

КАК ПРОЕКТИРОВАТЬ ФИЛЬТРЫ В ИНТЕРФЕЙСАХ? ИССЛЕДОВАНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ РАЗЛИЧНЫХ СПОСОБОВ ФИЛЬТРАЦИИ В АГРЕГАТОРАХ

Калибеков М.Р. (ИТМО)

Научный руководитель – Балканский А.А. (ИТМО)
Университет ИТМО

Введение

В современном цифровом мире интернет-магазины, агрегаторы услуг и товаров играют ключевую роль в облегчении поиска и выбора необходимой продукции для конечного пользователя. Одной из наиболее важных составляющих такого интерфейса является система фильтрации, позволяющая сужать результаты поиска по различным параметрам. От качества и продуманности организации фильтров напрямую зависит, насколько быстро и удобно пользователь сможет найти интересующий его товар или услугу, что влияет на общую удовлетворённость и, как следствие, лояльность к сервису. Пользователи сталкиваются с рядом трудностей при работе с существующими платформами: сложной навигацией, перегрузкой фильтрами и отсутствием наглядных визуальных элементов [1,2]. Эти факторы увеличивают время поиска и снижают удовлетворенность взаимодействием с сервисом [3,4].

Главной целью работы является поиск решения, сокращающего время поиска и повышающего удобство взаимодействия пользователей с фильтрами в агрегаторах, а также исследование текущих UX-паттернов пользователей при взаимодействии с фильтрами.

Основная часть

В рамках научно-исследовательской работы проведен эксперимент, сравнивающий 2 способа фильтрации: текстовый и текстово-графический. Для исследования проблематики в рамках эксперимента сформулированы 3 экспериментальные гипотезы:

1. Представление фильтров с использованием графических элементов (иконки, изображения) занимает меньше времени для успешного поиска услуги по сравнению с текстовым представлением фильтров.
2. Средняя оценка пользователей представления фильтров с использованием графических элементов (иконки, изображения) выше по сравнению со средней оценкой текстового представления фильтров.
3. Время прохождения фильтра и оценка пользователя фильтра отрицательно коррелируют

В эксперименте приняли участие 120 респондентов. Целевыми показателями эксперимента являлись: время поиска нужной услуги в секундах и субъективная оценка удобства пользования интерфейсом по шкале Лайкерта от 1 до 5. Эксперимент был реализован в сервисе Pathway и проводился в немодерируемом формате. Каждый респондент проходил задание по порядку в каждом из двух фильтров, после чего оставлял субъективную оценку удобства каждого интерфейса.

Выводы

Анализ полученных результатов с использованием W-критерия Уилкоксона и рангового коэффициента корреляции Спирмена показал, что использование графических элементов не привело к сокращению времени выполнения задачи, несмотря на предварительные ожидания. При этом субъективная оценка интерфейса с графическими элементами оказалась статистически значимо выше, что указывает на расхождение

между поведенческими и субъективными метриками UX. Анализ корреляции между временем выполнения задачи и субъективной оценкой интерфейса позволяет предположить, что восприятие удобства интерфейса не сводится исключительно к скорости выполнения задач.

Литература

1. 10 Usability Heuristics for User Interface Design // Nielsen Norman Group: UX Training, Consulting, & Research URL: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> (дата обращения: 12.02.2025).
2. Проектирование, принципы. Общие правила проектирования интерфейсов // Контент и дизайн Госуслуг URL: <https://guides.gosuslugi.ru/> (дата обращения: 19.02.2025).
3. Luyan Xu a, Tetiana Tolmochava b, Xuan Zhou Search History Visualization for Collaborative Web Searching // Big Data Research. - 2021. - №23. - 100180.
4. Mika Käki, Anne Aula 1 Findex: improving search result use through automatic filtering categories // Interacting with Computers. - 2005. - №17. - С. 187-206.