

## Utilizatori de aplicații software

- Un software bine construit trebuie să țină cont de utilizator.
- Dacă utilizatorul are o pregătire tehnică, și cunoștințe despre ceea ce există în spatele componentelor hardware și software ale unui calculator atunci are o reacție „naturală” de acceptare a unor întrebări care pentru un individ cu o pregătire umanistă sau de altă specialitate diferită de cea tehnică sunt de neînțeles.



## Recomandări

- Pentru primul, faptul că trebuie să salveze un fișier după ce a terminat de editat, este cât se poate de normal, chiar de neconceput, pe când pentru un novice acest lucru este pus sub semnul întrebării. Acesta poate crede că salvarea a ceea ce a lucrat ar fi normal să se realizeze automat – în prezent așa și e la majoritatea editoarelor de text.
- Ca urmare, **trebuie găsit un echilibru între volumul interogărilor către un utilizator neinițiat.**
  - Acestea nu trebuie nici să lipsească, pentru a nu da impresia utilizatorului că nu mai are sub control ceea ce se întâmplă, dar nici nu trebuie să fie prea dese, sufocând astfel utilizatorul și deturându-i atenția de la obiectivul său curent.



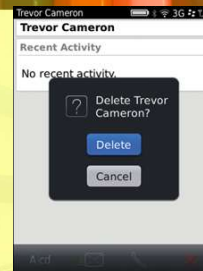
## Dialogul cu utilizatorul

- Se folosește atunci când
  - utilizatorii trebuie să citească un mesaj important
  - utilizatorii trebuie să **acționeze**
- Întrebarea trebuie să fie **concisă și descriptivă**
- dialogurile sunt utilizate pentru a **ghida atenția utilizatorului asupra unei sarcini specifice, fără a-l muta de pe ecranul curent.**

De ce este important dialogul cu utilizatorul?



## Dialogul cu utilizatorul



- Prezentați o casetă de dialog pentru a **salva** modificările atunci când utilizatorii doresc să închidă o fereastră fără a le salva
- Includeți un buton de **"Anulați/Renunțați"** prin care utilizatorii să poată părăsi fereastra **fără a face modificări**
- Utilizați **verbe** asociate cu etichetele butoanelor pentru a descrie acțiunile asociate cu acestea (**Salvați, Anulați/Renunțați, Ștergeți**, etc)



## Dialogul cu utilizatorul

Evitați etichetele de tip Da/Nu

Textul "Nu" răspunde la întrebare, dar nu sugerează ce se va întâmpla după aceea

Discard draft?

NO YES

Discard draft?

CANCEL DISCARD

Se indică clar care este rezultatul acțiunii



## Dialog care ține cont de context mai larg

Delete the item?

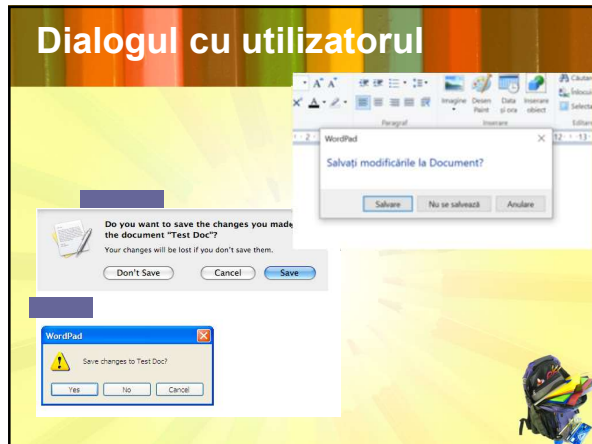
It will also be deleted from any other collaborators' workspaces



Delete the item from all workspaces, including yours and your collaborators'?

