Якунин Александр Васильевич,

кандидат филологических наук

Кафедра медиадизайна и информационных технологий

Журналистика, заочная форма, 5 курс

9-10 семестры

2013-2014 уч. г.

**ДИЗАЙН ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА**

**ДЛЯ ИНТЕРНЕТ-СМИ**

**Спецсеминар**

В процессе развития индустрии цифровых СМИ непрерывно совершенствуются формы создания, представления и распространения журналистского материала, обусловленные в первую очередь технологической спецификой «новых медиа». Объем и качество представления массовой информации, репрезентируемой в сетевых СМИ, непрерывно увеличиваются, а формы их интерактивности становятся все более сложными и разнообразными. Бурное развитие технологических инноваций в сетевых медиа в сегодняшнем мире сочетается с неуклонной экспансией электронных СМИ в сферу потребления и производства массовой информации в ее экономическом, культурном и творческом измерениях. Рост аудитории сетевых изданий при этом наблюдается на фоне нарастающего кризиса печатной периодики, уже во многом не способной своевременно отвечать на вызовы новой информационной эпохи.

Одним из важнейших факторов эволюции Интернет-СМИ является развитие форм интерактивной коммуникации, благодаря которым диапазон возможностей пользователя в его взаимодействии с изданием значительно расширяется. Диалог значительно усиливает эффект от восприятия информации, оказывает влияние на ее понимание и интерпретацию.

Предлагаемый спецсеминар посвящен одному из важнейших аспектов современных медиаисследований в сфере интерактивности - методам эффективного взаимодействия человека с электронным изданием, разрабатываемым в рамках науки о пользовательском интерфейсе.

Работа в данном семинаре поможет студентам глубже усвоить принципы, лежащие в основе проектирования качественного интерфейса в современных СМИ, понять механизмы поведенческих стереотипов массовой аудитории, учет которых необходим при создании современных интерактивных Интернет-изданий. Участники семинара познакомятся с закономерностями восприятия и мышления, свойственными массовой аудитории, с различными стилями оформления пользовательского интерфейса в «новых медиа». Студенты смогут освоить все этапы дизайн-проектирования, разработки и построения графического интерфейса, освоят необходимые для этого инструменты и профессиональные технологии.

**План практических занятий**

**Занятие 1.** Основы проектирования пользовательского интерфейса. Качество проектирования пользовательского интерфейса. Квалифицированное проектирование: подходы, принципы, проблемы. Качество программных продуктов, критерии эффективного взаимодействия человека с электронным информационным продуктом.

**Занятие 2.** Методы использования пользовательского интерфейса в современных электронных СМИ. Модули регистрации и авторизации в социальных медиа, создание подкастов и подключение RSS, заполнение профилей. Взаимодействие с локальными и глобальными поисковыми системами. Организация он-лайн-опросов и обсуждений на форумах.

**Занятие 3.** Модели пользовательского интерфейса. Базовая модель «человек-компьютер»: опыт и ожидания пользователя. Пользователи как интегрированная часть компьютерных систем. Задачи пользователя, его поведенческие стереотипы. Объективные барьеры и факторы понимания в человеческой коммуникации.

**Занятие 4.** Модели и метафоры дизайн-концепции: «строительство» как основа архитектурного кода в проектировании визуальной организации интерфейса, ментальные модели как опора для дизайнерских решений.

**Занятие 5.** Психологические аспекты коммуникации человека и компьютера. Факторы восприятия и управления вниманием человека. Информационные процессы: память и мышление. Когнитивные закономерности в усвоении информации. Формы синергетического взаимодействия человека и компьютера в дизайне.

**Занятие 6.** Принципы дизайн-проектирования пользовательского интерфейса для Интернет-СМИ. Приоритет контроля со стороны пользователя. Формы обеспечения обратной связи и схемы интерактивности. Адаптация к исходному уровню навыков. Визуальная метафора как основной метод реализации дизайн-концепции: объектный синтаксис, ориентация на интуитивное распознавание

**Занятие 7.** Факторы совместимости в дизайне интерфейса: эстетическая привлекательность и цельность, функциональная дружественность коммуникации. Принципы архитектоники интерфейса на макро- и микроуровнях.

**Занятие 8.** Формы и методы тестирования интерфейса: определение групп для тестирования, организация учета ошибок и управление коррекцией. Отчетная карточка теста.

**Занятие 9.** Виды пользовательского интерфейса. Командная строка и навигация: подходы и стили оформления. Графический пользовательский интерфейс: конфигурация, семантика, графические управляющие элементы.

**Занятие 10.** Дизайн объектно-ориентированного пользовательского интерфейса (ООПИ). Принцип «объект-действие» как основная форма реализации коммуникации и управления человека с интерактивным информационным продуктом. Семантика и архитектура ООПИ.

**Занятие 11.** Этапы разработки пользовательского интерфейса. Коллегиальный и итерационный подходы, методы интенсивного проектирования. Технология исследования пользовательской аудитории, разработка модели взаимодействия, интерактивных сценариев и визуального представления.

**Рекомендуемые примерные темы курсовых работ**

1. Использование анимации в пользовательском интерфейсе «социальных медиа».
2. Взаимодействие звука и визуального языка в пользовательском интерфейсе.
3. Влияние цветовой композиции на эффективность пользовательского интерфейса.
4. Особенности проектирования и реализации интерфейса типа «Wizard» в электронных web-приложениях.
5. Мультимедиа как часть пользовательского интерфейса.
6. Социализированный пользовательский интерфейс: методы проектирования.
7. Слияние PC- и web-интерфейсов в конвергентных СМИ.
8. Методы реализации интерфейса в современном on-line-телевидении.

