

**АНАЛІЗ ТА ПОКРАЩЕННЯ ІНТЕРФЕЙСУ HR-ЗАСТОСУНКУ**

Козодой О.Д., Мельнікова Р.В.

e-mail: olesia.kozodoi@nure.ua, roksana.melnikova@nure.ua

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. ПІ

м. Харків, Україна

This work is devoted to the analysis of the usability of the interface of the application for human resources managers designed to conveniently manage employee data. The analysis includes an assessment of the interface's compliance with the laws of cognitive psychology, heuristic analysis and cognitive walkthrough. The main problems are identified, such as overload of elements, unclear navigation and lack of feedback. Improvements are proposed to optimise the interface, reduce cognitive load and increase the efficiency of user interaction with the application.

Ефективний користувацький інтерфейс є ключовим фактором продуктивної роботи з програмним забезпеченням, особливо в бізнес-середовищі, де швидкість та зручність взаємодії напряму впливають на ефективність роботи персоналу. HR-системи, які використовуються для управління даними про працівників, повинні мати інтерфейс, що дозволяє швидко виконувати необхідні завдання.

Розглянемо скріншот програми, розробленої для HR-менеджерів та адміністраторів компаній. Однією із ключових є форма з даними про працівників, з якою менеджер стикатиметься найчастіше (див. рис. 1).

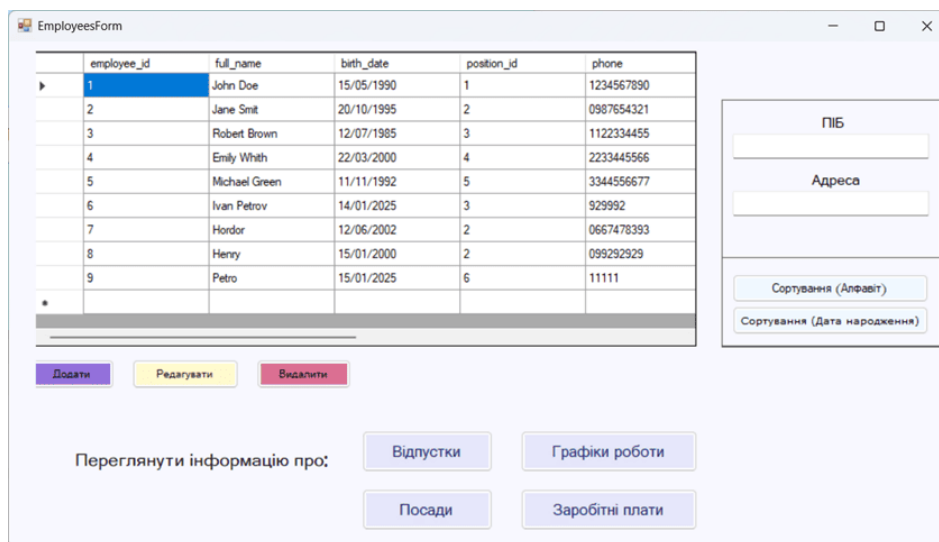


Рисунок 1 – Оригінальна сторінка програми

Проаналізуємо інтерфейс цього діалогового вікна з точки зору евристик та законів юзабіліті (Хіка, Якоба, Міллера) та проведемо когнітивний наскрізний перегляд (КНП) [1].

Наведений інтерфейс виглядає перевантаженим, що ускладнює сприйняття інформації. Відразу привертає увагу таблиця з даними. Це і є головна база даних, але вона у первородному вигляді та призначена для адміністратора баз даних, а не для HR-менеджера. Це є порушенням евристики, яка відповідає за естетичну привабливість та мінімалізм [2]. На цьому етапі користувач не в змозі сконцентруватись та виділити якийсь окремий блок для взаємодії – все зливається в купу не до кінця ідентифікованого тексту. Це підтверджується законом Міллера, згідно з яким людина може ефективно обробляти у короточасній пам'яті обмежену кількість даних. Тому, необхідно зменшити кількість одночасно відображених кнопок та логічно згрупувати функції.

Крім того, заголовок "EmployeesForm" та назви колонок (наприклад, "employee\_id") не є зрозумілими користувачу, що також порушує одну з евристик, яка вимагає використовувати слова, фрази та поняття, знайомі користувачеві, а не орієнтованим на систему чи розробника. Відповідно, варто змінити назви на більш інтуїтивні, наприклад, "Дані працівників", та видалити зайві технічні ідентифікатори.

Також аналіз показує, що пошук необхідної інформації може займати багато часу через відсутність чіткої структури та логічного групування елементів. Покращення можуть включати збільшення розміру таблиці по ширині для уникнення горизонтального скролінгу, а також застосування акцентного кольору для виділення важливих функцій.

