

VILNIAUS UNIVERSITETAS
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS
PROGRAMŲ SISTEMŲ KATEDRA

Tepalų el. parduotuvės maketų analitiniai vertinimai

Oil E-shop Analytical Mockups assessment

Laboratorinis darbas

Darbą atliko: Kazimieras Senvaitis,

Audrius Tvarijonas

Marius Alchimavičius

Algirdas Simanauskas

(PS 3 k. 1 gr.)

Vadovas: Kristina Lapin, Doc., Dr.



Vilnius, 2016

Anotacija

Darbo tikslas – įvertinti 4-ių sukurtų maketų panaudojamumą ir pateikti išvadas, kaip toliau testuoti projektą. Šiam tikslui įgyvendinti išsikėlėme šiuos uždavinius:

1. Kiekvienam maketui atlikti euristinį tikrinimą,
2. Kiekvienam maketui atlikti pažintinę peržvalgą,
3. Nustatyti tolimesnę projekto eigos kryptį.

Studentų indėliai:

- Kazimieras Senvaitis kazimieras.senvaitis@gmail.com – 25%,
Skyrius: Vadybininko sąsajos maketo tikrinimas
- Audrius Tvarijonas audrius.tvarijonas@gmail.com – 25%,
Skyrius: Kompiuterį naudojančio pirkėjo sąsajos maketo nr. 2 tikrinimas
- Marius Alchimavičius alch.marius@gmail.com – 25%,
Skyrius: Mobilųjį įrenginį naudojančio pirkėjo sąsajos maketo tikrinimas
- Algirdas Simanauskas algirdas@simanauskas.lt – 25%,

Turinys

Įvadas	5
1. Kompiuterį naudojančio pirkėjo sąsajos maketo nr. 1 tikrinimas	6
1.1. Euristinis tikrinimas	6
1.2. Pažintinė peržvalga	12
1.2.1. Užduotis: Išsirinkti tepalus savo transporto priemonei.....	12
1.2.2. Užduotis: Paskaityti vieno iš rekomenduojamų tepalų specifikaciją.....	12
1.2.3. Užduotis: Pasinaudoti greita paieška ir rasti norimą tepalą.	13
2. Kompiuterį naudojančio pirkėjo sąsajos maketo nr. 2 tikrinimas	14
2.1. Euristinis tikrinimas	14
2.2. Pažintinė peržvalga	14
2.2.1. Užduotis: Įsigyti tepalų automobiliui.....	14
2.2.2. Užduotis: Gauti gerą pasiūlymą greitai (iš reklamų).	15
2.2.3. Užduotis: Išsirinkti prekę susisiaurus paiešką pagal kategoriją.....	15
2.2.4. Užduotis: Sužinoti informaciją apie nuolaidų suteikimo sąlygas.	16
2.2.5. Užduotis: Sužinoti naudingų patarimų apie tepalų naudojimą.	16
3. Mobilųjų įrenginių naudojančio pirkėjo sąsajos maketo tikrinimas.....	17
3.1. Euristinis tikrinimas	17
3.2. Pažintinė peržvalga	17
3.2.1. Užduotis: Išsirinkti prekę susisiaurus paiešką pagal kategoriją.....	17
3.2.2. Užduotis: Išsirinkti prekę susisiaurus paiešką pagal mašinos markę, modelį.	
17	
3.2.3. Užduotis: Sužinoti prekių grąžinimo sąlygas.	18
4. Vadybininko sąsajos maketo tikrinimas	18
4.1. Euristinis tikrinimas	19
4.2. Pažintinė peržvalga	23
4.2.1. Užduotis: Atnaujinti prekės informaciją bei kainą	23

4.2.2. Užduotis: Suteikti pagalbą parduotuvės vartotojams.....	23
Rezultatai ir išvados	24
Lentelių rodyklė	24
Šaltiniai	24

Ivadas

Dokumente aprašomas atliktas panaudojamumo tyrimas programų sistemai „AMKAOIL elektroninė tepalų parduotuvė“. Toliau dokumente programų sistema bus vadinama „Tepalų el. parduotuvė“.

