

MUFFIN

Koncept uporabniškega vmesnika LibreOffice

Koncept uporabniškega vmesnika LibreOffice je nastal s prvo generacijo pisarniških paketov za sisteme Windows v zgodnjih devetdesetih letih. Čeprav je doživel izboljšave in posodobitve, se koncept ni spreminjal vse do leta 2012, ko smo ob preurejanju izvorne kode dobili stransko vrstico (ki jo je izvorno razvilo podjetje IBM za Symphony in jo kasneje izdalo pod odprto-kodnim dovoljenjem).

Uspeh stranske vrstice, uvedene kot izbirna funkcionalnost, je povečalo zanimanje okoli uporabniškega vmesnika ter povečalo število prostovoljcev, ki želijo prispevati svoj delež.

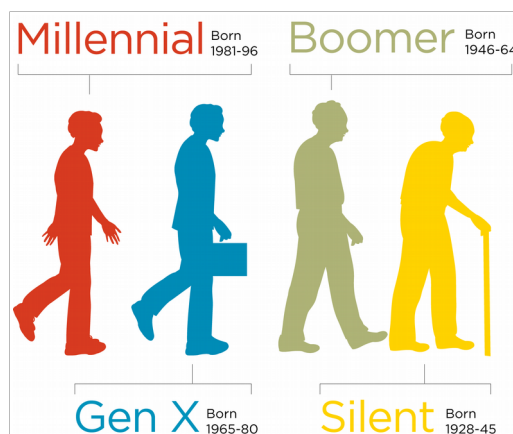
Izboljšave so se prikradle v LibreOffice 4.4, kjer je sledila reorganizacija menijev in orodnih vrstic. Z uvedbo družine izdaj LibreOffice 5.0 je uporabniški vmesnik postal osrednje torišče razvojnega cikla.

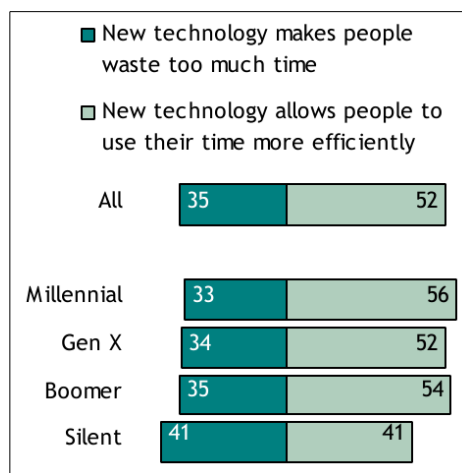
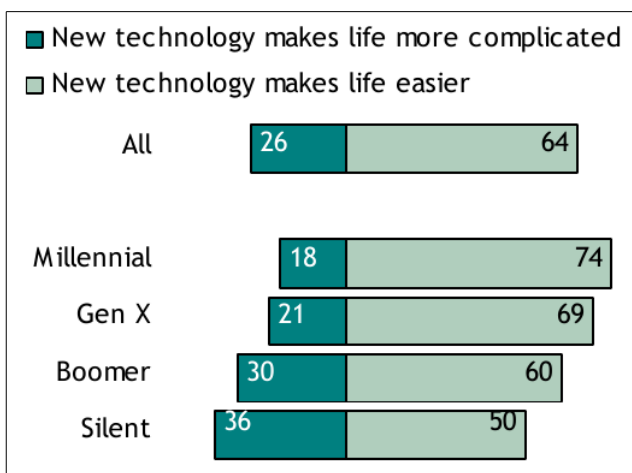
Najprej je ekipa oblikovanja pripravila osnutek smernic za nov uporabniški vmesnik – »enostaven za začetnike in zmogljiv za izkušene« – ki sloni na štirih ključnih načelih: (1) Začetniki lahko začnejo z delom v LibreOffice brez potrebe po branju priročnika, (2) V vsaki situaciji je uporabnik soočen z le nekaj možnostmi, vendar lahko na zahtevo dobi vse možnosti, (3) Polna dostopnost ohranja na prvem mestu uporabnost, vendar je za to potrebno nekaj usposabljanja, (4) Izkušeni uporabniki bodo imeli dostop do vseh funkcionalnosti.

