

Streszczenie

W przeciągu ostatnich trzech lat świat stanął przed wyzwaniem poradzenia sobie z globalną pandemią Koronawirusa SARS-CoV-2 i widoczną w różnych aspektach życia społecznego izolacją. Wymusiło to konieczność powrotu do badań oraz prac nad rozwojem platform e-learningowych, szczególnie w odniesieniu do ich funkcjonalności i użyteczności.

W bieżącym roku doszedł problem wojny na Ukrainie oraz wielomilionowej migracji ludności uciekającej przed działaniami zbrojnymi.

Niniejsza rozprawa jest dowodem na to, iż badania przeprowadzane przy wykorzystaniu technik eye trackingu stanowią istotny przyczynek eksperymentalny do całościowych badań użyteczności systemów e-learningowych.

W procesie przygotowawczym do badań pochyłono się nad sześcioma platformami e-learningowymi, w tym dwoma systemami typu Masowych Otwartych Kursów Online. Do badania studiów użyteczności interfejsów wytypowanych wcześniej platform posłużono się wieloma metodami, zarówno tradycyjnymi (ankieta, lista kontrolna, ocena heurystyczna, wywiad ekspercki oraz wędrówka poznawcza), jak również współczesnymi, eksperymentalnymi - analizą ruchów gałek ocznych.

Zestawienie i analiza wyników wykazały, iż eye tracking, jako samodzielna metoda badań użyteczności nie jest wystarczająca do miarodajnej oraz obiektywnej ewaluacji. Jednakże przy wsparciu zarówno ilościowymi, jak i jakościowymi metodami, wyniki pozyskane eksperymentalnie mogą prowadzić do zmniejszenia nieprawidłowości projektowania interfejsów, błędów architektury informacji, a co najważniejsze, do poprawy funkcjonowania narzędzi dostępnych w ramach platform e-learningowych. Na podstawie analizy przeprowadzonych eksperymentów Autor stworzył prototyp platformy uwzględniający wyniki swoich badań.

W dysertacji Autor scharakteryzował najpopularniejsze systemy e-learningowe oraz dokonał ich subiektywnej oceny. Wskazał uwarunkowania wykorzystania techniki eye trackingu w procesie badania użyteczności wraz z jego możliwościami, jak również z jego ograniczeniami. Dodatkowo zaproponował zastosowanie zróżnicowanych, eksperymentalnych metod badania użyteczności w procesie ewaluacji systemów e-learningowych.

Słowa kluczowe: eye tracking, e-learning, LMS, badania użyteczności, interfejsy, GUI.

