

Лабораторна робота № 3

«Аналіз ергономіки програмного забезпечення методом евристичної оцінки»

Мета: Проаналізувати методом евристичної оцінки інтерфейс обраного веб-сайту.

Теоретичні відомості:

Евристичне оцінювання (англ. heuristic evaluation) — це метод юзабіліті-інспекції програмного забезпечення, що допомагає ідентифікувати проблеми дизайну користувацького інтерфейсу. Він залучає оцінювачів до дослідження інтерфейсу та оцінки його відповідності до визнаних принципів юзабіліті («евристик»). Такі методи оцінювання зараз широко практикують в секторі нових медіа, де користувацький інтерфейс часто проектують за короткі терміни з бюджетом, що може накладати обмеження на кошти, доступні для оплати інших типів тестування інтерфейсів.

Основною метою евристичного оцінювання є визначення будь-яких проблем, пов'язаних з дизайном користувацького інтерфейсу. Юзабіліті-консультант Якоб Нільсен розробив цей метод на основі кількох років досвіду викладання та консультування про юзабіліті-розробку. Евристичні оцінювання є одним з найбільш неформальних методів інспекції юзабіліті у сфері людино-машинної взаємодії (англ. **human-computer interaction, HCI**). Існує багато наборів евристик **юзабіліті-дизайну**; вони не є взаємовиключними та покривають багато однакових аспектів дизайну користувацького інтерфейсу. Досить часто проблеми юзабіліті категоризують згідно їхнього впливу на продуктивність користувача. Часто евристичне оцінювання проводять в контексті сценаріїв використання (англ. **use cases**), для отримання зворотного зв'язку для розробників про те, чи є сумісним інтерфейс продукту з потребами та уподобаннями потенційних користувачів.

Простота евристичного оцінювання є вигідною на ранніх стадіях дизайну. Цей метод юзабіліті-інспекції не вимагає користувацького тестування, що може бути обтяжливим через потребу в користувачах, місці проведення та оплати часу. Оптимальною кількістю експертів при евристичному оцінюванні, що має найкраще співвідношення ціна-якість, є команда з 3-5 експертів. Час, необхідний для його проведення, залежить від розміру продукту, його складності, мети огляду, походження юзабіліті-проблем, що виникають, та компетенції оглядачів. Застосування евристичного оцінювання попередньо до користувацького тестування зменшить кількість та рівень складності помилок, виявлених користувачами. Хоча цей метод може розкрити багато значних проблем з юзабіліті за короткий час, його критики часто звертають увагу на те,

що його результати значною мірою залежать від рівня знань оглядачів. Такий «однобокий» огляд повторно показував результати, відмінні від тестування продуктивності, щоразу розкриваючи інший набір проблем.

Існують 3 найпоширеніші методи евристичного оцінювання:

- 1) Евристики Якоба Нільсена - ймовірно є найуживанішими юзабіліті-евристиками для дизайну користувацьких інтерфейсів. Нільсен розробив евристики у 1990 році, базуючись на співпраці з Рольфом Молічем. Кінцевий набір евристик, які використовують й досі, було видано Нільсеном у 1994 році. Містить 10 критеріїв оцінювання.
- 2) Евристики Джил Герхардт-Повалз - набір когнітивних принципів поліпшення комп'ютерної продуктивності. Ці евристики, або принципи, є схожими до евристик Нільсена, але обирають більш загальний підхід до оцінювання.
- 3) Евристики Сюзан Вайншенк та Діна Баркера – виходять із кількох основних джерел та містять 20 критеріїв.

Завдання:

1. Ознайомитись з теоретичним матеріалом.
2. Обрати один з методів евристичного оцінювання.
3. Обрати веб-сайт та проаналізувати його інтерфейс за допомогою вибраного методу.
4. Оцінити від 1 до 10 відповідність інтерфейсу кожному з критеріїв, які включає вибраний метод. По можливості доповнити оцінки скріншотами інтерфейсу.
5. Порахувати середню оцінку за всіма критеріями.
6. Зробити висновок про ергономіку даного інтерфейсу на основі виставленої оцінки:
 - Від 8 до 10 – інтерфейс повністю відповідає більшості критеріїв
 - Від 6 до 10 – інтерфейс відповідає більшості критеріїв, але потребує вдосконалення
 - Від 4 до 6 – інтерфейс відповідає деяким критеріям, однак потребує вдосконалення за іншими
 - Від 2 до 4 – інтерфейс не відповідає критеріям евристичного оцінювання
 - Від 0 до 2 – інтерфейс практично непридатний для використання, потребує докорінної переробки.
7. Сформулювати висновки до лабораторної роботи.