

ВЛИЯНИЕ ПОТРЕБНОСТЕЙ И ЛИЧНОСТНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ НА ВЫБОР ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА

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

Шульгина А.Н.

Меженная М.М. – канд. техн. наук

Целью работы является выявление потребностей и личностных особенностей пользователя, мотивирующих его на выбор конкретного программного обеспечения из многообразия аналогов. Для достижения поставленной цели по результатам литературного обзора подготовлены анкеты, направленные на выявление личностных особенностей и потребностей людей при использовании программных продуктов. Результатом работы являются рекомендации, необходимые для эффективной реализации целеориентированного подхода разработки программных продуктов.

В соответствии с целеориентированным подходом проектирования разработка программного продукта происходит с учётом потребностей и личностных особенностей целевой аудитории. Психические процессы, детерминирующие реакцию и дальнейшие действия человека при использовании системы, должны в обязательном порядке учитываться при создании программного обеспечения.

В дополнении к вышеизложенному программные продукты должны разрабатываться в соответствии с принципами юзабилити и UX [1]. Эти принципы в большинстве случаев также опираются на особенности человеческого восприятия, а именно, на различные способы реагирования на определённые триггеры (провоцирующие факторы) и на работу системы в целом, на поведенческие паттерны, одинаково присущие всем людям или группе людей со схожей деятельностью, экономическими, демографическими, этнографическими, психологическими характеристиками.

Для решения поставленной задачи использовались методики по изучению личности человека, а также специально разработанные анкеты, позволяющие выявить реальные цели использования различных программных продуктов человеком (рисунок 1).

Каким программным обеспечением вы пользуетесь чаще всего? *

- ПО общего назначения (веб-браузеры, графические редакторы, текстовые редакторы, электронные таблицы, базы данных и др.)
- ПО развлекательного назначения (медиаплееры, игры и др.)
- ПО специального назначения (трансляторы, электронные словари, справочные системы, программы для создания и редактирования видео, звука и др.)
- профессиональное ПО

Что из перечисленного вам приходилось делать в интернете за последнюю неделю? *

- Искать информацию
- Пользоваться социальными сетями
- Пользоваться электронной почтой
- Пользоваться интернет-телефонией (Skype, Google voice и т.д.)
- Играть в онлайн-игры
- Прослушивать или скачивать игры
- Прослушивать или скачивать видео
- Покупать или продавать товары

Рисунок 1 – Фрагмент анкеты для определения пользовательских потребностей

Результаты работы представляют список рекомендаций по разработке программного обеспечения и могут быть использованы контент-разработчиками, UX дизайнерами в соответствии со следующим алгоритмом: выявление семантики контента, преобразование данного контента до вида, наиболее доступного пользователю, создание разметки для данного контента, соответствующего изложенным принципам, увеличение качества UX.

Список использованных источников:

1. Веб-дизайн: книга Джесса Гарретта. Элементы опыта взаимодействия». – Пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2008. – 192 с.