



Информационные технологии конечного пользователя

План

1. Автоматизированное рабочее место (АРМ).
2. Электронный офис
3. Пользовательский интерфейс и его виды

ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ОРГАНИЗАЦИОННЫХ ФОРМ ОБРАБОТКИ ДАННЫХ

1. Принцип системности

2. Принцип гибкости (открытости)

3. Принцип устойчивости

4. Принцип эффективности

Автоматизированное рабочее место (АРМ)

определяется как совокупность информационно-программно-технических ресурсов, обеспечивающих конечному пользователю обработку данных и автоматизацию управленческих функций в конкретной предметной области.

Создание АРМ обеспечивает:

- ▶ доступ к современной электронной технике небольших предприятий, что было невозможно в условиях централизованной обработки информации;
- ▶ простоту, удобство и дружелюбность по отношению к пользователю;
- ▶ компактность размещения, высокую надежность, сравнительно простое техническое обслуживание и невысокие требования к условиям эксплуатации;
- ▶ информационно-справочное обслуживание пользователя;
- ▶ развитый диалог с пользователем и предоставление ему сервисных услуг;
- ▶ максимальное использование ресурсов системы;
- ▶ возможность ведения локальных и распределенных баз данных;
- ▶ наличие документации по эксплуатации и сопровождению;
- ▶ совместимость с другими системами.

Классификация АРМ

АВТОМАТИЗИРОВАННЫЕ РАБОЧИЕ МЕСТА

по технической базе

АРМ на базе больших универсальных ЭВМ

АРМ на базе малых ЭВМ

АРМ на базе персональных компьютеров

по специализации

АРМ руководителя

АРМ специалиста

АРМ технического работника

по режиму эксплуатации

индивидуальные АРМ

групповые АРМ

сетевые АРМ

ВИДЫ ОБЕСПЕЧЕНИЯ АРМ

- 1. Техническое обеспечение**
- 2. Информационное обеспечение**
- 3. Математическое обеспечение**
- 4. Программное обеспечение**
- 5. Организационное обеспечение**
- 6. Лингвистическое обеспечение**
- 7. Технологическое обеспечение**
- 8. Методическое обеспечение**
- 9. Эргономическое обеспечение**
- 10. Правовое обеспечение**

Электронный офис

Основными функциями электронного офиса являются:

- ▶ автоматизация рутинных работ с документами;
- ▶ организация электронного документооборота.

ТИПОВЫЕ ПРОЦЕДУРЫ ОБРАБОТКИ ДОКУМЕНТОВ В ЭЛЕКТРОННОМ ОФИСЕ

Автоматизация
рутинных ра-
бот с докумен-
тами

Создание документов

Оформление документов

Редактирование документов

Печать и размножение документов

Организация
электронного
документообо-
рота

Хранение документов

Передача документов

Организация доступа к документам

Контроль прохождения документов

Контроль исполнения документов

ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА ЭЛЕКТРОННОГО ОФИСА



АППАРАТНЫЕ СРЕДСТВА ЭЛЕКТРОННОГО ОФИСА

Основные

Один или несколько ПК, имеющих широкий набор периферийных устройств и объединенных в единую вычислительную сеть

Дополнительные

Средства получения копий с документов

Средства копирования

Средства размножения

Средства оформления документов

Фальцевальные машины

Листоподборочные машины

Оборудование для сортировки

Оборудование для скрепления

Ламинаторы

Оборудование для уничтожения

Пользовательский интерфейс

совокупность элементов, позволяющих пользователю управлять работой программы или вычислительной системы и получать требуемые результаты.

Уровни представления данных в ЭВМ

Физический уровень представления данных	<p>Это фактическое размещение данных в компьютере, т. е. способ записи данных в устройствах ЭВМ.</p> <p>Физический уровень представления данных зависит от развития аппаратного обеспечения ЭВМ и не имеет отношения к пользовательскому интерфейсу</p>
Логический уровень представления данных	<p>Это логическая форма записи данных, представленных на физическом уровне, т.е. это данные, представленные в форме, доступной для обработки программным обеспечением разных уровней - от операционной системы до прикладных программ</p>