Programų sistemos dalykinė sritis yra įvairių mašinų tepalų prekyba internetu.

Šios programų sistemos tikslas yra išspręsti tepalų įsigijimo problemą su mašinomis nepatyrusiems žmonėms. Šiuo metu reikia labai daug domėtis ir gerai suprasti mašinų veikimo principus norint išsirinkti geriausią tepalų variantą.

Sistema naudosis trys naudotojų grupės: tepalų pirkėjai, vadybininkas, verslininkai.

Toliau dokumentas išskaidytas į skyrius, kur kiekvienas nagrinėja ankstesniame darbo etape sukurtus programų sistemų maketus. Kiekviename tokiam skyriuje yra poskyriai, kuriuose aprašomas euristinis tikrinimas ir pažintinė peržvalga. Panaudojamumo vertinimų tipas – analitinis ekspertinis. Po pagrindinės dalies yra pateiktos išvados, kuriose nurodyta, kaip planuojame vystyti projektą toliau. Toliau yra lentelių rodyklė bei dokumentui sukurti panaudotų šaltinių sąrašas.

1. Kompiuterį naudojančio pirkėjo sąsajos maketo nr. 1 tikrinimas

Maketas: [failas](#)

Maketo autorius: Audrius Tvarijonas

Maketą tikrina: Algirdas Simanauskas

1.1. Euristinis tikrinimas

1 lentelė. Kompiuterį naudojančio pirkėjo sąsajos maketo nr. 1 euristinis tikrinimas

Nr.	Euristika				
	Klausimas	Taip	Ne	Neaktualu	Pagrindimas
1.	Sistemos būsenos matomumas				
1.1.	Ar ilgesnei nei 1 s. operacijai rodoma proceso pažangos juosta?			X	
1.2.	Ar dar likę laisvos erdvės?	X			Ijungus programą yra rodomas pagrindinis langas padedantis vartotojui išsirinkti prekes.
1.3.	Ar paklausiama, ar reikia išsaugoti, jei kažkas buvo keista?		X		Menu punktuose „Prekių atnaujinimas“ ir „Turinio redagavimas“ nėra mygtukų ar išskylančių langų klausiančių dėl pakeitimų išsaugojimo.
1.4.	Ar svarbiausi veiksmai viršuje?	X			
1.5.	Ar matomi tolimesni žingsniai?	X			
1.6.	Ar matoma	X			Vartotojos atlieka po vieną veiksmą

	pabaiga?				ir numano savo veiksmų pabaigą.
1.7.	Ar vartotojas informuojamas apie tai, kas vyksta?		X		Menu punkte "Prekė" nėra parodyta koks popunktis atidarytas (Aprašymas, Specifikacija...)
1.8.	Ar aišku, kaip interpretuojama naudotojo įvestis?		X		Ieškant prekių, paieškos laukelis lieka tuščias ir nėra aišku ar naudojami paieškos kriterijai.
1.9.	Ar atsakas konkretus?	X			
2.	Sistemos atitikimas realiam pasauliui				
2.1.	Ar naudojama naudotojui suprantama terminija?	X			
2.2.	Ar sąsaja pateikiama naudotojui suprantama kalba?			X	
2.3.	Ar suprantamai pateikiami pasirinkimai?	X			
2.4.	Ar pateikiamas paprastas dialogas?	X			
2.5.	Ar pateikiamas natūralus dialogas?	X			
3.	Naudotojo valdomas dialogas				