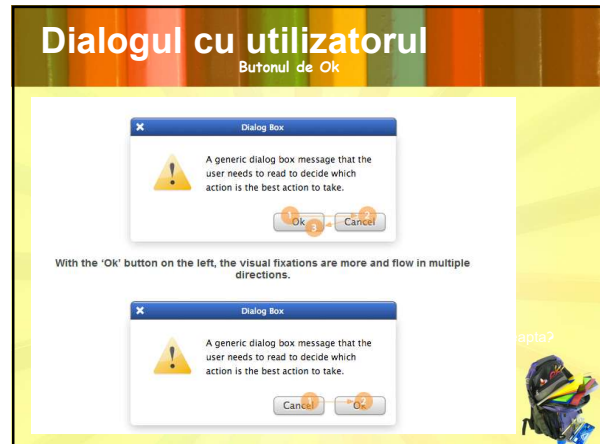


## Dialogul cu utilizatorul

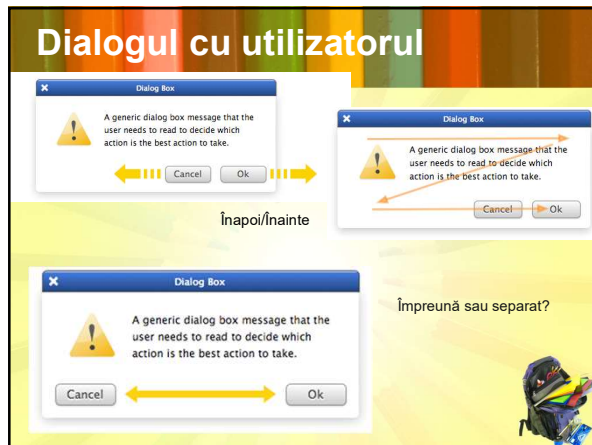


## Dialogul cu utilizatorul

Butonul de Ok

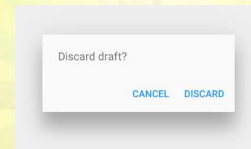


## Dialogul cu utilizatorul



## Dialogul cu utilizatorul

- Utilizați dialogurile cu moderație pentru că sunt **disruptive**



Când este necesară o confirmare

Alternativele dialogurilor sunt meniurile sau extensii *inline*, ambele menținând contextul curent

## Dialogul cu utilizatorul

- Nu deschideți brusc dialoguri 😊
- Deschiderea bruscă a unui dialog fără ca utilizatorul să fi făcut ceva nu este o idee bună
- Multe site-uri bombardează vizitatorii cu casete de abonare

Un dialog trebuie deschis întotdeauna când utilizatorul face ceva: un click pe un buton, selectarea unui link sau a unei opțiuni



## Recomandări

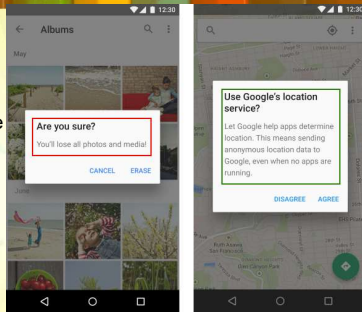
- O altă componentă care introduce probleme pentru un utilizator este **vocabularul tehnic**.
- Întrebările dintr-un dialog trebuie
  - să nu conțină termeni tehnici foarte specifici, nefAMILIARI utilizatorului
  - să nu folosească prescurtări care pentru un programator pot fi considerate de rutină, dar pentru utilizatorul neavizat sunt un obstacol.

Exemplu medic/inginer



## Recomandări

- Utilizați o întrebare sau o declarație clară urmată de o explicație în zona de conținut
- "Ștergeți spațiul de stocare?"
- "Ștergeți contul?"
- În general, trebuie evitate scuzele, ambiguitatea sau întrebările de genul „sunteți sigur?”



Dialogul din stânga prezintă o întrebare ambiguă, iar impactul nu este clar. Dialogul corect din dreapta pune o întrebare specifică, descrie impactul pentru utilizator și oferă acțiuni clare.