Развитие уровней логического представления данных

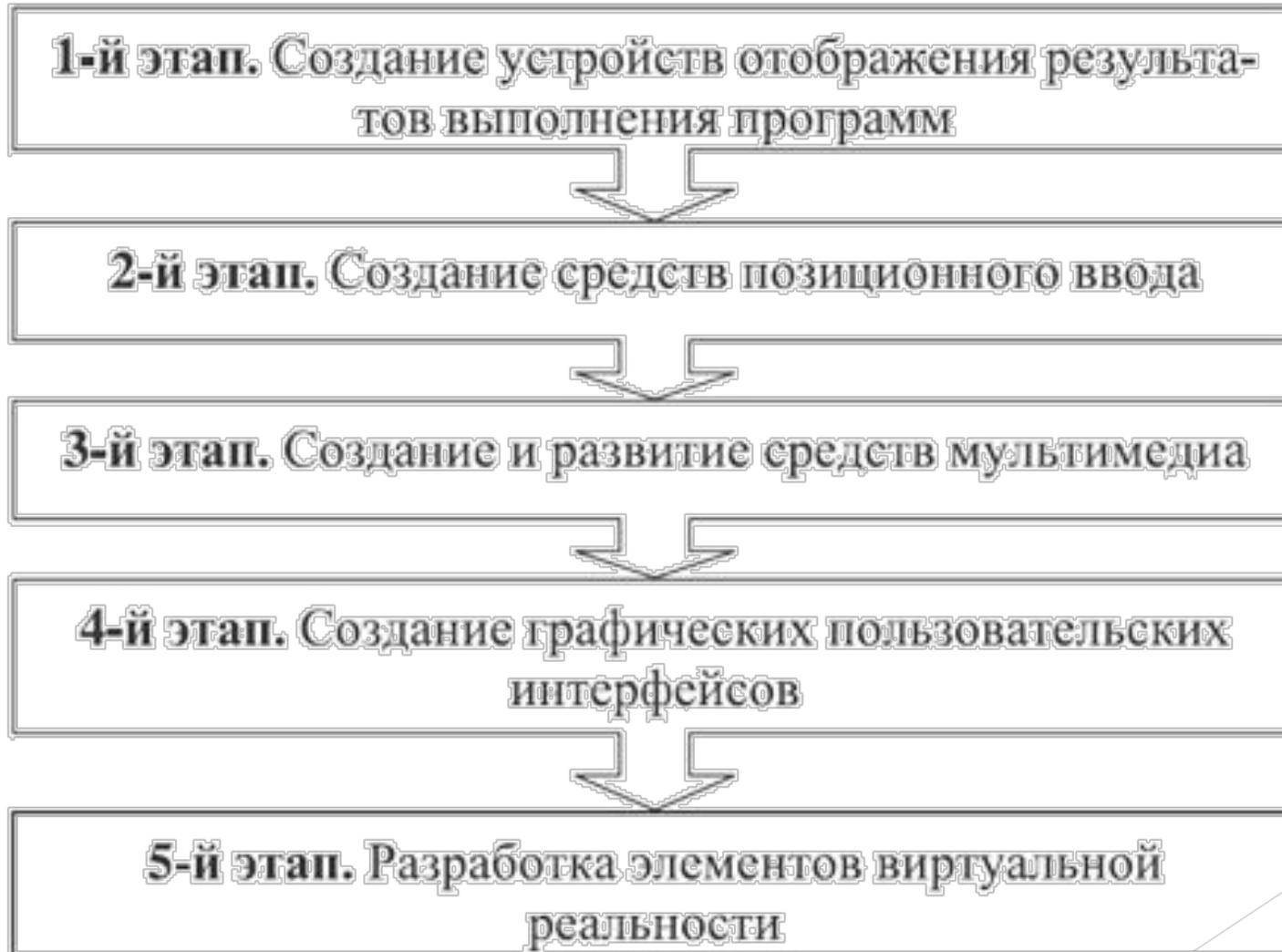
1-й этап. От битов к байтам

2-й этап. От байтов к блокам (сегментам)

3-й этап. От блоков к файлам

4-й этап. От файлов к объектам

Развитие средств взаимодействия с пользователем



Интерфейс

```
graph TD; A[Интерфейс] --- B[командный]; A --- C[графический]; A --- D[SILK-интерфейс];
```

командный

графический

SILK-
интерфейс

ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИНТЕРФЕЙСОВ

1. Принцип структуризации

2. Принцип простоты

3. Принцип видимости

4. Принцип обратной связи

5. Принцип толерантности

6. Принцип повторного использования

Критерии качества пользовательского интерфейса

скорость работы пользователей

количество человеческих ошибок

скорость обучения