

## ИНФОРМАЦИЯ И ДИСПЛЕИ

Современные технические средства позволяют передавать, хранить и воспроизводить информацию любого вида и преобразовывать ее в доступные человеку формы. С помощью средств отображения информации (видеотерминалов, дисплеев) человек получил возможность контролировать процессы труда и быта, но информационная деятельность усложнилась в связи с требованием построения все более сложных информационных моделей. Визуализация диалога человека с машиной, отображение текстов, графиков, рисунков, внесение изменений в визуальную информацию увеличивает роль дисплеев как универсальных средств отображения и управления информацией.

Одним из самых сложных вопросов в разработке информационных моделей является процесс проектирования сообщений, которые должны адекватно передать пользователю необходимые сведения об объекте или процессе и позволить ему принять правильное решение по управляющему действию. Процесс принятия решений на основе полученной информации связан со структурой ощущение - восприятие - мышление.

В проектировании выводимой на дисплей информации ведущее значение имеет такой обобщенный показатель как качество изображения, которое определяется на основании эстетических, эргономических и психофизиологических закономерностей. Решение проектной задачи кодирования информации тесно связано с возможностями последующего декодирования ее человеком, а для создания оптимальных систем кодирования следует учитывать закономерности памяти.

Изображения на экране дисплея являются, как правило, вторичными с точки зрения формирования адекватного предложенной модели понятия, как результата идентификации и интерпретации чувственного образа. В настоящее время еще не разработаны объективные методики оценки качества вторичных изображений.

Эффективность системы человек - дисплей зависит и от эстетических факторов среды (окружения), в которой взаимодействуют пользователь и машина. Среда может определять внешне скрытые мотивы поведения оператора и тем самым влиять на надежность всей системы.