

ЭРГОНОМИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ПОИСКА УЧАСТНИКОВ СПОРТИВНОЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ

Качан Т. Н.

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

Телеш И. А. – к.э.н., доц. каф. ИПиЭ

В работе рассматривается проектирование эргономичного мобильного приложения, позволяющего пользователям находить участников для своих команд на спортивные интеллектуальные игры.

С помощью мобильных приложений решается огромное количество задач: от просмотра прогноза погоды до заказа авиабилетов. Популярность приложений и количество их пользователей растет, а доступность информации и инструментов для создания мобильных приложений позволяет решать новые задачи, которые до сегодняшнего дня были отложены или оставлены без внимания [1]. Одной из таких задач является поиск игроков на спортивные интеллектуальные игры.

Эргономическое обеспечение мобильного приложения, решающего эту задачу, является целью данной работы. Приложение позволяет решить две проблемы: нехватки игроков в командах спортивных интеллектуальных игр (например, спортивной версии игры «Что? Где? Когда?») и сложность в нахождении команды для новичков. Принцип использования приложения следующий: если в команде по спортивной интеллектуальной игре не хватает игроков, пользователь может зарегистрироваться в приложении, зарегистрировать там команду и создать объявление от имени команды с указанием количества свободных мест. В свою очередь пользователи, которые хотели бы найти себе команду, могут просмотреть эти объявления (рисунок 1) и откликнуться на понравившееся, заняв вакантное место. Пользователь может просматривать состав команды. Это позволит исключить конфликтные ситуации, связанные с ранее приобретенной неприязнью между потенциальными и действующими игроками команд.

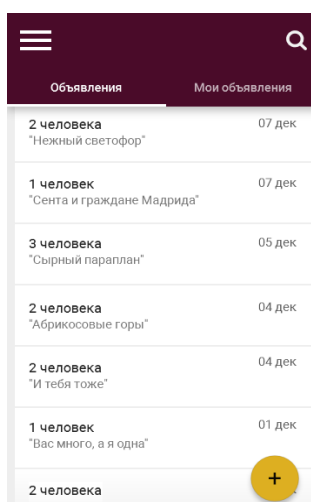


Рисунок 1 – Экран просмотра объявлений о вакантных местах в командах

Мобильное приложение реализовано для платформы Android, так как эта платформа – самая популярная среди мобильных платформ в Беларуси (по данным сайта nn.by) [2].

При проектировании интерфейса и архитектуры приложения использованы современные подходы к мобильному проектированию, включающие в себя использование эвристик Якоба Нильсена, принципов человеко-ориентированного дизайна и антропометрических особенностей человека.

Список использованных источников:

1. Человеко-ориентированный дизайн: почему только эмпатии недостаточно [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://te-st.ru/2016/04/27/sxsw2016-human-centered-design/>
2. Какими операционными системами пользуется весь мир и Беларусь: статистика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nn.by/?c=ar&i=206397&lang=ru>