

ЭРГОНОМИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ ПОВЫШАЮЩЕГО ЮЗАБИЛИТИ ИГРОВОГО ОНЛАЙН-СЕРВИСА STEAM

Красуцкий А.В.

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

*Хлудеев И.И. – доцент кафедры ИПиЭ,
кандидат биологических наук*

В работе приведены результаты юзабилити тестирования веб-приложения повышающего юзабилити игрового онлайн-сервиса Steam .

Веб-приложение повышающее юзабилити игрового онлайн-сервиса Steam показано на рис. 1.

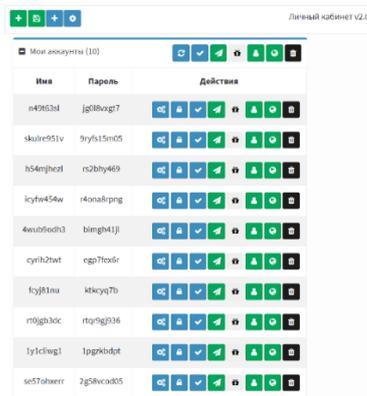


Рисунок 1 – Приложение для управления игровыми аккаунтами и обмена игровыми предметами

Для оценки эргономических характеристик разработанного приложения было проведено юзабилити-тестирование. В юзабилити-тестировании участвовало 52 человека, из которых в качестве примера были отобраны 4 человека, имеющих максимально различающееся количество игровых предметов (диапазон от 130 до 11251 предмета).

С учетом ожиданий тестируемых о возможных положительных и негативных характеристиках приложения были составлены метрики юзабилити-тестирования. Результаты приведены в таблице 1.

Таблица 1 – Результаты юзабилити тестирования

Метрики	Пользователь 1	Пользователь 2	Пользователь 3	Пользователь 4
Решена ли задача	Да	Да	Да	Да
Количество предметов	512	130	1043	11251
Затраченное время без приложения	408 сек	141 сек	770 сек	6790 сек
Затраченное время с приложением	65 сек	54 сек	72 сек	125 сек
Время на раздумья	48 сек	42 сек	105 сек	57 сек
Количество ошибок	3	1	4	2
Субъективная оценка	8	7	8	9

В результате тестирования было получено, что пользователи могут быстро получить код двухфакторной аутентификации для своего аккаунта, пользователи могут за несколько кликов передать все предметы с одного аккаунта на другой аккаунт, после первого опыта процесс использования приложения занимает в 2-3 раза меньше времени.

Кроме того, анализ изменения времени, необходимого для обмена предметами показал, что использование приложения позволяет значительно увеличить скорость процесса обмена и, соответственно, уменьшить время, необходимое для осуществления данной операции. Снижение времени обмена существенно зависит от количества игровых предметов у пользователя. Так, при наличии 130 предметов время передачи с использованием разработанного приложения сокращается в ~3 раза по сравнению со временем необходимым для этой операции при отсутствии приложения.

Если число предметов составляет более 10 тысяч (11251), то выигрыш по времени становится уже 50-кратным.