

اثرسنجی تبلیغات در تجربه کاربردی (UX) از طریق ردیاب چشمی

اندره شال، جنیفر رومانو بر گستروم

ترجمه دکتر بنفشه سیدگباری

با مقدمه آرش سلطانی

انتشارات ایسده

پژوهش هنر و ارتباطات



عنوان و نام پدیدآور: اثرنسجی تجربه کاربری (UX) از طریق ردیاب چشمی / [ویراستاران] آندره شال، جنیفر رومانو برگستروم : مترجم بنفشه کباری : با مقدمه آرش سلطانعلی
مشخصات نشر: تهران: ایده خلاقیت، ۱۳۹۸
مشخصات ظاهری: ۴۱۸ ص. : مصور (رنگی)
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۵۳۹-۵۶-۹

وضعیت فهرست نویسی: فیا

یادداشت: عنوان اصلی: . ۲۰۱۴ Eye tracking in user experience design

موضوع: انسان و کامپیوتر

موضوع: Human-computer interaction

موضوع: ادراک بصری

موضوع: Visual perception

موضوع: چشم -- حرکتهای

موضوع: Eye -- Movements

موضوع: ردیابی چشم

موضوع: Eye tracking

موضوع: رابط نرمافزاری

موضوع: User interfaces (Computer systems)

شناسه افزوده: شال، اندرو جاناتان، ویراستار

شناسه افزوده: Schall, Andrew Jonathan

شناسه افزوده: برگستروم، جنیفر رومانو، ویراستار

شناسه افزوده: Bergstrom, Jennifer Romano

شناسه افزوده: کباری، بنفشه، مترجم

شناسه افزوده: سلطانعلی، آرش، ویراستار

رده بندی کنگره: ۷۶QA/۹

رده بندی دیویی: ۰۰۴/۰۱۹

شماره کتابشناسی ملی: ۵۷۴۰۷۰۴

اثرنسجی تبلیغات در تجربه کاربردی (UX) از طریق ردیاب چشمی

آندره شال، جنیفر رومانو برگستروم

مترجم: بنفشه کباری

صفحه‌آرا: طاهره پورهایمی

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۵۳۹-۵۶-۹

چاپ اول: ۱۳۹۸

تیراژ: ۱۰ نسخه

قیمت: ۳۹۰۰۰۰ تومان

چاپ و صحافی: ایران کهن

انتشارات ایده خلاقیت

تهران، خیابان خردمند شمالی، خیابان هجدهم، پلاک ۲۶

تلفن ۸۸۳۴۸۷۲-۰۲۳

ir.ideapublication.www

تمامی حقوق چاپ و نشر برای انتشارات ایده محفوظ است.

انتشارات ایده
پژوهش‌های ارتباطات



فهرست

۱۵	پیشگفتار
۱۷	درباره نویسندگان
۲۰	فصل اول: مروری بر ردیابی چشم
۲۱	ردیابی چشم چیست؟
۲۱	ردیابی چشم چطور کار می‌کند؟
۲۴	ردیاب چشم چه چیزی را می‌تواند و چه چیزی را نمی‌تواند به ما بگوید
۲۵	موقعیت:
۲۶	دوره
۲۷	حرکت
۲۷	ردیاب چشم در گذشته و حال
۲۸	دستگاه‌های عذاب‌آور قرون وسطی و ردیاب چشم امروزی
۳۰	بلوغ ردیاب چشم به عنوان ابزار تحقیق تجربه کاربری
۳۲	سخت‌افزار طراحی شده برای ضبط سریع و آسان اطلاعات
۳۳	شرکت‌کننده‌ها در محیط دوستانه‌تری قرار می‌گیرند
۳۳	تجزیه و تحلیل نرم‌افزار طراحی شده برای محققان تجربه کاربری
۳۷	ردیاب چشم می‌تواند تصمیم تیم طراحی را قوی‌تر کند
۳۹	به دست آوردن بینش از نگاه چشم
۳۹	جایی که افراد نگاه کرده‌اند مشاهده کنید، نه جایی که آن‌ها فکر می‌کنند نگاه کرده‌اند
۴۱	تعیین اثربخشی از سلسله مراتب بصری
۴۵	نتایج:
۴۶	REFERENCES
۴۷	فصل ۲: جست و جوی بصری
۴۷	معرفی:
۴۸	چطور ما اطلاعات روی وب سایت‌ها را جست و جو می‌کنیم؟
۵۰	جست و جوی بصری شبیه به چیست؟
۵۵	آیا انواع متفاوتی از جست و جوی بصری وجود دارد؟
۵۶	رفتار جست و جوی بصری روی سرپزها