V LibreOffice 5.0, 5.1 in 5.2 so uvedli več postopnih sprememb v menije in orodne vrstice, vključno z možnostjo načina enojne orodne vrstice za tiste uporabnike, ki želijo površine na zaslonu, ki si jo »prisvoji« uporabniški vmesnik, skrčiti na bistveni minimum.

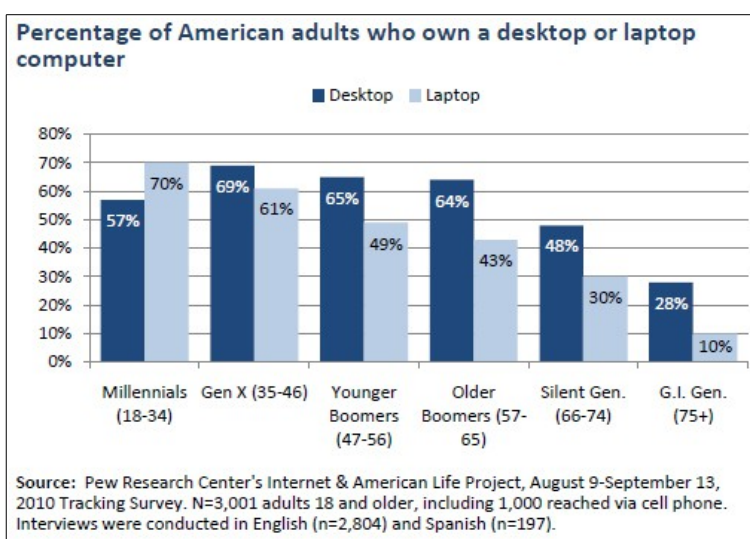
Pri delu na razvoju novih funkcij uporabniškega vmesnika je ekipa oblikovanja anketirala uporabnike paketa LibreOffice, pri čemer je spoznala, da je skupni imenovalec, ki so ga iskali, zastarel z novo stvarnostjo uporabnikov osebnih računalnikov.

Današnji uporabniki osebnih računalnikov so razprostrti čez pet generacij: tiha (1928 do 1945), baby-boom (1946 do 1964), generacija X (1965 do 1980), milenijci (1981 do 1996), ter dvajsetletniki, ki jih tržniki še niso kategorizirali. Vsaka generacija ima drugačen odnos do tehnologije, kar pomeni, da je nemogoče razviti en sam uporabniški vmesnik, ki bi lahko zadovoljil vse uporabnike.





Različen odnos je potrdil Pew Research Center leta 2010, ko so skušali opisati generacijo milenijcev. Čeprav se osredotočajo na ZDA, so odstotki verjetno podobni v večini razvitih držav [1].



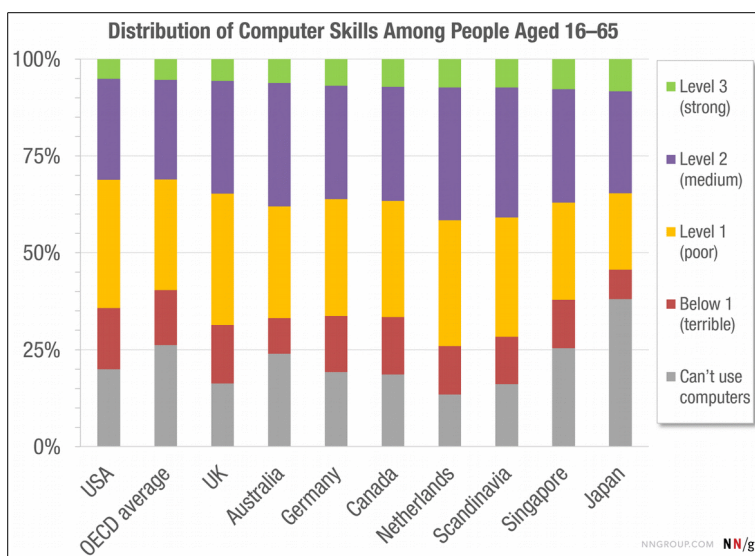
Dejansko je iz histograma na levi razlika v odnosu večja, kot je razlika med osebni računalniki, ki so v lasti članov vsake generacije.

