# RS4 izvještaj

1. U ovom dijelu istražuju se koncepti korisničkog iskustva (UX) i dizajna iskustava (XD), pružajući uvide u razvijanje područje interakcije čovjeka i računala. Pojam UX odnosi se na percepcije i odgovore osobe koji proizlaze iz korištenja ili očekivanog korištenja proizvoda, sustava ili usluge. UX obuhvaća ne samo funkcionalne aspekte proizvoda već i emocionalne, estetske i psihološke reakcije korisnika. UX je dinamičan i subjektivan, pod utjecajem različitih čimbenika poput individualnih razlika, konteksta uporabe i interakcije između korisnika i proizvoda. Dizajn iskustava obuhvaća oblikovanje svih aspekata korisnikova susreta s proizvodom ili uslugom. XD primjenjuje holistički pristup, razmatrajući cijelo putovanje korisnika, od prvog saznanja i otkrića do cijelog životnog ciklusa. XD ide izvan dizajniranja sučelja i fokusira se na stvaranje značajnih, pamtljivih i pozitivnih iskustava. Naglašava se uloga emocija u oblikovanju korisničkog iskustva. Pozitivne emocije doprinose zadovoljstvu i uključenosti korisnika. Estetska privlačnost proizvoda može pozitivno utjecati na percepciju njegove upotrebljivosti. Zbog subjektivne prirode iskustava, dizajn univerzalno zadovoljavajućih iskustava može biti izazovan. Važno je uskladiti složenost proizvoda s korisnikovom sposobnošću razumijevanja i interakcije s njim. Različite metode, uključujući upitnike i metrike, koriste se za mjerenje i procjenu korisničkog iskustva. Predstavljen je Honeycomb model korisničkog iskustva, koji predstavlja sedam aspekata korisničkog iskustva: korisno, upotrebljivo, željeno, pronalažljivo, pristupačno, vjerodostojno i vrijedno. Opisuje se evolucija područja od fokusa na upotrebljivost do šireg razmatranja cijelog korisničkog iskustva. Naglašava se prijelaz prema dizajniranju za značenje i vrijednost u životima korisnika.
2. Evaluacija korisničkog iskustva uključuje raznolike metode kako bi se dobila široka slika zadovoljstva korisnika i učinkovitosti proizvoda. Kvalitativne metode obuhvaćaju intervjue, opservacije, studije slučaja i fokusne skupine kako bi se prikupili dubinski uvidi u korisničko iskustvo. Kvantitativne metode uključuju anketiranje, mjerenje vremena zadataka i druge numeričke pristupe za dobivanje kvantitativnih podataka o performansama i zadovoljstvu korisnika. Postupak evaluacije često uključuje prikupljanje podataka prije, tijekom i nakon interakcije korisnika s proizvodom kako bi se bolje razumjeli kontekst, ponašanje i dojmovi. Evaluacija korisničkog iskustva često uključuje suradničko testiranje kako bi se identificirale poteškoće u upotrebljivosti i prikupili komentari korisnika. Koriste se standardizirane ankete kako bi se kvantitativno mjerila zadovoljstvo korisnika i drugi relevantni faktori. Opservacije omogućuju proučavanje stvarnog ponašanja korisnika tijekom interakcije s proizvodom ili sustavom. Razgovori s korisnicima pružaju dublje uvide u njihove potrebe, želje i dojmove. Mjerenje vremena izvršavanja zadataka pomaže u procjeni učinkovitosti i brzine korisničke interakcije. Identificiranje trenutnih nedostataka u metodama ocjenjivanja kako bi se prepoznale potrebe za poboljšanjem.
3. Usability Testing je metoda koja uključuje stvarne korisnike u testiranje proizvoda kako bi se identificirali problemi s upotrebljivošću i prikupile korisničke povratne informacije. Ključni aspekti uključuju stvarne korisnike, stvarne zadatke i testiranje u realnom okruženju koje simulira stvarne uvjete korištenja. Koraci u Usability Testingu uključuju postavljanje ciljeva testiranja, selekciju korisničkih sudionika, razvoj scenarija i zadataka, vođenje testiranja, te analizu rezultata radi implementacije poboljšanja. UX Expert Reviews podrazumijevaju stručnu analizu sustava, proizvoda ili sučelja od strane iskusnih UX stručnjaka. Postoje različite metode, uključujući Heuristic Evaluation, Cognitive Walkthrough i Consistency Inspection. Koraci uključuju određivanje ciljeva pregleda, selekciju stručnjaka za korisničko iskustvo, analizu prema odabranim metodama i izradu izvještaja s preporukama za poboljšanje. Kombinacija Usability Testinga s korisnicima i stručnih analiza UX stručnjaka omogućuje sveobuhvatan uvid u korisničko iskustvo i identifikaciju područja za poboljšanje.
4. U radu "Usability Evaluation Considered Harmful (Some of the Time)" autora Greenberga i Buxtona, iznesene su temeljne kritike konvencionalnih metoda evaluacije upotrebljivosti u kontekstu informacijskih sustava. Autori ističu kako se tradicionalne metode evaluacije upotrebljivosti često primjenjuju rutinski, bez dubokog razumijevanja specifičnosti pojedinog projekta ili nužnih prilagodbi prema potrebama korisnika. Ključna točka ovog rada je argumentacija da tradicionalne metode ne pružaju dovoljno informacija o kontekstu korištenja i stvarnim potrebama korisnika, zbog čega mogu rezultirati površnim ili nepotpunim uvidom u stvarnu upotrebljivost sustava. Autori pozivaju na preispitivanje pristupa evaluaciji upotrebljivosti te naglašavaju važnost prilagođavanja metoda konkretnim okolnostima projekta i specifičnostima korisničkog iskustva. Ovaj pristup potiče raznolikost metoda u evaluaciji upotrebljivosti, inzistirajući na kontekstualnoj prilagodbi umjesto primjene standardiziranih pravila. Njihov rad naglašava nužnost aktivnog razmišljanja i prilagodbe pristupa prema konkretnim uvjetima svakog projekta, kako bi se postigla suptilnija i korisnički orijentirana evaluacija upotrebljivosti informacijskih sustava.
5. U sustavnom pregledu literature o metodi Design Critique autora Alabooda, Aminolroaye, Yima, Addama i Maurera, istraživači su analizirali relevantne studije kako bi dobili sveobuhvatan pregled ove metode u kontekstu razvoja softvera. Cilj im je bio istražiti primjene i učinkovitost Design Critique metode te sagledati njezinu upotrebu u različitim kontekstima. Identificirani su ključni aspekti povezani s Design Critique metodom, istražujući njezinu primjenjivost, prednosti i nedostatke. Pregled je uključivao različite izvore, od članaka do konferencijskih radova, s naglaskom na relevantnosti i kvaliteti istraživanja. Studija pruža dublji uvid u to kako Design Critique metoda doprinosi procesima dizajna i razvoja softvera, pomažući razumjeti njezinu širu primjenu i kontekstualne specifičnosti. Autori nude sintezu dostupnih podataka iz literature, pridonoseći boljem razumijevanju važnosti ove metode u domeni informacijske tehnologije i softverskog inženjeringa.