

ЭРГОНОМИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ПОМОЩНИКА СТУДЕНТА

Русак В. В.

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

Шупейко И. Г. – к.психол.н., доцент каф. ИПиЭ

В современном обществе образование является важнейшим средством достижения успеха человека. Эффективность процесса обучения во многом определяется качеством взаимодействия между обучаемым и обучающим. Существует множество различных сервисов, облегчающих коммуникацию между участниками процесса обучения: электронная почта, мессенджеры, социальные сети. Однако их использование не всегда удобно из-за ряда факторов: редкой проверки электронной почты одной из сторон, слишком большого количества функций, которые не используются непосредственно при коммуникации, но могут отпугивать людей, не слишком хорошо знакомых с мобильными приложениями и попросту пугающихся сложностей в освоении и использовании программного продукта.

Сложность и перегруженность функциями – это один из главных недостатков многих коммуникационных приложений, что существенно снижает их уровень эргономичности.

Целью работы является разработка эргономичного, удобного для пользователей мобильного приложения помощника студента. Преимуществом данного программного продукта является то, что его можно назвать узконаправленным, предлагающим пользователю только необходимый набор возможностей. Главной функцией приложения является предоставление различных способов коммуникации между преподавателем и студентами: преподаватель может отправить личное сообщение конкретному студенту или группе, а также добавить событие во встроенный календарь. В свою очередь студенты также могут отправить личное сообщение преподавателю, занять место в очереди на какое-нибудь событие (например, сдачу зачета или экзамена) и просмотреть запланированные события и текущие задания в календаре.

В ходе реализации проекта выполнено эргономическое и программное проектирование приложения. На этапе эргономического проектирования был проведен анализ функций будущей системы, осуществлено их распределение между смартфоном и пользователем, разработаны алгоритмы работы пользователей, сформулированы эргономические требования к пользовательскому интерфейсу приложения, с учетом которых был создан его прототип.

Мобильное приложение реализовано для платформы Android на языке Kotlin – это новый язык программирования, который отличается простотой и полной совместимостью с Java [1]. При проектировании интерфейса учтены эвристики Якоба Нильсена и современные подходы к дизайну. На рисунке 1 представлен экран просмотра событий для конкретного студента.



Рисунок 1 – Экран просмотра событий

Список использованных источников:

1. Немного о Kotlin [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/277479/>
2. Шупейко, И. Г. Эргономическое проектирование системы «человек – машина»: пособие/И. Г. Шупейко. – Минск : БГУИР, 2017. – 80 с.: ил.