიოდი, ნავიგაციის მოხერხებულ საშუალებები, რესურსის ოპტიმალურ სტრუქტურა, გაფორმების, ინტერფეისის ეფექტურობა და ა.შ. რომლის მეშვეობით მომხმარებელი პოულობს მისთვის საჭირო ინფორმაციას). მომხმარებლის მიერ ინტერფეისის გამოყენების ძირითადი პრობლემა

მომხმარებლის ყურადღებისა და სისტემის ატიურობის წერტილების სინქრონიზებაა. გამოვყოთ სამომხმარებლო ინტერფეისის (Usability) ეფექტურობის შემდეგ თვისებები: მარტივი ნავიგაცია, ეფექტურობა, აღქმა, მომხმარებლის მიერ დაშვებული შეცდომების გავლენა ურთიერთობის პროცესზე, მოთხოვნის დაკმაყოფილება.[1]

2. სამომხმარებლო ინტერფეისის შექმნის საკითხები:

სამომხმარებლო ინტერფეისი, მომხმარებლის სისტემასთან ურთიერთობის მნიშვნელოვანი საშუალებაა. აუცილებელია, განვასხვავოთ პროფესიონალი მომხმარებელი (ადამიანი, რომელიც კომპიუტერზე თავის პროფესიულ საქმიანობას ახორციელებს) და მომხმარებელი, რომლისთვისაც კომპიუტერთან ურთიერთობა ასე ვთქვათ, ნებაყოფილია. პირველ კატეგორიას გააჩნია ინტერფეისთან შეგუების საშუალება, დრო და მოტივაცია, ამიტომ იგი ნაკლებად მგრძობიარეა მსგავსი საკითხების მიმართ. რაც შეეხება მეორე კატეგორიის მომხმარებელს, მას აქვს მეტი არჩევანის უფლება და თუ ინტერფეისი მოხერხებული არაა, იგი არ ხარჯავს დროს და ძალისხმევას მასთან ურთიერთობის მექანიზმების დასაუფლებად. ნებისმიერი კარგი ინტერფეისი მომხმარებელს ფსიქოლოგიურ კომფორტის გრძობას უქმნის. სამომხმარებლო ინტერფეისის შექმნის დროს უნდა:

- ✓ დამუშავდეს ინტერფეისის ელემენტების სისტემა, ურთიერთქმედების თავისებური კონცეფცია, რომლის შესწავლით მომხმარებელს შეეძლება იოლად აკეთოს ის, რაც მას სჭირდება;
- ✓ გამოინახოს როგორც ცალკეული ელემენტების, ისე მათი ჯგუფების გამოსახვის მორგებული ფორმა;
- ✓ აირჩეს გამოსახვის სტილი, რომელიც იოლი მისახვედრი და ესთეტიურად აღქმადი იქნება;

მომხმარებელი სისტემასთან სამომხმარებლო ურთიერთობას ინტერფეისის გარემოსთან კავშირით იწყებს. ჩვენი აღქმა მოტივაციაზეა დამოკიდებული (გიბსონი.“ეკოლოგიური მიდგომა აღქმის ფსიქოლოგიისადმი“), ამიტომ სამომხმარებლო ინტერფეისის კონცეპტუალური დიზაინი გამოსაყენებელი პროგრამული უზრუნველყოფის იდეასა და კონცეფციას უნდა ემყარებოდეს. ე.ი. მომხმარებელი აღიქვამს მოლოდინებით განსაზღვრული სიგნალებს და მათზე დაყრდნობით სხვადასხვა მოქმედებებს ახორციელებს. ასევე მნიშვნელოვანია ბალანსი იყოს დაცული: პროგრამის ინტერაქტიული შესაძლებლობებსა და მისი გამომსახველობითი საშუალებების სირთულეს შორის; პროგრამის ფუნქციურ, მანიპულირების შესაძლებლობებსა და მხატვრულად წარმოჩენას შორის; სამომხმარებლო ინტერფეისის (Usability) ეფექტიანი გამოყენების საკითხების აქტუალობა იზრდება, ამიტომ მასთან დაკავშირებული საკითხები მნიშვნელოვანია.