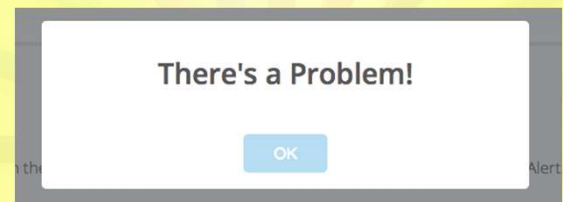
## Vocabularul tehnic



## Recomandări

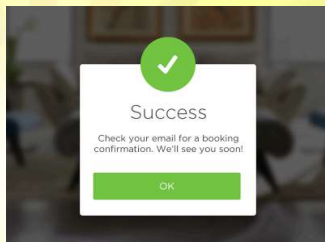
- Utilizatorul nu înțelege terminologia folosită în aplicație → face greșeli → este frustrat dă vina pe tehnologie și aplicație → nu acceptă să lucreze cu aplicația sau o folosește greoi și ineficient încercând să o saboteze sistematic.

## Vocabularul tehnic/criptic



## Vocabularul tehnic/criptic

- Când procesul este terminat, nu uitați să afișați un mesaj de notificare (sau feedback vizual)
- Indicați utilizatorului că a făcut tot ce este necesar.



## Vocabularul tehnic



corect



## Vocabularul tehnic

Dialogurile nu trebuie să includă mai mult de două acțiuni.

O a treia acțiune, cum ar fi "Aflați mai multe", trebuie plasată departe de dialog, putând lăsa sarcina neterminată.

Use Google's location service?

Let Google help apps determine location. This means sending anonymous location data to Google, even when no apps are running.

LEARN MORE

DISAGREE AGREE

## Vocabularul tehnic

Title	Use Google's location service?
Content	Let Google help apps determine location. This means sending anonymous location data to Google, even when no apps are running.
Actions	DISAGREE AGREE

dialogurile sistemelor mobile (native) sunt modale și de obicei au elemente de bază – **titlul, conținut, acțiuni**



## Error Dialog Boxes

- These are often **poorly designed** and always unwelcome
  - Users want to **avoid errors**, not told they made errors
  - Users want **software** to deal with their errors
  - Users want to do things **their way**, not the software's way
- **Polite people** don't announce their friends' mistakes publicly
- Is the **purpose** of an error message to ...
  - tell the users they made **mistakes** ?
  - tell the users the software is **too stupid to understand** them ?

**Most error dialogs stop the proceedings with idiocy**

<https://slideplayer.com/slide/14372716/>



## Recomandări

- Înainte de a realiza interfața pentru un program, în afară de cunoașterea funcțiilor pe care trebuie să le realizeze aplicația este nevoie ca proiectantul să răspundă la întrebările care personalizează această aplicație:
  - *cine o va folosi,*
  - *pe ce interval de timp*
  - *cât de frecvent*
  - *cât de ușor va putea fi învățat utilizatorul să lucreze.*
- **contextul** în care se va utiliza aplicația este deosebit de important pentru succesul ei.



## Recomandări

- rezultă de aici dificultatea de a găsi reguli generale pentru proiectarea interfețelor
- Inițial, în bibliografie existau lucrări care împărtășeau experiența proiectanților și consolidarea încercărilor de a denumi caracteristici care sunt comune în proiectarea interfețelor și care devin cu timpul un **ghid de proiectare** al interfețelor centrate pe utilizator.
- În prezent domeniul s-a consolidat



## Recomandări

- O interfață este bine realizată dacă va reuși să nu-l frustreze
  - nici pe inginerul software (care va fi câtva timp de acum încolo, mai ales în firmele mici, și inginer software și proiectant software) în timpul în care va lucra la ea și va trebui să se dedubleze
  - nici pe utilizatorul cu o specialitate în afara domeniului tehnic.



## quizz

• Dintre variantele următoare, referitoare la dialogul cu utilizatorul, care nu se recomandă să fie folosite:

1. consistența referitoare la terminologia folosită
2. presunabile, până la să presească informația mai rapid
3. termeni familiari domeniului utilizatorului
4. verbele care indică acțiunea trebuie realizată
5. utilizarea propozițiilor simple, corecte gramatical



## Dialog box/Caseta de dialog

### Să lucrăm împreună

Un eseu cu exemple practice ale proiectării dialogurilor și vocabularului pentru interfețe utilizator folosind un instrument de AI (ChatGPT, Gemini, Copilot, etc.)

Andreea Andrei

