

Pojęcia ‘technologia informacyjna’ i ‘komputer’ należą do najczęściej spotykanych wyrażen, zarówno języka potocznego, jak i jego formy wyszukanej. Nie ma przy tym pewności, że leksykalna definicja jest równie powszechnie znana. Mimo to nągminnie, może nawet nazbyt często, ale z pewnością bez trudu, sięgamy po te współczesne narzędzia. Zauważmy jednak, że podstawowy sposób komunikacji z komputerem wymaga dostosowania technologicznego, ponieważ świat wrażeń biocybernetycznych nie jest ewidentnie czytelny dla techniki cyfrowej. Temu zagadnieniu poświęcają uwagę Autorzy niniejszej książki: profesor Witold Malina oraz doktor Mariusz Szwoch.

Podjęte przez Autorów działania w zakresie eksploracji tej tematyki zaowocowały znakomitym, bo wyczerpującym i zarazem kompaktowym opracowaniem, które – z racji swych zalet – będzie mile widzianym jako pomoc dla studentów informatyki, zwłaszcza jej użytkowych podobszarów. W książce zaprezentowano bowiem spójny i klarowny przegląd rozmaitych, także historycznie uporządkowanych, koncepcji rozwiązań. Na tej podstawie Czytelnik ma szansę poznać zróżnicowane techniki projektowania interfejsu aplikacji, co jest o tyle istotne, że właściwe wykorzystanie potencjału użytkowego oprogramowania w wielkiej mierze zależy od efektywności multimodalnego transferu informacji między sprzętem numerycznym i jego użytkownikiem. Dywersyfikacja narzędzi i alternatywność użytych rozwiązań determinują funkcjonalność finalnego oprogramowania, podobnie jak wzornictwo przemysłowe mebli definiuje ich realną użyteczność, w każdym rozważanym aspekcie.

Trudność retrospekcji w dziedzinie interfejsów komputerowych wynika z niedostatku odpowiedniej literatury, często eksponującej ważny, choć przecież nie jedyny, ich humanistyczny wymiar. Analityczna dyskusja historii rozwoju dyscypliny jest trudna także z powodu konieczności wprowadzenia metod klasyfikacji.

Osobnym problemem jest introspektywna definicja funkcji celu dla rozważanych narzędzi interfejsowych. Dla egzemplifikacji można posłużyć się motoryzacyjną paralelą, dla której oczywistość interfejsu użytkownika jest wynikiem wiekowej standaryzacji. Warto przy tym pamiętać, że przyjazne dziś dla użytkownika manipulatory samochodu umożliwiają jazdę dowolnym samochodem każdemu posiadaczowi odpowiedniej licencji dla pewnej klasy urządzeń. W odniesieniu do komputerów nie jest to jeszcze tak intuicyjne, ponieważ stadium ich rozwoju jest znacznie wcześniejsze wobec motoryzacji.

Interfejsy samochodu były kształtowane przez miliony ludzi w ciągu stu lat; interfejsy komputerowe są dopiero definiowane w procesie automatycznego uczenia się społeczeństwa.

O ile więc dość łatwo radzimy sobie z projektowaniem unikalnych rozwiązań dla osób niepełnosprawnych, o tyle już choćby interfejsy dla seniorów nie budzą u nich wielkiej aprobaty, mimo zapewnień producenta czy dystrybutora.

Zazwyczaj najlepszym sposobem konstytuowania się tendencji technicznych jest upływ czasu. Dla Autorów tej monografii to zdecydowanie zbyt powolny proces. W udany sposób niejako wpływają na samoistny rozwój cywilizacji, wychodząc zapewne z założenia, że „można uczyć się na błędach, ale na uniwersytetach jest i szybciej i taniej”. Taka funkcja celu jest definiowalna jedynie przy spełnieniu krytycznego warunku brzegowego dogłębnego poznania obiektywnej rzeczywistości.

W przypadku interfejsów komputerowych nie jest łatwo ani o czytelne taksonomie, czy proste klasyfikatory, ani o ewidentne wskazówki metodyczne. Dopiero koincydencja doświadczenia, umiejętności i wiedzy, wymagająca z jednej strony świeżego spojrzenia na informatyczną rzeczywistość, a z drugiej wielopokoleniowej obserwacji rozwoju systemów socjotechnicznych stwarza przesłanki do formułowania *ex cathedra* zaleceń projektowych.

W prezentowanej monografii znajdziemy informację rzetelną, uporządkowaną tak, jak tylko dojrzały wykładowca uniwersytecki, z ogromną praktyką, może uczynić. Zawile i wielowątkowe treści podane są przejrzysto, z wyraźnie zarysowaną funkcją celu dydaktycznego. Wychodząc od stylu interakcji, Autorzy prezentują przegląd urządzeń tej interakcji służących. Sporą część książki poświęcono tak modnym współcześnie oknom z paskami narzędziowymi. Uwagę Czytelnika przykuwa dalej metodologia zarządzania wieloma oknami, uwzględniająca typowy sposób wyboru opcji systemowych. Modernistyczny wymiar tego opracowania obejmuje multimedialne systemy, wkomponowane w rzeczywistość wirtualną i rozszerzoną. Dla wielu Czytelników najciekawszą odsłonę stanowić będzie część poświęcona projektowaniu interfejsów bezpośrednich, łączących człowieka i komputer – na razie posłuszne jeszcze mu narzędzie.

Wypracowanie zbioru wspólnego zaleceń projektowych dla interfejsów komputerowych dla kwalifikowanej większości użytkowników zapewne potrwa jeszcze długo, ale niniejsza monografia profesora W. Maliny i doktora M. Szwocha znacząco nas do tego przybliży.

Przekazywana Czytelnikom książka stanowi cenny przekaz wiedzy obejmującej kompendium informacji rozproszonej i często niedocenionej w jej walorach użytkowych. A przecież nawet najciekawsze wnętrze musi mieć atrakcyjną powierzchowność, aby uzyskać szansę pełnego wykorzystania w imię prostych zasad humanizmu.

Prof. zw., dr hab. inż. Andrzej W. Mitas

Gdańsk, grudzień 2014