

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Гумбор С. В.

Щербина Н.В. - ассистент

Целью данной работы является проведения этапа юзабилити, так как многие компании, разрабатывающие ПО, проводят самостоятельно оценку удобства использования, в большинстве случаев это не приносит должных результатов из-за того, что целевая аудитория продукта может очень сильно отличаться от разработчиков и тестировщиков по уровню квалификации (технически и в прикладной области), по решаемым задачам, по привычным способам работы со схожими продуктами.

Испытание многих продуктов пользователю предлагают в «лабораторных» условиях решить основные задачи, для выполнения которых этот продукт разрабатывался, и просят высказывать во время выполнения этих тестов свои замечания.

Процесс тестирования фиксируется в протоколе (логе) и/или на аудио- и видеоприборы — с целью последующего более детального анализа.

Если проверка эргономичности выявляет какие-либо трудности (например, сложности в понимании инструкций, выполнении действий или интерпретации ответов системы), то разработчики должны доработать продукт и повторить тестирование.

Наблюдение за тем, как люди взаимодействуют с продуктом, нередко позволяет найти для него более оптимальные решения. Если при тестировании используется модератор, то его задача — держать респондента сфокусированным на задачах (но при этом не «помогать» ему решать эти задачи).



Рис. 1 – Пример юзабилити-теста

Основную трудность после проведения процедуры проверки эргономичности нередко представляют большие объемы и беспорядочность полученных данных. Поэтому для последующего анализа важно зафиксировать:

1. Речь модератора и респондента;
2. Выражение лица респондента (снимается на видеокамеру);
3. Изображение экрана компьютера, с которым работает респондент;
4. Различные события, происходящие на компьютере, связанные с действиями пользователя;

Все эти потоки данных должны быть синхронизированы по тайм-кодам, чтобы при анализе их можно было бы соотносить между собой.

Наряду с модератором в тестировании нередко участвуют наблюдатели. По мере обнаружения проблем они делают свои заметки о ходе тестирования так, чтобы после можно было синхронизировать их с основной записью. В итоге каждый значимый фрагмент записи теста оказывается прокомментирован в заметках наблюдателя. В идеале ведущий (т.е. модератор) представляет разработчика, наблюдатели — заказчика (например издателя, дистрибьютора), а испытуемые — конечного пользователя (например покупателя).

Кроме вышеизложенного существует еще один подход к проверке эргономичности: для решения задачи, предложенной пользователю, разрабатывается "идеальный" сценарий решения этой задачи. Как правило, это сценарий, на который ориентировался разработчик. При выполнении задачи пользователями регистрируются их отклонения от задуманного сценария для последующего анализа. После нескольких итераций доработки сайта и последующего тестирования можно получить интерфейс, удовлетворительный с точки зрения пользователя.

Список использованных источников:

1. Шупейко, И. Г. Теория и практика инженерно-психологического проектирования и экспертизы: учебно-методическое пособие к практическим видам занятий / И. Г. Шупейко. — Минск: БГУИР, 2009. — 126 с.
2. Якоб Нильсен, Хоа Лоранжер Web-дизайн: удобство использования Web-сайтов. — М.: «Вильямс», 2007.

ОНЛАЙН-МАГАЗИН ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Гузаревиц А.В.

Павловская О.В. - ассистент

Целью работы является разработка онлайн-магазина программного обеспечения.

Разработанный онлайн-магазин программного обеспечения предназначен для продажи игровых аккаунтов, софта, ключей для игр. Он содержит информацию о последних изменениях в различных играх и программах, предназначенных для обслуживания онлайн-игр. В нем также есть возможность обсуждать последние новости и оставлять свои статьи. Данный сайт позволяет охватить весь спектр информации о игровой индустрии, в нем используются юзабилити-технологии для придания ему наиболее привлекательного внешнего вида и удобной структуры расположения информации.



Рис. 1 – Блок-схема алгоритма работы

В качестве технологии для реализации системы выбран Framework от Microsoft: ASP.NET MVC, в виду современности, надёжности, удобства и минимальных временных затрат на разработку сайта.

В качестве источника данных разработана база данных на MySQL и задействован интерфейс MySQL Connector.NET для создания уровня доступа к данным веб-приложения. Данные из базы извлекаются путём вызова и выполнения на сервере хранимых процедур и передаются клиенту по HTTP-протоколу.

Таким образом, реализован онлайн-магазин программного обеспечения. Система обеспечивает простой и удобный способ получения информации и покупки имеющегося на рынке ПО.

Список использованных источников:

1. Шупейко, И. Г. Теория и практика инженерно-психологического проектирования и экспертизы: учебно-методическое пособие к практическим видам занятий / И. Г. Шупейко. – Минск: БГУИР, 2009. – 126 с.
2. Грачев, А. И. Создаем свой сайт на WordPress / А. И. Грачев // Уч. метод. пособие. – Санкт-Петербург, 2013. – 272 с.

АВТОМАТИЗАЦИЯ БИЗНЕС-ПРОЦЕССОВ КОМПАНИИ «ВКМ-Сервис» НА ПЛАТФОРМЕ 1С ПРЕДПРИЯТИЕ 8.2

УО «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»
г. Минск, Республика Беларусь

Качанов Р.О.

Карпович Е.Б. – старший преподаватель

Целью работы является автоматизация экономических, бухгалтерских процессов компании «ВКМ-Сервис», представляющая собой собой оптимизацию расходования полезного времени работников, увеличение числа задач, решаемых программным образом, уменьшение влияния человеческого фактора.