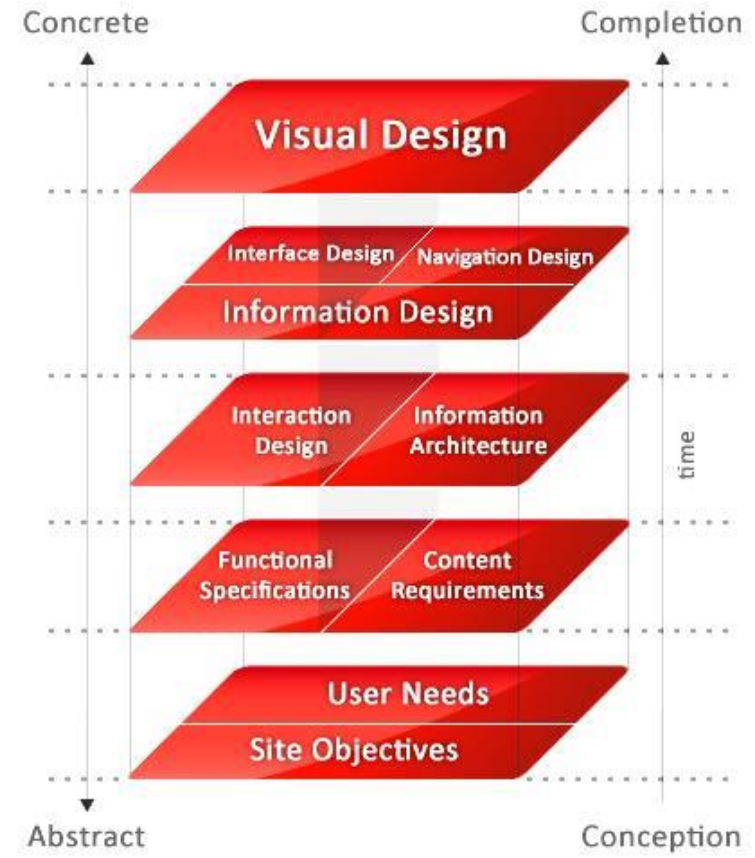


Arayüz Tasarımı



İyi tasarlanmış bir kullanıcı-yazılım arayüzünün,
yapılan işin kalitesini artırma,
kullanıcının tatmin düzeyini yükseltme,
işgücünün verimliliğini artırma,
yazılımın kontrol ettiği sistemin güvenliğini sağlama
gibi çok önemli avantajları vardır.



İçindekiler

- Yazılım tasarımı
- **Arayüz tasarımı**
 - Kullanılabilirlik
 - M.V.P.
 - Temel Kurallar

Yazılımın belirli yöntemlere göre uygulanması çeşitli nedenlerden ötürü sıkıntılı olabilir , buna rağmen kurallar dahilinde yazılıma çaba harcanmalıdır.

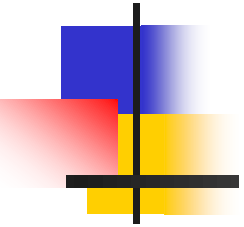
Yazılım tasarımının da kullanılabilecek yöntemler

- 
- Böl ve Yönet
 - Tümevarım
 - Tümdengelim
 - Aşamalı ayrınılandırma
 - Buluşsal yöntemler
 - Artımlı yaklaşım
 - İşleve yönelik yaklaşım
 - Yapısal tasarım
 - Veri akışına yönelik tasarım
 - Nesneye yönelik tasarım
 - Veriye yönelik tasarım
 - ...

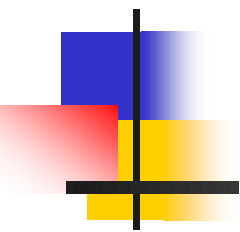
Kullanılabilirlik, sistem ve kullanıcıların arayüz aracılığı ile açık ve hızlı bir biçimde iletişim kurabilmesidir.

“**Kullanılabilirlik**, yazılımların geliştirilmesi ve bu yazılımların başarısında en önemli faktördür.”

- ❖ Kullanıcı merkezli tasarım, ürünlerin tasarlanmasında ve prototip ürünlerin değerlendirilmesinde kullanılabilirlik konusu üzerinde odaklanır.
- ❖ Üretici işletmeler de bu konuyu rekabet avantajı sağlayıcı bir husus olarak görürler.
- ❖ Özellikle ev ve işyerinde kullanılan ürünlerin gittikçe kompleks hale gelmesiyle kullanılabilirlik konusu daha da önem kazanmaya başlamıştır.



- ❖ Bilişim alanındaki gelişmeler ve bilgisayarın insan yaşamının ayrılmaz bir parçası haline gelmesi, kullanılabilirlik konusunda yapılan araştırma ve uygulamaların büyük oranda yazılım-kullanıcı arayüzü (software-user interface) alanında boy göstermesine neden olmuştur.
- ❖ Teknik olarak birçok üstün özelliği olduğu halde kullanım kolaylığı açısından oldukça kötü tasarlanmış bir ürünün piyasada tutulabilir olduğunu söylemek mümkün değildir.



❖ Zira bir ürünün kalitesi ve tüketici tarafından kabul edilebilirliği sadece teknik özelliklerine değil, aynı zamanda ve daha da önemlisi ürünün, kullanım kolaylığı ve kullanıcının fiziksel, zihinsel ve psikolojik özellikleri ile uyumlu olmasına bağlıdır.

❖ **Kullanıcıların, kullanım kolaylığını ürün kalitesinin vazgeçilmez ve en önemli unsuru olarak görmeleri, üreticileri ürün tasarım sürecine insan faktörleri /ergonomi uzmanlarını dahil etmeye sevk etmiştir .**

- ❖ Ürünler belli bir amacı gerçekleştirmeye yönelik olarak tasarlanırlar. Bu amaca ulaşmak için ürünler, genellikle bir veya birden fazla kullanıcı tarafından kullanılır.
- ❖ Burada önemli olan, kullanıcıların, kendilerine sunulan ürün ile kısa sürede, hata yapmadan ve üründen memnun kalarak amaçlarına ulaşmalarını sağlamaktır.
- ❖ Etkin ve kaliteli bir kullanıcı-ürün arayüzü tasarımının önemi bu noktada başlar. Kullanıcı-ürün arayüzü, kullanıcıların ürünü kullanmalarını sağlayan tasarım kararlarının toplamıdır.
- ❖ Arayüz tasarımı yapılırken amaç, kullanıcı-ürün entegrasyonunu sağlayarak yüksek performans elde etmektir.

