

IZVEŠTAJ O HEURISTIČKOJ EVALUACIJI

1. Procedura

- **Uvod(opis I cilj evaluacije)**-Cilj ove heurističke evaluacije je procena upotrebljivosti prototipa aplikacije za online prodavnicu igračaka,kao I identifikacija potencijalnih problema u korisničkom interfejsu.Evaluacija je sporevedena na osnovu Nielsenovih heuristika upotrebljivosti(H1-H10) sa ciljom unapredjenja.
- **Predstavljanje prototipa I opis cilja evaluacije krajnjem korisniku** – Dizajnirali smo prototip aplikacije za online prodaju igračaka čiji je osnovni cilj da omogućiti korisnicima jednostavnu registraciju I prijavu u sistem, pregled dostupnih proizvoda, detaljan uvid u informacije proizvoda, dodavanje proizvoda u korpu kao I upravljanje istom. Aplikacija takodje sadrži integrisan API chatbot koji korisnicima omogućava dodatnu komunikaciju sa interfejsom I dobijanje povratnih informacija. Kako bismo utvrdili da li je prototip lak za korišćenje I u skladu sa principima potrebna nam je pomoć. Molimo Vas izvršite par zadataka koristeći naš prototip a zatim procenite interfejs u odnosu na heurističke upotrebljivosti.
- **Spisak zadataka koje su korisnici izvršavali na prototipu**
 - 1) Zamislite da želite da se registrujete u sistem I potom se prijavite na svoj korisnički nalog.
 - 2) Otvorite korisnički profil I proverite dostupne informacije.
 - 3) Nakon uspešne prijave, pronadjite igračku po želji korišćenjem opcije filtera I otvorite stranicu sa detaljima.
 - 4) Dodajte izabrani proizvod u korpu.
 - 5) Uđite na korpu I proverite stanje u istoj, napravite izmene ako su neophodne.
 - 6) Iskoristite chatbot kako biste dobili pomoć ili dodatke informacije.

2. ZAKLJUČAK SA REZULTATIMA HEURISTIČKE EVALUACIJE

Heuristika (opis)	Negativno ocenjeno	Pozitivno ocenjeno	Zaključak / sugestije
H1 – Vidljivost statusa sistema	Statusne poruke nisu uvek dovoljno uočljive	Postoji funkcionalnost za učitavanje (loader) i potvrde uspešnih akcija	Dodatno vizuelno istaći poruke o statusu
H2 – Usaglašenost sa realnim svetom	Nisu uočene značajne poteškoće	Terminologija i koncepti su jasni i poznati korisnicima	Zadržati postojeći način komunikacije
H3 – Kontrola i sloboda u korišćenju	Ne postoji opcija za poništavanje pojedinih akcija	Korisnik ima kontrolu nad navigacijom i korpom	Uvesti opciju „Poništi“
H4 – Konzistentnost i standardi	Manje razlike u prikazu poruka	Dosledan dizajn i ponašanje elemenata	Ujednačiti stil svih sistemskih poruka
H5 – Prevencija grešaka	Mogućnost pokušaja nevalidnih unosa	Postoji validacija formi	Dodatno ograničiti neispravne unose
H6 – Prepoznavanje pre pamćenja	Nema uočenih problema	Jasno prikazani proizvodi i filteri	Funkcionalnost je adekvatno implementirana
H7 – Fleksibilnost i efikasnost korišćenja	Nedostatak naprednih prečica	Filtracija olakšava pronalaženje proizvoda	Dodati brze kontrole i prečice
H8 – Estetski i minimalistički dizajn	Nisu uočene veće zamerke	Interfejs je čist i pregledan	Zadržati postojeći dizajn
H9 – Prepoznavanje i oporavak od grešaka	Poruke o greškama nisu uvek detaljne	Postoji jasna funkcionalnost za prikaz grešaka	Poboljšati objašnjenja grešaka
H10 – Pomoć i dokumentacija	Ograničen obim pomoći	Chatbot omogućava brzu podršku	Proširiti mogućnosti chatbota