

ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИНТЕРФЕЙСОВ ПРОГРАММ УЧЕБНОГО НАЗНАЧЕНИЯ

Минина Е.Е

ФГОБУ ВПО «Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики» Уральский технический институт связи и информатики (филиал), факультет телекоммуникаций, кафедра информационных систем и технологий.

Россия, 620109, г. Екатеринбург, ул. Репина, 15.

Тел.: (343)359-92-52,

E-mail: elm2000@mail.ru

Появление большого количества доступных инструментальных средств разработки программного обеспечения, в том числе конструкторов сайтов, привело к значительному росту ресурсов, используемых в образовательных целях. К сожалению, программные продукты, созданные с помощью этой технологии, имеют ряд недостатков. Часто у разработчиков инструментальных сред отсутствует представление о пользователях, об особенностях их восприятия. Кроме того, возможен конфликт между потребностями участников образовательного процесса и приоритетами разработки. Поэтому разработка программ учебного назначения требует серьезной проработки интерфейса.

Можно выделить следующие особенности проектирования:

- формулировка стратегических целей и конкретных задач использования ресурса;
- проектирование системы поддержки пользователей (организация общения и взаимодействия пользователей; разработка справочной системы);
- обеспечение распределения доступа и защита информации (регистрация и авторизация пользователей при входе в систему);
- разработка средств накопления и обработки статистических данных (статистика просмотра контента пользователями, результаты выполнения контрольных заданий; визуализация результатов обучения; административные журналы изменения содержимого – создание документов, разделов и т. д.);
- предоставление возможности прогнозирования (прогнозирование роста системы, возможностей архивации и разархивации данных, прогнозирование проблем использования системы, прогнозирование последовательности действий пользователя);
- описание и проектирование диалогов (текстовый диалог, описание режимов и виртуальных устройств графического диалога, семантика диалога, сообщения и события);
- проектирование структуры контента (логичность и простота расположения функциональных блоков; расположение элементов в определенном порядке; очередность выполнения действий; возможности переходов между структурными единицами);
- разработка дизайн-проекта ресурса (основное отличие – минималистичность; на экране не должно быть лишней информации, которая способна отвлечь пользователя от его действий; цветовая гамма - спокойная, яркие цвета лучше не использовать).