

1

Căi de obținere a deciziilor informate

- Când un design are o problemă de uzabilitate înseamnă că **cineva a luat o decizie greșită**, determinând utilizatorul să fie frustrat, lucru care în cazul unei decizii de proiectare corecte ar fi prevenit acest lucru.
- Se consideră că un test de uzabilitate are un rezultat de succes dacă membrii echipei de design primesc informația de care au nevoie pentru a lua decizia corectă.
- **Testele de uzabilitate de succes au ca efect decizii informate.**

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

2

Căi de obținere a deciziilor informate

- Din decizii proaste rezultă două tipuri de rezultate:
 - fie **experiența utilizatorului se înrăutățește** datorită unei schimbări care nu trebuia făcute,
 - fie **se pierde o posibilitate importantă** care ar putea îmbunătăți designul folosind experiența utilizatorului
- În ambele cazuri, atunci când testele de uzabilitate funcționează rezultatele obținute sunt mai puțin plauzibile.
- În general, din practica proiectării, rezultă că există unele greșeli care apar frecvent. Aceste greșeli sunt destul de ușor de prevenit, dacă membrii echipei ar fi conștienți că le-au făcut.
- În cele ce urmează sunt prezentate 7 dintre cele mai frecvente.

<https://www.nngroup.com/videos/usability-testing-content/>
Usability Testing for Content

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

3

1: Știți de ce testați?

Prima greșeală care apare în mod constant se referă la faptul că echipele de testare nu înțeleg când un test are sens și când nu are. Testarea uzabilității are ca rezultat obținerea de informații, dar aceasta nu poate avea ca rezultat **toate** tipurile de informație. Există echipe care fac greșeala de a folosi testele de uzabilitate pentru a vedea ce părere au utilizatorii despre design.

- **Doresc să cunosc dacă participanții la test sunt de acord cu designul, doresc să folosească interfața astfel proiectată și să o recomande prietenilor.**
- Chiar dacă aceste informații sunt toate de folos și trebuie cunoscute, un test standard de uzabilitate nu se face în acest mod.
- Există cazuri în care utilizatorii erau extrem de frustrați datorită designului interfeței, neputând realiza nici măcar o sarcină și totuși la sfârșit au spus echipei că le-a plăcut designul.
- În alte cazuri utilizatorii au realizat toate sarcinile repede și eficient dar nu au fost mulțumiți de design, chiar dacă au spus apoi că ar mai folosi interfața din nou.
- Este foarte greu să știm ce trebuie să modificăm dacă obținem rezultate de acest gen.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

4

1: Știți de ce testați?

- Deoarece un test de uzabilitate ne permite să observăm comportamentul efectiv al utilizatorului puterea sa constă în **a ne indica locul în care interfața creează frustrare.**
- Observarea modului în care utilizatorii folosesc interfața furnizează mult mai multă informație decât informația obținută din răspunsurile la întrebări de tipul **vă place sau nu?**

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

5

2: Echipa este unită?

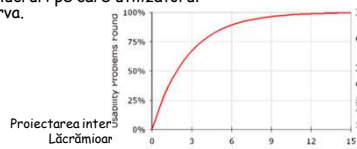
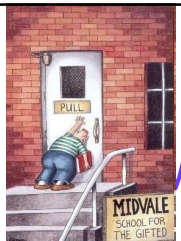
- În cazul în care membrii echipei își transmit informația de la unul la altul, aceasta va fi oarecum deformată. Același lucru se întâmplă atunci când testele de uzabilitate sunt conduse ca o activitate secundară în care membrii echipei nu sunt foarte atenți.
- Testele cu cele mai bune rezultate se obțin de către echipe care au membri care sunt implicați în fiecare etapă a acestuia. Sunt atenți la fiecare test și acumulează informația rapid, atunci când este furnizată, fără filtrarea și distorsionarea care apar atunci când le aud de la a doua sau a treia mână.
- **Evitarea acestei greșeli este simplă: asigurați-vă că echipa se implică.**
- Spre exemplu, aceasta presupune ca testul să fie făcut cât mai aproape de echipă posibil (o sală de conferințe) și având stimulente pentru participare (mâncarea întotdeauna ajută...)

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

6

3: Ați recrutat participanții potriviți?

