

USER EXPERIENCE W OPROGRAMOWANIU DLA RACHUNKOWOŚCI

1. Wprowadzenie

Zapotrzebowanie na doświadczonych pracowników posiadających wiedzę z zakresu rachunkowości oraz chęć szybkiego ich wdrożenia do pracy przez przedsiębiorstwa, wpływa na kierunki rozwoju oprogramowania do prowadzenia rachunkowości. Dodatkowo następujące zmiany prawne w obszarze rachunkowości determinują ciągłe zmiany i aktualizacje oprogramowania. Postępujący rozwój narzędzi informatycznych dla rachunkowości wpływa także na relatywnie częste ich zmiany na nowsze w przedsiębiorstwach. Wszystko to determinuje konieczność projektowania oprogramowania dla prowadzenia rachunkowości z uwzględnieniem UX (ang. User Experience).

2. UX design w programach finansowo-księgowych

Kreowanie doświadczeń użytkownika oprogramowania, a więc UX coraz częściej stosowane jest przy tworzeniu rozwiązań informatycznych dla rachunkowości. Pojęcie „User Experience” odnosi się do interakcji między człowiekiem a komputerem. Oznacza budowanie pozytywnych doświadczeń użytkownika oprogramowania poprzez zorientowanie na jego potrzeby, umiejętności, a także ograniczenia [1, s. 2397].

W celu zbudowania pozytywnego User Experience dla oprogramowania można oprzeć się na zdefiniowanych cechach według modelu Honeycomb, a są nimi [2, s. 2]:

- Przydatność – oprogramowanie powinno zawierać treści i funkcjonalności spełniające konkretne potrzeby użytkownika.
- Użyteczność – rozumiana jako łatwość użycia oprogramowania.
- Pożądanie – struktura rozlokowania funkcjonalności oprogramowania wpływa na zadowolenie użytkownika podczas korzystania z niego.
- Znajdowalność – użytkownik oprogramowania powinien móc w łatwy sposób szybko odnaleźć potrzebne mu funkcje. Dany cel można osiągnąć poprzez przejrzystą i logiczną strukturę interfejsu użytkownika lub dodatkowe zaimplementowanie wyszukiwarki funkcjonalności pozwalającej na szybkie dotarcie do poszczególnych opcji oferowanych przez oprogramowanie.
- Dostępność – oprogramowanie powinno być dostosowane do potrzeb osób chorych m.in. słabo widzących. Użytkownik ma możliwość zmiany wielkości czcionki lub kolorów wiodących.

- Wiarygodność – treści zamieszczone w oprogramowaniu muszą być sprawdzone. Użytkownik nie powinien wahać się, co do ich prawdziwości. W oprogramowaniu dla przedsiębiorstw działających w zakresie prawa czy rachunkowości będą to m.in. aktualne przepisy prawne oraz zbudowane na ich podstawie funkcjonalności. Powinny budzić one zaufanie przy ich wykorzystywaniu.

Obszar rachunkowości, a w szczególności księgowość są wspierane przez różnego typu narzędzia informatyczne, które ułatwiają pracownikom codzienne obowiązki. Osoby te stanowią bazę badawczą dla UX designerów, którzy m.in. weryfikują ich potrzeby, oceniają ich zachowania i przyzwyczajenia oraz badają ich motywacje do działania. Dobór grupy badawczej powinien uwzględniać m.in. takie kryteria jak: dokładne stanowisko zawodowe, staż zawodowy czy ilość obsługiwanych już programów rachunkowych przez daną osobę. Utworzenie właściwej grupy badawczej pozwala na uzyskanie wiarygodnej informacji zwrotnej wykorzystywanej w dalszych etapach tworzenia UX. Liczebność grupy badawczej zależy od typu przygotowywanego oprogramowania – czy jest ono dedykowane, specjalnie tworzone dla danego przedsiębiorstwa, czy ma stanowić produkt rynkowy, dostępny dla podmiotów z danej lub różnych branż.

Na podstawie przeprowadzonej analizy przez UX designerów tworzona jest koncepcja optymalizacji oprogramowania pod kątem dostarczanych przez niego doświadczeń użytkownikowi [3, s. 53]. Następnie dana koncepcja jest wdrażana i otrzymywane jest gotowe rozwiązanie, skrojone pod potrzeby jego użytkowników końcowych.

3. Podsumowanie

Korzystanie z UX design przy tworzeniu oprogramowania dla potrzeb rachunkowości przyczynia się do zwiększenia efektywności pracy jego użytkowników. Dodatkowo oprogramowanie nastawione na użytkownika przyspiesza proces adaptowania się pracowników do korzystania z nowego oprogramowania. Kierunek rozwoju rozwiązań informatycznych przeznaczonych dla obszaru rachunkowości silniej akcentując rolę ich użytkowników, ze względu na uzyskiwane wskazane korzyści, należy ocenić pozytywnie.

Literatura

1. Law E., Kor J., Roto V., Vermeeren A. P.O.S., *Towards a Shared Definition of User Experience w: „Extended abstracts on Human factors in computing systems// «CHI, Florence, 2008.* 2. Giguere A., Légaré F., Grad R., Pluye P., Haynes R B., Cauchon M., Rousseau F., Argote J.A. and Labrecque M., *Decision boxes for clinicians to support evidence-based practice and shared decision making: the user experience, Implementation Science 7,nr 72 – 2012.* 3. Goodman E., Kuniavsky M., Moed A., *Observing the User Experience: A Practitioner's Guide to User Research, Elsevier, 2012.*