

# **Evaluacija upotrebljivosti sajta** [**https://enastava.ftninformatika.com**](https://enastava.ftninformatika.com) **, Canvas platforma**

Samostalna studija iz predmeta

**Interakcija čovek računar**

školska 2019./2020. godina

|  |  |
| --- | --- |
| Nastavnik | **Student** |
| Dr Dragan Ivetić, r. prof. | **Nemanja Pualić, RA 162/2017** |

Sadržaj:

[1. Uvod—predmet studije 2](#_Toc40313498)

[2. Evaluacija po heuristikama 3](#_Toc40313499)

[2.1. Nalikovati stvarnosti 3](#_Toc40313500)

[2.2. Konzistentnost i standardi 4](#_Toc40313501)

[2.3. Help i dokumentacija. 5](#_Toc40313502)

[2.4. Korisnikova kontrola i sloboda. 6](#_Toc40313503)

[2.5. Vidljiv status sistema. 7](#_Toc40313504)

[2.6. Fleksibilnost i efikasnost. 8](#_Toc40313505)

[2.7. Prevencija grešaka. 9](#_Toc40313506)

[2.8. Prepoznaj, ne da se pamti. 10](#_Toc40313507)

[2.9. Prijava greške, dijagnostika, oporavak. 11](#_Toc40313508)

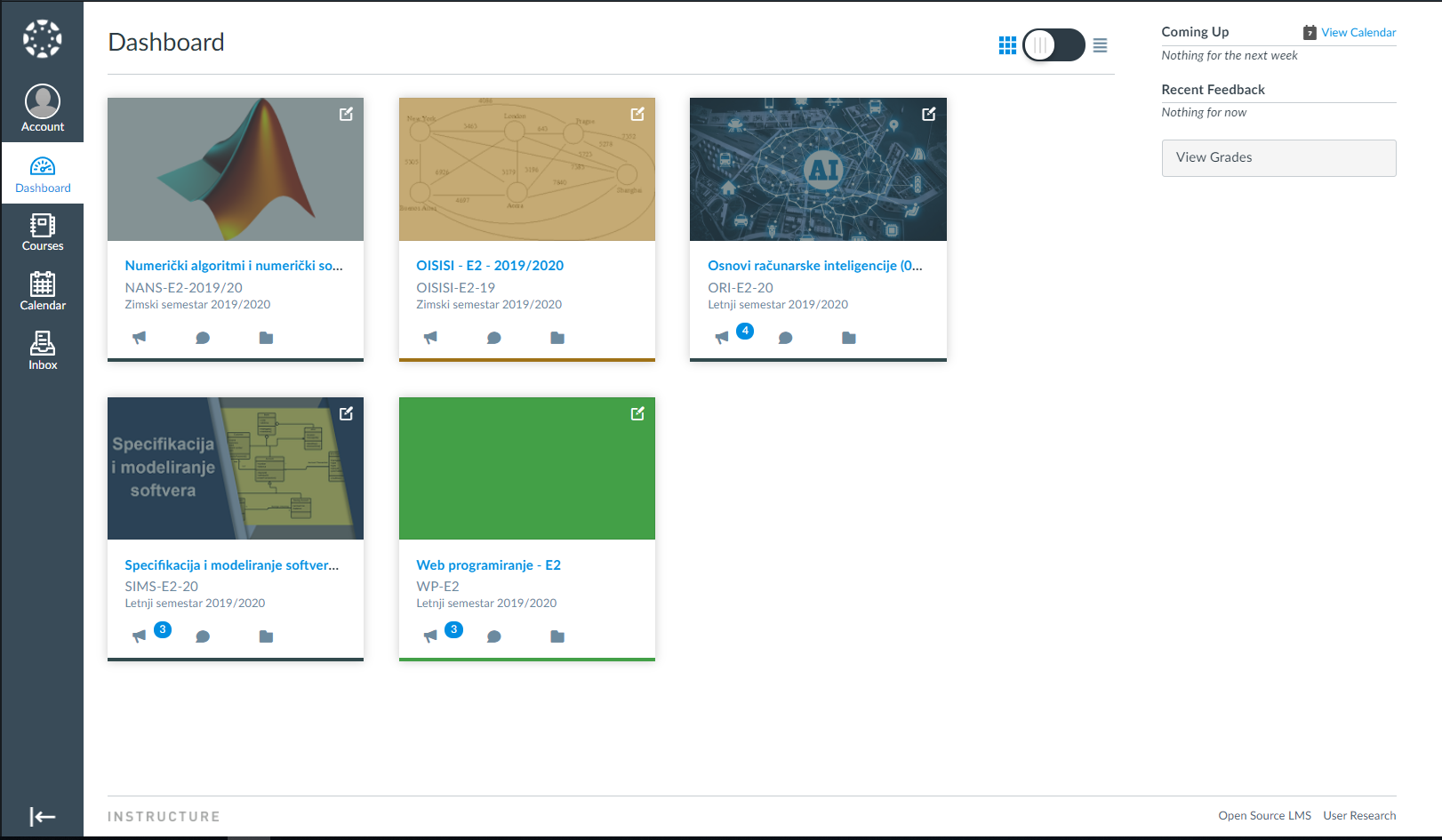
[2.10. Estetičan i minimalistički dizajn. 11](#_Toc40313509)

