

Ментальные модели и проектирование интерфейсов на примерах сайтов СМИ

Краснова Анна Владимировна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет

журналистики, Москва, Россия

E-mail: anika12@yandex.ru

Проблема восприятия экрана очень важна как для журналиста, так и для дизайнера. Интернет содержит огромное количество различных интерфейсов и то, как их будет воспринимать пользователь, крайне любопытно для исследования.

Наблюдаемое активное использование компьютерных устройств естественно влияет на сознание потребителей интернет-СМИ.

В англоязычных научных трудах на тему дизайна интерфейсов часто можно встретить понятие ментальной модели. Это представление человека о предмете, сформированное его эмпирическими знаниями. При этом степень соответствия этих представлений действительности может быть различной. Применительно к нашей теме, пользователи развивают ментальные модели, наблюдая за работой тех или иных сайтов. Люди смотрят на экран, основываясь на свои ментальные модели, анализируют сайт, основываясь на своем опыте и на ожиданиях, из этого опыта вытекающих. Ментальные модели тесно связаны с психологическим термином «установка восприятия», обозначающим «склонность индивидов к восприятию только той информации, которая соответствует их ожиданиям» [3].

Взаимодействие с системой происходит на основе представлений и убеждений человека [7], вследствие этого изучение ментальных моделей важно для такой дисциплины как человеко-компьютерное взаимодействие (HCI), особенно для области проектирования интерфейса, отвечающего требованию удобства использования (usability) [5].

Впервые о ментальных моделях заговорил шотландский психолог и философ Кеннет Крейк в 1943 году. Только через сорок лет, когда стали распространяться персональные компьютеры, это понятие обрело новый смысл, и разные ученые взялись за исследование ментальных моделей [2].

Правильное расположение элементов на странице позволяет сориентировать пользователей, создать для них комфортный интерфейс. После установления точного назначения сайта, у пользователя возникают ожидания определенных возможностей (добавить в корзину, увеличить изображение товара, написать отзыв, поставить лайк). Дизайнеру нужно точно показать, как пользователю сделать какое-либо действие.

Ментальные модели складываются у пользователя в виде определенных представлений о том, как работает объект дизайна.

Немаловажную роль в формировании ментальных моделей играют аффордансы (affordances). Они упрощают восприятие интерфейса и ускоряют работу пользователя с ним. Более того, дизайнер, знающий основные аффордансы, может управлять аудиторией, вынуждая ее совершить определенные действия. Правильное использование аффордансов может увеличить рейтинги и популярность сайта.

Ментальные модели имеют свойство меняться. Люди обращаются к своим ментальным моделям для того, чтобы предсказать, как система, программа или продукт будут себя вести, и для того, чтобы понять, что с ними делать [2].

На практике часто ментальные модели нарушаются. Нарушения происходят почти всегда, когда нарушаются оформительские соглашения или метафоры (т.е. нечто привычное

людям выглядит или работает непривычно). Рассмотрев примеры нарушений на сайтах СМИ, попробуем лучше понять работу ментальных моделей.

Источники и литература

- 1) Кесенбери Уитни, Брукс Кевин. Сторителлинг в проектировании интерфейсов. Как создавать истории, улучшающие дизайн. Пер. с англ. А. Сарычева, Л. Поминовой. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2013.
- 2) Уэйшенк Сьюзан. 100 главных принципов дизайна. – СПб, «Питер», 2012.
- 3) Холодович Л. В. Социально-психологические аспекты восприятия аудио-визуального продукта // Средства массовой информации в современном мире, Петербургские чтения 23-25 апреля 2014 под ред. С. Г. Корконосенко. – СПб. 2014. С. 143-146.
- 4) Carroll John M. HUMAN-COMPUTER INTERACTION: Psychology as a Science of Design. Annu. Rev. Psychol. 1997.
- 5) Davidson Mary Jo, Dove Laura, Wertz Julie. Mental Models and Usability / Depaul University, Cognitive Psychology. November 15, 1999.
- 6) Dix Alan, Finlay Janet, Abowd Gregory D., Beale Russell. Human-Computer Interaction. Herfordshire UK: Prentice Hall Europe. 2005.
- 7) Norman D. Affordance, Conventions and Design. // Interactions, 05.1999. URL: <http://cseweb.ucsd.edu//courses/271sp03/jnd.html>
- 8) Sinkinson Caroline, Alexander Stephanie, Hicks Alison, Kahn Meredith. Guiding Design: Exposing Librarian and Student Mental Models of Research Guides // Libraries and the Academy, Vol. 12, No. 1 (2012), pp. 63–84. URL: <http://eprints.rclis.org/19291/1/12.1.sinkinson.pdf>