

## **Парадигма HCI: роль дизайнера в проектировании интерфейсов**

**Цыбульский В. М.**

*ОО «Белорусский союз дизайнеров», Витебск*

*Статья посвящена описанию парадигмы междисциплинарного научного направления человеко-компьютерного взаимодействия. Научно-практическая база HCI дает возможность современным дизайнерам создавать системы, позволяющие решать прикладные задачи пользователей, и при этом быть понятными и легкими в использовании – то есть технически операбельными и эффективными. Представлены исторические этапы становления науки, а также основные направления развития HCI сегодня. Описана научная база HCI и дисциплины, которые внесли вклад в ее развитие. Рассмотрены три основные группы методологических подходов в науке, в том числе фундаментальный метод проектирования – цикл «задача-артефакт». Приведена общая классификация интерфейсов. Основное внимание уделено графическому пользовательскому интерфейсу (GUI).*

*Показана роль дизайнера в процессе проектировании GUI, проанализированы этапы процесса проектирования, а также различия между дизайнером пользовательского опыта (UX), проектировщиком взаимодействия (IxD) и дизайнером интерфейса (UI).*

**Ключевые слова:** *человеко-компьютерное взаимодействие (HCI), история HCI, проектные методы, виды интерфейсов, пользовательский интерфейс (UI), дизайн, этапы проектирования.*

## **The Paradigm of HCI: the Designer's Role in Interface Design**

**Tsybulski V.M.**

*NGO “Belarusian Union of Designers”, Vitebsk*

*The article centers round the description of the paradigm of the interdisciplinary scientific direction of human vs. computer interaction. The scientific and practical base of HCI makes it possible for the contemporary designers to create systems which allow solving applied tasks of users and, at the same time, being understood and easy to use, that is technically operationable and efficient. Historical stages of science maturation as well as basic directions of HCI development today are considered in the article. The scientific base of HCI is described as well as disciplines which contributed to its development. Three main groups of methodological approaches in science are considered, including the fundamental project method – the “task-artifact” cycle. A general classification of interfaces is presented. Main attention is paid to Graphic User Interface (GUI).*

*The designer's role in projecting GUI is presented; stages of the design process are described as well as differences between the user experience (UX) designer, the interaction designer (IxD) and the interface designer (UI).*

**Key words:** *human-computer interaction (HCI), HCI history, design methods, interface types, user interface (UI), design, design stages.*