[3. Zaključak 13](#_Toc40313510)

# **1. Uvod—predmet studije**

Predmet ove studije je veb-sajt odseka za primenjene računarske nauke i informatiku Fakulteta tehničkih nauka u Novom Sadu, pod nazivom enastava, koji se oslanja na Canvas platformu.

Canvas je platforma koja služi za opsluživanje obrazovnih organizacija svih veličina i vrsta, od pojedinačnih kurseva do velikih univerziteta. Takođe moguće je kombinovano i potpuno virtualno učenje.



Slika 1. – izgled veb-sajta nakon logovanja (zoom 125%)

Veb-sajt je dostupan svim studnetima nakon što profesori i asistenti kreiraju predmet na platformi i pošalju pozivnice svim studentima koji pohađaju taj kurs.

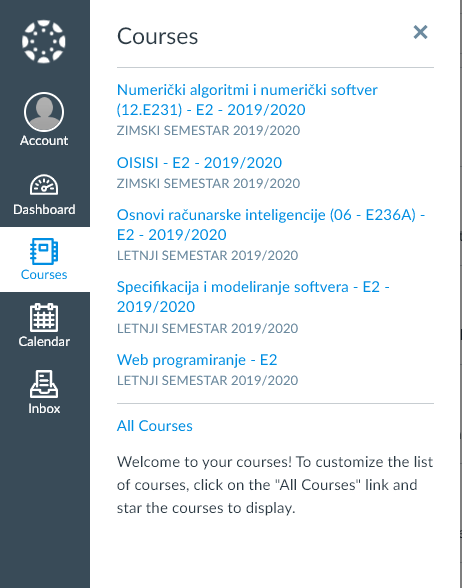
Na platformi lako mogu da se razmenjuju poruke kao i sav potreban material za pohađanje kurseva, osim toga platforma sadrži još mnoge pogodnosti poput kalendara sa obavezama, ePortfolije i još mnogo drugih pogodnosti za lakše savladavanje gradiva.

# **2. Evaluacija po heuristikama**

Evaluacija veb-sajta rađena je prema deset Nilsenovih principa.

### **2.1. Nalikovati stvarnosti**

Pod pojmom nalikovati stvarnosti ne podrazumeva se samo to da softver mora da odgovara realnom svetu, nego je potrebno koristiti uobičajnu terminologiju kao i koncepte i fraze koji su poznati korisniku. Sistem bi trebalo da govori jezikom korisnicima, i informacije bi trebale da se prikazuju u prirodnom i logičkom redosledu.

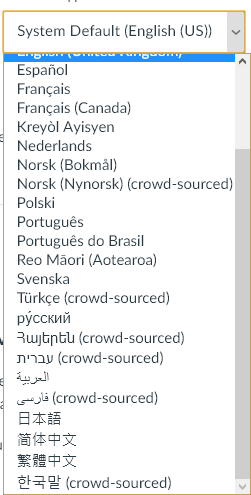


Slika 2. – jedan od primera kombinacije dva različita jezika

Prvi od jako upadljivih problema na koji nailazimo odmah prilikom ulaska na veb-sajt je kombinacija srpskog i engleskog jezika, na svakom koraku možemo da vidimo dva različita jezika (Slika 2.).