3.1.	Ar leidžiama betkada atšaukti, grįžti, atšaukti grįžimą, išeiti?		X		Apsilankius meniu punkte “Prekė” nėra aiškiai parodyta, kaip grįžti į rastų prekių langą, taip pat nenurodyta, kaip grįžti į pagrindinį puslapio langą.
3.2.	Ar rodomas nukeliautas kelias?			X	
3.3.	Ar leidžiama rinktis duotu momentu galimus veiksmus?	X			
4.	Darna ir standartai				
4.1.	Ar darnus lango elementų išdėstymas?	X			
4.2.	Ar leidžiama naudotojams siūlyti elementų pavadinimus?		X		Neleidžiama.
4.3.	Ar „taip“ naudojamas tik teigiamiems veiksmams?			X	
4.4.	Ar sudėtingesni „Taip“ ir „Ne“ detaliau apibūdinti?			X	
4.5.	Ar prasminga mnemonika, santrumpos ir piktogramos?	X			
4.6.	Ar darni kalba ir	X			

	grafika?				
5.	Klaidų prevencija				
5.1.	Ar vartotojas apsaugotas nuo duomentų praradimo?	X			
5.2.	Ar vengiama ekrano užgriozdinimo?	X			
5.3.	Ar naudotojas apsaugomas nuo klaidingo įvedimo?	X			
6.	Atpažinimas geriau nei atsiminimas				
6.1.	Ar rekomenduojami standartiniai pasirinkimai?	X			
6.1.	Ar leidžiama iš anksto peržiūrėti (angl. Preview)	X			
6.2.	Ar matomi objektai, veiksmai ir pasirinkimai?				
6.3.	Ar visuomet prieinama pagalba?	X			
7.	Naudojimo lankstumas ir našumas				
7.1.	Operacijų pasiekimo trumpiniai				
7.2.	Ar pažymėti rekomenduojami	X			

	pasirinkimai				
7.3.	Ar rodoma susijusi informacija?	X			
7.4.	Ar yra galimybė atsisakyti tam tikro siuntėjo laiškų?		X		Nėra.
7.5.	Ar nueinama prie reikalingo lango iš karto, be tarpinių langų?	X			
7.6.	Ar yra sistemos retrospektyva?		X		Nėra
8.	Estetika ir minimalizmas				
8.1.	Ar dėmesingai suprojektuota lango dalis, kurią iš karto pamato naudotojas?	X			
8.2.	Ar svarbiausia informacija yra virš klosties?	X			
8.3.	Ar dėmesio atkreipimui naudojamos spalvos, garsai?	X			Naudojamos spalvos
8.4.	Ar rodomas rėmelis lentelėje, žymintis svarbiausius duomenis?	X			
8.5.	Ar prisijungimas minimalistinis?			X	Prisijungimo nėra

8.6.	Ar einamajame žingsnyje pateikiama naudotojui tik tai, kas jam reikalinga?	X			
8.7.	Ar taupiai naudojami langai?	X			
9.	Padėti naudotojams atpažinti, diagnozuoti ir atstatyti klaidas				
9.1.	Ar trumpai ir suprantamai paaiškinama klaidingos situacijos esmė?			X	
9.2.	Ar siūlomas sprendimas?			X	
9.3.	Ar rodomas tolimesnis kelias?			X	
9.4.	Ar siūlomos alternatyvos?			X	
9.5.	Ar klaidų tekstams naudojamas pozityvus tekstas?			X	
10.	Pagalba ir dokumentacija				
10.1.	Ar yra mokymasis iš pavyzdžių?			X	
10.2.	Ar yra pasirinkimai su pavyzdžiais?			X	
10.3.	Ar yra vedliai?			X	
10.4.	Ar yra		X		

	užuominomis aiškinami lango elementai?				
10.5.	Ar galima gauti daugiau informacijos?	X			Yra patarimų skiltis.