**Критерии оценки (курсовая работа)**

I группа – содержательные критерии

1. Значимость и актуальность рассматриваемых в курсовой работе проблем, адекватность их изучаемой тематике;
2. Корректность используемых методов исследования и методов обработки получаемых результатов;
3. Необходимая и достаточная глубина проникновения в проблему; привлечение знаний из других областей;
4. Доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

II группа – организационные критерии

1. Активность исполнителя курсового проекта в совместном обсуждении творческих задач, возникающих в процессе написания работы (в соответствии с его индивидуальными возможностями);
2. Соблюдение требований к оформлению курсового проекта в соответствии с принятыми для данного типа работ стандартами;
3. Умение грамотно, лаконично и аргументированно отвечать на возражения и вопросы во время процедуры защиты курсовой работы.

«Отлично» - работа соответствует всем критериям обоих групп, или всем критериям первой группы при неполном соответствии критериям группы второй (1-2 критерия).

«Хорошо» - при неполном соответствии критериям первой группы (минимум 2), но полном соблюдении критериев группы второй. Или при полном соответствии критериям первой группы – но при нарушении всех критериев группы второй.

Во всех остальных случаях ставится «удовлетворительно».

В случаях обнаружения плагиата, несоответствия темы содержанию, срыве контрольного срока по неуважительной причине работа не засчитывается.

На завершающем этапе работы над курсовой работой предусмотрена процедура защиты. Взаимного рецензирования курсовых работ студентами группы не предусмотрено.

В качестве дополнительных требований к оформлению работы следует назвать обязательное предоставление CD/DVD диска с записью примеров и результатов разработки в электронной форме.

Студент имеет возможность исправить (повысить) оценку за курсовую работу: для этого необходимо в течение двух недель внести в работу исправления, соответствующие полученным в процессе защиты замечаниям.

**Критерии оценки (зачет)**

В качестве формы текущего контроля по спецсеминару предусмотрен зачет. Форма проведения зачета - собеседование по вопросам, обозначенным в билете. Все вопросы соответствуют списку, предполагаемому программой. Студенту предоставляется возможность произвольного выбора билета, на подготовку ответа студенту дается 45 мин, на сам ответ – 15-20 мин.

Оценка «Отлично» ставится, если студент демонстрирует уровень теоретических знаний и практических навыков, полностью соответствующий содержанию темы. Оценка «Хорошо» ставится, если студент испытывает затруднения при ответе на один из вопросов, но в состоянии представить общее понимание стоящей за ним проблемы или уверенно отвечает на вопрос дополнительный. «Удовлетворительно» ставится в случае, если студент способен детально осветить один из вопросов, однако очень слабо ориентируется во втором; при этом способен ответить на два дополнительных вопроса.

Предполагаемая продолжительность проведения зачета – в расчете 1 час на одного человека.

**Список вопросов к зачету**

1. Квалифицированное проектирование пользовательского интерфейса: подходы, принципы, проблемы.
2. Методы использования пользовательского интерфейса в современных электронных СМИ.
3. Модели пользовательского интерфейса.
4. Модели и метафоры дизайн-концепции.
5. Психологические аспекты коммуникации человека и компьютера.
6. Формы синергетического взаимодействия человека и компьютера в дизайне.
7. Принципы дизайн-проектирования пользовательского интерфейса для Интернет-СМИ.
8. Визуальная метафора как основной метод реализации дизайн-концепции: объектный синтаксис, ориентация на интуитивное распознавание.
9. Факторы совместимости в дизайне интерфейса.
10. Формы и методы тестирования интерфейса.
11. Виды пользовательского интерфейса.
12. Графический пользовательский интерфейс: конфигурация, семантика, графические управляющие элементы.
13. Дизайн объектно-ориентированного пользовательского интерфейса.
14. Этапы разработки пользовательского интерфейса. Коллегиальный и итерационный подходы, методы интенсивного проектирования.
15. Технология исследования пользовательской аудитории, разработка модели взаимодействия, интерактивных сценариев и визуального представления.

**Список основной литературы**

1. Гарретт Д. Веб-дизайн: элементы опыта взаимодействия. М.: Символ-Плюс, 2008. 192 с.
2. Головач В. Дизайн пользовательского интерфейса. — 2009. — 94 с.
3. Круг С. Веб-дизайн. — М.: Символ-плюс, 2009.
4. Магазанник В. Д., Львов В. М. Человеко-компьютерное взаимодействие: учебное пособие для вузов. — Тверь: Триада, 2005. — С. 200.
5. Мандел Т. Разработка пользовательского интерфейса. – М.: ДМК-Пресс, 2008. – 416 с.
6. Нильсен Я., Лоранжер Х. Web-дизайн: удобство использования Web-сайтов. — М.: Вильямс, 2007. — 368 с.
7. Раскин Д. Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем. — М.: Символ-Плюс, 2004.

**Список дополнительной литературы**

1. Бердышев С.Н. - Искусство оформления сайта: практическое пособие. – М.: Файр-Плюс, 2010. – 210 с.
2. Беловский Г.Г., Зеленкевич В.М. Мультимедийные технологии: учеб.пособие.– Мн.: БГПУ, 2009.– 225 с
3. Калиновский А.И. Юзабилити - как сделать сайт удобным. М: Новое знание, 2005. – 220 с.
4. Кармин Г. iПрезентация. Уроки убеждения от лидера Apple Стива Джобса. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2010 – 224 с.
5. Макгилливрей К., Хед Э. - Использование 3D-технологий при создании WEB-сайтов – М., НТ-Пресс, 2006. – 330 с.