

Министерство образования Республики Беларусь  
Учреждение образования  
Белорусский государственный университет  
информатики и радиоэлектроники

УДК004.51

Борисёнок  
Ольга Александровна

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ПОКУПОК:  
ПРОТОТИП МОБИЛЬНОЙ СИСТЕМЫ

**АВТОРЕФЕРАТ**

Диссертация на соискание степени магистра технических наук

1-23 80 08 Психология труда, инженерная психология, эргономика

О.А. Борисёнок

Заведующий кафедрой ИПиЭ  
Константин Дмитриевич Яшин  
кандидат технических наук, доцент

Научный руководитель  
Георгий Геннадьевич Гоцкий  
кандидат экономических наук, доцент

Нормоконтролер  
Татьяна Валерьевна Гордейчук  
магистр технических наук

Минск 2015

## ВВЕДЕНИЕ

UX – это результат серии взаимодействий, Опыт взаимодействия представляет собой совокупное восприятие, формирующееся у субъекта после серии взаимодействий с людьми, предметами и событиями. Одни взаимодействия происходят при активном участии субъекта (например, поиск укрытия от дождя, начавшегося во время пикника), другие – более пассивны: так, наблюдение за красивым закатом заставляет организм вырабатывать дофамины – гормоны, вызывающие чувство удовольствия (своеобразная внутренняя награда).

Основной целью разработки магистерской диссертации является разработка всех связей опыта взаимодействия пользователя и системы напоминаний. Любое проектирование является творческой работой, направленной на улучшение качества жизни выбранного субъекта (в данном контексте пользователя). Для этого необходимо качественно спроектировать пользовательский опыт.

Разработка пользовательского опыта сочетает три типа осознанно выполняемых действий:

- Координация того, что можно скоординировать (выбор ингредиентов для блюда, обучение официантов, разработка и программирование кнопок);
- Принятие во внимание того, что существуют моменты, которые изменить невозможно;
- Редукция негативных взаимодействий;

Для успешного проектирования системы, а также удовлетворения потребностей бизнеса (в лице консультанта-руководителя проекта) в работе необходимо пройти через три основных стадии:

1. Провести исследование системы, целевой аудитории, потребностей рынка и бизнеса;
2. Провести исследование полученной информации и получить выходные аналитические данные;
3. Спроектировать систему, полагаясь на результаты труда предыдущих стадий.

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Магистерская диссертация посвящена исследованию целевой аудитории и последующей разработке прототипа интерфейса системы напоминаний.

Целью работы является заблаговременное прототипирование эргономически правильного прототипа системы напоминаний.

В ходе работы решались следующие задачи: составление образа проекта, составление исследовательского плана целевой аудитории, поиск и анкетирование респондентов, выявление возможных пользователей системы, составление карт эмпатии основных пользователей, составление BusinessCanvasMap, составление персон, сценариев, проведение сессии интервью с заблаговременным подбором респондентов, проектирование карты путешествия пользователя, проектирование многоэкранной схемы Альтшуллера, составление карты влияний, и, как конечная цель и задача диссертации, прототипирование мобильного приложения средствами Axure.

По теме диссертации опубликовано 11 печатных работ.

## ЗАДАЧИ

Актуальность обусловлена стремительным развитием и ростом популярности автоматизации систем учета покупок и напоминаний.

Задачи исследования:

1. Исследовать популярность использования систем учета покупок.
2. Исследовать конкурентов на рынке технологии учета покупок.
3. Исследовать целевую аудиторию посредством опроса, анализа статистических данных, выделение приоритетных целевых групп пользователей, проработки персоны, инструмента ExperienceMap, визуальных сценариев.
4. Разработать прототипы для системы учета покупок средствами программ Axure и Photoshop.

Результаты научно-исследовательской работы:

1. Проведено исследование целевой аудитории, потребностей рынка и нужд бизнеса;
2. Спроектирован пользовательский интерфейс мобильной системы;
3. Найдены основные точки взаимодействия человека и приложения в система человек-машина.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По результатам проведенной работы можно говорить об успешном выполнении всех поставленных задач.

Результаты научно-исследовательской работы следующие:

4. Проведено исследование целевой аудитории, потребностей рынка и нужд бизнеса;
5. Спроектирован пользовательский интерфейс мобильной системы;
6. Найдены основные точки взаимодействия человека и приложения в система человек-машина.

В процессе работы было выявлено и устранено множество трудностей и барьеров проектной деятельности. Однако, успешное их преодоление позволяет сделать вывод о том, что заблаговременное размышление и учет человеческого фактора, психологии и физиологии носит сверхважный характер при разработке любой системы, в частности мобильного приложения.