

АНАЛИЗ ИНТЕРФЕЙСА ПРИ ОСВОЕНИИ ПРИКЛАДНОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

С.В. Кунцев, к.т.н., доцент Украинская академия банковского дела НБУ, Украина
e-mail: kuntsev@academy.sumy.ua

Умение быстро осваивать прикладное программное обеспечение является необходимым качеством банковского служащего. Динамичное развитие рынка программного обеспечения вызывает необходимость соответствующих изменений в методах и способах освоения программ.

Об уровне навыков пользователя можно судить по набору изученных программ и эффективности работы с ними. Принято разделять навыки на первичные, развитые и профессиональные [1]. Для приобретения пользователем базовых знаний и навыков можно использовать такой прием как формализацию его действий в виде иерархической структуры. Если уделить больше внимания анализу интерфейса программ, то процесс обучения будет более качественным и успешным.

Стандартный интерфейс прикладных программ для операционной системы MS Windows делает процесс их освоения наиболее простым. Однако в новой версии популярного пакета MS Office 2007 интерфейс программ отличается очень существенно. Например, привычные панели меню и инструменты заменила самонастраивающаяся полоса Ribbon, которая позволяет быстро обратиться к любому инструменту приложения. Новыми свойствами обладает интерфейс наиболее популярных программ: MS Word, MS Excel и MS Access.

Часто в интерфейсе программы рассматривают лишь три компонента: рабочее поле, рабочие инструменты и элементы управления. Обучение сводится к изучению действия инструментов и элементов управления.

Важность анализа интерфейса программы заключается в том, что он определяет гибкость и эффективность информационной технологии. В таком контексте следует анализировать язык пользователя, язык диалоговых сообщений, знания пользователя.

Существующие графические интерфейсы делятся на два типа: имплементационные и объектные [2]. Объектные интерфейсы лучше интерфейсов имплементационных. Возможно, что следующим типом будет деятельнообъектный интерфейс. К ним относятся интерфейсы, направленные на деятельность пользователей. Примером такого интерфейса являются мастера (Wizard). Предполагается, что в дальнейшем развитии интерфейсов будут наблюдаться следующие тенденции: разделение на интерфейсы для профессионалов и непрофессионалов; специализированность программ; адаптация интерфейса к пользователю; уменьшение технических подробностей.

Пользовательский интерфейс развивается динамично, в нем используются достижения теории искусственного интеллекта. В ближайшее время возможно появление интерфейса, альтернативного интерфейсу GUI. Новый интерфейс может быть основан на голосовом управлении и трехмерных средах.

1. Симонович С.В. Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Специальная информатика: Учебное пособие. – М.: АСТ-Пресс: Инфорком-Пресс, 1998. – 480 с.

2. Интерфейсы будущего. В.Головач, А.Белышкин. 3.10.2006 / www.usethics.ru/lib/future_ui/index.shtml

Кунцев, С.В. Анализ интерфейса при освоении прикладного программного обеспечения [Текст] / С.В. Кунцев // Інтелектуальні системи в промисловості і освіті – 2007: тези доповідей Першої міжнародної науково-технічної конференції. – Суми: Сумський державний університет, 2007. – С. 179–180.