

I. gaia: Sarrera

---

# Definizioak

- **Elkarrekintza:** bi (edo gehio) objektu, agente, indar, funtzio edo antzekoren artean burutzen den elkarrekiko ekintza.
- **Gizakie:** giza espezieko kide, gizakume. II. [Fil.] Ustezko adimentsu.
- **Konputagailu:** edukiera haundiko memoria eta informazioaren tratamendurako metodoez hornitutako gailu elektronikoa, bere baitan dauden programa automatikoen bidez problema aritmetiko eta logikoak ebazteko gai dena.

# Definizioa

- GKEren definizioak:
  - **ACM:** Gizakien erabilpenerako sistema elkarreragileen diseinu, ebaluaketa eta garapena, eta hauen inguruan gertatzen diren fenomeno garrantzitsuekin erlazionatutako jakintzagaia.
  - **Wikipedia:** Gizaki (erabiltzaile) eta konputagailuen arteko elkarrekintzen ikerketa.

# GKEren ezaugarriak

- Baliagarritasuna [*utilidad, utility*]
- Eragingarritasuna [*eficacia, efficacy*]
- Eraginkortasuna [*eficiencia, efficiency*]
- Erabilgarritasuna [*usabilidad, usability*]



# Erabilgarritasuna

- Kalitatezko bost osagai ditu (sarritan kontrajarriak):

- **Ikasketa:** Lehen unetik oinarrizko ekintzak burutzeko, eta hurrengo erabilpenetan ekintza aurreratuei aurre egiteko gaitasuna.

- **Azkartasuna:** Ekintzak azkar burutzeko aukera.

- **Memorizazioa:** Aplikazioa erabili gabe egon eta gero, trebezia berreskuratzeko esfortzua/denbora.

- **Errore maila:** Erabiltzaileak zenbat akats burutzen dituen, norainoko garrantzia duen eta aurreko egoera berreskuratzeko gaitasuna neurtzen du.

- **Gogobetetzea:** Aplikazioak zer mailaraino asetzen dituen erabiltzailearen beharrak, nahiak, aurreikuspenak...