

МНОГООБРАЗИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИНТЕРФЕЙСОВ

Эсмурзиева Ашат Ахмедовна

студент, Ингушский Государственный Университет, РФ, г. Магас

Даурбекова Асет Мухтаровна

научный руководитель, старший преподаватель, Ингушский Государственный Университет, РФ, г. Магас

Аннотация. Способом взаимодействия пользователя и программно-аппаратных средств компьютера является интерфейс. В данной статье перечисляются виды пользовательских интерфейсов, их особенности и перспективы их применения в повседневной деятельности человека.

Ключевые слова: Пользовательский интерфейс, командная строка, графический интерфейс, естественный интерфейс, взаимодействие с компьютером.

Бизнес и жизнь в целом все сильнее зависят от Интернета, веб-приложений и мобильных приложений. В результате компании пришли к выводу, что лучший метод соперничества в сети — уделить первоочередное внимание созданию привлекательного и эффективного пользовательского интерфейса, такого, что оптимизирует взаимодействие с пользователем.

Интерфейс – это своеобразный «язык общения» между двумя объектами, помогающий им взаимодействовать друг с другом для обмена информацией.

Одним из примеров интерфейса являются приложения, установленные на компьютере или другом устройстве. Они могут послужить как вспомогательные средства для решения какого-либо вопроса. В свою очередь интерфейс является средством взаимодействия с этими приложениями.

На сегодняшний день существуют различные типы пользовательского интерфейса. Широкое распространение компьютеров привело к необходимости разработки удобного пользовательского интерфейса.

По сравнению с теми, что мы имеем на данный момент времени, первые компьютеры имели только экран с командной строкой, так как для графического интерфейса были слишком слабы. Из этого следует, что, фактически, первым способом взаимодействия компьютера с пользователем был интерфейс командной строки. Такой вид интерфейса хоть и считается устаревшим, однако все еще используется в некоторых операционных системах и достаточно распространена среди программистов и системных администраторов.

Какими бы заслугами не обладал интерфейс командной строки, графический интерфейс считается стандартным составляющим пользовательского интерфейса. Управление в графическом интерфейсе обычно производится с помощью клавиатуры и мыши. В случае с командной строкой приходилось запоминать и вводить команды, однако в графическом интерфейсе управление происходит намного проще, так как создатели стараются

максимально отобразить на кнопках и иконках их предназначение, что является большим преимуществом для неопытных пользователей.

Помимо вышеперечисленных, следует отметить также аудио-интерфейс. В таком типе интерфейса взаимодействие между компьютером и пользователем осуществляется при помощи голоса. Данный интерфейс как никогда актуален в наше время, когда в силу занятости или невозможности напечатать необходимый текст, появляется своего рода «голосовой помощник». Многие программы, в том числе и браузеры, могут работать по принципу голосовых команд.

Немаловажную роль в пользовательском интерфейсе играют также функции, реагирующие на жесты и движения. Практическим представлением такой функции является естественный пользовательский интерфейс. Различные датчики, микрофоны и камеры позволяют перейти на новый уровень общения с компьютером. С технологией естественного интерфейса человек сталкивается практически каждый день при взаимодействии с современным смартфоном или планшетом.

Сегодня пользователям ежедневно приходится взаимодействовать с целым набором устройств, многие из которых мобильные. При проектировании пользовательского интерфейса необходимо учитывать контекст, в котором устройство используется, в том числе наличие иных устройств. От проектирования отдельных интерфейсов необходимо перейти к проектированию целостной среды. Эти проблемы ставились и решались в классической эргономике для производственной деятельности, а теперь повторно ставятся в контексте повседневной деятельности человека.

Список литературы:

1. Купер А. Об интерфейсе: основы проектирования взаимодействия. 4-е изд. – СПб: Питер, 2018. – 720 б
2. Тидвелл Д. Разработка пользовательских интерфейсов. 2-е изд. – М: Питер, 2011 – 480 б
3. Уильямс Р. Не дизайнерская книга о дизайне. – СПб: Весь, 2004. – 128 б.