

ИССЛЕДОВАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ПЛАТФОРМАМИ ТОРГОВЛИ ЦИФРОВЫМ ИСКУССТВОМ

Трубина М.А. (ИТМО)

Научный руководитель – старший преподаватель, Волосюк А.А.
(Университет ИТМО)

Введение. NFT (невзаимозаменяемые токены) стали популярными благодаря нашумевшим продажам цифровых картин и участию знаменитостей в создании собственных токенизированных объектов. На данный момент, интерес к этой технологии уменьшается, на несмотря на это, NFT-платформы продолжают привлекать инвестиции, а крупные социальные сети добавляют функционал создания токена в свой интерфейс. Тем не менее, пользователи относятся к NFT со скептицизмом из-за специфического функционала nft-платформ [1]. Таким образом, исследовательской задачей является разработать решение для снижения порога входа на платформы для новых пользователей.

Основная часть. Платформы NFT имеют две основные целевые аудитории: создатели и продавцы NFT, которые решают разные задачи. Таким образом существуют несколько вариантов пользовательского взаимодействия. Большинство децентрализованных приложений, включая nft-платформы, проектируются с точки зрения технической составляющей блокчейна, что делает взаимодействие сложным для обычных пользователей [2]. Для популяризации nft-платформ необходимо проектировать удобные и понятные интерфейсы, обеспечивая быстрое погружение пользователя в тематику блокчейна и невзаимозаменяемых токенов. При анализе рынка платформ, стало ясно, что большинство не предоставляют достаточную информационную поддержку новым пользователям, что затрудняет взаимодействие, тем более выполнение целевых действий - продажу или покупку nft. Под информационной поддержкой понимается FAQ, руководства пользователя или службы поддержки [3]. Именно информационная поддержка пользователя может снизить порог входа для новых пользователей на платформы торговли цифровым искусством.

Выводы. Проведен анализ рынка nft-платформ. Было выяснено, что для улучшения пользовательского опыта на платформах торговли цифровым искусством требуется внедрить информационную поддержку для обеспечения обучаемости нового пользователя и повышения его мотивации продолжать пользоваться платформой [4].

Список используемых источников:

1. Wang, Q., Li, R. et al. Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges /ArXiv – 2021, P.1–2
2. Mhatre Y., Dixit D., Salunkhe R. Challenges of Implementing an NFT Marketplace / International Research Journal of Engineering and Technology vol.9, - 2022. P.323-327.
3. Froehlich, M., Kobiella, C., Schmidt, A., & Alt, F. Is it better with onboarding? Improving first-time cryptocurrency app experiences/ Designing Interactive Systems Conference, p. 78-89, - 2021.

4. S. V. Murphy Caxton, K. Naveen, R. Karthik and S. S. Bama. User-Centered Evaluation and Design Suggestions for NFT Marketplaces/2022 International Conference on Inventive Computation Technologies (ICICT), Nepal, 2022. P. 1214-1221.