وقد يكون التعرف على المستخدمين ومستوياتهم فكرة بسيطة، في كثير من الأحيان لا يتم تقييم هذا الهدف بالشكل المناسب. فالعديد من المصممين يفترضون أنهم يفهمون المستخدمين ومهامهم بشكل جيد. فالبعض يفضل التعامل مع الجداول بدلاً من الرسوم البيانية، وينبغي أن يبدأ كل تصميم بفهم المستخدمين المستهدفين، وقد يؤدي التباين العام بين مستويات المستخدمين من مبتدئين ومتوسطين وخبراء إلى هذه المبادئ التصميمية المختلفة: ● المستخدمون المبتدئون ـ إما أن يكونوا كبار السن أو أشخاص ليس لديهم من العلم الكثير، أو وتوفير المساعدة عبر الإنترنت، في هذه الحالة، من الضروري حصر المفردات المستخدمة بعدد محدود من المصطلحات المألوفة والمفهومة كبداية لتطوير معرفة المستخدم. وينبغي أيضا أن يكون عدد الخطوات و الإجراءات المطلوبة أقل ما يمكن بحيث يمكن للمستخدمين المبتدئين القيام بتلك المهام بنجاح، بالإضافة إلى ذلك، يجب أن يكون هناك ردود فعل من قبل النظام المستخدم بالخطوات المنجزة عرض رسالة: 'تم إدخال البيانات بشكل صحيح'(، بالمحصلة، يُنصح بتوفير دليل مبسط للمستخدم، وتوفير فيديوهات وب ا رمج تعليمية على الإنترنت وبإمكان المستخدم الوصول اليها بسهولة. ● مستخدمون متقطعون من أصحاب المعرفة ـ كثير من الناس هم على د ا رية باستخدامات الحاسب ولكن بشكل عام ومتقطع. في هذه الحالة، فإن تصميم الواجهة يجب أن يحتوي على سلسلة متسقة من الإجراءات والرسائل ذات المغزى وتوجيهات لأنماط الاستخدام المتكرر، لتُساعد هؤلاء المستخدمين على إعادة اكتشاف كيفية تنفيذ مهامهم بشكل صحيح. وسيساعد هذا النوع من التصميم أيضا المبتدئين وحتى الخبراء. ومن المفيد أيضا توفير دليل المستخدم وبعض الإرشادات وإتاحة خيارات البحث في حال احتاج اليها المستخدم. ● المستخدمون ذوو الخبرة ـ وهم على د ا رية تامة بمفاهيم واجهات المستخدم والخطوات المطلوبة لإنجاز المهام. هؤلاء يتطلبون أوقات استجابات سريعة من قبل الواجهة عند انجاز المهام، وأن تكون ردود الفعل والرسائل من قبل النظام موجزة، وفي حال توفير امكانية لتنفيذ المهام بخطوات محدودة وبشكل منتظم، يجب توفير المبادئ المذكورة لهذه الفئات الثلاث في بيئة واحدة، أي في واجهة مستخدم واحدة ممّا يزيد من صعوبة التصميم. وبالتالي، بعد اكتساب الخبرة،

Summarized by © lakhasly.com