

# Diseinurako heuristikoak I

---

Erabilgarritasun heuristiko orokorrak

---

# 10 Heuristiko Orokor

1. Elkarrizketa Naturala eta Soila.
  2. Erabiltzailearen Hizkuntza Baliatu.
  3. Erabiltzailearen Memoria Zama Gutxitu.
  4. Trinkotasuna.
  5. Berrelikapena.
  6. Irteerak Adierazi.
  7. Lasterbideak.
  8. Errore Mezu Egokiak.
  9. Erroreak Ekidin.
  10. Laguntza eta Dokumentazioa.
-

---

# 1. Elkarriketa natural eta soila

- **Elkarrekintzak:** Informazio hutsalik, edo oso gutxitan beharrezkoa dena, ez.
    - Informazio unitate gehigarri bakoitza benetan garrantzitsuak diren unitateen lehiakide berri bat da, bere ikusgaitasuna gutxituz.
    - Informazio guztia sekuentzi natural eta logikoa jarraituz aurkeztu behar da.
-

# 1. Elkarriketa natural eta soila

## ■ Diseinu grafikoa eta kolorea:

- *Gestalt arauak baliatu*: “gauzak” unitate (edo talde) bat bezala adierazteko balio digute.
  - elkarren ondoan badaude,
  - lerro edota kutxetan sarturik,
  - batera mugitu edo aldatzen badira,
  - antzekoak badira (*forma, kolore, tamaina, tipografia*).
- *Kolorearen hiru printzipioak*:
  - Gehiegikeriarik ez: 5-7 kolore nahiko dira.
  - Kolorerik gabe ziurtatu: daltonikoak kontutan izan.
  - Informazio (zenbakigarriarik, batez ere) ez: soilik sailkatu, desberdindu edo gainadierazteko.

---

# 1. Elkarriketa natural eta soilak

- **Gutxiago gehiago da:**

- *Beharrezko informazioa soilik.*
- *Beharrezko funtzionalitate (feature) eta elkarrekintzak soilik.*
  - Training wheel.

---

## 2. Erabiltzailearen hizkuntza baliatu

- Elkarrizketan baliatzen diren hitz, esaldi eta kontzeptuak erabiltzaileenak izan behar dira, ez sistemarenak.
  - *Mapping* delakoak eta metaforak

### 3. Erabiltzailearen memoria zama gutxitu

- Erabiltzaileak ez luke zertan informazio bat gogoratu behar elkarrekintzaren beste puntu batetan dagoenean.
- Objektu, ekintza eta aukerak ikusgai egon daitezela beharrezko lekuetan. Eta sistema erabiltzeko jarraibideak ere eskura egon behar dira, beharrezkoak direnean.
- Datu sarreran:
  - Defektuzko balioa:
    - eredua adierazi
    - adibide onargarri eta aldagarria eskaini
  - Balio onargarrien heina eta unitateak azaldu.
- Ahal bada, arau orokor gutxi batzuek baliatu.

## 4. Trinkotasuna

- Ekintza berdina, efektu berdina.
- Informazioa:
  - Elkarrizketa guztietan, leku eta formatu berdinarekin.
  - Desberdintasunarik badago, adierazi.
- Funtzionalitatea:
  - Ekintza guztietan, berdin.
  - Desberdintasunarik badago, adierazi.



## 5. Berrelikapena

- Sistemak etengabeko informazioa eskaini behar dio erabiltzaileari, berrelikapen egokia arrazoizko denbora tarteetan emanaz.
- Erabiltzaileak emandako sarrera baliatu, sistemak nola interpretatuko duen adieraziz.
- Iraupena:
  - Gertaera burutzen den bitartean (*motza*).
  - Erabiltzaileak jakinaren gainean dagoela adierazten duen arte (*ertaina*).
  - Egonkorrak (*luzea*).

## 5. Berrelikapena

- “*Arrazoizko denbora tarteak*”?
  - Segundu hamarrena: emaitza nahikoa.
  - Segundua: emaitza nahikoa, baina nabaritzen du.
  - Hamar segunduak: arreta galdurik, berrelikapenak ekintzaren bukaerari buruzko aurreikuspena eskaini behar du.
    - burutze portzentaia (“*martxan nago*”, “*komuna bisitatzeko tartea bada*”, “*so gelditzen bazara...*”) edo
    - prozesuaren gora-beherak azaldu (“*12.905 fitxategi orrazturik...*”) edo
    - mugitzen den zerbait... edo “*pikutara noa ☹ barkatu eragozpenak*”

## 6. Irteerak ondo adierazi

- Gaizki ulertu edota akatsak direla medio, erabiltzaileek aukera desegokiak burutzen dituzte.
- Atzera azkar egiteko modurik behar dute.
- Eskaini behar zaie. Modu agerikoan:
  - “*Undo*”,
  - “*Cancel*”,
  - “*Back*”...

---

## 7. Lasterbideak

- Erabiltzaile hasi berriaren bistatik at, adituentsako lasterbideak egon behar dira, elkarrekintzak modu azkar eta eraginkorrean burutzeko aukera eskaintzen dutenak:
    - ❑ Laburbildurak
    - ❑ Komandoak
    - ❑ Defektuzko ekintza klik bikoitzerako
    - ❑ Sarritan baliatutako menu aukeren botoiak
    - ❑ Egituren sorrera automatikoa
    - ❑ “Click-ahead”
    - ❑ Mapak eta egokitutako zerrendak
    - ❑ Historiaren berrerabilpena
    - ❑ Defektuzko balio eta konfigurazioak
-

---

## 8. Errore mezu egokiak

- Hizkuntza soila baliatuz (“*no codes, no jargon*”), arazoa zein dein modu zehatzean adieraziz eta, irtenbiderik bada, modu eraikitzailean proposatuz, hori da errore mezuak eskaintzeko modua.
-

## 9. Erroreak ekidin

- Errore mezu hoberena, eman behar ez dena. Diseinuari arreta eman eta erroreak gertatzeko aukerak gutxitu, hori da bidea.
  - Errorea gertatzeko aukera ahalbidetzen duten egoera edota baldintzak ezabatu edo
  - Egoera/baldintza horietan, ekintza burutu aurretik, erabiltzaileari ziurtatzeko aukera eskaini.

## 10. Laguntza eta Dokumentazioa

- Sistema laguntza edota dokumentaziorik gabe erabiltzeko aukera bada, primeran. Hala ez bada, informazioa errez bilatzeko aukera eskaini behar da, erabiltzaileak burutzen dituen atazetara zuzendua, pausu zehatzak zerrendatuz eta luzeegia izan gabe.