

Заключение. Таким образом, применение оценочного инструментария при создании и оценке творческих работ формирует целый ряд аналитических и оценочных умений, а именно: 1) умение внимательно выслушивать объяснения учителя; 2) четкое осознание цели своей работы; 3) умение контролировать соответствие выполняемой работы поставленной цели; 4) контроль концентрации внимания на задании (быстрота, последовательность); 5) осуществление самоконтроля при выполнении задания на разных этапах, выявление рациональных способов решений, ошибок в работе, коррекцию своих действий; 6) самостоятельная проверка полученных результатов; 7) объективная оценка правильности и качества завершённой работы; 8) умение давать самооценку уровня овладения учебными умениями;

1. Выготский, Л. С. Психология искусства. – Москва, 1986. – 286 с.
2. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М., 1991. – 93 с.
3. Кузин, В.С. Изобразительное искусство и методика его преподавания в школе: Учеб. пособие. – М.: АГАР, 1998. – 334 с.
4. Медведенко, Н.В., Рубцова, С.Ю. Оценка и её взаимосвязь с контролем, измерением и диагностикой в управлении качеством образования // Стандарты и мониторинг в образовании. – М., 2008. – №2.
5. Эльконин, Д. Б. Психология обучения младшего школьника. – М., 1974. – 208 с.

ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ В ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИНТЕРФЕЙСАХ

Цыбульский В.М.

*магистрант ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Медвецкий С.В., канд. искусствоведения, доцент*

В теории и практике дизайна визуальными коммуникациями называют вид коммуникации, при котором передача информации происходит посредством визуального языка (образов, знаков, цвета, тектоники) с одной стороны и визуального восприятия с другой [1]. Сегодня, ввиду активного развития цифровых технологий, появления все большей интерактивности в визуализации данных, визуальная коммуникация стала развиваться и усложняться, как на уровне языка, так и на уровне восприятия. От того, насколько умело и грамотно подана информация, зависит ее восприятие. Поэтому дизайн напрямую связан с психологией визуальной коммуникации [2]. Так или иначе, дизайн превращает информацию в визуальные сигналы, которые должны быть максимально однозначно интерпретированы.

Цель данной статьи – анализ практики визуальных коммуникаций между человеком и машиной и ее реализация в различных видах интерфейсов.

Материал и методы. Материалом для исследования послужили существующие технологии и разработки в области HCI (англ. человеко-компьютерного взаимодействия). Основными методами исследования являются: метод анализа и синтеза, метод классификации, а так же системный метод.

Результаты и их обсуждение. Начиная с XX века визуальные коммуникации осуществили мощную экспансию во все сферы жизнедеятельности человека. Дизайнерского осмысления потребовали вновь появившиеся интерактивные средства и системы. Одним из них и является пользовательский интерфейс.

В широком смысле слова интерфейс – это способ взаимодействия между объектами по определенным правилам, параметрам и характеристикам. Различают интерфейс пользователя (НМІ – набор методов взаимодействия компьютерной программы и пользователя этой программы), программный интерфейс (API – набор методов, предоставляемых приложением или операционной системой, для использования в других программных продуктах) и аппаратный интерфейс (порт – физический разъём, предназначенный для подключения и передачи данных между оборудованием определенного типа). Пользовательский интерфейс описывает среду и совокупность приёмов взаимодействия пользователя с компьютером, которые, в том числе, включают и язык общения. Существуют следующие типы пользовательского интерфейса: визуальный (текстовый, графический), тактильный, жестовый, голосовой, материальный (осознательный). В зависимости от типа пользовательского интерфейса различают системный и прикладной интерфейс. Системный интерфейс представляет собой набор приемов взаимодействия с устройством, который реализуется операционной системой или ее надстройкой, а прикладной связан с реализацией более мелких прикладных программ.

Интерфейс пользователя включает: средства отображения информации, отображаемую информацию, форматы и коды; командные режимы, язык «пользователь–интерфейс»; устрой-

ства и технологии ввода данных; диалоги, взаимодействие и транзакции между пользователем и компьютером, обратную связь с пользователем; поддержку принятия решений в конкретной предметной области; порядок использования программы и документацию на неё.