- ❖ Sağlıklı bir arayüz tasarımı disiplinler arası bir çalışmayı gerektirir. Bu disiplinler arasında ergonomist / insan faktörleri uzmanı merkezi bir işlev görür.
- ❖ Ergonomist tasarım grubuna tasarım alternatifleri için kullanıcı performansı ile ilgili bilgileri sağlar.
- ❖ Kullanıcı performansı ile ilgili bilgiler, genellikle bir model veya prototip üretilerek, bu prototip veya modeli belli bir kullanıcı kitlesinin kullanması neticesinde yapılan gözlem ve ölçümler neticesinde elde edilir.
- ❖ Bu şekilde yapılan kullanıcı testleri oldukça pahalı ve zaman alıcıdır. Bundan dolayı tasarımcılar, genellikle kendi bilgi ve deneyimlerine, hayal güçlerine ve kendilerini kullanıcı yerine koyarak ürün geliştirmektedirler.

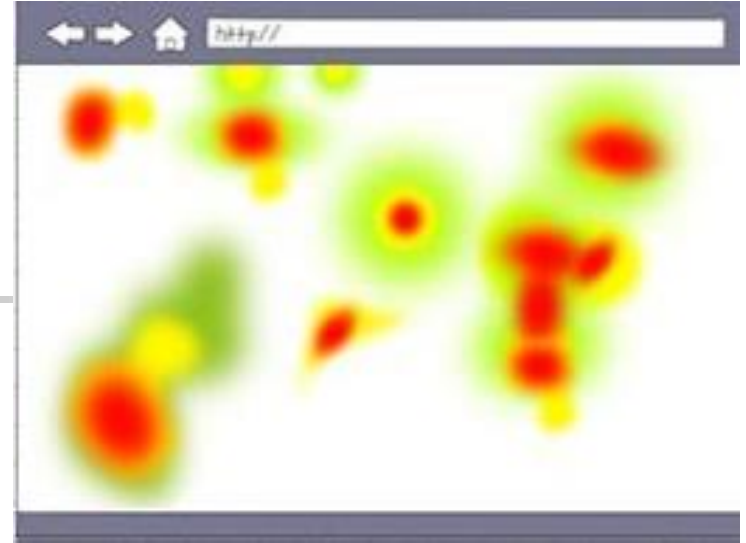
“Arayüz tasarımlarının kullanılabilirliğinin değerlendirilmesi genellikle **heuristik değerlendirme** ve **kullanıcı testleri** olmak üzere iki şekilde yapılır.”

1. **Heuristik değerlendirme** bir tasarımın özellikleri ile önceden belirlenmiş kullanılabilirlik prensipleri karşılaştırılarak uzman görüşüne dayalı olarak yapılan bir değerlendirmedir.
2. **Kullanıcı testleri ile yapılan değerlendirme** ise gerçek kullanıcılar ile yapılan, kullanıcı-ürün etkileşiminin gerçek ortamda gözlenebildiği ve ürünün kullanımı ile ilgili bilgilerin doğrudan kullanıcılardan elde edilebildiği bir yöntemdir.



Günümüzde Kullanılan

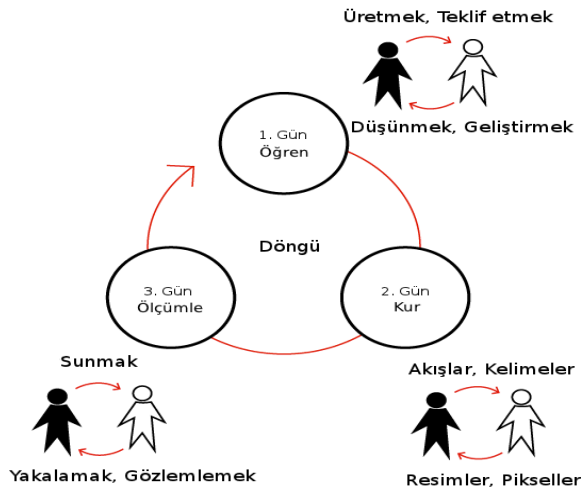
KULLANILABİLİRLİK TESTLERİ



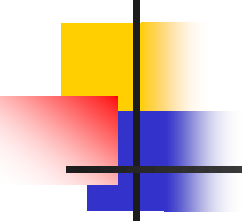
1. Göz İzleme Cihazı ile Kullanılabilirlik Testi
2. Gerilla ile Kullanılabilirlik Testi
3. Online ile Kullanılabilirlik Testi
4. Mobil Test
5. Analitik analiz
6. Reklam analizi
7. Uzman analiz

Göz İzleme Cihazı ile Kullanılabilirlik Testi Göz İzleme Nedir?

Göz izleme, kullanıcının nereye, ne kadar süre ve kaç kere baktığına, anlık ve geçmiş dikkatinin nerede yoğunlaştığına, niyetine, zihinsel durumuna ilişkin bilgi sağlamakta kullanılan bir yöntemdir. Göz izleme teknolojisinin kullanım alanları yalnızca kullanılabilirlik testleriyle sınırlı olmayıp, market araştırmaları ve psikolojik incelemeler gibi pek çok alanda kendisine yer bulmaktadır.



Neden Göz İzleme?



Göz İzleme ile geleneksel kullanılabilirlik metotları kullanarak ulaşabileceğiniz verilerin çok daha fazlasına ulaşabilirsiniz.

Örneğin;

- Ürününüzü kullanıcı gözüyle görebilirsiniz.
- Kullanıcıların neleri önemli ve ilginç bulduklarını ve neleri görmezden geldiklerini belirleyebilirsiniz.
- Kullanıcıların karar verme mekanizmaları hakkında bilgi sahibi olursunuz.
- Arayüzdeki verimsiz ve etkisiz alanları belirleyebilirsiniz.
- Arama yollarını ve stratejilerini tespit edebilirsiniz.
- Görsel tasarım ile hedeflerin ne kadar uyuştuğunu ortaya çıkarabilirsiniz.
- Kullanıcı deneyimine nelerin etki ettiğini gözlemleyebilirsiniz.



Göz İzleme ile Kullanılabilirlik Testi Nasıl Yapılır?

- **Hedef Kitle Belirleme & Senaryo Oluşturma** : Hedef kitleniz ve gerçekleştirmelerini istediğiniz görevler belirlenir.
- **Test** : Kullanıcılar verilen görevleri gerçekleştirmeye çalışırken, mouse hareketleri, göz hareketleri, sesleri ve görüntüleri kayıt altına alınır.
- **Analiz ve Raporlama** : Test sonucunda elde edilen kullanıcıya ait bütün göz ve mouse hareketleri, sıcaklık haritaları, ses ve mimikleri yardımıyla analiz sürecine geçilir. Analiz sonrasında ortaya çıkan başarı oranları, anket sonuçları ve diğer önemli bulgular kapsamlı bir rapor haline getirilir.
- **Uygulama** : Raporda göze çarpan maddeler için tasarım önerileri ve çözüm yolları oluşturulur.

