

ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ АРХІТЕКТУРИ САЙТУ ЕЛЕКТРОННОЇ БІБЛІОТЕКИ

*Т. В. Пігарєва, магістр зі спеціальності «Документознавство та інформаційна діяльність»
О. М. Юдін, к.т.н., доцент - науковий керівник*

Ключові слова: електронна бібліотека, інформаційна архітектура, методи проектування інформаційної архітектури.

Постановка завдання. Сьогодні назріла необхідність перегляду традиційної концепції бібліотек, що базувалася на абсолютизації документальної парадигми. Зараз бібліотека стає активним учасником перетворення суспільства. Традиційні бібліотеки трансформуються у своєрідний інформаційний осередок, бібліотеку-полімедіа [1]. Головним завданням будь-якого інформаційного ресурсу мережі Інтернет є *швидко* надання користувачу *релевантної* інформації. Рішення цієї важливої задачі здійснюється в рамках проектування інформаційної архітектури (ІА) сайту – схеми організації інформації сайту [2]. Аналіз можливостей і результатів пошуку інформації, що мають, наприклад, такі сервіси, як «Книги» від Google і EX.UA, показують, що з інформаційною архітектурою даних ресурсів існують певні проблеми – пошук потрібної інформації не завжди релевантний і швидкий, отже ІА потребує вдосконалення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналізу діяльності веб-сайтів бібліотек та їх ролі в науково-інформаційному просторі України присвячені праці Ю. Артемова, О. Грогуль, О. Жабін, Н. Волян. Питання змісту, концепції побудови та інформаційного наповнення веб-сайту бібліотеки досліджували Л. Філіпова, Д. Соловяненко, Г. Нежурбіда. Проблеми проектування інформаційної архітектури сайтів розглядаються в роботах П. Морвіль, Л. Розенфельд, Д. Маурер, Дж. Росс та інших.

Формування мети. Всю множину методів можна розбити на дві групи: методи, за допомогою яких розробляється ІА та методи, за допомогою яких вона оцінюється. Метою даної статті є узагальнення, порівняння даних методів та надання практичних рекомендацій щодо їх використання. У матеріалі статті будуть розглянуті: метод сортування карток, модифікований Дельфі-метод сортування карток, метод закритого сортування карток, тестування навігаційного дерева, а також тестування прототипів з низьким рівнем деталізації.

Виклад основного матеріалу дослідження. Метод сортування карток – основний метод проектування ІА [3]. Його сутність полягає в сортуванні або розбитті набору карток на групи, зрозумілі для користувачів-учасників. На кожній з карток пишеться назва певного матеріалу сайту або його функції. Сортування карток - це надійний, недорогий спосіб дізнатися, за якими правилами користувачі будуть шукати матеріали на сайті. Ці правила називаються «ментальними моделями».

Існують два основних методи сортування карток: відкрите і закрите сортування карток. У першому випадку учасникам дається набір карток, на яких написані назви матеріалів сайту, без попереднього поділу на категорії. Учасники мають розкласти картки по категоріях, які вони самі вважатимуть за потрібне створити. Відкрите сортування допомагає створити інформаційну структуру нового або вже існуючого сайту або продукту. Закрите тестування відноситься до методів, за допомогою яких здійснюється оцінка знайденої структури, тому цей метод буде розглянутий нижче.

Переваги методу: простота, низька вартість, ІА створюється на основі дій реальних користувачів, а не на інтуїції проектувальника або замовника, отримані результати можуть бути доброю відповіддю точною створення структури сайту. Недоліки методу: не враховує задач користувачів сайту, отримані результати можуть бути як однакові, так і суперечливі, аналіз результатів займає багато часу, не дає потрібної глибини дослідження.

Модифікований Дельфі-метод сортування карток. Виконується в кілька етапів. При використанні даного методу учасники з початку виконують поділ інформації на категорії за звичайним методом сортування карток. На наступних етапах кожен учасник проводить аналіз і здійснює, за необхідністю, зміни у сортуванні карток, виконаних на попередньому етапі іншим учасником. Він може не тільки змінити організацію інформації, що зроблена іншим учасником, а взагалі відказатися від неї і почати процес розподілу наново. Пошук рішення щодо організації інформації здійснюється поки учасники не досягнуть консенсусу і не буде визначена стабільна структура.

Переваги методу: дозволяє залучити у дослідженні менше учасників, вимагає менше даних для аналізу, оскільки учасники працюють над єдиною організаційною моделлю, організаційна структура буде остаточно готовою для розгляду відразу після закінчення роботи.

Недоліки методу: можливість кожного учасника зірвати дослідження (може розпочати створення структури інформації наново), кожен учасник залежить від структури, що створена іншим учасником на попередньому етапі – це може привести до виникнення групового ефекту і ігнорування інших способів групування інформації.

Розглянуті вище методи дозволяють розробити певну структуру організації інформації. Визначимо особливості методів, що призначені для оцінки знайденої структури. До числа таких методів

відносяться: закрите сортування карток, тестування навігаційного дерева, тестування прототипів низькою деталізацією [4].

Закрите сортування карток. Учасникам дається набір карток з назвами матеріалів і заздалегідь визначений список головних категорій. Від учасників вимагається розкласти картки по цих групах. Закрите сортування використовується для додавання нових матеріалів у вже існуючу структуру сайту, або для уточнення інформації, отриманої при відкритому сортуванні.

Переваги методу: метод забезпечує легкий і швидкий спосіб оцінки організації та маркування інформації, результати ясно показують, які елементи не мають сенсу у визначеній структурі інформації, результати легше інтерпретувати, ніж результатами, отриманими за методом відкритого сортування карток.