Розташування функцій пошуку та сортування даних порушує одразу декілька евристик: послідовність та дотримання стандартів, надання довідкової інформації та документації. Функція пошуку не має чіткого підпису дій, що змушує користувача витратити час на з'ясування функціоналу. Також варто розмістити їх у верхній частині таблиці, адже згідно з законом Якоба користувачі очікують побачити знайомі патерни розташування елементів. Сортування реалізовано через кнопки, що не є стандартним та естетичним на вигляд. Оптимальним рішенням буде використання випадуючого списку з критеріями сортування.

Основна задача користувача у цьому діалоговому вікні: робота з даними працівників (додавання, редагування). Застосування КНП-аналізу до цього інтерфейсу потребує відповідей на кілька ключових питань. Розглянемо їх поетапно.

Чи здогадається користувач і чи буде намагатися зробити необхідні для виконання завдання дії? Напевно, ні. Перевантажений інтерфейс може ускладнити виконання цього завдання, оскільки користувачам доведеться витратити більше часу на орієнтацію та пошук необхідних функцій.

Чи помітять користувачі, що правильна дія доступна? Не завжди. Відсутність чіткої візуальної ієрархії ускладнює знаходження необхідних дій. Наприклад, кнопки для додавання, редагування та видалення даних не мають структурованого дизайну, що створює ефект «візуального шуму».

Чи асоціюють користувачі правильну дію з результатом, якого вони намагаються досягти? Частково. Деякі функції, такі як кнопки «Додати», «Редагувати» та «Видалити», є стандартними та інтуїтивно зрозумілими. Проте кнопки сортування та пошуку не мають достатнього маркування та розміщені в нетипових місцях.

Чи побачать користувачі після виконання дії прогрес у досягненні мети? Ні. Наприклад, після натискання кнопки сортування зміни в таблиці можуть бути неочевидними, якщо немає візуального індикатора, що показує поточний порядок сортування. Також не передбачено повідомлень про успішне редагування або видалення записів, що може викликати у користувачів сумніви щодо правильності дії, що було виконано.

Запропоноване покращення інтерфейсу дозволяє значно покращити його зручність та ефективність (див. рис. 2).

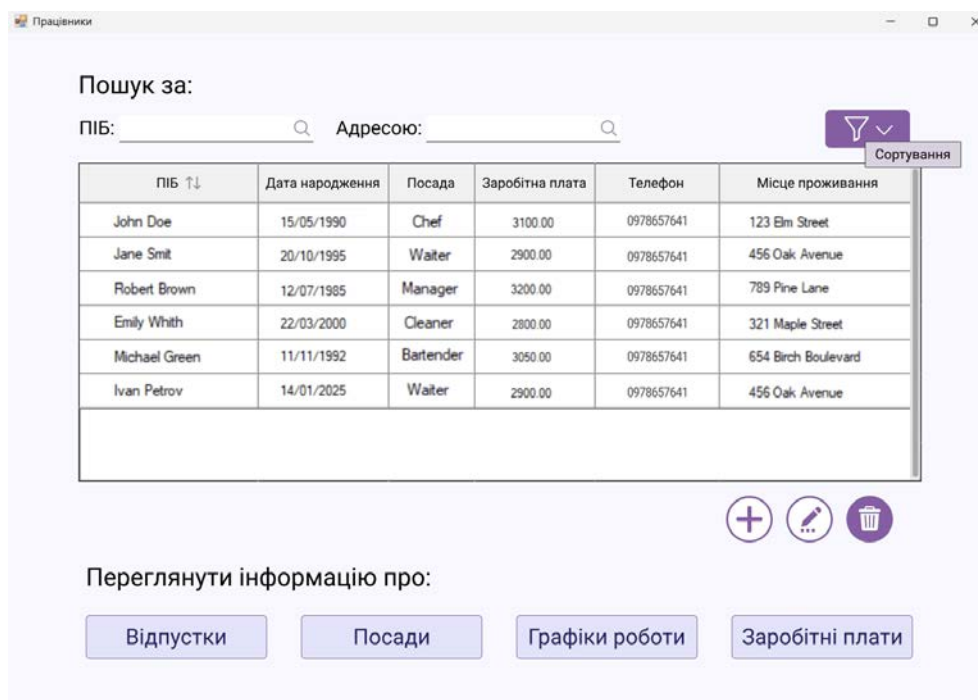


Рисунок 2 – Оптимізований інтерфейс

У результаті цих покращень менеджери зможуть швидше та ефективніше працювати з системою, що позитивно вплине на загальну продуктивність компанії.

Список використаних джерел:

1. Evaluate Interface Learnability with Cognitive Walkthroughs. URL: <https://www.nngroup.com/articles/cognitive-walkthroughs/> (дата звернення: 01.03.2025).

2. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. URL: [www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics](http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics) (дата звернення: 03.03.2025).