- Testarea uzabilității constă în a vedea designul interfeței prin ochii participanților la test.
- Pe parcursul utilizării interfeței vedeți și auziți ce merge bine și ce nu, unde sunt locurile în care apar probleme în îndeplinirea sarcinilor.
- În cazul în care nu ați recrutat participanții potriviți nu veți obține rezultatele care să fie de folos.
 - Dacă participantul știe prea mult, atunci nu se va întâlni cu problemele pe care le va avea utilizatorul real;
 - Dacă participantul nu are suficient din experiența necesară se va opri la lucruri pe care utilizatorul real nici nu le-ar observa.



Proiectarea interfeței Lăcrămioara

3: Ați recrutat participanții potriviți

- Una dintre greșelile comune este concentrarea pe datele demografice (spre exemplu, vârsta, venitul, etc.) și nu pe ceea ce ar face distincție în comportamentul diferit al utilizatorilor, cum ar fi ușurința cu care parcurg acțiunile asociate interfeței.
- Există astfel riscul de a pierde problemele critice care sunt ușor de remediat doar datorită faptului că participanții pe care i-ați recrutat nu s-au întâlnit cu ele.
- Atunci când stabiliți pe cine să recrutați, tehnica cea mai bună este aceea de a începe prin a întreba: "Care sunt atributele care îl vor face pe un utilizator să se comporte diferit față de alții?"
- Răspunsul poate focaliza procesul de recrutare pe găsirea de indivizi care se potrivesc foarte bine cu utilizatorii, îmbunătățind astfel calitatea rezultatelor testului.

Proiectarea interfeței utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

4: Ați proiectat sarcinile potrivite?

- Exemplu: un studiu pe site-ul Ikea.com, pentru a vedea cum găsesc utilizatorii produsele pe site.
 - A fost lansat un test inițial prin care utilizatorii erau solicitați să găsească o bibliotecă. Toți participanții au făcut același lucru, au tastat în box-ul de Căutare cuvântul bibliotecă.
 - La sugestia unei echipe de testare a uzabilității s-a modificat testul de mai sus: "aveți mai mult de 200 de cărți în colecția SF împrăștiate în cutii prin camera de zi; găsiți o modalitate să le organizați".
 - Modalitatea de căutare s-a modificat; participanții au început să caute în diversele categorii aflate la dispoziție, căutând o soluție de depozitare. Câțiva au folosit Căutare, pentru cuvinte ca: rafturi, sistem de depozitare. Nimeni nu a căutat bibliotecă.

Proiectarea interfeței utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

4: Ați proiectat sarcinile potrivite?

- Modul în care proiectați sarcinile poate avea un rezultat dramatic asupra a ceea ce obțineți în urma testului.
- Este posibil ca participanții la un test, în aceste condiții speciale, dorind să vă facă plăcere vă urmează recomandările. Dacă sarcinile propuse urmează o oarecare direcție, atunci participanții la test o vor urma.
- Dacă se întâmplă ca aceste acțiuni să nu fie cele pe care utilizatorul le face în contextul real al utilizării interfeței, atunci veți obține rezultate eronate.
- Puteți evita acest gen de eroare explorând în mod constant "contextul de utilizare". Când proiectați o sarcină să vă întrebați "Ce condiții sau evenimente ar motiva pe cineva să folosească această interfață?". Răspunsurile trebuie să fie folosite ca sursă primară de inspirație pentru designul viitoarei interfețe.

Proiectarea interfeței utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

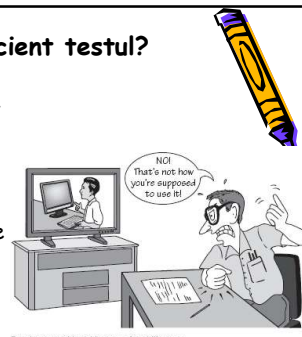
5: Ați moderat eficient testul?

- Moderarea unui test de uzabilitate este o abilitate care se învață (practică și antrenament)
- Un bun moderator știe cum să extragă exact informația potrivită de la participant și știe cum să folosească timpul limitat alocat testării pentru a se focaliza pe acele elemente care vor fi cele mai importante pentru echipă.

Proiectarea interfeței utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

5: Ați moderat eficient testul?

- Un moderator bun nu conduce un test plictisitor, ci știe să facă fiecare moment al testului interesant pentru membrii echipei de testare.
- Calitățile de moderator se dobândesc relativ ușor și este bine ca echipele să antreneze mai mulți membri pentru această poziție. Aceștia vor deveni buni moderatori prin multă practică și critică constructivă și vor determina o îmbunătățire semnificativă a informației care rezultă din fiecare test.



