

МЕТОДЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИНТЕРФЕЙСОВ WEB-САЙТОВ.

Важнейшей характеристикой единого открытого мирового информационного пространства является возможность получения каждым членом общества полной и достоверной информации на основе свободного доступа. Практическая реализация этой возможности во многом зависит от того, имеются ли в таком информационном пространстве надежные информационные ресурсы. Одним из важнейших видов современных информационных ресурсов, как известно, являются web-сайты.

Web-сайты призваны предоставлять отвечающую информационным потребностям многочисленных категорий пользователей полную, точную, достоверную и своевременную информацию в разрезе всех направлений их деятельности. Соответственно, каждый из посетителей, обратившись на web-сайт, вправе рассчитывать на получение всей необходимой им информации.

Взаимодействие пользователя с контентом и самим web-сайтом, осуществляется через какой либо пользовательский интерфейс, который делает работу с web-сайтом более результативной и значительно упрощает ее. Dan Brown, в своей книге «Communicating design», выделяет 5 основных методов реализации пользовательских интерфейсов:

1. проектирование «наугад»;
2. проектирование «для себя»;
3. Genius;
4. ориентированный на деятельность;
5. ориентированный на пользователя.

Проектирование «наугад» происходит, когда команда концентрируется на разработке и выпуске продукта, не задумываясь о том, что произойдет, когда люди начнут им пользоваться. Не всегда проектные решения, принятые «наугад», плохи. Встречаются и вполне успешные примеры. Но это скорее исключение, чем правило.

Проектирование «для себя», когда команды разрабатывают продукт исключительно для самих себя. Этот метод, наиболее распространенный в командах из одного человека, имеет чуть большие шансы на успех, чем проектирование «наугад».

Если при проектировании «наугад» решения часто принимаются по принципу: «сделаем так, как проще», то при проектировании «для себя», решения основываются на опыте использования продукта членами команды. Чем более серьезно члены команды пользуются продуктом, тем более высоким может стать качество решений о проектировании.

Команды, использующие Genius проектирование, в поиске информации для принятия решений не смотрят дальше своего собственного опыта. Точно так же, как и при проектировании «для себя», но в Genius проектировании у них есть опора на обширный предыдущий опыт членов команды.

Данный тип проектирования хорошо работает при наличии очень опытных членов команды. Если вы уже спроектировали пять веб-магазинов, причём для каждого из проектов проводили предварительное исследование пользователей и сценариев их поведения, и последующую проверку соответствия вашего дизайна ожиданиям пользователей, то вы, возможно, способны замечательно спроектировать шестой магазин, не проводя такого исчерпывающего исследования.

Команда, применяющая метод, ориентированный на деятельность, при планировании и проведении исследований в первую очередь смотрят на поведение пользователей, их деятельность. Например, при работе над сайтом где люди выкладывают свои фотографии в публичный доступ, команда будет исследовать специфику загрузки, совместного доступа к фотографиям, их распечатки и другой наиболее востребованной функциональности.

Этот стиль применяют, когда команда не обладает достаточными знаниями о предметной области работы пользователей, и не может полагаться на собственный опыт, как в случае Genius проектирования. Для исследования часто применяют такие методики, основанные на деятельности, как построение диаграмм последовательности операций (workflow diagrams) и юзабилити тестирования, основанного на задачах пользователей. Использование этих достаточно простых методов может помочь вам значительно улучшить решения о проектировании.

Команды, которые используют метод проектирования, направленный на пользователей, больше других занимаются исследованием пользователей, интересуясь не только их деятельностью. Они глубоко изучают цели и нужды пользователей, контекст использования, используя полученную информацию для принятия решений настолько детальных, что их невозможно было бы принять при помощи иных методов.

Этот стиль является одновременно наиболее профессиональным и наиболее дорогим. Он просто необходим, если команда ориентирована на создание продукта с пользовательским интерфейсом высшего качества. Методы, которые используются при этом подходе, включают в себя проведение полевых исследований и создание персонажей, что обеспечивает лучшее понимание проектной командой опыта и впечатлений пользователей.

Этот краткий обзор методов, проведенный в данной статье, не дает возможности выбрать какой либо один оптимальный метод, для этого необходимо более детальное исследование.

Список литературы: 1. D. Brown Communicating design – 2006. 2. Б. Скоттл Проектирование веб-интерфейсов – М., - 2010. 3. Вад В. Головач Дизайн пользовательского интерфейса, искусство мыть слона.-М., 2009.