Нередко, пользовательский интерфейс определяется дизайнерами только как внешний вид программы, но такое понимание является слишком узким. В действительности пользовательский интерфейс объединяет в себе все элементы и компоненты программы, которые способны оказывать влияние на взаимодействие пользователя с программным обеспечением. К таким элементам относятся не только экран, но и набор задач, которые решает пользователь при помощи системы; элементы управления; навигация между блоками системы; визуальный (и не только) дизайн экранов программы; средства отображения информации, отображаемая информация и форматы; устройства и технологии ввода данных; диалоги, взаимодействие и транзакции между пользователем и компьютером; обратная связь с пользователем; поддержка принятия решений в конкретной предметной области; порядок использования программы и документация на нее.

Интерфейс действительно не случайно часто отождествляется с диалогом. Диалогом человека и машины, который представляет собой последовательность запросов пользователя и ответов на них компьютера, с использованием конкретных команд. Не всегда эти диалоговые действия требуют от компьютера обработки информации и порой могут быть необходимы для организации перехода от одной панели к другой или от одного приложения к другому. Важными элементами диалога и взаимодействия пользователей с компьютером являются формы меню и «окна».

Как известно, первые операционные системы имели текстовый интерфейс. Основным устройством управления текстовыми операционными системами является клавиатура. Понятно, что преобладающим видом ввода-вывода информации при работе с командным интерфейсом является текст. Для работы с операционными системами, имеющими текстовый интерфейс, необходимо овладеть командным языком данной среды, т.е. совокупностью команд, структура которых определяется синтаксисом этого языка. В настоящее время он также используется на серверах и компьютерах пользователей.

Графические операционные системы реализуют интерфейс, основанный на взаимодействии активных и пассивных графических экранных элементов управления. Устройствами управления в данном случае являются клавиатура, мышь и другие контроллеры. Активным элементом управления является указатель мыши – графический объект, перемещение которого на экране синхронизировано с перемещением мыши. Пассивные элементы управления – это графические элементы управления приложений (экранные кнопки, значки, переключатели, флажки, раскрывающиеся списки, строки меню и т.д.). В графических операционных системах большинство операций над объектом можно выполнять различными способами (через строку меню, через панель инструментов, через систему окон и др). Основу графического интерфейса пользователя составляет система окон и других графических объектов, при создании которой разработчики стремятся к максимальной стандартизации всех элементов и приемов работы.

Речевые операционные системы предполагают наличие SILK-интерфейса, когда на экране по речевой команде происходит перемещение от одних поисковых образов к другим по смысловым семантическим связям. Современные операционные системы поддерживают командный, WIMP- и SILK- интерфейсы. Актуальная задача нашего времени – создание биометрического (мимического) и семантического, общественного интерфейса (social interface). В таких интерфейсах не нужно будет разбираться в меню, Перемещение от одних поисковых образов к другим будет проходить по смысловым семантическим связям, а экранные образы однозначно укажут дальнейший путь [3].

Заключение. Представленный анализ типологии пользовательских интерфейсов, а так же используемых в них видах визуальных коммуникаций, возможно применить при изучении областей дизайна направленных на проектирование взаимодействия человека и машины. В свою очередь, разработка современных средств коммуникации и взаимодействия, призвана устранить все ошибки и преграды на пути решения задач, и сделать технологии более понятными и доступными для большего круга пользователей.

1. Минервин, Г. Б. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / В. Т. Шимко, А. В. Ефимов [и др.] ; Под общ. ред. Г. Б. Минервина и В. Т. Шимко. – М. : Архитектура-С, 2004. – 288 с., ил.
2. Болотова А. К. Психология коммуникаций / Ю. М. Жуков. – Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2015. – 870 с.
3. Купер А. Алан Купер об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия / Р. Реиман, Д. А. Кронин. – Пер. с англ. – СПб. : Символ Плюс, 2009. – 688 с., ил.