1.2. Pažintinė peržvalga

1.2.1. Užduotis: Išsirinkti tepalus savo transporto priemonei.

- 1) Iš pagrindinio meniu pasirinkti kategorijų poskiltį
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
 - Taip, pasirinkti vieną iš meniu punktų.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
 - Meniu poskiltis “kategorija” užsižiebia ir yra paryškinamas, parodant naudotojui, kad šis langas aktyvus.
- 2) Išsirinkti subkategorija “automobiliai”
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
 - Taip, duotas subkategorijų sąrašas.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
 - Atidaromas langas su automobilių markėmis, modeliais.
- 3) Išsirinkti automobilio modelį
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
 - Taip, yra pavaizduoti automobilių modeliai bei markės
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
 - Pagrindinis langas susiaurės bei apačioje atsiras prekių sąrašas
- 4) Pasirinkti vieną iš pateiktų prekių iš sąrašo.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
 - Taip, apačioje matomas langas su galimais prekių pasirinkimais.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
 - Naudotojui bus atidarytas norimos prekės langas su prekės aprašymu.

1.2.2. Užduotis: Paskaityti vieno iš rekomenduojamų tepalų specifikaciją.

- 1) Pagrindiniame lange išsirinkti viena iš siūlomų rekomenduojamų prekių

-Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?

Taip, paskaityti trumpą aprašymą rekomenduojamų prekių skiltyje ir pasirinkti prekę

-Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?

Naudotojas bus nukreiptas į prekės langą, kuriame matys prekės detalų aprašymą.

2) Pasirinkti poskiltį “Specifikacija”

-Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?

Taip, kairėje matomas poskilčių sąrašas, iš kurio galima rinktis.

-Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?

Vartotojui paspaudus ant poskilčio “Specifikacija”, dešiniajame lange atsidarys tepalo specifikacijos tekstas

1.2.3. Užduotis: Pasinaudoti greita paieška ir rasti norimą tepalą.

1) Pagrindiniame lange poskiltyje “Įprasta” įvesti į paieškos laukelį norimus raktinius žodžius

-Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?

Taip, naudotojui aiškiai pateikiamas paieškos laukelis, ant kurio paspaudus galima įvesti paieškos raktinius žodžius.

-Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?

Pagrindinis langas susiaurės bei apačioje atsiras prekių sąrašas, kuriame bus rodomos paieška atitinkančios prekės.

2) Pasirinkti vieną iš pateiktų prekių iš sąrašo.

-Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?

Taip, apačioje matomas langas su galimais prekių pasirinkimais.

-Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?

Naudotojui bus atidarytas norimos prekės langas su prekės aprašymu.

2. Kompiuterį naudojančio pirkėjo sąsajos maketo nr. 2 tikrinimas

Maketas: [failas](#)

Maketo autorius: Kazimieras Senvaitis

Maketą tikrina: Audrius Tvarijonas

2.1. Euristinis tikrinimas

Pridėtas atskiras PDF failas „pirkejas – euristinis tikrinimas.pdf“

2.2. Pažintinė peržvalga

2.2.1. Užduotis: Įsigyti tepalų automobiliui.

- 1) Pagrindiniame puslapyje, žodinėje paieškoje įvesti norimų tepalų pavadinimą.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
 - Taip, įvesti žinomą tepalų pavadinimą.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
 - Automatiškai išsiskleis tepalų sąrašas.
- 2) Išsiskleidusiame sąraše spustelti norimus tepalus.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
 - Taip, išsiskleidęs prekių sąrašas.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
 - Atidaromas prekės pirkimo langas.
- 3) Prekės pirkimo lange spustelti mygtuką „Į krepšelį“
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
 - Taip, yra mygtukas su aiškiu užrašu.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
 - Krepšelyje padidės prekių skaičius.
- 4) Viršutiniame meniu spustelti krepšelio ikoną.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
 - Taip, yra aiški metafora redagavimui atlikti.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
 - Atsidaro apmokėjimo langas.
- 5) Atsidariusiame apmokėjimo lange vykdyti pateiktas instrukcijas.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
 - Taip, patikta išsami instrukcija, kokius veiksmus reikia atlikti norint padaryti pervedimą.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
 - Nežino, nes apie sėkmingą apmokėjimą niekur nėra pranešama.