Обмеження методу: закрите сортування карток базується на передумові, що користувачі сайту будуть шукати необхідні речі саме в категоріях, що були визначені під час побудови структури інформації сайту методом сортування карток, але деякі дослідники припускають, що вони можуть робити пошук за іншими, невизначеними категоріями.

Метод тестування навігаційного дерева дозволяє оцінити як користувач знайде на цьому дереві потрібну інформацію. Тестування дерева здійснюється за допомогою спрощеної текстової версії структури сайту. Це гарантує, що структура оцінюється в ізоляції, зводить нанівець ефект навігаційних засобів, візуального дизайну та інших факторів. Найбільш популярними стали онлайн інструменти оцінки структури інформації за даним методом. Переваги методу: дозволяє перевірити структурування інформації, зосереджуючи увагу виключно на її організації, найбільш наближений до завдань, які виконують користувачі сайту під час пошуку інформації, дозволяє тестувати кілька рівнів інформаційної ієрархії.

Обмеження методу: не приймаються до уваги фактори, які можуть впливати на увагу користувача під час пошуку інформації, наприклад, дизайн інтерфейсу, організація навігації тощо; під час проведення онлайн тестування дослідники не мають можливості спостерігати за учасниками та обговорювати рішення, які вони зробили під час пошуку інформації.

Прототипи низької деталізації. Тестування з використанням прототипів низької деталізації, дозволяє оцінити, наскільки добре впроваджена інформаційна архітектура в дизайн інтерфейсу. На даному етапі тестування можна зосередитися на розробці навігаційних та інших елементів інтерфейсу, які впливають на пошук інформації. Переваги методу: прототипи низької деталізації для тестування можна швидко і легко зробити; тестування з прототипами дозволяє побачити, як дизайн навігації і елементи інтерфейсу впливають на пошук; тестування є більш реалістичним в контексті реальної конструкції екрана; можна легко вносити зміни, вдосконалюючи інтерфейс.

Обмеження методу: в процес тестування за допомогою прототипів низької деталізації рідко включають всі сторінки, що можуть бути на шляху до певного елемента структури; як правило, елементи навігації неповністю функціональні в наслідок низької точності відтворення прототипів. Узагальнена інформація про особливості кожного розглянутого методу надана у табл. 1.

Таблиця 1

Порівняння методів проектування ІА

Метод	Тип дослідження	Діяльність	Досліджується	Етап проектування
Відкрите сортування карток	розробка	організація	ментальні моделі; організація і маркування інформації; зв'язки між об'єктами;	початкове дослідження
Модифікований Дельфі-метод сортування	розробка	організація інформації	ментальні моделі; організація і маркування інформації; зв'язки між об'єктами;	початкове дослідження
Закрите сортування карток	оцінювання	організація інформації	організація і маркування інформації;	проектування інформаційної архітектури
Зворотне сортування карток	оцінювання	пошук інформації	організація, маркування та пошук інформації;	проектування інформаційної архітектури
Тестування навігаційного дерева	оцінювання	пошук інформації	організація, маркування та пошук інформації;	проектування інтерфейсу
Прототипи	з оцінювання	пошук	організація,	проектування

низьким рівнем деталізації		інформації	маркування та пошук інформації; дизайн навігації; дизайн інтерфейсу;	інтерфейсу
----------------------------	--	------------	--	------------

Висновок. Сформулюємо практичні рекомендації стосовно використання розглянутих методів при проектуванні ІА. Аналіз відомостей наведених у табл. 1 показує, що найкраще поєднувати методи, використовуючи різні методи на різних етапах ітераційного процесу проектування ІА.

Використовуючи метод відкритого сортування карток або модифікований Delphi-метод сортування карток можна згенерувати ідеї щодо організації інформації та її маркування в термінах користувачів. Щоб здобути більшу впевненість у результатах дослідження, можна використати онлайн-інструменти тестування, залучивши велику кількість користувачів Інтернету. Доцільним може виявитися поєднання модифікованого Дельфі-методу сортування карток і відкритого онлайн-сортування карток з наступним порівнянням результатів.

Після того, як створений попередній варіант ІА, можна скористатися методами закритого сортування карток та тестування навігаційного дерева. Це дозволяє перевірити всі рівні інформаційної ієрархії за допомогою виконання практичних завдань з пошуку інформації, внести необхідні зміни в створену ІА на основі результатів перевірки.

Остаточно уточнити спроектовану ІА можна шляхом проведення тестування за допомогою використання початкових проектів інтерфейсу – прототипів з низькою деталізацією. За результатами дослідження потрібно внести зміни в проект ІА. Нарешті, пізніше в процесі проектування, перевірити ІА знову, використовуючи більш точні прототипи, щоб оцінити дизайн з повністю інтерактивною навігацією.

Список використаних джерел:

1. Шейко В. Електронні бібліотеки в Україні: перспективи розвитку/ В. Шейко, Бібліотечний вісник. – 2007.- №5. – С. 31-34.
2. Розенфельд Л., Морвиль П. Информационная архитектура в Интернете/ Розенфельд Л., Морвиль П., 2-е издание. – Пер. с англ. – СПб: Символ Плюс, 2005. – 544 с., ил.
3. Маурер Д. Сортировка карточек: полное описание метода [Електронний ресурс]: – Електрон. дані. – Режим доступу: <http://webmascon.com/topics/planning/19a.asp> – Назва з екрана. – Дата звернення: 09.03.15
4. Ross J. Comparing User Research Methods for Information Architecture - [Електронний ресурс]: – Електрон. дані. – Режим доступу: <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/06/comparing-user-research-methods-for-information-architecture.php> – Назва з екрана. – Дата звернення: 09.03.15