Göz İzleme Testi Sonucunda Elde Edilen Veriler Nelerdir?



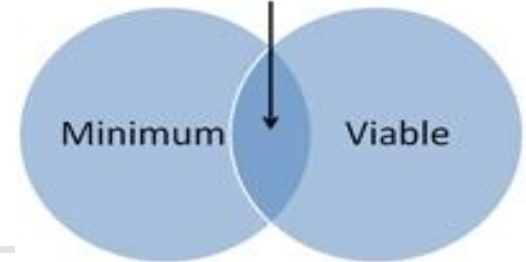
- **Sıcaklık Haritaları** : Her sayfa için kullanıcıların hangi noktalara ve ne kadar süre baktıklarını gösteren haritalar.
- **Kullanıcı Videoları** : Kullanıcıların görevleri gerçekleştirirken çekilmiş, sesli düşünce ve mimiklerini içeren videolar.
- **Yol Haritaları** : Her bir görev için kullanıcıların ne kadar kısmının, hangi yolları izlediğini gösteren haritalar.
- **Mouse Hareketleri** : Kullanıcının hangi anda, nereye, kaç kere tıkladığını belirleyen istatistikler.
- **Zaman İstatistikleri** : Kullanıcıların görev bitirme, sayfada kalma, link arama süreleri gibi zaman bazlı istatistiklerini içeren veriler.



Minimum Viable Product

Minimum Viable Product

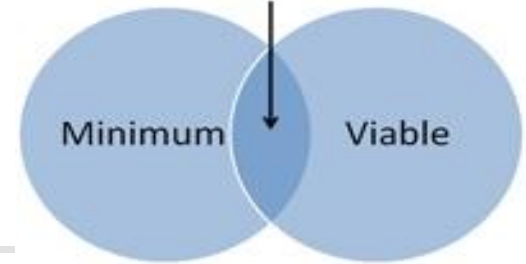
Minimum + Viable: Good products for startups to build



- MVP, ürününüzün bir aşamasıdır. Müşteriler ve tepkileri hakkında doğrulanmış veriler elde etmek için minimum efor sarfetmenize yarar.
- MVP sade bir ürün anlamına gelmez. Direkt olarak ürün geliştirmek ve satmak üzerine odaklanmış bir strateji ve süreçtir. Fikir geliştirme , prototip oluşturma, bilgi toplama, analiz ve öğrenmeden oluşan tekrarlanan bir süreçtir. Tekrar işlere harcanan zamanı düşürmeyi amaçlar. Süreç makul pazar payını elde etmiş bir ürün ortaya çıkana veya uygulanamaz addedilene kadar kendini tekrar eder.
- Bir "Minimum Uygulanabilir Ürün" ürünün tamamını veya bir kısmını kapsayabilir.

Minimum Viable Product

Minimum + Viable: Good products for startups to build

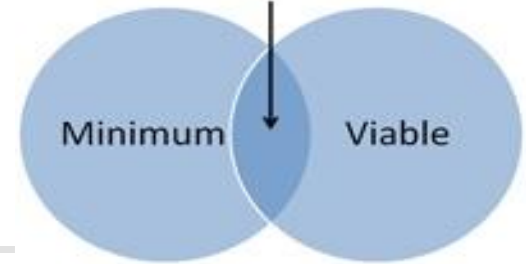


- **Teknikler**

- **Ürün :** Web uygulamaları için kabul gören MVP stratejisi şu şekildedir. Model bir web site yapılır ve siteye direk trafik çekmek için internet reklamı yapılır. İçi doldurulmamış bir arayüzden oluşan bir web site pazarlamaya yönelik bir ana sayfadan ve daha fazla açıklama veya satın alma istendiğinde içeri girilmesini sağlayan bir linkden ibarettir. Link aslında satın alma sistemine bağlı değildir. Müşteri ilgisini ölçmeye yarar.
- **Özellik:** (önce konuşlandır, sonra kod yaz) Bir web uygulamasında yeni bir özelliğin linki kolayca görülen bir lokasyonda olmalıdır. Böylece tıklamaları sayarak müşterilerinizin bu özelliğe olan rağbetini öğrenebilirsiniz.

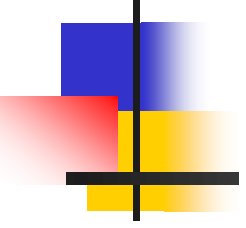
Minimum Viable Product

Minimum + Viable: Good products for startups to build



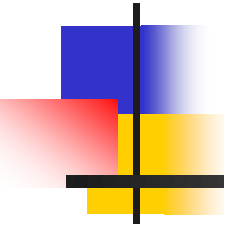
■ Ayrışmalar

- Bir MVP'nin etkisini değerlendirmek; devreye almadan önce ürün hakkındaki fikirleri elemek için kullanılan bir pazar testi stratejisidir. Yaygın web uygulaması dilleri ve hızlı uygulama geliştirme araçları ile kolaylaşmıştır.
- MVP, erken aşamada zaman ve para harcayan geleneksel market test stratejilerinden ayrılır. Aynı şekilde, erken ve sık sık sürüm çıkarmak ve kullanıcıların ürün özelliklerini tarif etmesini beklemek temeline dayanan açık kaynak metodolojisinden de ayrılır. MVP, direk ve dolaylı kullanıcı tepkisini ölçmeye dayalı bir sistem olsa da, ürünün tüm yaşam döngüsü boyunca korunan bir ürün vizyonu ile başlar.
- MVP, Steve Blank'ın müşteri geri beslemeleri ile sürekli ürün döngüsünü temel alan "müşteri geliştirme" isimli metodolojisinin bir kısmı olarak bilinir. Ayrıca, henüz var olmayan bir ürünün veya özelliğin sunumu A/B testi gibi istatistiksel hipotez testlerinden daha düzgün olabilir.
- Önce konuşlandır sonra kod yaz metodu test güdümlü geliştirme olarak anılan çevik kod testi metodolojisine yakındır



Nedir Kullanılabilirlik Kriterleri ?

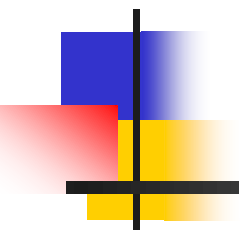
Kullanılabilirlik Kriterleri :



1-İşlevsellik: Sistem, kullanıcılar görevlerini yerine getirirken, yapılan görevin gerektirdiği ihtiyaç ve gereksinimleri karşılamalıdır.

2-Kontrol Edilebilirlik: Sistem mümkün olduğu kadar, kullanıcının kontrol edebilmesine olanak tanınmalıdır.

