

ENGINEERING THE HUMAN-COMPUTER INTERFACE (INGINERIA INTERFEȚEI OM-CALCULATOR)

Dowton, A. (ed.)

McGraw Hill, Londra, 1991, 423 p.

Cartea cuprinde un volum de lucrări destinate inițial să constituie un suport de curs postuniversitar la Universitatea din Essex; ea face parte dintr-o serie mai largă, al cărei scop este de a acoperi probleme cheie în domeniul telecomunicațiilor și al tehnologiei informației.

Se pornește de la premisa că multe din sistemele ingineresti sunt instrumente. Obiectivul proiectantului este de a optimiza performanțele utilizatorului și ale mașinii ca întreg (sistem). Metodele tradiționale, bazate pe o evaluare informală și un feedback lent (în timp) al utilizatorului, sunt insuficiente dacă se are în vedere complexitatea crescândă a interfețelor și ciclul scurt de viață al produselor.

Editorul pledează pentru o inginerie a interfețelor om-calculator, arătând că este necesară o nouă strategie, aplicabilă în contextul practicii actuale. Indiferent de natura aplicațiilor, sunt necesare cunoștințe de bază, aplicate încă din fazele de specificație și de studiu al fezabilității, care să conducă la proiectarea unor interfețe de calitate. În acest sens, încă din primul articol se face o prezentare a metodologiei interacțiunii om-calculator în contextul ciclului de dezvoltare software.

Problematika interfețelor om-calculator este prezentată gradual, pe trei niveluri de instruire:

- a) *de conștientizare*, furnizând elemente de bază ca: aspecte umane ale interacțiunii, stiluri de dialog, dispozitive input;
- b) *pentru practicieni*: analiza activității, proiectarea dialogului, utilizabilitate și evaluare;

- c) *pentru specialiști*: psihologie cognitivă aplicată, recunoașterea scrisului și vorbirii, sisteme de vizualizare bazate pe ferestre de lucru.

Din acest motiv, nu toate articolele sunt la fel de atractive pentru un cititor interesat numai într-una din aceste categorii. Având în vedere caracterul multidisciplinar al domeniului interacțiunii om-calculator, o perspectivă generală devine totuși utilă.

Cele 14 articole sunt grupate în patru părți, care prezintă cunoștințe privind mecanismele funcțiilor umane, elemente de ghidare în proiectarea dialogului om-calculator, interfețe hardware/software și tehnici de prototipizare și evaluare.

Prima grupă de lucrări abordează problematica aferentă științelor umaniste (psihologie, lingvistică, sociologie). Atât furnizarea unor concepte, mai puțin familiare specialiștilor în tehnologia informației, cât și modalitățile de integrare a acestor cunoștințe în procesul de proiectare a interfețelor om-calculator pot fi de un real folos.

Ultima grupă cuprinde, de asemenea, articole întâlnite mai rar în literatura care tratează problematica proiectării interfețelor om-calculator. După o perspectivă generală asupra evaluării interfețelor om-calculator, sunt prezentate două interesante studii de caz.

În concluzie, se poate considera că acest volum corespunde obiectivului formulat de editor și care constă în a furniza elemente de bază pentru proiectarea interfețelor om-calculator. Cartea constituie un ghid pentru specialiști și un punct de plecare pentru cercetători, ea încercând să reflecte, atât cerințele provenite din practica curentă, cât și principiile academice.

cc. Costin Pribeanu
Institutul de Cercetări în Informatică