۵۸.....	آیا تصاویر صورت روی رفتار جست و جو بیشتر از سایر تصاویر تأثیر می گذارد؟
۶۰.....	کوری بنری چیست؟ و چرا آن مهم است؟
۶۴.....	جاده سراسر است برای طراحی تجربه های جست و جوی بصری
۶۶.....	REFERENCES
۶۹.....	بخش دوم ارزیابی تجربه کاربری
۶۹.....	عنوان فصل ۳: آزمون کاربردپذیری:
۶۹.....	معرفی
۷۱.....	ترکیب کردن ردیاب چشم در آزمون کاربردپذیری
۷۵.....	داده های ردیاب چشم، تصویر مقایسه ای از تجربه کاربری ارائه می دهند که می تواند برای طراحی اطلاعاتی در اختیار ما قرار دهد.
۷۶.....	فیکسیشن ها و ساکاداها
۷۷.....	مناطق علاقه (AOIs)
۸۲.....	کوری گیز پیلوت ها و هیت مپ ها
۸۵.....	گیز پیلوت
۸۹.....	نتایج کاربردپذیری وقتی با کارفرمایان تعامل برقرار می کنیم، بیشتر مؤثر می شود
۹۲.....	مشاهدات بصری ردیاب چشم می تواند به طراحی های کاربر محور کمک کند.
۹۳.....	ملاحظات و اشکالاتی که در ردیاب چشم در مطالعات کاربردپذیری باید در نظر گرفت
۹۳.....	زمان
۹۶.....	بلند فکر کردن، سن و ردیاب چشم
۹۸.....	نتایج
۹۹.....	REFERENCES
۱۰۳.....	فصل ۴: اندازه گیری پاسخ های فیزیولوژیکی
۱۰۳.....	معرفی:
۱۰۵.....	ابعاد اندازه گیری پاسخ های فیزیولوژیکی
۱۰۶.....	ذهنی در مقابل عینی
۱۰۸.....	زمان واقعی در مقابل زمان تأخیری
۱۰۹.....	تحقیق در زمینه طبیعی در مقابل تحقیق آزمایشگاهی مصنوعی
۱۱۰.....	بی ضرر بودن در مقابل بی ضرر نبودن
۱۱۲.....	علمی کردن ترکیب بیومتریک ها
۱۱۲.....	اندازه گیری پاسخ های فیزیولوژیکی در تجربه یوایکس
۱۱۴.....	اندازه قطر مردمک

پیشگفتار

ارزیابی تجربه کاربر در هر حوزه‌ای که فرد با محصولات و خدمات ارتباط برقرار می‌کند، بسیار مهم است. آیا قصد دارید داشبورد خودرویی را که به آسانی استفاده‌شدنی است، طراحی کنید، یا جعبه غلات در قفسه فروشگاه که توجه همه را جلب می‌کند یا اجزای یک صفحه وب جدید که به راحتی درک‌شدنی باشد، این‌ها منابع ارزشمندی برای ارزیابی عملکرد کاربر نهایی هستند. این کتاب در واقع به ما نشان می‌دهد که چطور جریان داده‌هایی از دید بصری کاربر، می‌تواند اطلاعاتی درباره تجربه کاربری بدهد. ردیابی چشم اکنون به عنوان یک نیروی کمکی قوی در انبار ابزارهای ارزیابی تجربه کاربری پذیرفته شده است. ارزیابی فعالیت‌ها برای تجربه کاربری با استفاده از ردیابی چشم به تازگی بهره‌برداری می‌شود و علت این امر نیز بیشتر به دلیل پیشرفت‌های زیاد در کالیبراسیون و استفاده از سیستم‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری پیشرفته با هزینه‌های ارزان‌تر بوده است. با پیشرفت بیشتر باز این هزینه‌ها کاهش می‌یابد. این کتاب اولین کتابی است که به وضوح نشان می‌دهد چطور ردیاب چشم در حوزه‌هایی مانند وب‌سایت‌های تجاری، شبکه‌های اجتماعی، دستگاه‌های تلفن همراه، بازی‌های ویدئویی، سطح سواد و تعاملات فیزیولوژیکی به کار گرفته می‌شود. موضوعات مشترک، مانند سلسله‌مراتب بصری، مناطق مورد علاقه و تصمیماتی که توسط نقشه‌های هیت‌مپ که حالت تعیین‌کننده‌ای دارند، ستون فقرات این دانش عملی را تشکیل می‌دهند. سخت‌افزار ردیابی چشم به زودی به کالایی تبدیل خواهد شد که به راحتی در اختیار کاربر قرار می‌گیرد. بسیاری از سیستم‌های ارزان‌قیمت مبتنی بر قابلیت فیلم‌برداری، برای انواع برنامه‌های ارزیابی و کنترل، اخیراً وارد بازار

