

## Проблема методологии юзабилити

*Авдошенкова Мария Николаевна*

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философии языка и коммуникации, Москва, Россия

*E-mail: mariaavdoshenkova@gmail.com*

Юзабилити как феномен имеет очень богатую историю. Его корни берут свое начало со времен существования примитивных человеческих сообществ [2]. В период античности феномен начинает преобразовываться, римским архитектором Витрувием выводятся первые принципы дизайн-систем: *firmitas* (качество), *utilitas* (полезность), *venustas* (красота) [3]. Окончательную свою форму юзабилити принимает только в 20 веке за счет потребностей Первой и Второй мировых войн, бурного развития эргономики, психологии, компьютерной индустрии и появления интернета [2, 3].

В настоящий момент наблюдается уверенная тенденция увеличения внимания к юзабилити при проектировании интерактивных систем. Тенденция подтверждается из года в год растущими показателями числа интернет-пользователей (4.95 миллиарда населения Земли являются пользователями интернета), сайтов (1.9 миллиарда веб-сайтов существует на 2022г [4]), приложений (в Google Play каждый месяц появляется около 100 000 новых приложений [5], в App Store — 30 000 [6]) и других digital-продуктов. В связи с этим возрастает важность юзабилити как одного из первых и фундаментальных этапов в разработке интерфейса.

Горан Паун, признанный специалист в сфере UX-разработки и Член Советов Форбс, следующим образом охарактеризовал данный феномен: «Несмотря на свою незаметность, юзабилити является наиболее важной частью веб-сайта, которая оказывает влияние буквально на всё: от SEO, до скорости загрузки страницы» (перевод автора) [1]. Юзабилити отвечает за то, насколько быстро и без особых затруднений пользователь достигает своей цели, а также за то, насколько продукт удобен в использовании и легок в изучении. Визуально приятный продукт при отсутствии хорошо продуманной практической составляющей будет бесполезным. За рекордно короткие сроки он проиграет в конкурентной борьбе и перестанет приносить прибыль создателям.

В связи с тем, какой вклад юзабилити делает в успех конечного продукта на рынке, данный феномен является постоянным объектом дискуссий и обсуждений. В результате мы имеем большое количество подходов к определению, измерению и оценке юзабилити, что с необходимостью ведет к существованию противоречий между некоторыми из них.

Следует выделить трех общепризнанных в мировом сообществе авторов, в основе методологии проектирования интерфейсов которых лежит юзабилити/человеко-центрированный подход. Прежде всего, это Якоб Нильсен (эксперт в области UX-дизайна, сооснователь компании Nielsen Norman Group. Разработал метод эвристической оценки удобства использования интерфейсов, в основе которого лежит 10 универсальных правил юзабилити), Стив Круг (юзабилити-консультант с опытом работы более 25 лет. Ему удалось поработать с такими крупными компаниями, как Apple, Bloomberg, Lexus, International Monetary Fund. Круг предлагает собственную систему проектирования интерфейсов, в основе которой лежит следующий основополагающий принцип: «Не заставляйте меня думать!»). Его суть заключается в том, чтобы сделать интерфейс максимально понятным и простым. Чтобы при переходе на страницу у типичного пользователя возникало как можно меньше вопросов), Алан Купер (американский разработчик и дизайнер программного обеспечения. В мире больше известен как «отец Visual Basic». Является основателем

«Cooper Interaction Design» — консалтинговой компании в области дизайна взаимодействия. Разработал метод целеориентированного проектирования, который включает в себя 3 основных инструмента: персонажи, цели и сценарии).

При анализе методологий вышеперечисленных авторов были выявлены противоречия отдельно взятых принципов. Например, Алан Купер считает, что запрос на подтверждение действия есть сомнение в уверенности пользователя и его способности осознать, что ему действительно нужно. Таким образом, программа выражает свое неуважение по отношению к человеку. У Якоба Нильсена же данная способность интерактивной системы поощряется и выделяется в отдельную эвристику «предотвращение ошибок».

Можно выделить несколько причин возникновения данных противоречий. Во-первых, у каждого автора неповторимый бэкграунд, который формируется на протяжении всей жизни и непосредственно накладывает свой отпечаток на исследовательскую деятельность. Во-вторых, многие юзабилити-метрики субъективны, как и методы их оценки. В результате чего возникает проблема интерпретации результатов проводимых юзабилити-тестирований. В-третьих, сама дисциплина юзабилити довольно субъективна, так как основывается на анализе поведения человека в конкретной ситуации и определенных условиях. Но человек существо сложное, и на его поведение в разных случаях оказывает влияние огромное количество факторов, которые просто невозможно учесть в рамках одной теории.

Несмотря на это, каждый из подходов остается актуальным по сей день. А проблемы противоречия методологий нивелируются тем, что на практике специалисты, как правило, не используют каждый из методов в чистом виде. Разные теории комбинируются, исходя из актуальности задач разработки и особенностей ЦА.

### Источники и литература

- 1) Paun. G. A Useful Experience: Why Usability Is Essential To UX Design // URL: <http://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2019/02/28/a-useful-experience-why-usability-is-essential-to-ux-design/?sh=3a8c51164363> (дата обращения: 15.11.2022).
- 2) Werby. O. (2010). The History of Usability // URL: <https://interfaces.com/blog/2010/09/the-history-of-usability/> (дата обращения: 10.11.2022).
- 3) The Encyclopedia of Human-Computer Interaction // URL: <https://www.interaction-design.org/> (дата обращения: 09.11.2022).
- 4) Инфографика: сколько в мире сайтов // URL: <https://www.vokrugsveta.ru/> (дата обращения: 15.12.2022).
- 5) Average number of new Android app releases via Google Play per month from March 2019 to October 2022 // URL: <https://www.statista.com/> (дата обращения: 15.12.2022).
- 6) Store Stats 2022 // URL: <https://42matters.com/> (дата обращения: 15.12.2022).
- 7) User Experience History: More than 100 years of amazing wonders // URL: <https://dorve.com/blog/user-experience-history-100-years-of-wonders/> (дата обращения: 10.11.2022).