

*Шульга Т.Е., д.ф.-м.н., доц.
Саратовський державний технічний університет ім. Гагаріна Ю.А
Данилов Н.А., магістрант
Саратовський державний технічний університет ім. Гагаріна Ю.А
Моргунов Р.С., аспірант
Житомирський державний технологічний університет*

РОЗВИТОК ЮЗАБІЛІТІ ЯК НАУКОВО-ПРИКЛАДНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Розвиток технологій і підвищення складності програмних інтерфейсів зумовлює зростання вимог до їх юзабіліті (англ. *usability*), тобто властивості системи, продукції або послуги, за наявності яких встановлений користувач може застосувати продукцію в певних умовах використання для досягнення встановлених цілей з необхідною результативністю, ефективністю і задоволеністю [1]. Доведено, що чим вище рівень задоволеності користувача від роботи з програмним забезпеченням, тим краще його психоемоційний фон, менший ризик стресів і помилок, вища якість роботи [6].

Юзабіліті як наукова дисципліна почала зароджуватися ще в 50-х роках ХХ-го століття. Спочатку з'явилася наука, яку назвали ергономікою. Її поле діяльності знаходилося на стику між людиною і тими пристроями, які вона (людина) використовує. З розвитком комп'ютерної індустрії і користувацьких інтерфейсів, з постановки цілей ергономіки почали поступово зникати фізичні аспекти діяльності обладнання. Сталося перенаправлення від класичної ергономіки в сторону розробки когнітивних особливостей взаємодії користувача з комп'ютером і сформувалося поняття Human-Computer Interaction (HCI), тобто людино-комп'ютерна взаємодія [3]. В результаті, з часом з'явилося поняття «юзабіліті», яке засноване на дослідженнях соціальних наук, теорії комунікації, лінгвістики, промислового дизайну, графіки і когнітивної психології. Від ергономіки юзабіліті відрізняє зацікавленість в ефективності роботи користувача (споживача), а не людино-машинної системи в цілому. Міжнародна Організація Стандартизації в 1988 році опублікувала стандарт ISO 9241 [1], що покриває ергономіку (ISO 9241-11:1998, Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) – Part 11: Guidance on usability). Пізніше, 2010 року, був опублікований стандарт, який покриває людино-комп'ютерну взаємодію (ISO 9241-210:2010 Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems).

В цілому автори зазначають, що науково-прикладна дисципліна юзабіліті розвивається вже давно представниками з самих різних областей науки, а саме дизайнерами [4], інженерами ПО [2], психологами [5], маркетологами тощо. Крім цього, великий внесок у розвиток юзабіліті так само вносять софтверні компанії та дизайн-студії.

Література:

1. <http://www.iso.org> (стандарти ISO 9241-11 и ISO 9241-210).
 2. Leventhal Laura, Barnes Julie. Usability Engineering: Process, Products & Examples / Laura Leventhal, Julie Barnes//PrenticeHall., 2007 г.
 3. Molich, R., Nielsen, J., Improving a Human-Computer dialogue / R. Molich, J. Nielsen // Communications of the ACM.–1990.–№33(3).– P. 338-348.
 4. Влад В. Головач. Дизайн пользовательского интерфейса. / Головач Влад В. // Искусство мыть слона. – 2009. – 94 с.
 5. Самойлов К.В. Подходы к определению юзабилити. / К.В. Самойлов// Психологический журнал. – М. 2013. – №4. – С.106-108.
- Стив Круг. Веб-дизайн: книга Стива Круга или «не заставляйте меня думать!» = Don't make me think! – М.: Символ-плюс.

