

Дизајн на интеракцијата човек-компјутер лето 2022

Домашно број 5.

Прв рок за предавање: 05.07.2022

Втор рок за предавање: 20.08.2022

простор за предавање: ќе биде поставен на порталот на курсот

Целта на оваа задача е да научите како да го подобрите вашиот дизајн користејќи ги повратните информации од евристичката евалуација изведена на вашиот систем. Потоа е потребно да изработите прототип со висока верност на вашиот систем.

1. Редизајнирање на системот

Информации како да пристапите и да ги симнете евалуациите за вашиот производ ќе добиете преку електронска порака од порталот на курсот. Овие податоци ви се потребни да извршите редизајнирање на вашиот систем.

За почеток редизајнирајте ги деловите кои имаат тежина на нарушување на принципите 3 и 4. Дозволено е да не редизајнирате дел од системот ако сметате дека тоа што го оценил евалуаторот не претсавува проблем за системот, **но тогаш во финалниот извештај треба да понудите и образложение зошто не сте постапиле според препораките.** Ако сте во можност, поправете ги сите други прекршувања што се прават лесно (нарушувањата со тежина 2, потоа нарушувањата со тежина 1).

Резултат на овој чекор е редизајнирана верзија на вашиот систем на основа на која ќе изработите прототип со висока верност. Прототипот треба да обезбеди функционалност на ниво на интерфејс (минимално потребно е да може да се реализираат комплетно задачите што ги имате набројано за евалуација).

2. Прототип во висока верност.

Искористете алатка која ќе ви овозможи да креирате прототип со висока верност. Пр. Може да се изработи со помош на Python Django. **Алатката треба да овозможи прототипот да биде достапен и во време на**

прегледување на проектот (ако не функционира прототипот ќе се смета дека истиот не е предаден). Алатката со која ќе го изработите прототипот е ваш избор. Прототипот треба да биде хостиран и јавно достапен (пр. <https://www.pythonanywhere.com/>) .

Прототипот со висока верност е потребно да овозможи функционалност на системот на ниво на кориснички интерфејс. Сите податоци и информации на екраните треба да бидат реални, иако не е неопходно да користите бази на податоци за сместување на информациите.

Во овој случај не е доволно само да се кликне на екранот и да бидеме пренесени на нова страница од системот. Потребно е да ни се овозможи да ги внесеме потребните информации и потоа системот соодветно да реагира на истите.

При оценувањето на прототипот ќе се гледа комплетноста на системот и придржувањето на принципите за дизајнирање на употребливи системи.

3. Извештај.

Вашиот извештај треба да содржи:

- а) финален опис на производот (10 поени)
- б) преглед на најдените евристики од страна на евалуаторите, потврда дали се прифатени или не и образложение зошто не се прифатени (20 поени)
- в) За самиот прототип обезбедете (120 поени)
 - Линк до хостирана верзија на прототипот.
 - Изворен код на проектот.
 - Кратка документација за стартување на проектот.

Системот кој нема да има хостиран линк, документација за стартување или има грешки при стартување да биде извршен нема да биде земен предвид.

Извештајот (архива датотека со извештајот и кодот на прототипот) поставете ги во просторот означен за таа намена на порталот на системот.