**Kauno technologijos universitetas**

Informatikos fakultetas

**Saityno IS vertinimas**

**Žaidimų parduotuvė (Eneba.lt)**

|  |
| --- |
| **Lukas Kuzmickas**  **IFF-1/6**  **Daugardas Lukšas**  **IFF-1/6**  **Mindaugas Padegimas**  **IFF-1/6**  **Maksim Ribašauskas**  **IFF-1/6**  **Erikas Briauka**  **IFF-1/8**  Studentai |
| **KAPOČIUS Kęstutis**  Dėstytojas |

**Kaunas, 2024**

Turinys

[1 Darbo scenarijai 3](#_Toc167205794)

[2 Euristikos vertinimas 5](#_Toc167205795)

[3 Išvados 24](#_Toc167205796)

[4 Literatūra 25](#_Toc167205797)

# Darbo scenarijai

Sistemą vertiname naudodami Nielseno euristikas (1):

**Nielseno euristikos1:**

1. Sistemos būsenos matomumas
2. Atitikimas tarp sistemos ir realaus pasaulio
3. Naudotojui suteikta kontrolė ir laisvė
4. Nuoseklumas ir standartai
5. Klaidų prevencija
6. Atpažinimas, o ne prisiminimas
7. Lankstus ir efektyvus naudojimas
8. Estetika ir minimalistinis dizainas
9. Padėkite naudotojams atpažinti, diagnozuoti klaidas ir po jų „atsigauti“
10. Pagalba ir dokumentacija

Euristikų paaiškinimai: <http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

Paaiškinimai su pavyzdžiais: <http://designingwebinterfaces.com/6-tips-for-a-great-flex-ux-part-5>

Trumpai apie metodiką (bet jūs turite remtis aukščiau aptarta metodika!): <http://www.sitepoint.com/heuristic-evaluation-guide/>

Sistemos vertinimo planas:

* 1. Prisijungimas prie sistemos;

Kiekvienas vertintojas turi prisijungti prie žaidimų svetainės naudodamasis savo individualiu prisijungimo vardu ir slaptažodžiu. Taip vertinamas prisijungimo/registracijos procesas.

* 1. Navigacijos naudojimo vertinimas;

Vertintojai turėtų išbandyti svetainės navigaciją, įsitikindami, kad navigacijos elementai yra aiškūs ir lengvai suprantami.

* 1. Pagrindinių funkcijų išbandymas;

Kiekvienas vertintojas turėtų išbandyti pagrindines svetainės funkcijas, pavyzdžiui, žaidimų paiešką, kategorijų naršymą, žaidimų peržiūrą ir jų įsigijimą.

* 1. Duomenų įvedimo/redagavimo formų vertinimas;

Vertintojai turėtų išbandyti bet kokias duomenų įvedimo formas, pavyzdžiui, registracijos formą, adresų įvedimo formą arba mokėjimo informacijos įvedimo formą.

* 1. Reakcijos laikas ir naudojimo patogumas;

Vertintojai turėtų stebėti sistemos atsakymo laiką į jų veiksmus, pavyzdžiui, puslapio įkėlimo laiką arba perkėlimo tarp skirtingų puslapių laiką.

* 1. Bendras įspūdis ir pastebėjimų registravimas.

Kiekvienas vertintojas turėtų įvertinti bendrą savo patirtį naudojantis sistema, visus pastebėtus neigiamus aspektus.

Darbo pabaigoje apskaičiuojami vidurkiai ir aprašomos išvados.

# Euristikos vertinimas

**Nielseno euristikos:**

1. Sistemos būsenos matomumas
2. Atitikimas tarp sistemos ir realaus pasaulio
3. Naudotojui suteikta kontrolė ir laisvė
4. Nuoseklumas ir standartai
5. Klaidų prevencija
6. Atpažinimas, o ne prisiminimas
7. Lankstus ir efektyvus naudojimas
8. Estetika ir minimalistinis dizainas
9. Padėkite naudotojams atpažinti, diagnozuoti klaidas ir po jų „atsigauti“
10. Pagalba ir dokumentacija