2.2.2. Užduotis: Gauti gerą pasiūlymą greitai (iš reklamų).

- 1) Spustelti ant naudingos reklamos logotipo esančio puslapio viršuje
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?Taip, reklama matoma visuose puslapiuose.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?Naujame lange atsidaro tinklalapis su informacija apie naudingą pasiūlymą.

2.2.3. Užduotis: Išsirinkti prekę susisiaurinus paiešką pagal kategoriją.

- 1) Pagrindiniame puslapyje pasirinkti tinkamą kategoriją.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?Taip, kategorijos nesunkiai pastebimos.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?Paieškoje atsiranda langelis tolesniam tikslinimui.
- 2) Paieškoje pagal kategoriją pasirinkti norimą markę, modelį, metus, variklį, bei spustelti mygtuką „Ieškoti“.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?Taip, pasirinkimo langeliai pavadinti prasmingai.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?Atidaromas langas su prekių sąrašu.
- 3) Prekių sąrašė spustelti norimus tepalus.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?Taip, lange matomas prekių sąrašas.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?Atidaromas prekės pirkimo langas.
- 6) Prekės pirkimo lange spusteli mygtuką „Į krepšelį“
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?Taip, yra mygtukas su aiškiu užrašu.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?Krepšelyje padidės prekių skaičius.
- 7) Viršutiniame meniu spustelti krepšelio ikoną.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?Taip, yr aiški metafora redagavimui atlikti.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?

Atsidaro apmokėjimo langas.

8) Atsidariusiame apmokėjimo lange vykdyti pateiktas instrukcijas.

- Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?

Taip, patikta išsami instrukcija, kokius veiksmus reikia atlikti norint padaryti pervedimą.

-Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?

Nežino, nes apie sėkmingą apmokėjimą niekur nėra pranešama.

2.2.4. Užduotis: Sužinoti informaciją apie nuolaidų suteikimo sąlygas.

1) Iš pagrindinio navigacijos meniu pasirinkti „Taisyklės“.

- Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?

Taip, pasirinkti vieną iš meniu punktų.

-Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?

Atsidarys taisyklių langas.

2.2.5. Užduotis: Sužinoti naudingų patarimų apie tepalų naudojimą.

1) Iš pagrindinio navigacijos meniu pasirinkti „Patarimai“.

- Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?

Taip, pasirinkti vieną iš meniu punktų.

-Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?

Atsidarys patarimų langas.

3. Mobilųjų įrenginių naudojančio pirkėjo sąsajos maketo tikrinimas

Maketas: [failas](#)

Maketo autorius: Algirdas Simanauskas

Maketą tikrina: Marius Alchimavičius

3.1. Euristinis tikrinimas

Pridėtas atskiras PDF failas „mobile – euristinis tikrinimas.pdf“

3.2. Pažintinė peržvalga

3.2.1. Užduotis: Išsirinkti prekę susisiaurinus paiešką pagal kategoriją

- 1) Iš pagrindinio meniu pasirinkti kategoriją.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Taip, pasirinkti vieną iš meniu punktų.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Atidaromas naujas langas vidinias langas.
- 2) Netikslinant spausti „Ieškoti“.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Yra vienas konkretus mygtukas ką galima paspausti.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Vartotojas bus peradresuojamas į kitą svetainės vietą.
- 3) Pasirinkti vieną iš pateiktų prekių.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Taip, nes nėra kitų blaškančių alternatyvų kas nukreiptų dėmesį nuo prekių pasirinkimo.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Vartotojas bus peradresuojamas į kitą svetainės vietą.

3.2.2. Užduotis: Išsirinkti prekę susiriaurinus paiešką pagal mašinos markę, modelį.

- 1) Iš pagrindinio meniu pasirinkti kategoriją.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Taip, pasirinkti vieną iš meniu punktų.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Atidaromas naujas langas vidinias langas.