3-Esneklik: Kullanıcı arayüzü, yapısı, bilginin sunulması ve değişik potansiyel kullanıcıların ihtiyaç ve gereksinimlerine uygunluk bakımından yeterli esnekliğe sahip olmalıdır.

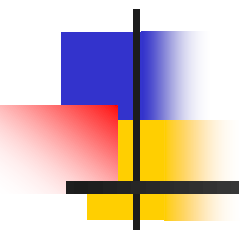


4-Hata Yönetimi: Sistem, hataların önlenmesi, hata olasılığının azaltılması, hataların tolere edilmesi ve hata oluştuğunda giderilmesi amacıyla kullanıcı ile interaktif ilişki kurabilecek şekilde tasarlanmış olmalıdır.

5-Kullanıcıya Uygunluk: Sistemin yapısı ve çalışma şekli kullanıcının fiziksel, zihinsel ve psikolojik özelliklerine uygun olmalıdır.

6-Kendi Kendini Betimleme: Sistem, kullanıcıya geri-besleme, kılavuzluk ve destek sağlayacak şekilde tasarlanmış olmalıdır.

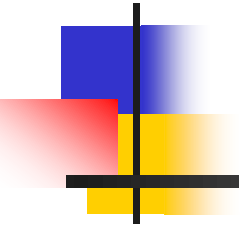
7-Tutarlılık: Sistemin çalışma şekli, yer, biçim ve format olarak kendi içinde tutarlılık arz etmelidir.



8-İş Yüğü: Sistem, kullanıcının, fiziksel ve zihinsel iş yükünü kabul edilebilir sınırlar içinde tutmalı ve etkileşim hızını artırmak için mesajlar kısa, öz ve anlaşılır olmalıdır.

9-Öğrenilebilirlik: Kullanıcının sistemi kullanırken öğrenme süreci hızlı olmalı ve zaman içinde benzer uygulama adımlarını rahatlıkla hatırlayabilmelidir.

Modüler bir şekilde geliştirilen yazılımın çeşitli arayüzleri bulunur.



- İçsel arayüzler

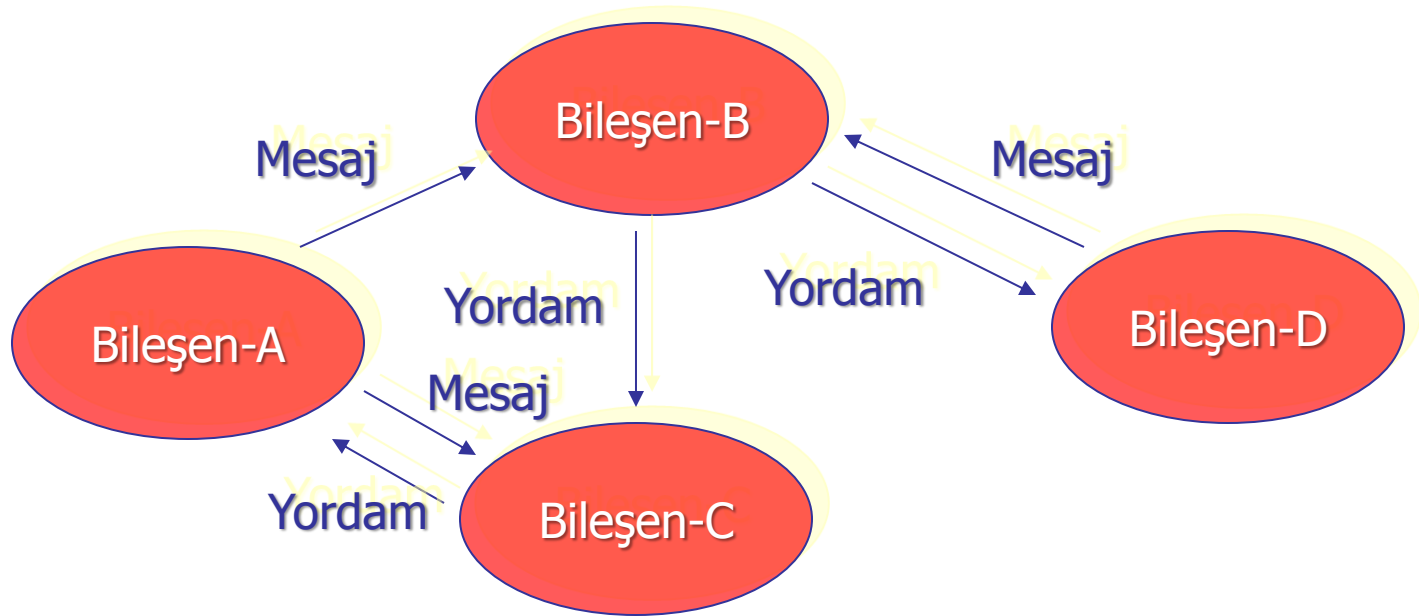
Yazılımın kendi iç öğeleri, bileşenleri ve birbirleri arasındadır.

- Dışsal arayüzler

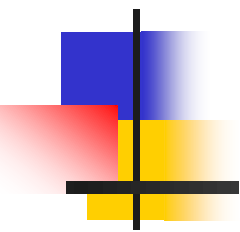
Yazılımın dış dünya ile arayüzü ...

Büyük yazılımlar birkaç ana öğeden , her bir öge birkaç bileşenden yada birimden oluşabilir.

Bileşenler arasında mutlaka tanımlı bir arayüz vardır.



Bileşenler arasında arayüz tasarlarken dikkat edilmesi gereken unsurlar ...

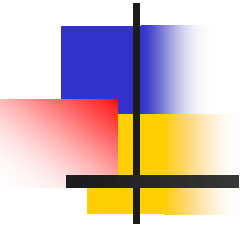
- 
1. Anlaşılabilir olmalıdır.
 2. İleti boyları uygun şekilde ayarlanmalıdır.
 3. Büyük veri aktarımları için ortak veri deposu ve verinin adresi kullanılmalıdır.
 4. Belirli veri türlerine bağımlı olmamalıdır.

"Kullanımı kolay, etkili ve açık bir arayüze sahip olmalıdır."

Sistemin insanlarla olan arayüzünün çok etkin ve kullanışlı olarak , verimliliği arttıracak şekilde, kullanıcı dostu olarak tasarlanması gerekir.

Bir sistemin arayüzünü öğrenmek ve etkin bir şekilde kullanmak ne kadar kolay olursa o sistem yetenek ve işlevlerinden yarar sağlamak da o kadar artar.

