

1

Să lucrăm împreună

<https://ux4sight.com/blog/ux-ui-and-usability-what-they-are-and-how-they-differ>, User Experience vs Usability & UI: Learning The Differences, martie 2025

Faceți un rezumat al articolului și la final concluziile să cuprindă scurt cu ce ați rămas din articol și realizați un tabel comparativ Cu cele 3 noțiuni și caracteristicile acestora.

Daniel & Marian

Lucrați în echipă 2 persoane, dar fiecare trebuie să prezinte clar ce a realizat.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

2

Proiectarea aplicațiilor - proces complex și complicat

- Proiectarea interfețelor aplicațiilor software
 - alegerea tipurilor ferestrelor,
 - organizarea acestora,
 - selectarea controalelor pentru colectarea și prezentarea informațiilor,
 - propunerea modului de organizare a controalelor în ferestre
- Proiectarea paginilor Web
 - Integrarea într-un **tot unitar** a textului, graficii, legăturilor de navigare, controalelor; dimensiunea paginii; simplitatea, claritatea, caracteristicile browser-elor și a monitoarelor, cerințele de accesibilitate.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

3

Proiectarea aplicațiilor - proces complex și complicat

- Evaluarea **după** finalizarea aplicației
 - Costisitoare**
 - Necesită timp de lucru și resurse în plus
- Recomandare:** testarea interfețelor în mod continuu și rafinarea lor înainte de implementare

<https://www.nngroup.com/videos/limited-usability-testing-business-decisions/>, NN group

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

4

Uzabilitate

- Calitate a unui sistem care îl face ușor de învățat, de folosit, de reținut și plăcut din punct de vedere subiectiv.**
- Implică metodele de îmbunătățire a aspectului și funcționalității interfeței pe parcursul procesului de proiectare.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

5

Test de uzabilitate

- Care este cel mai facil mod de a realiza un test de uzabilitate?
 - Instalați o persoană (indiferent care) în fața interfeței proiectate anterior și o rugați să acționeze în orice mod asupra acesteia.
- Dacă totul este atât de ușor ne punem întrebarea de ce testarea standard de uzabilitate presupune o procedură relativ complicată.
 - Pentru că această procedură ne va da certitudinea că se vor obține rezultate de **calitate**.

<https://www.youtube.com/watch?v=YipfOKG6pBE>, What is Usability Testing?, ian 2017, 2min27

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

6

Testarea uzabilității

- Stabilește o legătură de comunicare între dezvoltator și utilizator
 - Prin testare **dezvoltatorul** face cunoștință cu **obiectivele utilizatorului, percepțiile sale, întrebările și problemele sale**
 - Prin testare **utilizatorul** este confruntat cu **caracteristicile sistemului** mai devreme, înainte ca modelul interfeței să fie definitivat.
- Testarea este utilă pentru a evalua un produs; are loc astfel **validarea deciziilor de proiectare**
 - Prin testare sunt identificate problemele potențiale ale proiectării la un moment în cadrul procesului de dezvoltare în care problemele pot fi mai ușor soluționate.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

7

Importanța testării uzabilității

- Dezvoltatorii și utilizatorii au modele diferite
 - Au așteptări diferite și niveluri diferite de cunoaștere
 - Cunoașterea specializată a dezvoltatorilor le dă posibilitatea de a stăpâni situațiile ambigue sau complexe ținând cont de situații din context care pentru un utilizator nu sunt atât de evidente
 - Termenii folosiți de dezvoltatori nu sunt întotdeauna familiari unui utilizator obișnuit
- Intuițiile dezvoltatorilor nu sunt întotdeauna confirmate

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

8

Importanța testării uzabilității

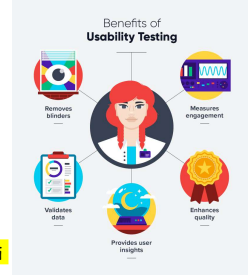
- Nu există utilizator mediu
 - Toți suntem diferiți din punctul de vedere al aspectului, sentimentelor, capacității de mișcare, abilităților intelectuale, capacității și vitezei de învățare, preferințelor de utilizare a echipamentelor, etc.
 - Spre exemplu, dacă este vorba de introducerea datelor de la tastatură operatorii cei mai buni vor introduce datele de 2 ori mai repede decât cei mai slabi și vor face de 10 ori mai puține erori.
 - Proiectarea va trebui să aibă ca rezultat posibilitatea ca utilizatori cu caracteristici diverse să poată învăța și executa cât mai ușor sarcinile asociate interfeței.
- Este imposibilă predicția uzabilității din aspectul interfeței
- Standardele și regulile de proiectare nu sunt suficiente
 - Acestea sunt componente importante ale procesului de proiectare, asigurând fundamentul consistenței.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

