

Izveštaj o heurističkoj evaluaciji Aplikacije „BJ History Art Museum “

1.Procedura

a) Uvod (opis i cilj evaluacije)

Korisniku je dato da koristi aplikaciju, sam je proučavao i sam se kretao kroz aplikaciju, a zatim je dobio specifične zadatke kako bi se utvrdilo da li na pravi način komunicira sa aplikacijom i da bi uvideo sve funkcionalnosti same aplikacije. Cilj ove evaluacije je taj da se razvojni tim bolje upozna sa potrebama korisnika kako bi mu se olakšao rad sa aplikacijom i kako bi ostali korisnici bili zadovoljniji samom aplikacijom.

b) Predstavljanje prototipa i opis cilja evaluacije krajnjem korisniku

Dizajniran je prototip aplikacije virtuelni muzej koji ima za cilj da korisniku omogući pregledanje različitih postavki. U skladu sa ciljevima, sve što prototip sadrži su funkcije: registracija i logovanje korisnika, pregledanja, pretrage, filtriranja, sortiranja, rezervisanja određenih postavki, kao i kreiranje sopstvenih postavki uz pomoć kolekcije eksponata muzeja. Što se tiče pregledanja, korisnik može da pregleda sve dostupne postavke kao i sve dostupne eksponate u tim kolekcijama, a i van njih. Korisnik takođe može da vrši pretragu svih eksponata i postavki koje ga zanimaju. Kod filtriranja, korisnik može da filtrira eksponate po određenim kriterijumima, a to su kultura, period, vek, vrsta predmeta, cena, vreme koje je potrebno za pregled eksponata, ocene ostalih korisnika i na osnovu omiljenih kultura. Što se tiče postavki, postoje filteri za kategoriju, cenu, vreme potrebno za obilazak postavke i takođe za omiljene kategorije korisnika. Sortiranje postavki i eksponata se vrši po naslovu, ceni i vremenu u opadajućem i rastućem redosledu. Što se tiče rezervisanja, korisnik može da rezerviše više postavki i da napravi jedan obilazak, takođe taj obilazak može da modifikuje i briše. Takođe, korisnik može da pravi, modifikuje i rezerviše sopstvene postavke izborom različitih eksponata iz kolekcije muzeja, sve je to moguće uz pomoć planera. Na kraju korisnik može da oceni i ostavi komentar na sve eksponate koje je posetio, zatim se na osnovu tih ocena eksponata računa se prosečna ocena postavke. Korisnik ima i mogućnost izmene informacija svog profila. Takođe, korisniku je na raspolaganju i čet bot muzeja koji je tu da bi mu olakšao samo korišćenje aplikacije.

Kako bi ustanovili da je naš prototip lak za korišćenje, potrebna nam je Vaša pomoć da prođete jedan ciklus svih gore navedenih funkcionalnosti koje ovaj prototip pruža. Zamolili bismo Vas da prođete i nekoliko zadataka na našem prototipu, zatim i ocenite naš interfejs u odnosu na smernice upotrebljivosti koje se nalaze ispred Vas. Testiramo prototip a ne Vas tako da nam se možete obratiti uvek kada Vam je potrebna neka pomoć i uvek smo otvoreni za sugestije i cenimo Vaše misljenje.

c) Spisak zadataka koji su korisnici izvršavali na prototipu

1. Zamislite da želite da se registrujete i ulogujete korišćenjem aplikacije. Na koji način biste to uradili korišćenjem prototipa?
2. Zamislite da želite da pronađete željene postavke i da napravite rezervacije (obilaske). Kako bi ste to uradili korišćenjem prototipa?

3. Zamislite da želite da napravite i rezervišete sopstvene postavke uz pomoć eksponata iz kolekcije. Kako bi ste to uradili korišćenjem prototipa?
4. Zamislite da želite da pogledate sve obilaske i da eksponatima ostavite utiske ili ocenu. Kako biste to uradili korišćenjem prototipa?
5. Zamislite da želite da izmenite svoje podatke na profilu. Kako biste to uradili korišćenjem prototipa?

2. Zaključak sa rezultatima – Kritički opisati i sumirati rezultate testiranja u odnosu na heuristike upotrebljivosti:

a) Šta je pozitivno ocenjeno od strane korisnika u odnosu na konkretnu heuristiku

Zadatak 1: Registracija i logovanje radi dobro, pri registraciji izlaze mi jasne poruke.

Zadatak 2: Sve što se tiče pretrage i filtriranja, radi dobro, kao i dodavanje postavki u planer i kreiranje rezervacije.

Zadatak 3: Eksponati se vrlo lako pretražuju i filtriranju, tome pripomaže i pametni agent na aplikaciji i kao u zadatku 2, dodavanje u planer i kreiranje rezervacije je jednostavno.

Zadatak 4: U prototipu postoji „Reservations History“ gde jasno mogu da vidim sve svoje rezervacije i da ih lako ocenim i da ostavim komentar.

Zadatak 5: Ažuriranje profila je vrlo jednostavno, mogu da ažuriram čak i omiljene kategorije.

b) Šta je negativno ocenjeno od strane korisnika u odnosu na konkretnu heuristiku

Zadatak 1: Prilikom logovanja, nemam jasnu poruku da li sam pogresio username ili password.

Zadatak 2: U planeru ne mogu za svaku postavku posebno da izaberem datum posećivanja, već postoji jedan datum za ceo obilazak.

Zadatak 3: Za neke eksponate postoji veće vreme da se taj eksponat vidi nego što je potrebno.

Zadatak 4: Ne mogu da sortiram rezervacije i ne mogu da ažuriram već ostavljene komentare.

Zadatak 5: Ne mogu da promenim svoj username.

c) Eventualne sugestije za unapređenje

Kod logovanja, dodati odvojene poruke za pogrešno unet username ili password, dodati dark theme, lepše stilizovati stranice na kojima se nalaze detalji o eksponatima i postavkama i dodati sortiranje i pretragu u „Reservations History“.

Tabelarni prikaz rezultata

Heuristike upotrebljivosti	Zadatak 1	Zadatak 2	Zadatak 3	Zadatak 4	Zadatak 5
H1: Vidljivost statusa sistema	+	+	+	+	+
H2: Usaglašenost sistema sa realnim svetom	+	+	+	+	+
H3: Kontrola i sloboda u korišćenju	+	+	+	+	+
H4: Konzistentnost i standardi	+	+	+	+	+
H5: Prevencija grešaka	+	+	+	+	+
H6: Prepoznavanje pre pamćenja	+	+	+	+	+
H7: Fleksibilnost i efikasnost korišćenja	+	+	+	+	+
H8: Estetski i minimalistički dizajn	+	+	+	+	+
H9: Prepoznavanje i oporavak od grešaka		+	+	+	+
H10: Pomoć i dokumentacija	+	+	+	+	+

Studenti:

Božidar Mladenović 2018240254

Jovana Kržanović 2018200030