طراحی واسط کاربر برای نرم افزار فعال کننده سیستم بینایی در مبتلایان به تنبلی چشم

هدف: هدف پژوهش بررسی میزان قابلیت درک واژگان به کار رفته در محیط رابط کاربری پایگاه-های اطلاعاتی وب آو نالج و اسکوپوس است.

روش: روش-شناسی پژوهش حاضر، کمی و به روش پیماشی انجام گرفته است. جامعه پژوهش، دانشجویان کارشناسی ارشد شاغل به تحصیل در دانشگاه شهید بهشتی بودند و از نمونه-گیری تصادفی برای انتخاب نمونه (۳۵۰ دانشجو) استفاده شده است. اطلاعات از طریق پرسشنامه جمعآوری شد که ۳۰۹ نفر (۸۸٪) از دانشجویان به پرسشنامه پاسخ دادند. در این پژوهش از آمار توصیفی و آزمون معناداری همبستگی اسپیرمن برای تحلیل داده-ها استفاده گردید.

یافته-ها: نتایج این پژوهش نشان داد که ۴/۶۹٪ از واژه-های مورد بررسی پایگاه -اطلاعاتی وب آو نالج، میزان در \mathcal{L} خیلی زیاد و زیاد دارند. بر اساس نتایج، واژگان مورد بررسی در پایگاه اطلاعاتی اسکوپوس، ۵۹/۵٪ از واژگان مورد بررسی قابلیت در \mathcal{L} خیلی زیاد و زیادی کسب نمودند. همچنین مشخص شد واژه-های جمع نسبت به واژه-های مفرد میزان در \mathcal{L} بیشتری دارند؛ و نیز میزان در \mathcal{L} جمله کوتاه نسبت به جمله بلند بیشتر است. نتایج نشان داد میزان آشنایی با پایگاه اطلاعاتی و همچنین استفاده از آن و نیز آشنایی با زبان انگلیسی بر در \mathcal{L} بهتر واژگان اثر می-گذارد.

نتیجه- گیری: واژگان مورد بررسی در هر دو پایگاه اطلاعاتی، دارای قابلیت در \mathcal{L} خوبی هستند. واژگانی که دارای بیشترین میزان در \mathcal{L} در هر دو پایگاه هستند، جزء واژه-ها و عبارت-های آشنایی هستند که در اکثر پایگاه-ها وجود دارند. واژگانی با کمترین میزان در \mathcal{L} شامل دو دسته هستند: دسته اول واژگان علملیات رایانه-ای و دسته دوم واژگان تخصصی کتابداری؛ که پیشنهاد گردید در طراحی و باز طراحی پایگاه-های اطلاعاتی از این دو دسته واژگان تا حد امکان کمتر استفاده گردد و در صورت لزوم با ارائه توضیحات باشد؛ همچنین از واژگان جمع، جملات کوتاه و امری، عبارتهای وصفی و توضیحات برای کلمات در طراحی پایگاه-ها استفاده گردد.

چکیده درمان تنبلی چشم به عنوان یکی از بیماری¬های شایع چشمی با میزان شیوع ۳ الی Δ درصد جامعه از اهمیت ویژه \neg ی برخوردار بوده و تلاش در جهت راه \neg های درمان آن از نیازهای مبرم جامعه است. در حال حاضر درمان¬های متفاوتی برای این بیماری وجود دارد که یکی از آنها استفاده از نرم افزار طراحی شده ری حاصل همکاری دانشکده توانبخشی دانشگاه علوم پزشکی ایران و شرکت فراکاوش است که اپتوسیس نام دارد. عدم رعایت مبانی طراحی تعامل و اصول طراحی واسط کاربر در این نرم افزار، کیفیت تعامل کاربر با آن را در سطح بسیار پایینی قرار داده است. در این پژوهش با در نظر گرفتن اصول طراحی واسط کاربر و با استفاده از رویکرد طراحی کاربرمحور سعی بر ارتقاء تعامل کاربر با نرم افزار بوده است. در این راستا با پیاده ٔ سازی مراحل فرایند طراحی کاربرمحور که عبارتند از مشخص کردن و درک بستر استفاده، مشخص کردن نیازهای کاربر و سازمان، ایجاد راه حل های طراحی و ارزیابی طرح−ها بر اساس نیازها، الزامات طراحی دوباره نرم−افزار مشخص شد و به ایجاد راه حل های طراحی انجامید. در بخش ارزیابی پروتوتایپ های ساخته شده با استفاده از تست کاربردپذیری با ۱۲ شرکت کننده که ۶ نفر آن ها زن و ۶ نفر مرد بودند، مورد بررسی قرار گرفته و نتایج آن در توسعه طرح نهایی به کار گرفته شد. نرم¬افزار به گونه ای تغییر یافت که کاربر در ارتباط با آن از حالت منفعل به حالت فعال تغییر وضعیت داده و تعهد صرف در برابر کار کردن با نرم افزار، جای خود را به لذت تعامل با آن داده است.