شده‌اند. دستگاه‌های تلفن همراه نیز به زودی قادر به ردیابی چشم خواهند شد. با وجود اینکه ردیاب‌های ارزان قیمت ممکن است وضوح، کالیبراسیون، دقت و قالب ضعیفی را در مقایسه با سیستم‌ها با هزینه بالاتر داشته باشند، ولی هنوز برای بسیاری از برنامه‌های ارزیابی تجربه کاربری کافی هستند.

پتانسیل زیادی که توسط نرم‌افزارهای تجزیه و تحلیل ردیابی چشم به وجود می‌آید، محققان را قادر می‌سازد که تجربه استفاده آسان‌تری از آن داشته باشند. شاخص‌های کمی برای تعیین استراتژی‌های اسکن در بین گروه‌های کاربر نهایی، باید مقایسه شوند. مناطق مورد علاقه باید به طور خودکار برای رابط‌های وب پویا تعریف شوند تا بتوان فرایند پردازش ویدیویی را به تصویر کشید. برای تعیین اعتبار معیارهای ردیابی چشم، نسبت به معیارهای سنتی کاربرپذیری که روی سنج‌های کارآیی، اثربخشی و رضایتمندی وجود دارد، باید عملیات اضافه‌تری انجام دهیم.

برای به دست آوردن یک تخصص، نیازمند دانش عمیق و صبر زیاد هستیم تا به اندازه کافی بالغ شویم. هرچند متخصصان توانستند تجربه کاربری داده‌های چشم را به یک مطالعه متصل کنند، با این حال، بسیاری از جنبه‌های ظریف تنظیم، کالیبراسیون، ضبط، تجزیه و تحلیل و تفسیر وجود دارد که می‌توانید از راهنمایی‌های ارائه شده توسط این کتاب بهره‌مند شوید. در حال حاضر موضوعاتی مانند استانداردهای اندازه‌گیری و کالیبراسیون در ارزیابی کاربرپذیری بحث می‌شود. داستان‌ها و سناریوهای این جلد به ارائه چارچوبی برای تحقیقات بیشتر در منطقه کمک خواهد کرد. خوانندگانی که با ردیاب چشم کار می‌کنند، بازاریابان، توسعه‌دهندگان وب سایت‌ها و کسانی که ارزشیابی کاربرپذیری را انجام می‌دهند، این کتاب را برای تعیین انتظارات و هدایت مطالعات مفید می‌دانند.

این کتاب هنر و عمل ردیابی چشم را در زمینه تحقیق تجربه کاربری برای بهبود تجربه کاربر و توسعه اطلاعات برای گرفتن تصمیمات درست بازاریابی پوشش می‌دهد. این نقش مهمی برای ارتقای ردیابی چشم است و یکی از اولین کارهایی است که به طور خاص در خصوص ردیابی چشم و تحقیق کاربری در نظر گرفته شده است. من مطمئن هستم که این کتاب به گسترش مفاهیم پیشین شما برای چگونگی استفاده از ردیابی چشم برای اندازه‌گیری تجربه کاربر کمک خواهد کرد.

جوزف گولدینبرگ