

Исследование удобства использования детской витрины онлайн-кинотеатра

Костицына Д.А. (ИТМО)

Научный руководитель – старший преподаватель Балканский А.А.

(ИТМО)

Введение. В настоящее время все больше развиваются интерфейсы для детей: онлайн-кинотеатра, обучающие приложения. Требуется особое внимание в проектировании подобных продуктов, а также в удобстве использования их детьми.

Для того, чтобы ребенку, не умеющему читать, было комфортно перемещаться по онлайн-кинотеатру, необходимо подойти к проектированию интерфейса со стороны, отличной от подхода проектирования взрослых интерфейсов [1, 2]. Подбор контента для ребенка не всегда происходит при помощи родителей, поэтому ребенку нужно давать возможность самостоятельно находить подходящий для себя контент, который не будет ему угрожать.

Детский контент не имеет жанров и структурной подачи, для этого пользователям необходимо предложить другой формат отображения контента – коллекции, которые будут удовлетворять потребностям как родителей, так и ребенка.

Основная часть. Для того, чтобы понять, удовлетворяет ли обновленная витрина пользователей, было проведено два эксперимента: пилотный и основной.

В рамках пилотного эксперимента был рассчитан объем выборки для основного эксперимента — 20 респондентов.

В ходе основного эксперимента проверялись две гипотезы: о влиянии и о корреляции. Они были сформулированы следующим образом:

Использование старой витрины при поиске контента для ребенка (Вариант А) требует большего времени для выполнения задач по сравнению с обновленной витриной (Вариант Б)

Метрика результативности (время выполнения задачи) будет обратно коррелировать с метрикой эффективности (субъективной удовлетворенностью пользователя).

Выводы. Исследование показало, что время, потраченное на прохождение первого варианта задания, больше, чем время, потраченное на прохождение второго варианта задания, первая гипотеза подтвердилась. Вторая гипотеза также подтвердилась: метрика результативности (время выполнения задачи) будет обратно коррелировать с метрикой эффективности (субъективной удовлетворенностью пользователя).

Список использованных источников:

1. Designing for Kids: Cognitive Considerations // NN Group: сайт. URL: <https://www.nngroup.com/articles/kids-cognition/>

2. Design for Kids Based on Their Stage of Physical Development // NN Group: сайт. URL: <https://www.nngroup.com/articles/children-ux-physical-development/>