სამომხმარებლო ინტერფეისი თავისთავად გულისხმობს დიზაინის ხარისხის მახასიათებლებს.

სამომხმარებლო ინტერფეისი და სარგებლიანობა ერთნაირად მნიშვნელოვანია მომხმარებლისთვის. პროგრამა, რომელიც რეალიზებას უკეთებს მოთხოვნებს, მაგრამ მასთან მუშაობა ინტერფეისის გამო რთულია თავისთავად არ არის ეფექტური და იგივე შეგვიძლია განვაზრცოთ ერთ-ერთი საკვანძო საკითხზე-სარგებლიანობაზე, რომელიც დიზაინის ფუნციონალურ თვისებებს გულისხმობს. პროგრამის გამოყენების ეფექტიანობა აუცილებლად უნდა ითვალისწინებდეს პასუხს კითხვაზე: რამდენად შეესაბამება ის მომხმარებლის მოთხოვნებს? ასრულებს თუ არა მომხმარებლისთვის საჭირო ოპერაციებს.

3. სამომხმარებლო ინტერფეისის ანალიზი:

მოვიყვანოთ მაგალითი: თუ ვებ-თან მუშაობა რთულია მისი ინტერფეისის გამო ან იგი ვერ პასუხობს კლიენტის მოთხოვნებს მომხმარებელი ტოვებს გვერდს. თითქმის არ არსებობს მომხმარებელი, გამონაკლისის შემთხვევაში, რომელიც დიდ დროს ხარჯავს კონკრეტული ინტერფეისის შესასწავლად . პირველივე სირთულის შემთხვევაშიც ხდება საიტის დატოვება. ამიტომ უნდა გავითვალისწინოთ, თუ გვინდა ჩვენმა ინფორმაციამ /პროდუქტმა მიაღწიოს მომხმარებელამდე, მან უნდა იპოვოს ის.

არსებობს სამომხმარებლო ინტერფეისის ანალიზის/ტესტირების სხვადასხვა გზები. განვიხილოთ რამოდენიმე მათგანი: პოტენციური კლიენტის მიერ , ზემოდ ჩამოთვლილი საკითხების [1] შეფასება/ტესტირება; მომხმარებლის მიერ საიტის ფარგლებში შესრულებული სამუშაოს ანალიზი , საიტზე მომხმარებლის შემოსვლისა და დაყოვნების დროის ანალიზი; მიზნობრივი აუდიტორიის მოლოდინებისა და მოთხოვნების რეალიზების ანალიზი; ამგვარი მარკეტინგული აუდიტის შედეგად მიღებული ინფორმაცია გამოიყენება საიტის აუდიტორიის შესწავლის, სრულფასოვანი მახასიათებლების განსაზღვრისა და ინტერნეტ-პროდუქტის ეფექტურობის გაზრდისათვის. ტესტირებით ჩვენ ვღებულობთ, არა მარტო რეკომენდაციებს, არამედ ვითვალისწინებთ მათ რეკონსტრუქციის დროს.

სამომხმარებლო ინტერფეისის ფუნდამენტად მოიაზრება დისციპლინა HCI (human-computer interaction-ადამიანისა და კომპიუტერის ურთიერთქმედება), რომლის შესწავლის მიზანია კომპიუტერული სისტემებისა და მათი გამოყენების საკითხები, რათა უზრუნველყოფილი იქნას ინტერაქტიული ურთიერთობის ეფექტურობა.

გამოყენებული წყაროები:

- [1] Головач в.в. дизайн пользовательского интерфейса. Usetichs. 2010.
- [2] Krug C. Web-design. Sankt-Petersburg. 2005.
- [3] Garrett Dj. The Elements of User Experience. Sankt-Peterburg. 2008
- [4] Юрасов А.В. Электронная коммерция. Дело. 2003