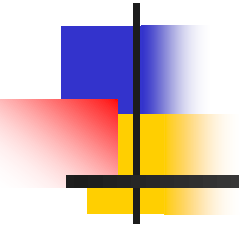
Kullanıcının test edilmesi istenen arayüzü kullanacağı bilgisayar bulunmaktadır.



Göz izleme özelliğine sahip bu bilgisayar sayesinde kullanıcının testi gerçekleştirdiği süre içerisinde arayüzün neresine, ne kadar süre ile ve kaç kere baktığı gibi kullanıcının görsel davranış biçimini belirten veriler, görsel ve sayısal olarak çeşitli şekillerde belirlenmelidir.

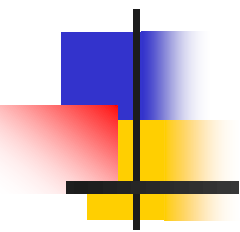
Bu sayede arayüzün tasarımı ve kullanıcı tarafından nasıl algılandığı konusunda bilgi edinilmektedir.

Bununla beraber, test odasında bulunan iki kamera sayesinde kullanıcının klavye-fare hareketleri ve yüz hareketleri kaydedilmelidir.



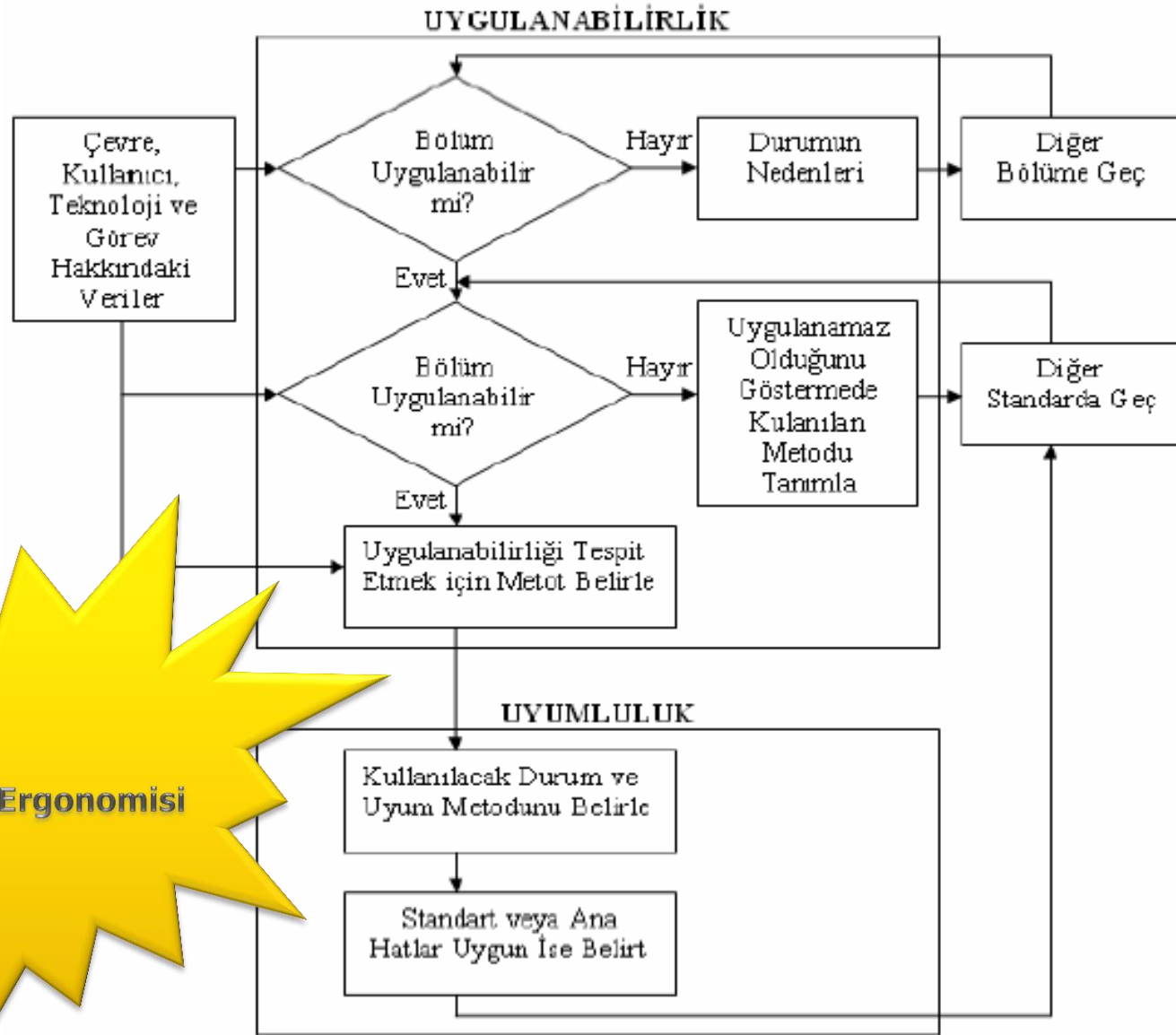
Kullanıcıların yüz hareketlerinin ve konuşmalarının kaydı ve incelenmesi, kullanıcının arayüze yaklaşımı hakkında bilgi sağlamalıdır.

Bu kayıt işlemi sayesinde veri kaybı olmadan, istenilen zamanda testlerin analizi gerçekleştirilebilmelidir.



“Yazılımların değerlendirilmesinde önemli bir kriter olan **kullanılabilirlik kavramı**, bir arayüzün verimli ve etkili bir şekilde kullanılması olarak tanımlanabilir.”

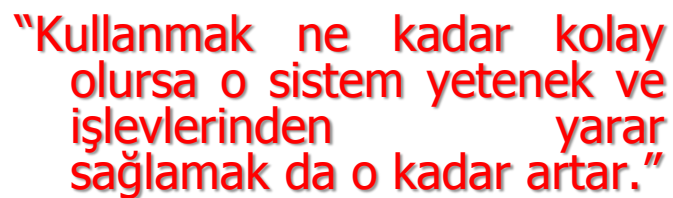
Geleneksel yöntemler olarak kabul edilen, test sırasında sesli düşünme, başarılan görev sayısı, yapılan hata sayısı, test öncesinde ve/veya sonrasında yapılan memnuniyet anketlerinin değerlendirilmesi ile kullanılabilirlik ölçülebilmelidir.

