

ИНЖЕНЕРНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ АВТОМАТИЗИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ ДИСТАНЦИОННОГО БАНКОВСКОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ

Лактионов Е.Г.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Сороко Е.И. – канд. эконом. наук, доцент

В статье рассмотрено создание пользовательского интерфейса для системы дистанционного банковского обслуживания.

Целью работы является анализ основных принципов проектирования пользовательского интерфейса, с помощью которого пользователь может эффективно и быстро выполнять требуемые ему действия в системе дистанционного банковского обслуживания (ДБО); разработка пользовательского интерфейса для системы ДБО на основе данных принципов;

В условиях постоянного роста конкуренции между различными банками, а также количества разрабатываемых ими программных систем и смены их версий, особенно актуальной является проблема проектирования эффективного пользовательского интерфейса системы ДБО, который позволит снизить затраты и сократить время на обучение пользователей работе с новым программным обеспечением, повысит качество и эффективность работы.

Предметом исследования выступает профессиональная деятельность субъекта труда в системе «человек-машина» (СЧМ).

Для достижения данной цели требуется выполнить следующие задачи: рассмотреть основные направления инженерно-психологического проектирования и подходы к проектированию пользовательского интерфейса; спроектировать пользовательский интерфейс в соответствии с данными принципами и свойствами; проанализировать поведение пользователей при использовании сайта системы ДБО и определить характеристики и аспекты интерфейса, влияющие на показатель скорости взаимодействия пользователя с системой, количество его ошибок, скорость обучения навыкам взаимодействия; оценить пользовательскую пригодность созданного интерфейса.

Разработка пользовательского интерфейса – процесс, включающий несколько этапов и нацеленный на выполнение ряда задач, поэтому существует множество подходов к нему.

Процесс создания пользовательского интерфейса системы ДБО включает несколько стадий, некоторые из них общие для создания любых интерфейсов, некоторые могут пропускаться или быть необязательными. Прохождение каждого этапа создания интерфейса очерчивает круг проблем, решение которых помогает создателям сайта повысить показатель его эффективности.

При проектировании интерфейса системы ДБО был создан макет сайта на основе пользовательских запросов. Макеты на первых стадиях разработки интерфейса называются прототипами. Прототип изображает графически предполагаемый вид интерфейса. На этом этапе дизайнерами была разработана концепция сайта и продуман его дизайн.

Таким образом, создание пользовательского интерфейса – это многоаспектное проектирование интерфейса, организующее взаимодействие системы и человека.

В ходе работы был разработан и протестирован пользовательский интерфейс автоматизированной системы дистанционного банковского обслуживания Raiffeisen Online. Данная система предназначена для осуществления банковских операций в любом удобном месте, где есть интернет, без посещения банковского отделения. Достоинства созданного пользовательского интерфейса – доступность, минимализм, уверенность в использовании, отзывчивость, соответствие контексту, привлекательность, эффективность и снисходительность. Пользовательский интерфейс главной страницы системы ДБО представлен на рисунке 1.

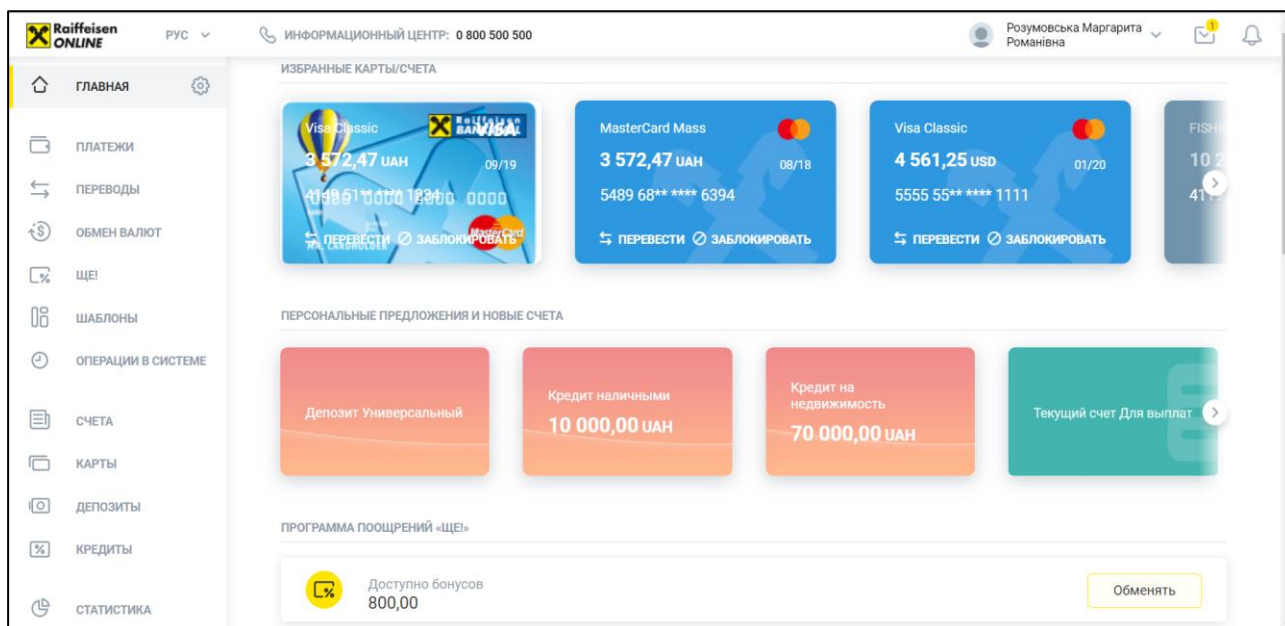


Рисунок 1 – пользовательский интерфейс главной страницы системы ДБО

Список использованных источников:

1. Бернацкий, А. Что такое сетка бутстрап.: – (<https://webformyself.com/cto-takoe-setka-butstrap/>).
2. Bery, J. The history and development of fingerprinting / J. Bery // Advances in Fingerprint Technology.-1990. – pp. 1-38.
3. Нильсен, Я. Веб-дизайн. – М.: Символ-Плюс, 2006. - 504 с.