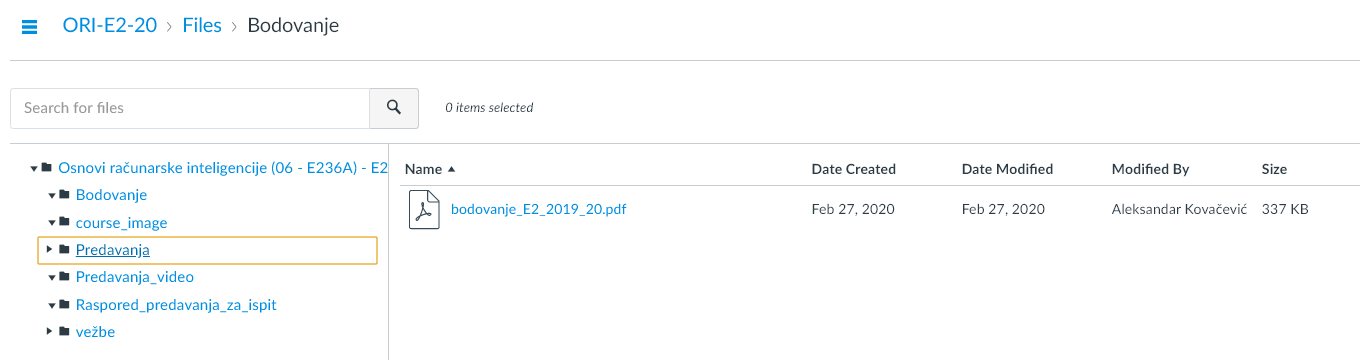
Kod iskusnih korisnika koji jako vešto barataju računarima i koji vrlo dobro poznaju oba jezika ovo može da ne predstavlja nikakav problem, ali kod većine ostalih korisnika može da donese velike poteškoće u radu.

Ovaj problem se u drugim sistemima lako rešava promenom jezika na platformi, ali u ovom slučaju platforma ne sadrži srpski jezik (Slika 3.).



Slika 3. – prikaz podešavanja promene jezika i nedostatatka srpskog jezika

Jedna od olakšica koju nam donosi veb-sajt Enastave je dobra organizacija i lak pristup svim materijalima potrebnim za lakše savladavanje gradiva na kursevima. Generalno ljudi u stvarnosti konstantno teže urednoj organizaciji beleški, iz urednih i dobro organizovanih beleški se lakše i kvalitetnije uči, ova platforma nas upotpunosti rešava tih briga.



Slika 4. – prikaz dobre organizacije materijala sa kursa

Ovo poglavlje je posvećeno evaluaciji upotrebljivosti odabranog softvera/sistema prema heuristikama. Valja odabrati jedan tip heuristike koju, ako je poznata, ne treba dodatno pojašnjavati. Evaluacija softvera/sistema mora biti načinjena po svakoj stavci heuristike u zasebnom potpoglavlju (2.1, 2.2, ...). Ako nije detektovano mimoilaženje sa heuristikama u barem 25% stavki, onda je ili odabrana pogrešna heuristika ili je studija odrađena površno. Nije prihvatljiva evaluacija neke stavke heuristike samo konstatacijom da je softver/sistem sasvim ispunjava, tada treba navesti barem jedan element softvera/sistema koji je ispunio datu stavku na jedinstven način, ili je pak loše rešen po datoj stavci ali se ne može reći da je nije zadovoljio. U ovom pasusu ili samo napisati po kojoj poznatoj heuristici je analiziran softver/sistem, odnosno predstaviti (sa referencom na detaljan opis) odabranu heuristiku toliko da se može pratiti materijal narednih potpoglavlja.

### 2.1. Prva stavka heuristike

Ovde se predstavlja (ne)zadovoljenje po ovoj stavci odabrane heuristike. Ukoliko je odabrana Šnajdermanova heuristika "Osam zlatnik pravila", onda će najverovatnije ovde biti predstavljeni slučajevi (ne)zadovoljavanja konzistentnosti. U tom slučaju bi i naslov potpoglavlja 2.1 bio Težiti konzistentnosti.

### 2.2. Druga stavka heuristike

Slično prethodnoj sekciji, ali je pažnja posvećena drugoj stavci heuristike sa odgovarajućem naslovom potpoglavlja 2.2. Ovako nastaviti i za sve naredne stavke heuristike

# 3. Zaključak

Ovo poglavlje je posvećeno rekapitulaciji svega što je otkriveno tokom studije, pre svega one pojave koje su na autora ostavile najdublji utisak (pozitivan i/ili negativan). Poslednji pasus zaključka mora da sadrži sugestije za prevazilaženje uočenih propusta. Očekuje se minimalno 250 reči u ovom poglavlju.

*Kada se studija završi, proveriti stil pisanja (tehnički sa kratkim i jasnim rečenicama) i korigovati daktilografske greške, obavezno je da se rukopis iz DOC formata konvertuje u standardni PDF format za elektronsko publikovanje i memoriše na GIM web lokaciju.*