- 2) Paspausti ant dėžutės esančios šalia teksto „Markė“ arba „Modelis“
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Taip, nes tai yra standartinis sprendimas.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Bus išplečiama pasirinkimų dėžutė.
- 3) Spausti „Ieškoti“.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Yra vienas konkretus mygtukas ką galima paspausti.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Vartotojas bus peradresuojamas į kitą svetainės vietą.
- 4) Pasirinkti vieną iš pateiktų prekių.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Taip, nes nėra kitų blaškančių alternatyvų kas nukreiptų dėmesį nuo prekių pasirinkimo.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Vartotojas bus peradresuojamas į kitą svetainės vietą.

3.2.3. Užduotis: Sužinoti prekių grąžinimo sąlygas.

- 1) Iš pagrindinio meniu pasirinkti apatinį meniu punktą „Taisyklės“.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Taip, šie punktai yra išskirti standartiškai apačioje.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Vartotojas bus peradresuojamas į kitą svetainės vietą..
- 2) Surasti kategoriją „Prekių grąžinimas“.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Taip, nes kategorijos yra išskiriamos iš viso teksto.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Po kategorijos tekstu bus plačiai aprašytos grąžinimo taisyklės

4. Vadybininko sąsajos maketo tikrinimas

Maketas: [failas](#)

Maketo autorius: Marius Alchimavičius

Maketą tikrina: Kazimieras Senvaitis

4.1. Euristinis tikrinimas

Tikrinama pagal 1999 metais patobulintas Nielseno euristikas (Šaltiniai). 10-imt Nielseno euristikų apžvelgiamos lentelėje (2 lentelė).

2 lentelė. Kompiuterį naudojančio pirkėjo sąsajos maketo nr. 1 euristinis tikrinimas

Nr.	Euristika				
	Klausimas	Taip	Ne	Neaktualu	Pagrindimas
1.	Sistemos būsenos matomumas				
1.1.	Ar ilgesnei nei 1 s. operacijai rodoma proceso pažangos juosta?			X	
1.2.	Ar dar likę laisvos erdvės?		X		Ijungus programą yra parenkamas numatytasis meniu punktas, kuris tikėtinaai rodo vadybininkui neaktualią informaciją.
1.3.	Ar paklausiama, ar reikia išsaugoti, jei kažkas buvo keista?		X		Meniu punktuose „Prekių atnaujinimas“ ir „Turinio redagavimas“ nėra mygtukų ar iškylančių langų klausiančių dėl pakeitimų išsaugojimo.
1.4.	Ar svarbiausi veiksmai viršuje?	X			
1.5.	Ar matomi tolimesni žingsniai?	X			
1.6.	Ar matoma pabaiga?		X		Visuose meniu punktuose vadybininkas nėra informuojamas apie atliktą veiksmą.
1.7.	Ar vartotojas informuojamas apie tai, kas vyksta?		X		Meniu punkte „Turinio redagavimas“ neparyškinamas turinio pavadinimas, kuris yra redaguojamas.

1.8.	Ar aišku, kaip interpretuojama naudotojo įvestis?		X		Meniu punkte „Turinio redagavimas“ nejaučiama, ar esame redagavimo ar skaitymo režime.
1.9.	Ar atsakas konkretus?		X		Nėra atsako.
2.	Sistemos atitikimas realiam pasauliui				
2.1.	Ar naudojama naudotojui suprantama terminija?	X			
2.2.	Ar sąsaja pateikiama naudotojui suprantama kalba?			X	
2.3.	Ar suprantamai pateikiami pasirinkimai?	X			
2.4.	Ar pateikiamas paprastas dialogas?		X		Ijungus programą turėtų būtų rodomas meniu pasirinkimas, bet įjungto numatytojo meniu.
2.5.	Ar pateikiamas natūralus dialogas?	X			
3.	Naudotojo valdomas dialogas				
3.1.	Ar leidžiama betkada atšaukti, grįžti, atšaukti grįžimą, išeiti?		X		Išsaugojus jau nebegalima niekad grįžti. Neleidžiama išeiti iš programos.
3.2.	Ar rodomas nukeliautas kelias?			X	
3.3.	Ar leidžiama rinktis duotu momentu galimus veiksmus?	X			
4.	Darna ir standartai				
4.1.	Ar darnus lango elementų išdėstymas?	X			
4.2.	Ar leidžiama naudotojams siūlyti elementų pavadinimus?		X		Neleidžiama.
4.3.	Ar „taip“ naudojamas tik teigiamiesiems veiksams?			X	Neaptikta tokio tipo pasirinkimų.
4.4.	Ar sudėtingesni „Taip“ ir „Ne“ detaliau apibūdinti?			X	
4.5.	Ar prasminga mnemonika, santrumpos ir piktogramos?	X			

