Актуальность:

В постиндустриальном обществе все большее значение отводится информации. Создаются устройства для быстрого получения информации (компьютеры, планшеты, телефоны и т. п. – в общем девайсы). Для быстрого получения данных люди хотят, чтобы эти устройства постоянно были рядом с ними, и производители вынуждены уменьшать данную технику.

Тенденция уменьшения девайсов, используемых для личного пользования в возможна из-за:

* увеличения расчетов на серверах (удаленных машинах) (для большинства задач достаточно “слабого” процессора, маленького объёма ОЗУ, и т.д.);
* уменьшения техпроцесса производства компьютерных комплектующий;
* не достаточно информации по теме удобства использования одноплатных ПК

Цель:

Создать мини-компьютер на базе raspberry или raspberry подобных и проверить удобство использования.

Задачи:

* Изучение и сопоставление информации о raspberry и её аналогах
* Выбор одноплатного ПК
* Изучение и сопоставление информации о дистрибутивах, которые можно использовать на выбранном ПК
* Выбор одноплатного ОС
* Изучение документации о данном ПК
* Подключение периферических устройств
* Установка выбранной ОС и драйверов на подключенные устройства
* Оценка user experience (UX)

Методы:

* Изучение и анализ информации
* Анализ UX

Методика UX:

**Этнографическое исследование (Ethnographic Field Studies)-** **это методы исследования пользователей, основанные на антропологии для изучения того, как пользователи ведут себя в контексте. Эти методы наблюдают за поведением в естественной обстановке и часто применяются с течением времени, предлагая более долгосрочное или постоянное понимание поведения участников.** Планируется предложить группе тестирования воспользоваться собранным ПК и после задать им несколько вопросов.

Методика анализа результатов UX:

**Статистический анализ big data — подсчет данных по формулам и выявление в них тенденций, сходств и закономерностей.** Планируется разделить опрошенных по группам и найти усреднённые значения по группам.