Proiectarea interfeței utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

6: Ați planificat modul de diseminare al rezultatelor?

- Un test de uzabilitate poate avea ca rezultat informații variate, dar dacă cei care iau deciziile de proiectare nu știu ce s-a întâmplat, testul este un eșec. **Transmiterea informațiilor către echipa de proiectare este critică.**
- O seamă de profesioniști ai uzabilității încearcă să rezolve problema scriind rapoarte ale testelor. Aceste rapoarte tind să rezume în același loc testele și rezultatele.
- Teoretic, dacă rapoartele au fost scrise toată lumea le va citi. În realitate, nu se întâmplă totdeauna așa.
- Majoritatea rapoartelor nu sunt citite. Cele care sunt citite, au ca rezultat, în general, mai multe întrebări decât răspunsuri.
- Scrierea unui raport de calitate care să comunice totul foarte clar necesită calități de compunere și scriere foarte bune, fără să mai menționăm și timpul lung necesar scrierii acestuia. Astfel de calități sunt destul de rare printre specialiștii în uzabilitate.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

13

6: Ați planificat modul de diseminare al rezultatelor?

- Din experiență s-a observat că rapoartele au doar un scop de arhivă, pentru a vedea peste ani ce activități s-au derulat, fără a fi un instrument util pe baza căruia echipa să a decizii la momentul curent.
- S-au dezvoltat astfel alte tehnici de comunicare a ceea ce s-a întâmplat pe parcursul testării, inclusiv sesiuni de revizuire care au avut loc imediat după fiecare test, discuții prin e-mail pentru a comenta testul și diversele interpretări și workshop-uri interactive pentru a trece în revistă proiectarea și cunoștințele acumulate.
- Fiecare echipă este diferită, astfel că este nevoie de o personalizare a modului de diseminare folosind 2-3 metode specifice fiecărei echipe.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

14

7: Realizați iterații pentru a testa soluțiile potențiale?

- Testele de uzabilitate sunt foarte bune pentru a identifica problemele de proiectare
- Nu sunt la fel de bune și pentru a identifica soluțiile
- Din fericire se pot genera multe soluții pentru problemele apărute, dar este greu de selectat una dintre acestea în așa fel încât să fie cea mai potrivită pentru a fi implementată.
- Nu se poate stabili din testul inițial, care a identificat o problemă, ce soluție va funcționa.
- Trebuie să testați din nou cu una dintre soluțiile cele mai potrivite.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

15

7: Realizați iterații pentru a testa soluțiile potențiale?

- Există echipe care sar peste această etapă. Fie nu programează o a doua sesiune de testare pentru a găsi soluțiile potrivite, fie o iau pe scurtătură datorită supraestimării. Rezultatele pot fi dezastruoase - soluția poate fi mai rea decât implementarea originală.
- Antidotul pentru această problemă este planificarea unor runde succesive de testare pentru a valida soluția potențială.

<https://www.infragistics.com/products/indigo-design/user-testing>,
Maximize the ROI of Your Investment in UX

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

16

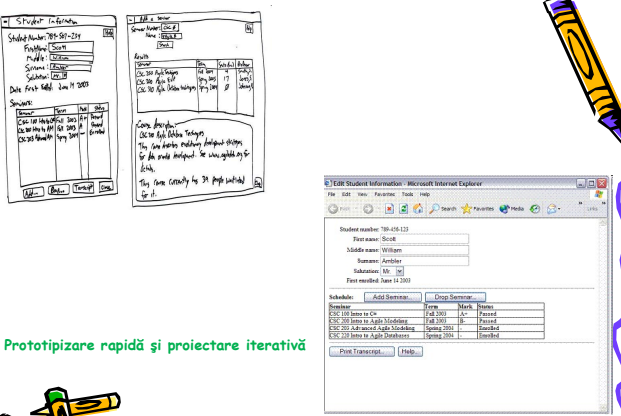
Metode pentru proiectarea interfețelor utilizator

