

ИССЛЕДОВАНИЕ ВОСПРИЯТИЯ ОБУЧАЮЩИХ ТЕКСТОВ В ИНТЕРФЕЙСАХ, СОЗДАНЫХ НЕЙРОСЕТЬЮ И ЧЕЛОВЕКОМ

Шамбулин И.А. (федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»)

Научный руководитель – старший преподаватель, Волосюк А.А.

(федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»)

Введение. Обучающие тексты в интерфейсах помогают пользователям взаимодействовать со сложным программным обеспечением, описывая функционал ПО. UX-писательство играет ключевую роль в создании удобных и понятных интерфейсов для пользователей. Хорошие UX-тексты помогают пользователям понять, как взаимодействовать с продуктом. Они предоставляют инструкции, подсказки и описания, которые делают процесс использования более интуитивным. Понятный обучающий текст предотвращает пользовательские ошибки и повышает конверсию цифрового продукта. Основная проблема UX-писательства состоит в том, что оно требует дополнительные силы и ресурсы, которые ложатся на плечи UI/UX-дизайнеров, а не UX-писателей. Применение нейросетей для генерации обучающих текстов в интерфейсе может существенно сократить затраты времени и ресурсов, но эффект от такого нововведения на пользовательскую удовлетворённость малоизучен, что делает работу актуальной.

Основная часть. Языковые модели для генерации текстов – это алгоритмы, которые используют статистические и машинные методы обучения для предсказания следующего слова или символа в последовательности текста. Они основаны на вероятностных распределениях и могут быть обучены на больших объемах текстовых данных. На сегодняшний день среди моделей на основе нейросетей применяются RNN, LSTM и трансформеры [1]. Последние включают в себя GPT и BERT, которые являются наиболее продвинутыми и популярными моделями [2]. Для оценки пользовательской удовлетворённости были отобраны несколько параметров: понятность, содержательность и структурированность. Для генерации текстов была выбрана модель GPT-4. Проведённый эксперимент на 96 респондентах показал, что пользователи были склонны оценивать сгенерированные тексты выше, но статистическая значимость результатов оказалась недостаточной для уверенного подтверждения гипотез. На высоком уровне статистической значимости обнаружилась обратная корреляция между опытом респондента в дизайне пользовательских интерфейсов и его средней оценкой сгенерированного текста. Пользователи с большим опытом оценивали написанные без использования нейросетей тексты выше.

Выводы. Проведено исследование пользовательского восприятия обучающих текстов в интерфейсах, созданных моделью GPT-4 в сравнении с текстами, созданными без применения нейросетей.

Список использованных источников:

1. A Systematic Literature Review on Text Generation Using Deep Neural Network Models / N. Fatima, A. S. Imran, Z. Kastrati [и др.] // IEEE Access. – 2022. – Т. 10. – С. 53490-53503.

2. Rupali Goyal. A Systematic survey on automated text generation tools and techniques: application, evaluation, and challenges / Rupali Goyal, Parteek Kumar, Varinder Singh // Multimedia tools and applications. – 2023.