Če si ogledamo platforme strojne opreme, vidimo, da namizni in prenosni računalniki ponujajo številne velikosti zaslonov, ki jih je težko postaviti v isti koš z enim samim uporabniškim vmesnikom. Dejansko je med starim

katodnim zaslonom (z razmerjem stranic 4:3) in novim zaslonom LCD (16:9) velika razlika v uporabni površini zaslona: medtem ko je uporabnik prvega zadovoljen z navpično razvitim uporabniškim vmesnikom (z orodnimi vrsticami na vrhu in brez stranske vrstice), uporabnik drugega raje uporablja vodoravno razvit uporabniški vmesnik (npr. orodne vrstice zmanjšane na minimum, z vključeno stransko vrstico).

Analitiki ne objavljajo tržnih raziskav o zaslonih osebnih računalnikov, vendar je ob ogledu podatkov, ki jih zberejo spletišča, precej enostavno spoznati, da je veliko več velikosti zaslonov, kot si jih lahko zamislite.

Enako velja za računalniške veščine. Po OECD lahko uporabnike razdelimo v pet kategorij veščin: (1) Ne zna uporabljati računalnika, (2) Pod ravni 1: uporablja le eno



funkcijo za doseg enega izrecnega kriterija, (3) Raven 1: uporablja široko dostopne in znane tehnološke programe, (4) Raven 2: uporablja splošne in/ali bolj specifične tehnološke programe, (5) Raven 3: tekoče uporablja splošne in/ali bolj specifične tehnološke programe.

Glede na podatke, ki jih je zbral med letoma 2011 in 2015 na vzorcu 215.942

posameznikov iz 33 držav in leta 2016 objavil OECD, so računalniške veščine v večini držav na veliko nižji ravni od pričakovane. Visok odstotek oseb brez računalniških veščin (ne znajo uporabljati računalnika) je posledica dejstva, da so se številni zavrnili sodelovanje v preizkusu, ki je simuliral več računalniških opravil, ki so pogosta v poslovnem okolju.

Glede na raziskavo uporabnikov LibreOffice in podatke, ki so jih prispevale tretje strani (ter so povzete v tem ozadju), se je ekipa oblikovanja odločila izboljšati uporabniški vmesnik z dodano novo možnostjo – poimenovali smo jo zloženka (angl. Notebook Bar) – z željo ustvariti prilagodljiv uporabniški vmesnik, ki ga je moč ukrojit po različnih potrebah uporabnikov.

Koncept MUFFIN (angl. My User Friendly & Flexible INterface) predstavlja nov pristop k oblikovanju uporabniškega vmesnika, temelji pa na spoštovanju potreb uporabnikov namesto vsiljevanja enega samega uporabniškega vmesnika vsem uporabnikom, ne glede na njihovo generacijo, strojno opremo in računalniške veščine.

[1] Pew Research Center, Millennials: Confident. Connected. Open to Change, februar 2010, <http://www.pewsocialtrends.org/2010/02/24/millennials-confident-connected-open-to-change/>.

[2] The Distribution of Users' Computer Skills: Worse Than You Think, avtor Jakob Nielsen, november 2016, <https://www.nngroup.com/articles/computer-skill-levels/>, temelji na podatkih OECD, The Survey of Adult Skills, junij 2016, http://www.oecd-ilibrary.org/education/the-survey-of-adult-skills_9789264258075-en.