METODOLOGIE	DESCRIERE
Prototipizare rapidă și proiectare iterativă	Se creează modele ale interfeței utilizator care pot fi dezvoltate rapid și modificate înainte de implementarea aplicației
Proiectare centrată pe utilizator	Implică primirea de informații în mod continuu de la utilizator pe tot parcursul proiectării interfeței. Utilizatorii acționează ca și consultanți în procesul de proiectare și sunt implicați în toate aspectele, inclusiv la felul în care aplicația le afectează modul de lucru.
Proiectare socio-tehnică	Focalizarea se face pe dezvoltarea unei aplicații coerente om-computer pe baza înțelegerii atât a contextului social și a celui tehnic. Se recomandă aprofundarea, în timpul proiectării, a modului în care utilizatorii vor interacționa cu aplicația.
Proiectare pe bază de scenarii	Implică dezvoltarea unor scenarii în care apar actori (medici, asistente, etc.) și evenimente cu scopul de a ajuta utilizatorul să exploreze situații particulare de proiectare.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

17

18

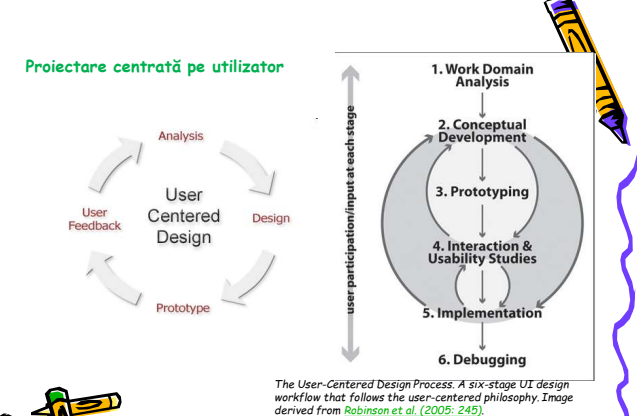


Prototipizare rapidă și proiectare iterativă

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

19

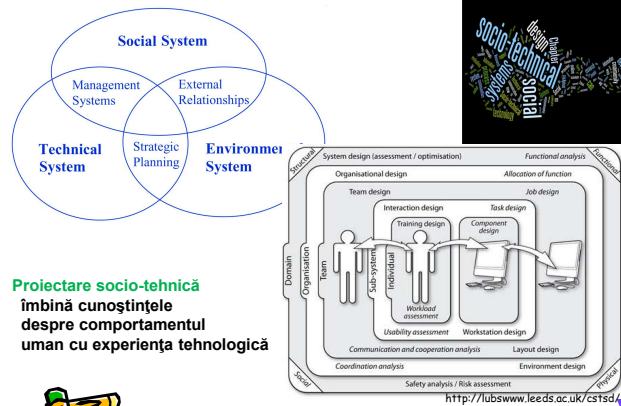
Proiectare centrată pe utilizator



The User-Centered Design Process: A six-stage UI design workflow that follows the user-centered philosophy. Image derived from Robinson et al. (2005: 249).

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

20

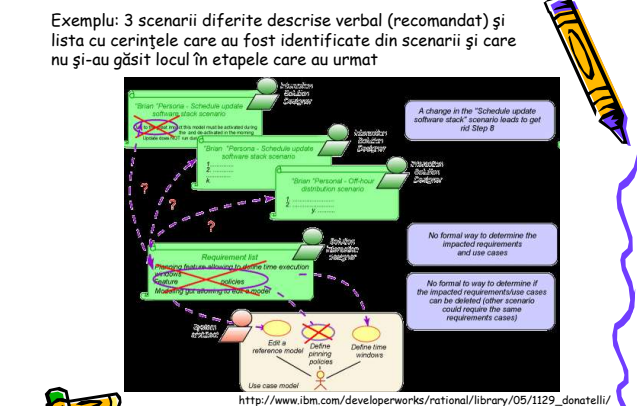


Proiectare socio-tehnică
îmbină cunoștințele despre comportamentul uman cu experiența tehnologică

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

21

Exemplu: 3 scenarii diferite descrise verbal (recomandat) și lista cu cerințele care au fost identificate din scenarii și care nu și-au găsit locul în etapele care au urmat



Proiectare pe bază de scenarii

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

22

Metode de evaluare a gradului de utilizare al interfețelor aplicațiilor specifice

După ce au fost realizate interfețele este necesar să se stabilească anumite modalități prin care să poată fi **evaluat** gradul de **utilizare** al acestora.