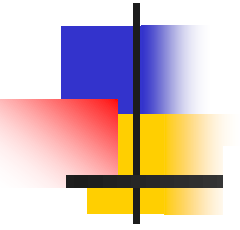


Bilişim Ergonomisi

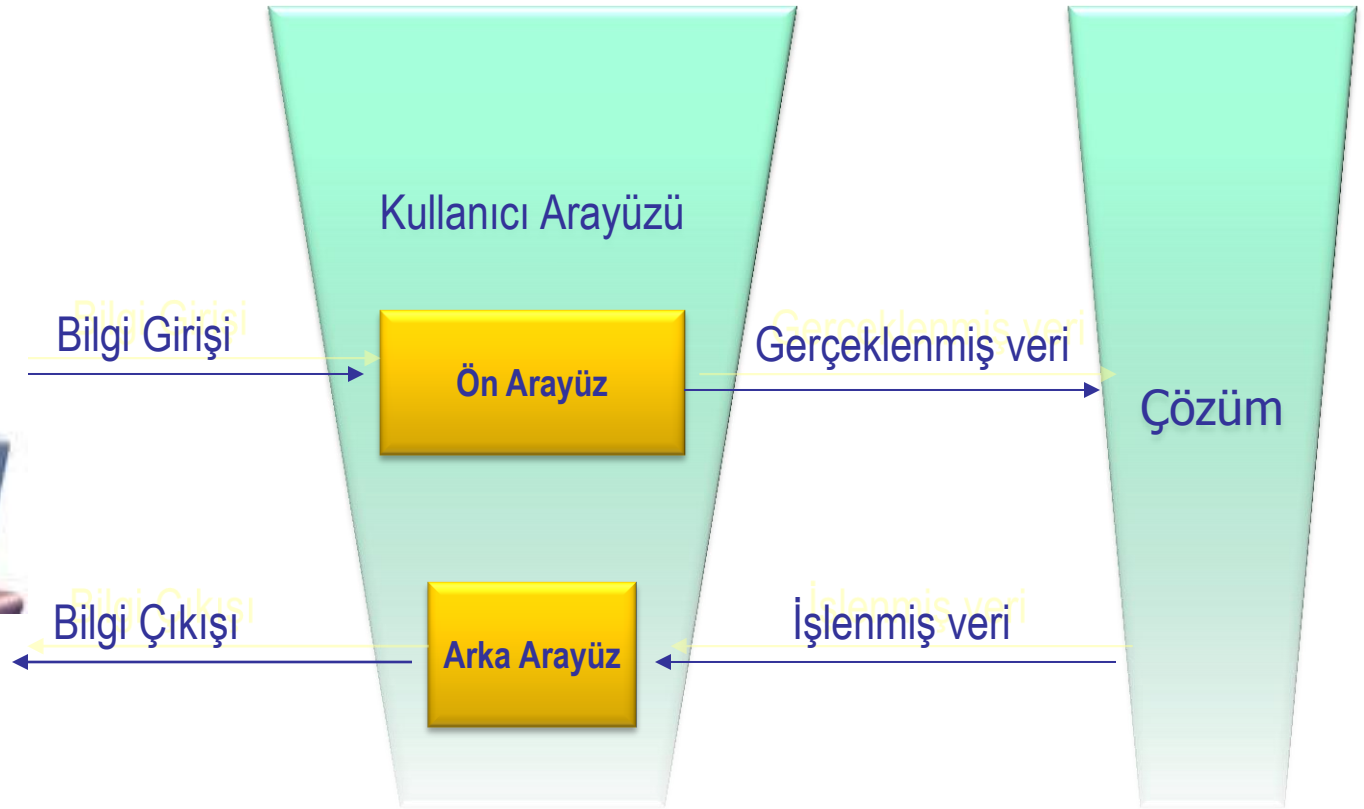
Uygunluğun değerlendirilmesi, sürecin akış şeması

