

## **ПОВЫШЕНИЕ ЭРГНОМИЧЕСКИХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ КОРПОРАТИВНЫХ СЕТЕВЫХ РЕСУРСОВ**

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

*Говенько В.И*

*Силков Н.И. – к.т.н., доцент*

Одним из немаловажных этапов разработки программного продукта является процесс создания пользовательского интерфейса. Интерфейс программы, прежде всего, определяет язык пользователя и язык сообщения компьютера, который организует с ним диалог. Наиболее простой формой диалога с пользователем является создание форм входных и выходных документов.

Целью проектирования является получение четкого видения того, каким должен быть интерфейс системы. Это, во-первых, нужно для того, чтобы согласовать проект с заказчиком — да, это тот самый

инструмент, который помогает выполнению бизнес-задач, создает конкурентное преимущество или делает еще что-то ценное для бизнеса. Во-вторых, нужно дать разработчикам четкие инструкции по поводу того, как делать систему. Важно ответить на ключевые вопросы: для кого и для чего эта система, кто ее основная аудитория и какие задачи этой аудитории она решает? С какими целями создается продукт, и какие задачи стоят перед ним? Что является важным для успеха продукта, а что — второстепенным? Что должно быть в системе, и что она должна уметь. Какие возможности она дает пользователю и какие функции нужны для этого? Какие эксплуатационные, потребительские и другие качества важны для успешной работы системы? Как выглядит и работает система? Как распределить функции системы по конкретным страницам и какова последовательность этих страниц? Как пользователь будет работать с этими функциями? Каковы технические особенности работы этих функций?

Если на детальном проектировании экономить, не считать его важным, то это часто это приводит к возросшим затратам на разработку — функции системы никак не склеятся в единое и понятное целое. А значит результат не очень качественный и по потребительским свойствам, и по стабильности работы — постоянно возникают проблемы. Это как подниматься по лестнице в полной темноте — нужно прощупывать каждую ступеньку вместо того, чтобы просто взять и спокойно подняться вверх. Можно оступиться или ступить не туда. Если продукт уникальный и высоко востребованный или нацелен на аудиторию, которая не может отказаться от его использования — потребительские качества могут стоять далеко не на первом месте. Но если рынок конкурентный, удовлетворенность от использования продукта должна быть на высоте.

Первый шаг — это предпроектный анализ. Нужно понять, что же все-таки требуется сделать. Причем понять не только разработчику, но и самому инициатору проекта. Часто идея звучит достаточно обще. А когда дело доходит до объяснения того, что же все-таки нужно создать — сказать никто не может. Поэтому целевая аудитория, функциональность и другие детали проекта детально проговариваются и записываются.

После этого можно уже достаточно точно оценить и спланировать работы. Часто оценку дают без предварительного анализа. Если проект долгосрочный, запускать его стоит в несколько этапов. Это нужно предусмотреть и при проектировании интерфейса — будет ли целостным продукт, если работает только часть его возможностей.

Теперь перейдем непосредственно к проектированию. Основной документ, который получается в итоге этого процесса — детальные схемы страниц. Они показывают, что представляет собой каждая страница системы, каковы особенности ее работы. После этого можно начинать работу над дизайном. В дополнение можно подготовить описание работы страниц — сценарии взаимодействия. В них детально описан алгоритм работы пользователя с сайтом — это здорово поможет разработчикам.

Но самый лучший результат проектирования — интерактивный прототип системы. Это действующая модель пользовательского интерфейса — в него включены основные страницы и процессы работы системы. Несмотря на то, что это только имитация работы — данные не сохраняются и вообще нет работы с сервером — прототип позволяет понять без чтения тонн документации, как работает система. Кроме того, важно проверить верность проектных решений. Для этого отлично подходит юзабилити-тестирование, а его лучше делать на основе чего-то максимального близкого к конечному результату. Проанализировать и исправить ошибки проектирования в прототипе гораздо дешевле и проще, чем впоследствии править финальный программный код и отлавливать появившиеся ошибки.

С прототипом на руках можно общаться с будущими инвесторами и партнерами задолго до запуска системы. И это общение будет куда более предметным. Для этого часто готовится презентация и прототип станет не только отличным дополнением к ней, но и частью самого демо-пакета. В нем можно показать не только бизнес-план и стратегию развития компании, но и презентовать саму систему.

На этом работы по проектированию не заканчиваются совсем. Готовится техническое задание и другая проектная документация, продумываются архитектура системы и технологические решения, планируется разработка и сам процесс работы над проектом. Но это уже история для отдельного материала.

Список использованных источников:

1. Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем Джеф Раскин Символ; 2003, ,
2. Практическое руководство по проектированию и разработке пользовательского интерфейса Р. Дж. Торрес 2002 г. Вильямс