Se propun metode bazate pe **tehnicile cognitive** care sunt relevante pentru evaluarea interfețelor pentru aplicații din domeniul îngrijirii sănătății și care stau la baza unei continue îmbunătățiri a acestora.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

23

METODA DE EVALUARE	AVANTAJE	DEZAVANTAJE
Observare	<ul style="list-style-type: none"> ○ Date complexe și de calitate ○ Furnizează informație inițială de valoare 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Nu există rigoare experimentală ○ Analiza datelor e dificilă
Chestionare, sondaje	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ușor de administrat ○ Poate fi aplicată pentru un număr mare de utilizatori 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Apariția unor deviații din motive de statistică ○ Chestionarele nu spun în mod concret ce fac utilizatorii
Evaluarea gradului de utilizare a interfeței prin metode cognitive	<ul style="list-style-type: none"> ○ Necesare de resurse reduse ○ Rezultate cu potențial înalt 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Apreciere în mare parte calitativă a operațiunilor cognitive ale utilizatorului ○ Nu examinează comportamentul concret al utilizatorului ○ Este nevoie de o persoană-evaluator
Testarea gradului de utilizare a interfeței: analiza video	<ul style="list-style-type: none"> ○ Poate identifica probleme grave ○ Descoperă procesele cognitive ale utilizatorului ○ Prezintă rigoare științifică și control ○ Prezintă siguranță și posibilități de validare 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Necesită resurse mari ○ Nu se pretează la înțotdeauna generalizări

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

24



25

Euristica

- **Euristica** este o metodă ce se bazează pe **reguli derivate din experiență**, introducând în multe situații un grad de incertitudine.
- Spre deosebire de metodele algoritmice, rezultatele obținute astfel nu sunt garantate.
- Metodele euristice se folosesc în situații în care **nu există un algoritm sau este inefficient de implementat**.
- Este recomandată pentru că asigură
 - **Eficacitate: rezultate concrete, directe**
 - **Eficiență: rezultate bune în timp util**
- Poate fi efectuată de la distanță.
- Poate fi asociată cu orice sistem.

Nu sunt colectate informații cantitative (date).

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

26

Euristica în pIU

- Constă în evaluarea **independentă** a interfeței de către **câțiva** evaluatori și precizarea unor potențiale probleme de uzabilitate.
- **5 evaluatori** pot găsi cca. **75%** din problemele de uzabilitate (după J. Nielsen)

Principiile care conduc **proiectarea**, conduc și **evaluarea**.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

27

Euristica în PIU

- Evaluare urmărind 5 principii care țin de factorul uman
 - o **Evaluarea limbajului:**
 - limba de comunicare;
 - textul transmite un mesaj clar?;
 - textul este scurt, lung, bine organizat, etc.
 - o **Evaluarea prezentării:**
 - Interfața este simetrică: stânga-dreapta, sus-jos, centru
 - Focalizarea atenției: locația
 - o **Evaluarea culorilor:**
 - Contrast: există un contrast bun?
 - Culorile transmit un mesaj corect?

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

28

Euristica în PIU

- o **Tonul și eticheta**
 - Limbajul este agresiv?
 - Mesajele sunt politicoase?
 - Conținutul poate deranja pe cineva?
- o **Considerații speciale: standarde, dizabilități, etc.**
 - Caracteristici, consistență, standarde
 - Realizează sarcinile pentru care a fost realizată interfața?
 - Este consistentă?
 - Respectă standardele (spre exemplu pentru persoanele cu dizabilități)

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

29

FONT MATTERS.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

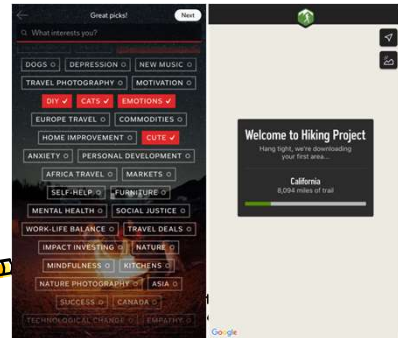
30

10 principii euristice pentru evaluarea unei interfețe utilizator (după Jakob Nielsen)

31

#1. Asigurarea vizibilității stării în care se află sistemul

- Sistemul trebuie să informeze utilizatorul asupra acțiunilor derulare într-o perioadă de timp rezonabilă (ex. se modifică culoarea unui buton dacă acționăm asupra lui, mai multe la <https://www.nngroup.com/articles/visibility-system-status/>)



