

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях

УТВЕРЖДАЮ

И. о. заведующего кафедрой

А. В. Усачёв

подпись

«__» _____ 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

09.03.03.14 «Прикладная информатика в искусстве и гуманитарных науках»

Система оценки юзабилити интерфейсов интерактивных медиа

Руководитель

подпись,
дата

ст. преподаватель

И. С. Гурьянов

Выпускник

подпись,
дата

Д. В. Саюнов

Красноярск 2021

Продолжение титульного листа БР по теме Система оценки юзабилити интерфейсов интерактивных медиа

Нормоконтролер

подпись, дата

Е. Р. Брюханова

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| Введение..... | 4 |
| 1 Основные термины | 7 |
| 1.1 Интерактивные медиа | 7 |
| 1.2 Юзабилити | 8 |
| 1.3 Интерфейс | 9 |
| 2 Система оценки юзабилити | 12 |
| 2.1 Существующие методы оценивания | 12 |
| 2.2 Критерии оценивания | 14 |
| 2.3 Систематизация критериев..... | 18 |
| 2.4 Создание формулы расчета | 22 |
| 3 Тестирование системы | 23 |
| 3.1 Выбор медиа для оценивания | 23 |
| 3.2 Оценивание медиа | 23 |
| Заключение | 58 |
| Список использованных источников | 59 |

ВВЕДЕНИЕ

Использование интернет ресурсов приобретает все большее значение в жизни современного человека, охватывая практически все сферы его деятельности: работа, образование, поиск информации, общение, отдых, развлечения и другие. С конца 1980-х годов в научно-прикладных разработках начинает складываться представление о ключевой роли такой характеристики, как эргономичность создаваемых программных продуктов, которая определяет их коммерческую привлекательность, масштабность распространения на рынке компьютерных средств, субъективную удовлетворенность пользователей при работе с ними, и связана с эффективностью их использования при решении различных задач в интернет-среде. Сегодня такую модель оценки качества программных продуктов обычно описывается с помощью термина «юзабилити» (usability), который можно перевести с английского как «пригодность к использованию».

Основной задачей юзабилити является коммерческий успех сайта, ведь если сайтом не пользуются, он не приносит прибыль. Исходя из этого, понятие юзабилити сайта можно еще описать как удобство совершения действий при попадании пользователя на ресурс. Веб-сайт, использующий правила юзабилити, несколько лучше воспринимается пользователем, имеет хороший показатель времени, проведенного на сайте, и высокий процент конверсии. В совокупности это приводит к тому, что пользовательские факторы начинают работать на сайт, принося клиентов и повышая позиции сайта в поисковых системах.

Однако не только коммерческий успех сайта имеет значение, если сайт выполняет образовательную или информационную функцию он так же должен быть удобен для просмотра, причем не важно откуда. Юзабилити существует не только для компьютерных версий сайтов, которые открываются в браузерах и выводятся на мониторы. В наше время интернет-страницу можно открыть и с телефона, и с планшета, и даже с наручных часов. Каждый из этих девайсов имеет свои ограничения, а значит сайт должен проектироваться с учетом этих

данных. Если компьютерный монитор и планшет позволяют горизонтальную верстку сайта с упором на ширину, то мобильные телефоны и экран умных часов требуют вертикальной верстки. Причем нельзя забывать, что из-за разных размеров экранов нужно помнить и про шрифт и лаконичность иконок. Если на планшете спокойно можно будет увидеть и надпись: «Главное меню» и его иконку, то на телефоне эта же надпись может уже не поместиться в удобные рамки, и это надо учитывать во время разработки.

Актуальность работы обусловлена тем что не существует ещё утвержденной системы оценивания сайтов или иных интерактивных медиа с точки зрения юзабилити. Они могут выглядеть привлекательно с точки зрения дизайна, но ими может быть не очень практично пользоваться. То есть дизайн и интерфейс сайта или мобильного приложения будут не отвечать принципам юзабилити. Значимость интернет-порталов признают нынче многие, поэтому каждая компания хочет иметь себе свой сайт, однако не каждая компания достаточно компетентна что бы оценить не визуальную составляющую сайта, а его эргономичность и удобство. Многие компании не могут позволить себе иметь штат, отвечающий за работу сайта или мобильного приложения и пользуются сторонними предложениями, при этом не имея опыта и навыков что бы дать сайту адекватную оценку. Из-за этого страдают все: и компания теряющая прибыль, и пользователь что не может воспользоваться их предложением.

Практическая значимость дипломной работы состоит в том, что в мире все ещё не существует единой системы оценивания юзабилити интерактивных медиа, а значит компании не могут обратиться к какому-то стандарту и на его основе дать оценку принимаемой работе. Так же и в образовании, данная система оценивания может пригодится для преподавательского состава, который будет оценивать различные работы своих студентов, не важно дипломная ли это работа, курсовая или просто домашнее задание. Преподаватель сможет обратиться к данной системе что бы выдать более точную оценку работе студента, а сами студенты получат некий стандарт, по которому и будут готовить свои проекты.

Целью дипломной работы является создание системы оценки состоящий из нескольких пунктов и подпунктов на основе которой будет произведена оценка ряда интерактивных медиа.

Исходя из этого нужно решить следующие задачи:

1. Изучить основные термины.
2. Определить и систематизировать критерии оценивания, дать им некий количественный показатель.
3. Проверить работоспособность критериев при оценке уже существующих интерактивных медиа.

В первой главе раскрывается теоретическая часть, какие термины используются при работе с понятием юзабилити, какие в целом интерактивные медиа существуют и как с ними работают.

Во второй главе предоставляются критерии оценивания и их систематизация, которую будет удобно использовать.

В третьей главе система оценивания будет применена на практике на примере ряда интернет-ресурсов схожей тематики.

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях

УТВЕРЖДАЮ

И. о. заведующего кафедрой



А. В. Усачёв

подпись

« 30 » 06 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

09.03.03.14 «Прикладная информатика в искусстве и гуманитарных науках»

Система оценки юзабилити интерфейсов интерактивных медиа

Руководитель



01.07.21 ст. преподаватель

И. С. Гурьянов

подпись,

дата

Выпускник



01.07.21

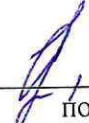
Д. В. Саюнов

подпись,
дата

Красноярск 2021

Продолжение титульного листа БР по теме Система оценки юзабилити интерфейсов интерактивных медиа

Нормоконтролер

 01.07.2021
подпись, дата

Е. Р. Брюханова