

ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСА БАНКОМАТА

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

Телего А. В.

Меженная М.М. – канд. техн. наук

Современные интерфейсы отражают технологию, которая реализуется программой. Это заставляет пользователя разбираться, как устроена та или иная программа. Для пользователя важна ментальная модель программы, которая отражает, как пользователь воспринимает процесс реализации поставленной задачи. Чем ближе к пользовательской ментальной модели окажется модель представления, тем легче будет пользователю работать с программой и понимать ее. И наоборот: модель представления, слишком сильно приближенная к модели реализации, обычно значительно затрудняет освоение и применение программы при условии, что ментальные модели, которые пользователь строит для своих задач, отличаются от модели реализации программы.

Проектировщики человеко-компьютерного взаимодействия должны защищать пользователей от моделей реализации. То, что некий подход хорош для решения задач создания программного обеспечения, еще не означает, что он годится для создания ментальной модели пользователя.

Выявлены основные проблемы при эксплуатации АТМ пользовательских интерфейсов и предложены способы их решения. Новая информационная модель разработана с учетом интересов пользователей.

Самая большая ошибка в имеющихся интерфейсах банкоматов – это непринятие во внимание поведения пользователей. Когда мы собираемся оплатить интернет мы, очевидно, выбираем соответствующий пункт меню и ожидаем там увидеть строчку с названием своего оператора (рисунок 1). Например, оператора «ByFly» нет в этом списке, но с помощью данной платежной системы можно пополнить счет «ByFly». Чтобы это сделать, необходимо пробираться через запутанные лабиринты меню, которые совершенно не оправданно занимают огромное количество времени.

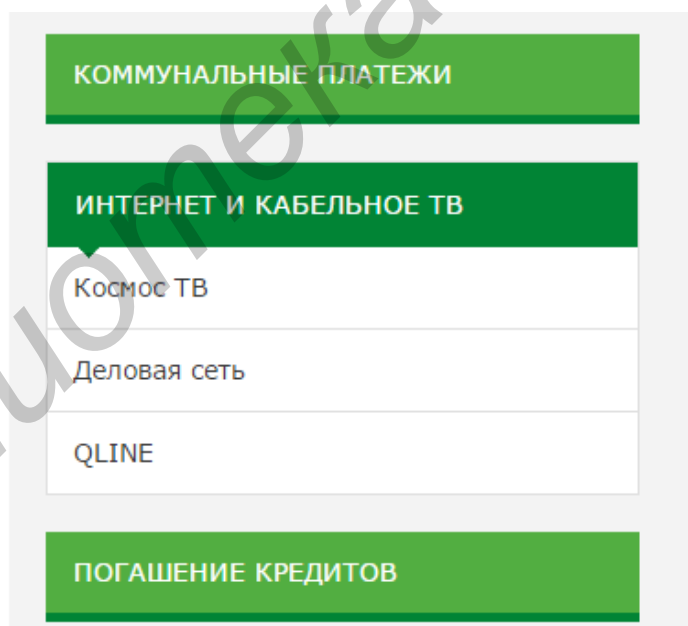


Рис. 1 – Интерфейс платежной системы

Интерфейс должен делать работу человека проще, а не заставлять его изучать, как все устроено в работе банкомата. Все операции должны быть интуитивно понятными и очевидными.

Список использованных источников:

1. Купер, А. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия / Роберт М. Рейманн, Дэвид Кронин. // Издательство Символ-Плюс.