32

#2. Crearea unui model al sistemului care să fie compatibil cu realitatea

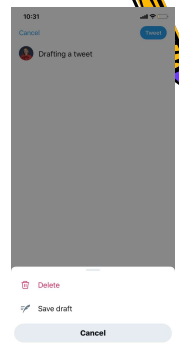
- Sistemul trebuie să comunice cu utilizatorul în limbajul uzual acestuia, folosind fraze, cuvinte și concepte familiare și nu termeni orientați pe sistem.
- Informația trebuie să apară într-o ordine și urmând o logică "naturală".
- În cazul unei nepotriviri de model mental, aveți practic două opțiuni diferite:
 - Faceți sistemul să se conformeze modelelor mentale ale utilizatorilor - presupunând că majoritatea modelelor sunt similare. Aceasta este abordarea pe care o recomandăm de obicei pentru a remedia problemele IA: dacă oamenii caută ceva în locul greșit, atunci mutați-l în locul în care îl caută. **Sortarea cardurilor** este o modalitate utilă de a descoperi modelul mental al utilizatorilor, astfel încât să vă puteți proiecta navigația în consecință.
 - Îmbunătățiți modelele mentale ale utilizatorilor astfel încât acestea să reflecte mai precis sistemul dvs. Puteți face acest lucru, de exemplu, explicând lucrurile mai bine și clarificând etichetele pentru a face interfața de utilizare mai transparentă (chiar dacă sistemul de bază rămâne neschimbat).

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

33

#3. Controlul și libertatea utilizatorului

- Se întâmplă destul de des ca utilizatorii să selecteze funcții nepotrivite și au nevoie de o "ieșire de urgență".
- Comenzi ale interfeței care permit utilizatorilor să revină la starea anterioară a sistemului:
 - Un link Înapoi (Back) care reduce utilizatorii la o pagină sau un ecran anterior
 - Un link Anulare (Cancel) care permite utilizatorului să părăsească o sarcină sau un proces în mai mulți pași
 - Un link Închidere (Close) care permite utilizatorilor să închidă o nouă vizualizare
 - O opțiune Anulare (Undo) și o opțiune de refacere corespunzătoare(Redo) pentru a permite utilizatorilor să revină la o modificare a unui element UI

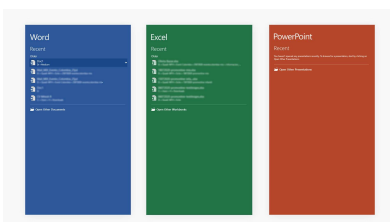


Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

34

#4. Consistență și standarde

- Trebuie evitată confuzia utilizatorilor, astfel încât aceștia să nu își pună problema dacă anumite cuvinte, situații sau acțiuni au același efect.
- Se recomandă utilizarea convențiilor de pe platformele uzuale.



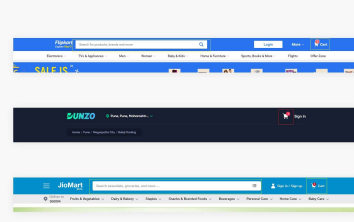
Consistența internă -
menținerea coerenței în
cadrul unui produs sau al
unei familii de produse

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

35

#4. Consistență și standarde

- Trebuie evitată confuzia utilizatorilor, astfel încât aceștia să nu își pună problema dacă anumite cuvinte, situații sau acțiuni au același efect.
- Se recomandă utilizarea convențiilor de pe platformele uzuale.



Consistența
externă -
se referă direct la
modelele mentale
ale utilizatorilor
sau la
familiaritatea
elementelor

Cart/Search

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

36

#5. Prevenirea erorilor

- Prevenirea erorilor - este mai bună decât mesaje de eroare bine concepute.
- Erorile pot fi
 - Omiteri
 - Greșeli



terfețelor utilizator, 2025
oara Stoicu-Tivadar

37

#6. Recunoaștere mai degrabă decât memorare

- Diminuați necesitatea de memorare a utilizatorului realizând obiecte, acțiuni și opțiuni vizibile. Utilizatorul nu trebuie să memoreze informațiile de la un moment al dialogului la altul. Instrucțiunile de utilizare ale sistemului trebuie să fie vizibile sau ușor accesibile atunci când este cazul.

#7. Flexibilitate și eficiență în utilizare

- Folosiți modalități de accelerare a acțiunilor, utile pentru utilizatorii mai experimentați, dar invizibile pentru utilizatorii începători; în acest mod sistemul poate fi ușor folosit atât de către utilizatori începători cât și de cei avansați.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

38

#8. Proiectare estetică și minimalistă

- Dialogurile nu trebuie să conțină informație irelevantă sau rar necesară. Orice unitate de informație în plus într-un dialog încarcă informația relevantă și diminuează vizibilitatea acesteia.