9

Importanța testării uzabilității

- Reacțiile informale sunt inadecvate
 - Nu asigură acoperirea tuturor problemelor
- Problemele descoperite târziu sunt dificil și costisitor de remediat
- Rezultatele sunt benefice în raport cu produsele concurenței
 - Sunt multe produse care realizează un anumit lucru; **sunt produse de succes** doar cele care realizează acel lucru **mai ușor**.



<https://www.testdevlab.com/blog/what-is-usability-testing-guide>. What Is Usability Testing? A Complete Guide for Better User Experience, aug. 2024

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

10



Să lucrăm împreună

<https://maze.co/guides/usability-testing/methods/>, 7 Essential usability testing methods for UX insights, nov. 2024
...

Realizați o analiză a articolului și la final prezentați recomandări pentru fiecare metodă în ce situații e mai bine de folosit.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

11

Tipuri de teste

- **Exploratorii** - de obicei mai puțin formale, sunt specifice fazei inițiale în dezvoltarea sistemului și au ca scop
 - Trecerea în revistă (explorarea) proprietăților interfeței utilizator ale prototipului
 - Asamblarea reacțiilor în proiectarea preliminară
 - Verificarea supozițiilor despre utilizatori, rezultate în urma fazei de stabilire a cerințelor.
 - Datele obținute sunt de natură calitativă și se bazează în mare parte pe discuțiile cu utilizatorii;

Un prototip tipic include schițe făcute de mână și scenarii.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

12

Tipuri de teste- exploratorii

- Întrebări / teme:
 - Cei care testează exprimă ce gândesc cu voce tare în timp ce se uită la capturile de ecran / prototipul site-ului.
 - Cum realizează utilizatorul care testează produsul o sarcină reală?
 - Pentru a evalua în ce măsură înțelege site-ul utilizator - ce presupuneri are acesta despre scopul / funcțiile site-ului?
 - Care sunt elementele care pun în dificultate utilizatorul?
 - Funcții sau caracteristici suplimentare - ce le place / ce nu le place utilizatorilor?

<http://www.uxforthemasses.com/exploratory-ux-testing/>,
How to run an exploratory UX testing session

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

13

Tipuri de teste- exploratorii

Testele exploratorii sunt cu final deschis.

Participanții sunt rugați să facă *brainstorming*, să ofere opinii și să exprime impresii emoționale despre idei și concepte.

Informațiile sunt colectate de obicei în stadiile incipiente ale dezvoltării produselor și îi ajută pe cercetători să identifice lacunele de pe piață, să identifice noi caracteristici potențiale și să creeze idei noi.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

14

Tipuri de teste

Evaluări - sunt specifice fazei de mijloc a procesului de dezvoltare după ce a fost creat un model conceptual care include informația obținută în timpul evaluării exploratorii.

Urmăresc

- Să stabilească în ce măsură sunt reflectate în model sarcinile utilizatorului
- Să descopere problemele de uzabilitate existente.

Are ca rezultat rafinarea cerințelor sistemului.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

15

Tipuri de teste - evaluatorii

- Testele evaluatorii sunt folosite pentru a testa satisfacția utilizatorului față de un produs și a evalua în ce măsură este capabil să-l folosească.
- sunt folosite pentru a evalua funcționalitatea generală a produsului.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

16

Tipuri de teste

- **Comparații** - pot avea loc în orice etapă a procesului de dezvoltare

- În cazul în care există 2 sau mai multe alternative posibile de proiectare, se recurge la un experiment clasic: se construiesc 2 sau mai multe prototipuri, identice sub orice alt aspect, mai puțin proiectarea interfeței (tipurile de controale, apariția textelor, etc.). Se cuantifică viteza și precizia cu care sunt efectuate sarcinile și se solicită preferințele utilizatorului.

- Metodele de cercetare comparativă implică solicitarea utilizatorilor în a alege pe care dintre cele două soluții le preferă și sunt folosite pentru a compara un site web cu cel al concurenților săi principali.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

17

Tipuri de teste

- **Validări** - sunt efectuate la sfârșitul procesului de dezvoltare sau odată ce sistemul este în funcțiune.