Arayüz Tasarımı

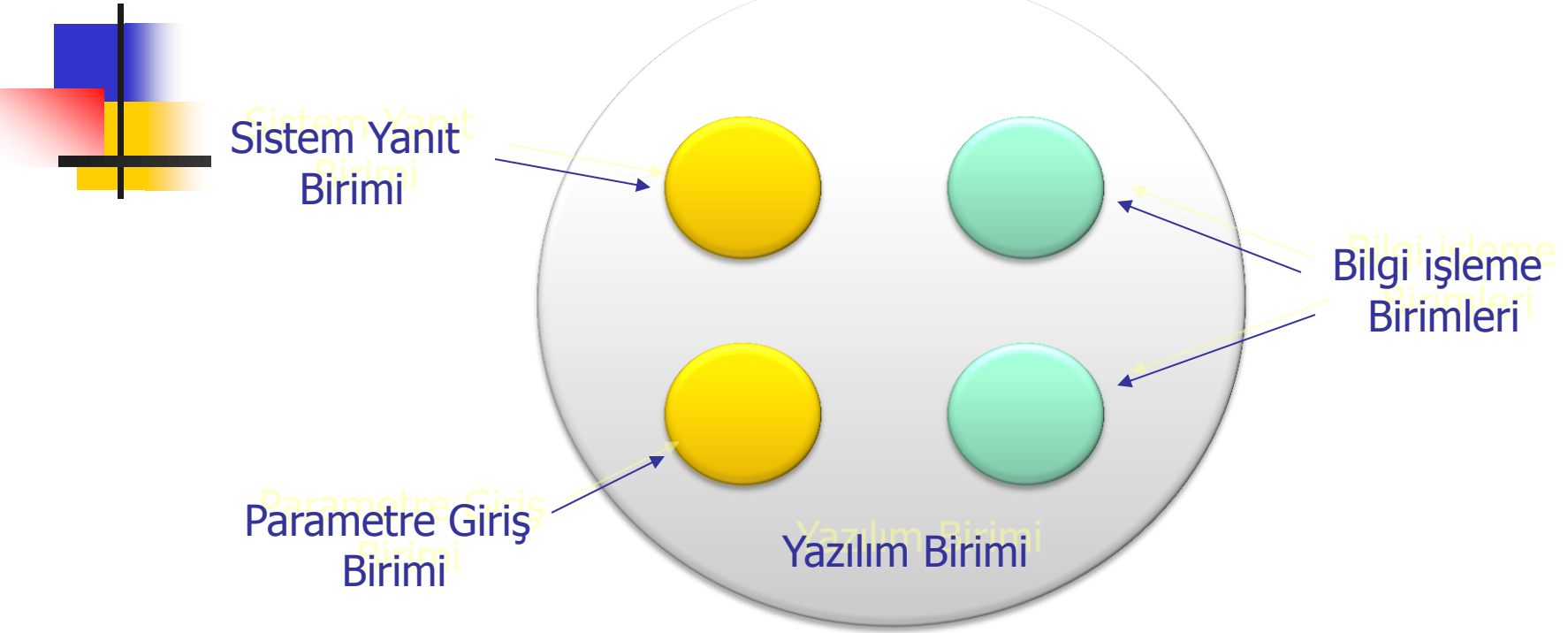




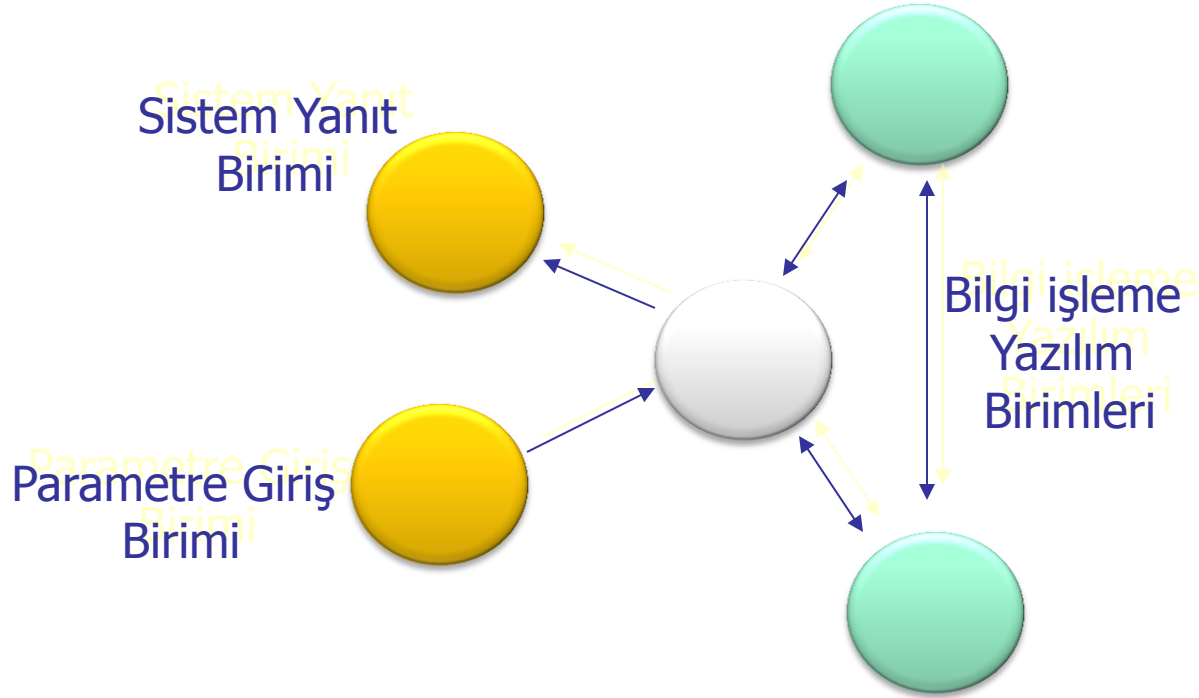
Kullanıcı



Bileşik Mimari

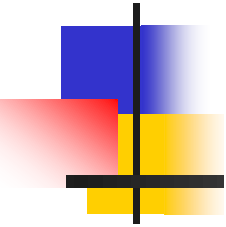


Ayrık Mimari



Yüksek Nitelik :

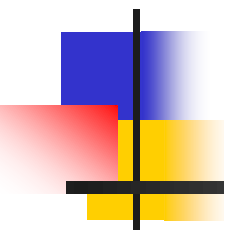
Temel Kurallar



1. Anlaşılabilir Dil
2. Teknik terimler veya kısaltmalar
3. Mantıksal Sıralama
4. Hızlı bilgi girişi
5. Gerekli ve yeterli bilgi
6. Tekdüzelik
7. Fonksiyonellik (içinde bulunduğu durum çalışma kipi,yürütülmekte olan işlem, hata durumları vs.)
8. Çelişki oluşturacak etkinlik olmamalı
9. İşlem yapma ile ilgili klavuz bilgi verilebilmelidir
10. Önceki İşlem(arayüz) bilgisi verilebilmelidir

Yüksek Nitelik :

Temel Kurallar

- 
11. Etkinlikler doğrudan başlatılabilmelidir
 12. İşletilmekte olan etkinlik kolayca terkedilebilmelidir
 13. İşlemin doğruluğu/işlendiği kullanıcıya kısa sürede bildirilmelidir
 14. Yapılan iş ile ilgili süreç mesajları bildirilmelidir
 15. Az bir eğitimle öğrenim gerçekleştirilebilmelidir
 16. Gerekli olduğunda sesli ve görüntülü uyarıları destekleyebilmelidir
 17. Arayüz üzerinde kullanılan nesneler/rengler anlaşılabilir olmalıdır
 18. Sistem mesajları tarafsız olmalıdır
 19. İşlem adımları(menüler) yaygın standartlarda ve alışılmış görünümüyle olmalıdır

Kullanıcı dostu : Kullanıcı dostu alan arayüz verimlilik ve iletişim güvenilirliğini artırır.



Avantajları :

1. Klavuz/elkitabı olmadan kullanılabilir olmalıdır.
2. Gerekli detayları görebildiği için anımsamak zorunda kalmamalıdır
3. Alan terimleri uygun olmalıdır
4. Farklı bilgisayar birimleri bilgi girişi/çıkışı için yardımcı olabilmelidir.
5. Kullanıcı yazılım ve sistem araçlarını kullanırken pencere/menü seçeneklerini kullanabilmelidir.
6. Hızlı ve doğru giriş/çıkış yapabilmelidir
7. Giriş ve Çıkış için güvenlik/yetki sağlanmalıdır

Güvenilirlik : Sistem başarımını etkileyen en büyük etmenlerden biridir.

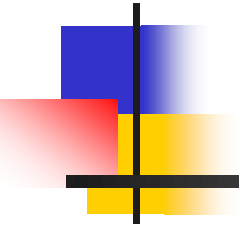
Dikkat edilmesi gerekenler :

1. Tüm girdiler görüntülenmeli, gerekli tip ve sınır kontrolleri yapabilmelidir.
2. Kilitlenme ve çökmelere karşı önlem alınmalıdır.
3. Çıkış ara yüzü tanımlanmış sınırlar içindeki değerler gösterilmelidir.
4. Çıkışlar beklenenleri karşılamalı
5. Uygulama alanının özelliğine göre , işlevi geri almak mümkün olabilmelidir.
6. Geri dönüşü olmayan işlemlerde , işlemler kullanıcıya doğrulatılmalıdır.(kritik yerlerde kullanılmayabilir)

Yardımlar : Arayüzün vazgeçilmez özelliklerinden biride etkileşim aşamasında kullanıcıya yardım verebilmesidir.

Dikkat edilmesi gerekenler :

1. Genel olabileceği gibi, o anki işleve bağlı yardım tasarlanabilir.
2. Yardıma ulaşmak tek tuşa basmak kadar kolay olacak şekilde tasarlanmalıdır.
3. Yardıma ulaşmak sistemin her yerinden aynı şekilde olmalı ve görüntülenmelidir.
4. Yardımdan çıkış giriş kadar kolay olmalı , askıya alma işlevi de tasarlanmalıdır.
5. Yardım metni basit bir düzyazı şeklinde olabileceği gibi konudan konuya geçme sağlayan yapıli metin şeklinde de tasarlanabilir.
6. Yardım penceresi içinde zenginleştirici eklemeler de yapılabilmelidir.
7. Yardım metni açık ve basit bir dille olmalı , sadece sitenenleri vermelidir.
8. Yardımlar aşamalı olarak planlanmalı , yönlendirici ve uygulatici bir yapıya sahip olmalıdır.



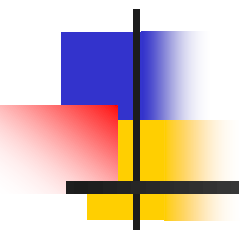
Hatalar ve Uyarılar : Kullanıcı arayüzünün bir özelliği de bilgi işleyici kısmı kullanıcı hatalarından korumak ve hata durumlarında kullanıcıyı uyarmaktır.

Dikkat edilmesi gerekenler :

1. Eksik ve yanlış giriş işlemlerinde arayüz gerekli uyarıyı verebilmelidir.
2. Görsel uyarılar gerçekten dikkat çekecek şekilde , ekranın ortasında ve başka bir iş yapılmasına izin vermeyecek şekilde yapılandırılmalıdır.
3. Sesli uyarılarla desteklenmelidir.
4. Sistem hatası ile ilgili açıklamalar açık ve sade bir dille verilmelidir.
5. Hata sorunu açıklıkla ifade edilmeli , suçlayıcı ,yargılayıcı, itici ifadeler yer almamalıdır.

Yapısal Özellikler :

Bulunması gereken özellikler :

- 
1. Hata düzeltimi ve kullanıcı istekleri ile ilgili değişiklikler kolay ve hızlı yapılabilmelidir.
 2. Mümkünse bir kütüphane oluşturularak standart geliştirme yapılmalıdır.
 3. Estetik görünüm sağlanmalı , belirli bir yöntem geliştirilerek renk ve hizalama unsurlarına dikkat edilmelidir.
 4. Arayüzler seviyelendirilmelidir. (Uzmanlar,yeni başlayanlar gibi)
 5. Mümkünse arayüz kişiselleştirilebilmeli, özellikler sakalanabilmeli , kısayolların tanımları değiştirilebilir olması yarar sağlayıcı özelliklerdir.

Tüm sistem yazılımı belirli bir disiplinin uygulandığı geliştirme süreci ile gerçekleştirilir.

Kullanıcı arayüz yazılımı da ana sistem yazılımının temel öğelerinden biridir.

Kendi içinde bir süreç uygulanarak geliştirilir.

Süreç standart yazılım geliştirme süreçlerine benzer biçimde **dört** aşamadan oluşur.

1. **Çözümleme**
2. **Tasarım**
3. **Gerçekleştirim**
4. **Test**

Çözümleme :

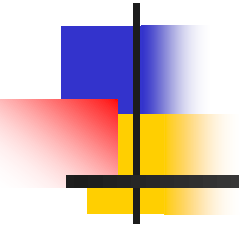
Bilgisayar tabanlı bir sistem genellikle elle yapılan işleri otomatik hale getirmek üzere tasarlanır ve geliştirilir.

Otomasyonun ne derece olacağı , işletmenin ne zaman devreye gireceği, sistemin girdi ve çıktıları sistem çözümlemesi sırasında belirlenir.

Çözümleyici bu amaçla sistemin amaçlarını , temel işlevlerini tanımlar ve çözümler.

Bu çözümleme sonunda sistem belirtiminin arayüz tanımlaması ortaya çıkar.

Arayüz şekillerinin karmaşıklığı aynı zamanda sistemin karmaşıklık derecesinide ortaya koyar.



“Arayüz şekillerinin karmaşıklığı aynı zamanda sistemin karmaşıklık derecesinide ortaya koyar.”

Tasarım :

Kullanıcıya ne tür arayüzler sağlayacağı, giriş ve çıkışların hangi aygıtlarla , ne şekilde yapılacağı , hata ve uyarı iletilerinin nasıl verileceği belirlenir.

Özel donanım için geliştirme yapılacaksa donanım özelliklerine göre tasarım yapılmalıdır.

Standart donanım için yapılacak çalışmalar için ön çalışma yapıp , kullanıcı ile birlikte gözden geçirilmesi fayda sağlayacaktır.

Tüm görünümünün standart şablonlar üzerine oturtulması sağlanmalıdır.

Bilinen temel kullanım özellikleri tasarlanan tüm pencere, araç çubuğu gibi nesnelerde kullanılmalıdır.

Gerçekleştirim :



Çeşitli çizim araçlarıyla yapılabildiği gibi çeşitli geliştirme araçlarıylada yapılabilir.

Mümkünse kütüphane oluşturulmalıdır.

Arayüz geliştirme ile ilgili çıkan araçları öğrenip kullanmak bu aşamanın sürecinin ve güvenliğinin sağlanması için önemlidir.



Test :



Arayüz ile beraber yapılan işlevsel testler aslında tüm sistemin testi demektir.

Giriş ve çıkışların doğruluğu kullanıcı için bir kabul testi sayılır.

Sistemi çökertmeye yönelik girişimlerde bulunulması aslında sistemin sağlamlığının sınanması için çok önemlidir.

Sonuç :



Kullanılabilirlik değerlendirmeleri, bilhassa kullanıcı testleri pahalı ve zaman alıcı olduğundan tasarımcılar ve ürün geliştiriciler bu yöntemi kullanmaktan imtina etmektedirler.

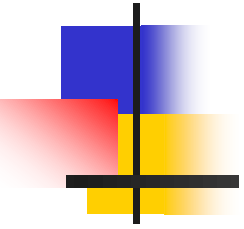
Bu durumda tüketici kuruluşları bünyesi içerisinde araştırma geliştirme merkezleri (AR-GE) kurularak değerlendirmelerin bu çatı altında yapılması oldukça faydalı olacaktır.

Sonuç :



Böylelikle hem tüketiciye ürün seçimi konusunda yardımcı olunmuş hem de üreticilere sağlıklı bir geri besleme imkanı sağlanmış olacaktır.

Bu şekilde tüketicilerin yanı sıra üreticilerde de kullanılabilirlik bilincinin oluşturulması ve geliştirilmesi ve üreticilerin daha kullanılabilir ürünleri üretmesi yönünde teşvik edilmesi sağlanmış olacaktır.



... Örnek Çalışma