Aptiktų problemų vertinimo skalė

|  |  |
| --- | --- |
| **Įvertinimas** | **Reikšmė** |
| 0 | Manau, tai nėra problema |
| 1 | Kosmetinis trūkumas; taisyti esant laiko pertekliui |
| 2 | Smulkus trūkumas; taisyti, tačiau prioritetas žemas |
| 3 | Rimtas trūkumas; svarbu pataisyti |
| 4 | Sistemai pražūtingas trūkumas; būtina pataisyti |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aptiktos problemos aprašas** | **Pažeista euristika(-os)** | **Aptiko**  **problemą (paryškintu šriftu pažymėtas VP trumpinys)** | | | | | **Vid.** | **Lokalizacija** | **Galimas sprendimas(-ai)** |
| MP | LK | DL | MR | EB |
| *1. Problemos aprašas* | *Pažeistos euristikos(-ų) Nr. ir pavadinimas(-ai)* | x[[1]](#footnote-1)  2 | x  1 | 3 | x  2 | 2 | 2 | *Kur aptikta problema: puslapio pavadinimas, lokacija [ir adresas];*  *rekomenduojama pateikti ir paveikslėlį (jeigu labai mažas fragmentas) ar nuorodą į pav., pateiktą žemiau vertinimų lentelės; jeigu reikia, paveikslėlyje pažymėkite probleminę vietą(-as).* | *Kaip problema galėtų būti šalinama* |
| Nepastovus teksto šriftas puslapio antraštėje. | 4. Nuoseklumas ir standartai | **MP**  2 | LK  2 | DL  1 | MR  1 | EB  1 | 1.4 | [Pradinio puslapio antraštėje](https://www.eneba.com/lt/) | Naudoti vienodą (pastovų) šriftą, vienodo dydžio. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nepastovi svetainės kalba | 4. Nuoseklumas ir standartai | MP  2 | **LK**  3 | DL  3 | MR  2 | EB  2 | 2.4 | [Pradiniame puslapyje](https://www.eneba.com/lt/) | Naudoti vienodą kalbą visoms skiltims. |
| Neaiškumas renkantis tarp skilčių. | 4. Nuoseklumas ir standartai | MP  4 | **LK**  2 | DL  2 | MR  2 | EB  2 | 2.4 | [Pradiniame puslapyje](https://www.eneba.com/lt/) | Praplėsti kokie žaidimai, kodėl rodomos konsolės, reikia papildomo teksto kokie būtent žaidimaI. |
| Pasirinkta skiltis neatvaizduoja tinkamų elementų (Rodoma, kad esame pasirinke Žaidimų skiltį, tačiau mums rodomi konsolių priedai). | 4. Nuoseklumas ir standartai | **MP**  3 | LK  3 | DL  3 | MR  2 | EB  3 | 2.8 | [Pradiniame puslapyje](https://www.eneba.com/lt/) | Naviguojant tarp skilčių, turime matyti atitinkamus elementus, o ne šabloninius. Trūksta aiškumo. |
| Žaidimų kategorijos pasirinkimas tinklapio apačioje. | 7. Lankstus ir efektyvus naudojimas;  4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  2 | **LK**  2 | DL  3 | MR  2 | EB  2 | 2.2 | [Pradinio puslapio apačioje](https://www.eneba.com/lt/) | Žaidimo kategorijas perkelti į pati tinklapio viršų, nes tai žaidimų pardavimo svetainė. |
| Papildoma informacija, kaip nuotraukos pavaizduotos kelis kartus. | 8. Estetika ir minimalistinis dizainas. | MP  1 | **LK**  2 | DL 1 | MR  1 | EB  1 | 1.2 | [Naudotojo pardavimo skelbimas](https://www.eneba.com/lt/naujas-ps4-wireless-bluetooth-pc-playstation-4-v2-pultelis-controller-valdyklis-e46419f7) | Užtenka vienos skelbimo nuotraukos. |
| Prisiregistravus prie sistemos, keičiasi bendra sistemos kalba. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | **MP**  3 | LK  4 | DL 4 | MR  3 | EB  4 | 3.6 | Naudotojo informacijos puslapis | Atlikus registracija, naudotojas perkeliamas į anglišką sistemos versiją, trūkstą nuoseklumo, jeigu naudojame vieną kalbą, nemaišome. |
| Anonimiški pardavėjo atsiliepimai, neaišku kokie. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  2 | **LK**  2 | DL 2 | MR  2 | EB  2 | 2 | [Naudotojo pardavimo skelbimas](https://www.eneba.com/lt/naujas-ps4-wireless-bluetooth-pc-playstation-4-v2-pultelis-controller-valdyklis-e46419f7) | Atsiliepimai yra automatiniai, tačiau tai bendro konteksto mums neduoda. |