4.6.	Ar darni kalba ir grafika?		X		Redaguojant prekę yra pieštuko ikona redagavimui įjungti, o redaguojant turinį nėra.
5.	Klaidų prevencija				
5.1.	Ar vartotojas apsaugotas nuo duomentų praradimo?		X		Redaguojant turinį, prekes neklausama, ar tikrai norite perrašyti turinį?
5.2.	Ar vengiama ekrano užgriozdinimo?		X		Pagalbos teikime vartotojus reiktų kaip nors grupuoti.
5.3.	Ar naudotojas apsaugomas nuo klaidingo įvedimo?		X		Kainą galima įvesti bet kokią. Tiekėjo pavadinimą galima blogai įvesti.
6.	Atpažinimas geriau nei atsiminimas				
6.1.	Ar rekomenduojami standartiniai pasirinkimai?		X		Kol kas nėra pasirinkimų.
6.1.	Ar leidžiama iš anksto peržiūrėti? (angl. Preview)		X		Tokių funkcijų nėra.
6.2.	Ar matomi objektai, veiksmai ir pasirinkimai?	X			
6.3.	Ar visuomet prieinama pagalba?		X		Jokios pagalbos nėra.
7.	Naudojimo lankstumas ir našumas				
7.1.	Operacijų pasiekimo trumpiniai			X	
7.2.	Ar pažymėti rekomenduojami pasirinkimai		X		Kol kas nėra tokių.
7.3.	Ar rodomas susijusi informacija?	X			
7.4.	Ar yra galimybė atsisakyti tam tikro siuntėjo laiškų?		X		Nėra.
7.5.	Ar nueinama prie reikalingo lango iš karto, be tarpinių langų?	X			
7.6.	Ar yra sistemos retrospektyva?		X		Tokio funkcionalumo nėra.
8.	Estetika ir minimalizmas				
8.1.	Ar dėmesingai suprojektuota lango	X			

	dalį, kurią iš karto pamato naudotojas?				
8.2.	Ar svarbiausia informacija yra virš klosties?	X			
8.3.	Ar dėmesio atkreipimui naudojamo spalvos, garsai?	X			Aktualios tik spalvos.
8.4.	Ar rodomas rėmelis lentelėje, žymintis svarbiausius duomenis?		X		„Prekių atnaujinime galėtų būti rėmelis žymintis stulpelį „Pavadinimas“
8.5.	Ar prisijungimas minimalistinis?		X		Nėra prisijungimo.
8.6.	Ar einamajame žingsnyje pateikiama naudotojui tik tai, kas jam reikalinga?	X			
8.7.	Ar taupiai naudojami langai?	X			
9.	Padėti naudotojams atpažinti, diagnozuoti ir atstatyti klaidas				
9.1.	Ar trumpai ir suprantamai paaiškinama klaidingos situacijos esmė?			X	
9.2.	Ar siūlomas sprendimas?			X	
9.3.	Ar rodomas tolimesnis kelias?			X	
9.4.	Ar siūlomos alternatyvos?			X	
9.5.	Ar klaidų tekstams naudojamas pozityvus tekstas?			X	
10.	Pagalba ir dokumentacija				
10.1.	Ar yra mokymasis ir pavyzdžių?			X	
10.2.	Ar yra pasirinkimai su pavyzdžiais?			X	
10.3.	Ar yra vedliai?			X	
10.4.	Ar yra užuominomis aiškinami lango elementai?		X		Užvedus pelę ant elemento niekas nevyksta.
10.5.	Ar galima gauti daugiau informacijos?		X		Nėra niekur nurodoma, kur galima būtų gauti dokumentaciją?