- Scopul acestora este de a confirma dacă obiectivul prestabilit pentru sistem este îndeplinit.
- Se urmărește modul în care toate componentele sistemului funcționează împreună
- Recomandarea este ca toți membrii echipei de dezvoltare să fie implicați în acest tip de evaluări, pentru a avea o referință comună și pentru a avea mai multe perspective asupra sistemului.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

18

Teste de accesibilitate

<https://www.softwaretestinghelp.com/accessibility-testing-tools/>, Top 16 Accessibility Testing Tools for Web Applications, martie 2025

- **Accesibilitate** este termenul care se referă la accesibilitatea oricărui sistem software pentru persoanele fără sau cu dizabilități sau deficiențe fizice

<https://www.softwaretestinghelp.com/what-is-web-accessibility-testing/>, Accessibility Testing Tutorial (A Complete Step By Step Guide), martie, 2025

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

19

Deficiențe

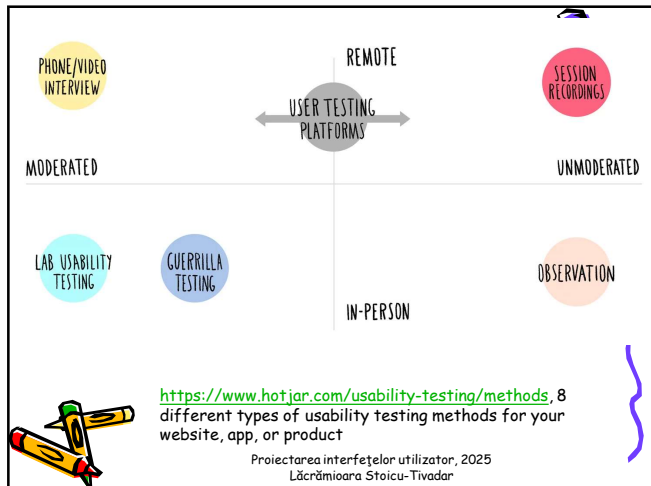
- Deficiențe vizuale - percepție deficitară a unor culori, vedere redusă, orbire completă sau parțială
- Dizabilități auditive - hiperacuzie, surditate (hipoacuzie)
- Dizabilități de învățare - Dislexie
- Deficiențe cognitive - Autism, orice fel de leziuni ale capului
- paralizie, paralizie cerebrală

WCAG

- un acronim pentru **Web Content Accessibility Guidelines** publicat de Web Accessibility Initiative (WAI) și World Wide Web Consortium (W3C).
- WCAG este un set de linii directoare care specifică modul care trebuie urmat pentru a verifica accesibilitatea sistemului, în special pentru persoanele cu dizabilități.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

20



<https://www.hotjar.com/usability-testing/methods>, 8 different types of usability testing methods for your website, app, or product

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

21

10 Popular Usability Testing Methods

<https://www.playbookux.com/10-popular-usability-testing-methods/>



Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

22

Test de uzabilitate

<https://www.youtube.com/watch?v=Yya05TLpp2Y>, UX Researcher Conducts a Cafe Usability Test | [FOLLOW ALONG] PART 4 | FREE SCRIPT | Zero to UX, 8m 53

- <https://www.youtube.com/watch?v=QPhq2ExH918>, Why you should avoid coffee shop or guerilla usability tests | Sarah Doody, UX Designer, iun 2017, 7min27

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

23

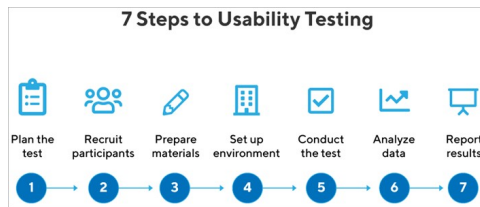
Test de uzabilitate - 5 second test

- <https://www.uxtweak.com/five-second-testing/>, Five Second Testing, oct 2023
- <https://www.kalungi.com/blog/5-second-test-ux-questions>, Guide to 5 second test UX questions, mai 2023
- <https://www.youtube.com/watch?v=No-WL5itOyc>, ian, 2024

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

24

Etape - test de uzabilitate



Proiectarea interfețelor utilizator, 2025
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar