

Projekt „Czynniki wpływające na jakość postrzeganą przez użytkowników usług video. Badania z wykorzystaniem trafnych ekologicznie standardów oceny” ma na celu lepsze zrozumienie, które czynniki odgrywają rolę, gdy ludzie korzystają z usług video: dlaczego niektóre doświadczenia są pozytywne, a inne negatywne? Dlaczego jakość jest czasami uważana za „naprawdę złą”, a w innych przypadkach za bardzo dobrą? Jakie czynniki odgrywają rolę w tym względzie i jak się one oddziałują? Jak użytkownicy doświadczają z usług video jakości usług video. Wszyscy korzystamy z usług video, które są stale rozwijane. Film z lat 80. lub 90. grany w dzisiejszym kanale telewizyjnym wygląda znacznie gorzej niż reklama w przerwach filmu, nawet jeśli stary film przechodzi procedurę poprawiania jakości. Rozwój jakości video spowodowany jest wieloma czynnikami, w których istotną rolę odgrywają lepsze algorytmy kompresji.

Badania jakości video mają długą historię, a ich główną siłą napędową jest poprawa jakości pikseli. Jest to rozsądne, ponieważ jakość pikseli ma oczywiście główny wpływ na naszą opinię na temat jakości usługi. Niemniej jednak nie jest to jedyny powód, dla którego korzystamy z konkretnej usługi. Nie skupiamy się wyłącznie na jakości pikseli i jakości treści. Istnieją inne czynniki, które sprawiają, że narzekamy na niemal idealną jakość filmu oglądanego w kinie domowym, zaprojektowanego do oglądania najlepszej możliwej jakości, lub prawie ignorujemy problemy z jakością, gdy jesteśmy na wakacjach ze słabym dostępem do Internetu, ale nasza ulubiona drużyna gra!

Obecnie sposób, w jaki otrzymujemy informacje od użytkowników, jest ściśle powiązany z jakością pikseli. Nie obejmuje żadnych innych czynników. Procedura eksperymentu wyraźnie prosi testerów, aby je zignorowali! Typowy eksperyment prezentuje krótkie filmy, często bez dźwięku, w których treść filmu często się powtarza. Instrukcja prosi wyraźnie testera o zignorowanie treści filmu. Celem tych badań jest zmiana procedur testowych, żeby pozwalały badać inne czynniki niż tylko jakość pikseli. Aby osiągnąć taki ambitny plan, przeprowadzimy wiele różnych eksperymentów zarówno w Polsce, jak i w Norwegii. Wszystkie eksperymenty, które planujemy przeprowadzić, różnią się od eksperymentów klasycznych. Dlatego główne obciążenie pracą w ramach tego projektu koncentruje się na szczegółowym planowaniu eksperymentu, jego wstępnym testowaniu, modyfikacji i wreszcie uruchomieniu na grupie użytkowników. Planowane eksperymenty zawierają takie aspekty jak: oglądanie treści wybranych przez użytkowników, oglądanie treści tworzonych przez najbliższych lub obcych ludzi, oglądanie w grupie i inne. Zaangażowanie dwóch laboratoriów w ten proces jest szczególnie ważne, ponieważ porównanie wyników między dwoma laboratoriami może ujawnić pewne problemy z opisem procedury lub samym eksperymentem.

We wniosku opisaliśmy 7 różnych eksperymentów, których analiza pozwala nam zaproponować model czynników wpływających na jakość. Kolejna część projektu będzie koncentrować się na „stresowaniu” tego modelu poprzez zaproponowanie nowych subiektywnych eksperymentów. Te eksperymenty dotyczą określonych aspektów modelu. W tej chwili nie możemy przewidzieć dokładnej procedury nowych eksperymentów, jest to jedno z zadań badawczych, które musimy wykonać. Dane uzyskane z końcowych eksperymentów zostaną wykorzystane do sfinalizowania naszego modelu, który jest głównym rezultatem projektu.

Równolegle będziemy prowadzić długoterminowe badania, w których dążymy do współpracy z użytkownikami ponad dwa lat. Z tych obserwacji wyciągamy wnioski, które czynniki mają największe znaczenie w perspektywie długoterminowej. Znow klasyczne eksperymenty ignorują efekty długoterminowe i chcielibyśmy wiedzieć, ile tracimy, pytając użytkowników tylko raz w porównaniu do długiej i stabilnej współpracy.

Wszystkie przeprowadzane przez nas eksperymenty mają szczegółowy opis. Omówimy zarówno procedurę, jak i analizę danych ze społecznością naukową. Naszym celem jest sprawienie, by procedury eksperymentów stały się bardziej popularne i wykorzystywane przez innych badaczy. Ostatecznym rozwiązaniem powinno być zwiększenie świadomości na temat nowo odkrytych czynników i ostatecznie lepsze usługi video stworzone dla nas wszystkich.