

Министерство образования Республики Беларусь  
Учреждение образования  
Белорусский государственный университет  
информатики и радиоэлектроники

УДК004.51

Ковалёва  
Анастасия Владимировна

ПРОТОТИП ПРИЛОЖЕНИЯ УЧЕТА ФИНАНСОВ  
(НА ПЛАТФОРМЕ ANDROID)

**АВТОРЕФЕРАТ**

Диссертация на соискание степени магистра технических наук

1-23 80 08 Психология труда, инженерная психология, эргономика

А.В. Ковалёва

Заведующий кафедрой ИПиЭ  
Константин Дмитриевич Яшин  
кандидат технических наук, доцент

Научный руководитель  
Георгий Геннадьевич Гоцкий  
кандидат экономических наук, доцент

Нормоконтролер  
Татьяна Валерьевна Гордейчук  
магистр технических наук

Минск 2015

## ВВЕДЕНИЕ

В современном обществе ценным ресурсом является время. И его качественное использование становится одной из приоритетных целей современного успешного человека. Потому человечество постоянно старается рационализировать процессы, которые окружают нас. Особенно это касается людей сферы бизнеса, которым приходится каждый день устанавливать контакты.

Основной инструмент, который для этого используется - это передача бумажных визиток [1]. Однако этот способ наряду с преимуществами имеет ряд недостатков:

- бумажные визитки могут быть потеряны;
- бумажные визитки могут закончиться в самый неподходящий момент;
- контактная информация с бумажных визиток немобильна, так как её необходимо вручную переносить впоследствии в электронный вид.

Основной целью разработки магистерской диссертации является решение проблемы передачи контактов посредством бумажных визиток, путем разработки прототипов интерфейса системы передачи электронных визиток. Эта разработка является первым этапом в разработке приложения учета финансов.

Актуальность обусловлена стремительным развитием и ростом популярности технологии qr кода, а также слабо развитого конкурентного рынка.

Для разработки необходимо качественно спроектировать пользовательский опыт. Это возможно сделать посредством изучения опыта взаимодействия системы с пользователем (UserExperience).

Опыт взаимодействия (англ. UserExperience, UX) — это ощущения, возникающие у человека при непосредственном взаимодействии с объектами окружающего мира. В более узком смысле, опыт взаимодействия характеризует личное восприятие человеком функциональных и эмоциональных характеристик продукта или услуги в процессе использования.

Международный стандарт ISO 9241-210 [2] определяет опыт взаимодействия как «ощущение и реакцию человека, вследствие использования или предполагаемого использования продукта, системы или услуги».

Для качественной проработки опыта взаимодействия необходимо пройти три основных стадии:

1. Провести исследование системы, целевой аудитории, потребностей рынка и бизнеса;
2. Провести исследование полученной статистической информации и обработать полученные данные;
3. Спроектировать систему, основываясь на базу из предыдущих исследований.

Библиотека БГУИР

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Магистерская диссертация посвящена исследованию технологии qrкода, целевой аудитории системы, потребностей рынка и разработке прототипа системы передачи электронных визиток посредством qrкода.

Цель работы: разработка прототипа системы передачи электронных визиток как первого этапа процесса учета финансов.

Объект исследования: процесс разработки интерфейса мобильного приложения.

Предмет исследования: инструменты и методы исследования целевой аудитории и проектирования интерфейса мобильного приложения.

Задачи исследования:

1. Исследовать популярность использования технологии QR кода в мире.
2. Исследовать конкурентов на рынке технологии QRкодов.
3. Исследовать целевую аудиторию посредством опроса, анализа статистических данных, выделение приоритетных целевых групп пользователей, проработкиперсоны, инструмента ExperienceMap, визуальных сценариев.
4. Разработать прототипы для системы передачи электронных визиток средствами программAxure и Photoshop.

Результаты научно-исследовательской работы:

1. Исследован рынок бизнеса, конкурентов, использования QR технологий.
2. Детально исследована целевая аудитория, её потребности и нужды, составлен портрет представителя целевой аудитории.
3. Разработаны прототипы интерфейса системы передачи электронных визиток.

По теме диссертации опубликовано 12 печатных работ.

## ЗАДАЧИ

Актуальность обусловлена стремительным развитием и ростом популярности технологии qr кода, а также слабо развитого конкурентного рынка.

Задачи исследования:

1. Исследовать популярность использования технологии QR кода в мире.
2. Исследовать конкурентов на рынке технологии QR кодов.
3. Исследовать целевую аудиторию посредством опроса, анализа статистических данных, выделение приоритетных целевых групп пользователей, проработки персоны, инструмента ExperienceMap, визуальных сценариев.
4. Разработать прототипы для системы передачи электронных визиток средствами программ Axure и Photoshop.

Результаты научно-исследовательской работы:

1. Исследован рынок бизнеса, конкурентов, использования QR технологий.
2. Детально исследована целевая аудитория, её потребности и нужды, составлен портрет представителя целевой аудитории.
3. Разработаны прототипы интерфейса системы передачи электронных визиток.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По результатам проведенной работы можно говорить об успешном выполнении всех поставленных задач.

Результаты научно-исследовательской работы следующие:

1. Проведено исследование популярности использования технологии QR кода и установлено, что наибольшее распространение технология получила в США, Канаде, Великобритании, Японии, Беларуси.

2. Проведено исследование конкурентов, которое показало необходимость добавить функционал по онлайн передаче контактов.

3. Проведено исследование целевой аудитории, которое показало, что пользователи: часто устанавливает контакты (от 1-3 раз в месяц до 1-3 контактов в неделю); 100% пользователей забывают контекст установки контакта; пользователи достаточно социально активны, используют больше 3 социальных аккаунтов; в основном пользователи используют 1 визитку при передаче контакта.

4. Разработан прототип приложения для обмена электронными визитками.

Настоящая система предназначена в первую очередь для активных людей, часто обменивающимися контактами, использующими последние технологии.

Подытоживая весь процесс разработки магистерской диссертации, необходимо подчеркнуть, что она включает в себя все аналитические результаты по предыдущим главам. Такое наложение и последовательность этапов в магистерской диссертации помогает полностью достичь всех поставленных целей, а также в результате получить продукт с хорошо проработанным опытом взаимодействия пользователя с системой.