4.2. Pažintinė peržvalga

4.2.1. Užduotis: Atnaujinti prekės informaciją bei kainą

- 1) Iš meniu pasirinkimų pasirinkti „Prekių atnaujinimas“.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Taip, pasirinkti vieną iš meniu punktų.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Meniu punktas „Prekių atnaujinimas“ yra paryškinamas ir pasikeičia/atsiranda naujas langas.
- 2) Pasirinkti prekę, kurią norima atnaujinti.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Taip, duotas prekių sąrašas.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Atidaromas langas su detalio prekės informacija.
- 3) Paspausti redagavimo mygtuką.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Taip, yra aiški metafora redagavimui atlikti.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Teksto laukai pavirs į redaguojamo teksto lauką.
- 4) Atlikti informacijos pakeitimus.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Taip, teksto laukai pavaizduoti redaguojamais laukais.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Tekstas toks, kokio jis norėjo.
- 5) Išsaugoti pakeitimus.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Nežino, nes nėra mygtuko išsaugoti.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?
Sužinos tik du atveju, jeigu vėl atsidas tą prekę ir palygins tekstus.

4.2.2. Užduotis: Suteikti pagalbą parduotuvės vartotojams

- 1) Iš meniu pasirinkimų pasirinkti „Pagalbos teikimas“.
 - Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?
Taip, pasirinkti vieną iš meniu punktų.
 - Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?

Meniu punktas „Pagalbos teikimas“ yra paryškinamas ir pasikeičia/atsiranda naujas langas.

2) Pasirinkti vartotoją, kuriam norima padėti.

– Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?

Taip, kairėje matomas vartotojų sąrašas.

– Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?

Vartotojas paryškinamas ir atidaromas susirašinėjimas su tuo vartotoju.

3) Parašyti žinutę.

– Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?

Taip, yra teksto įvesties laukas po susirašinėjimu.

– Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?

Jo įvestas pranešimas rodomas teksto įvesties lauke.

4) Išsiųsti žinutę.

– Ar naudotojas žino, ką turi daryti kiekviename žingsnyje?

Nežino, nes nėra mygtuko „siųsti“.

– Jei naudotojas padarė teisingą veiksmą, kaip jis sužinos, kad priartėjo prie tikslo?

Susirašinėjime rodomas jo išsiųstas pranešimas.

Rezultatai ir išvados

Lentelių rodyklė

Šaltiniai

1. Dėstytojos K. Lapin informacinis dokumentas apie 3-iąją laboratorinį darbą:

http://web.vu.lt/mif/k.lapin/files/2016/10/3_Maket%C5%B3_analitiniai_vertinimai2016.pdf

2. Dėstytojos K. Lapin Euristinio vertinimo paskaitos skaidrės:

http://web.vu.lt/mif/k.lapin/files/2014/11/11_Euristinis_tikrinimas.pdf

3. Usability guidelines for heuristic evaluation (pagalbinė priemonė informacijos architektūros panaudojamumui vertinti);

<https://uxcentered.wordpress.com/category/information-architecture/content-evaluation/>

4. 25-point Website Usability Checklist, Dr. Pete blog

<http://drpete.co/topic/25-point-website-usability-checklist>

5. VU MIF 2016 metų magistro Jono Ragaišio magistro darbe sukurta mobiliųjų programėlių euristinio tikrinimo pagalbinė priemonė

<http://web.vu.lt/mif/k.lapin/files/2016/10/Euristinio-vertinimo-priemon%C4%97-JR.pdf>

6. 10 Usability Heuristics for User Interface Design

<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>