#9. Ajutați utilizatorul să recunoască, să diagnosticheze și să revină dintr-o eroare

- Mesajele de eroare trebuie exprimate într-un limbaj simplu (fără codificări), să indice în mod precis problema și să sugereze o soluție constructivă.

#10. Suport (Help) și documentare

- Chiar dacă este mai bine dacă sistemul poate fi utilizat fără documentație, poate fi necesar să furnizați suport și documentare. Orice informație trebuie să fie ușor de căutat, să fie focalizată pe ce are de făcut utilizatorul, să fie enumerați pașii concreți care trebuie urmați și să nu fie prea extinsă.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

39

Etapele unei evaluări euristice

40

Etapele unei evaluări euristice

- Are loc o întâlnire între echipa de dezvoltare și evaluatori pentru ca aceștia să afle care este scopul aplicației, domeniul, utilizatorii țintă și scenariile în utilizare.
- Evaluatorii încep lucrul
 - Evaluează
 - pe cont propriu și notează observațiile sau
 - sunt însoțiți de un membru al echipei de dezvoltare care înregistrează observațiile și îi ajută să depășească obstacolele apărute
 - În această etapă evaluatorii identifică doar problemele fără a le ierarhiza sau fără a încerca să găsească și propună soluții
- După ce toți evaluatorii au terminat, este creată o listă cu toate problemele observate și se evaluează gradul de importanță a fiecărei probleme apărute.
 - Ierarhizarea erorilor se poate face de către fiecare evaluator pe cont propriu sau de către toți evaluatorii împreună.
 - Din experiență s-a observat un grad de variație mare relativ la ierarhizare și, ca urmare, se recomandă să se ia în considerare toate părerile și să se realizeze o mediere a acestora.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

41

Etapele unei evaluări euristice

- cum realizați ierarhizarea erorilor?

- Identificați **frecvența** cu care apare o problemă - cât de comună este
- Evaluați **impactul** - cât este de greu de rezolvat
- Apreciați cât de **persistentă** este - cât de des trebuie remediată
- O propunere de ierarhizare:
 - Cosmetizare - necesită remediere
 - Eroare minoră - necesită remediere, dar prioritatea este scăzută
 - Eroare majoră - necesită remediere cu prioritate ridicată
 - Catastrofă - rezolvarea este imperativă

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

42

Etapele unei evaluări euristice

4. Ultima etapă o constituie întâlnirea dintre evaluatori și echipa de proiectare care discută împreună posibile soluții, cu focalizare pe cele mai grave greșeli de uzabilitate.

- În rezumat, evaluarea euristică presupune:
 - Listarea a cât mai multe erori de uzabilitate
 - Realizarea unei ierarhizări a erorilor, începând cu cele mai grave
 - Găsirea unor soluții de rezolvare a problemelor.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

43

Raportul de evaluare euristică

- Trebuie să comunice bine informațiile către echipa de proiectare și manageri
- Să fie realizat cu tact
 - NU: meniul e realizat complet aiurea
 - DA: meniul nu este organizat pe funcții clare
- Să fie clar
 - NU: textul nu se poate citi
 - DA: caracterele sunt prea mici și contrastul e prea scăzut (text de culoare albastră pe fond negru, spre exemplu)
- Să includă și remarci pozitive: bara de unelte este realizată bine, icoanele sunt sugestive și contrastul este potrivit.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

44

Evaluarea euristică vs. Evaluare de către utilizator

- Evaluarea euristică este ușor de făcut, eficace și eficientă în timpul proiectării
- Evaluarea de către utilizator este cea mai potrivită pentru a avea un rezultat final corect

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

45

<https://devsquad.com/blog/heuristic-evaluation-examples>

3 Examples of Complete Heuristic Evaluations for UX Designers



Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

46

Recomandare resurse

- <https://uxfirm.com/our-services/usability-testing-services/> - Some questions we get asked frequently about heuristic evaluations
- <http://usabilitygeek.com/decontextualized-tests-heuristic-reviews/>, Decontextualized Tests And Heuristic Reviews
- <https://www.smashingmagazine.com/category/user-experience>, articole

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

47



Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

48