

5. **Протокол самоотчета**

Бланки, на которых пользователи фиксируют все свои действия и соображения о взаимодействии с сайтом.

Используется на ранних стадиях разработки.

6. **Фиксация «мыслей вслух»**

Фиксация мыслей пользователя, вовлеченного в эксперимент.

Пользователя просят произносить вслух все мысли, чувства и представления, которые возникают в процессе решения задачи.

7. **Фокусные группы**

- Опрос специально отобранной группы пользователей.
- Исследование проводится по заранее разработанному сценарию.
- Исследование, обычно, продолжается около 2-х часов, кол-во пользователей – 6-9.

8. **Эвристическое исследование**

Проводится группой экспертов.

Сопоставление качества сайта со специально сформулированными эвристическими принципами.

Стратегия тестирования:

- Разрабатывается с учетом: наличия финансовых, экспертных, пользовательских, технических, временных ресурсов.
- Методы выбираются в зависимости от этапа процесса создания сайта.

5.6. Проект *Second Life* в образовании

Second Life или «Вторая жизнь» – это трехмерная технология, трехмерная версия Инт,ернета, созданная в 1999 году Linden Lab, при помощи

которой можно получить доступ в виртуальный мир со своей экономикой, образованием и социальными сетями. Рассматривать данную технологию можно как модель нового мира.

Second Life предоставляет пользователям трехмерное пространство, которое можно организовывать по требованию пользователей. В трёхмерном пространстве можно развлекаться, развивать деловые контакты и делать бизнес. Как и для чего им пользоваться, зависит уже от каждого конкретного человека.

Пользователи Second Life могут общаться друг с другом, участвовать и свободно перемещаться в различных играх по игровому миру, взаимодействовать с окружением.

Second Life предоставляет пользователям оригинальные возможности по организации деятельности в виртуальном мире (даже такие, которые сложно воплотить в реальном мире).

Многие международные компании открыли свои представительства в виртуальном мире.

Проект Second Life вначале создавался как виртуальная игра, но именно сейчас стал играть важное значение в мире рекламы обучения и пропаганды образования. Новая тенденция в онлайн образовании вовлекает студентов в деятельность с использованием анимированных персонажей, называемых аватарами, обучение в симулированных школах и даже путешествия за знаниями через интернет. Проект Second Life на сегодняшний день рассматривается как продвинутое средство дистанционного обучения. Главное преимущество – это трехмерное пространство, которое отсутствует в остальных средах обучения. Основное преимущество Second Life для дистанционного образования: создание аудитории любого стиля и размера, использование голосовой связи или чата, презентации в PowerPoint, виртуальных досок, видео- и аудио-подкаст, разработка тех-

нически оснащенных лабораторий и т.д. В обучении огромную роль играет атмосфера, в которой проходит тренинг, а именно эту атмосферу Second Life позволяет идеально создать.

Среда Second Life может работать совместно с другими системами дистанционного образования. Примером может служить Sloodle – это соединение модульной объектно-ориентированной динамической учебной среды Moodle и Second Life.

Многие ведущие университеты мира, включая Гарвардский и Оксфордский, открывают виртуальные факультеты и ведут обучение on-line для студентов, зарегистрированных в Second Life. Корпорация Microsoft на своем острове в Second Life проводила конкурс студенческих проектов Imagine Cup. Корпорация Microsoft предоставила возможность всем победителям конкурса предоставить свои проекты для ознакомления большому кругу пользователей вне зависимости от географических границы, а также поделиться своими идеями, объединенными общей темой: «Представьте мир, в котором технологии открывают всем и каждому путь к лучшему образованию». Эта тема как нельзя лучше соответствует среде Second Life и тем возможностям для обучения и общения, которые она открывает.

В России система Second Life начала активно внедряться последние 3-4 года. Организация и проведение различных мероприятий в виртуальной среде Second Life уже осуществляется многими образовательными учреждениями. Это необходимо для привлечения студентов в новый мир обучения и способствует внедрению этого подхода для решения задач пропаганды образования. Например, в Second Life есть большая виртуальная модель Красной Площади на острове Moscow Island; московская финансово-промышленная академия (МФПА) проводила лекции по тайм-менеджменту в Second Life.

В СПбГУЭФ организованы научные семинары по основам работы в Second Life. Лекции читает представитель берлинского университета экономики и права профессор Markus.

На сегодняшний день в Second Life есть уже 16 миллионов зарегистрированных пользователей, но многие из них остаются неактивны, так как их владельцы пока находят сложным использование этого трехмерного мира.

Сегодня многие не принимают данную технологию. Причин может быть несколько – неправильно преподносится сама идея данного проекта, сложность освоения данной технологии. Если посмотреть топ русских земель в Second Life, то можно увидеть только развлечения. Например, Russian Worldware – наш остров представляет собой великолепное место для проведения досуга, возможности потратить деньги или просто отдохнуть.

Основная стратегия Second Life состоит в том, чтобы позволять людям делать самостоятельные виртуальные надстройки в виртуальном мире. Основная идея – обеспечивать каждого пользователя необходимыми для этого инструментами и облегчить его работу. Что-то похожее есть в Facebook с его программным интерфейсом приложения. Основатели проекта не собираются делать из SL игру, чтобы удержать в ней пользователей.

Библиографический список

1. Advanced Distributed Learning (ADL), Sharable Content Object Reference Model (SCORM®) 2004. – 2nd Edition Overview, 2004.
2. Learning Technology Standards Committee <http://ltsc.ieee.org/>
3. Airline Industry Computer Based Training Committee <http://www.aicc.org>
4. Advanced Distributed Learning <http://www.adlnet.org/>