| Neaiški mygtukų prasmė, trūksta daugiau informacijos. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  0 | **LK**  1 | DL 0 | MR  0 | EB  0 | 0.2 | [Naudotojo pardavimo skelbimas](https://www.eneba.com/lt/naujas-ps4-wireless-bluetooth-pc-playstation-4-v2-pultelis-controller-valdyklis-e46419f7) | Mygtukų tekstas labai smulkaus aprašymo, neperteikiama pilna mygtuko prasmė. |
| Beprasmiai ekrano pranešimai. | 7. Lankstus ir efektyvus naudojimas. | MP  2 | **LK**  3 | DL 0 | MR  1 | EB  2 | 1.6 | [Pradiniame puslapyje](https://www.eneba.com/lt/) (t.y. „popup“ elementas) | Naudotojas nori paspausti patikusio žaidimo lauką, tačiau šis „popup“ elementas blokuoją sąrašą. |
| Neaiški navigacija, naviguojant tarp langų nėra aišku, kaip grįžti atgal. | 7. Lankstus ir efektyvus naudojimas.  3.Naudotojui suteikta kontrolė ir laisvė | MP  2 | **LK**  2 | DL 2 | MR  2 | EB  3 | 2.2 | Naudotojo pirkinio atsiėmimo puslapis | Pridėti „grįžti atgal“ mygtuką arba bent matomas skiltis, kad būtų galima naviguoti tarp puslapių. |
| Pildant lietuviškus įvedimo laukus, išmetami angliški klaidos kodai. | 4. Nuoseklumas ir standartai;  9. Padėkite naudotojams atpažinti, diagnozuoti klaidas ir po jų atsigauti.. | **MP**  4 | LK  4 | DL 4 | MR  3 | EB  3 | 3.2 | Naudotojo informacijos puslapis | Klaidos pranešimai anglų kalba, tačiau sistema – lietuvių. Trūksta nuoseklumo. |
| Trūksta daugiau informacijos ką renkamės, labai paprastas pasirinkimo laukas. | 10. Pagalba ir dokumentacija | MP  1 | **LK**  2 | DL 0 | MR  1 | EB  1 | 1 | Skelbimo sukūrimo puslapis | Pridėti papildomos informacijos arba aplamai atsikratyti šito įvedimo lauko (o kas jeigu naudotojas pardavinėja naują daiktą, kuris dar nėra pridėtas prie šio paieškos lauko). |
| Žaidimų svetainėje pardavinėjami mobilieji telefonai. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | **MP**  3 | LK  3 | DL 3 | MR  3 | EB  3 | 3 | Pardavimo skelbimas | Žaidimų parduotuvės svetainėje pardavinėjami telefonai. Kokia šito prasmė? (Nebent telefonai skirti žaidimams). |
| Navigacijos skilties prasmė, trūksta informacijos. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  2 | **LK**  3 | DL 3 | MR  2 | EB  2 | 2.4 | Navigacijos skiltis | Navigacijos skiltyje trūksta aiškumo, kur naviguojame, pakeisti „Mobilieji“ į „Mobilieji telefonai“ ir t.t. |
| Trūksta informacijos apie perkamą daiktą. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  2 | **LK**  3 | DL 3 | MR  2 | EB  3 | 2.6 | Pardavimo skelbimo pirkimo istorijos puslapis | Trūksta daugiau informacijos apie patį užsakymą, pateikiama nereikalinga informacija. |
| Žinutės funkcionalumo prasmė. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | **MP**  3 | LK  3 | DL 3 | MR  2 | EB  3 | 2.8 | Žinutės skilties puslapis | Trūksta paaiškinimo ir suvokimo, kaip veikia žinutės, su kuo bendraujame žinutėmis. |
| Ginčų funkcionalumo prasmė. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | **MP**  3 | LK  3 | DL 3 | MR  2 | EB  3 | 2.8 | Ginčų skilties puslapis | Trūksta daugiau informacijos, kas yra ginčai, tarp ko vyksta ginčai, kaip pridėti ginčus. |
| Bereikalingi elementai. | 8. Estetika ir minimalistinis dizainas. | MP  1 | **LK**  1 | DL 1 | MR  1 | EB  1 | 1 | [Pradiniame puslapyje](https://www.eneba.com/lt/) | Bereikalingi elementai, nesuteikia prasmės. |
| Trūksta informacijos ką būtent perkame. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  1 | **LK**  2 | DL 2 | MR  1 | EB  2 | 1.6 | Žaidimo skelbimo puslapis | Trūksta aiškiai matomo aprašymo, ką perkame. |
| Navigacijos problemos. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | **MP**  4 | LK  4 | DL 4 | MR  4 | EB  4 | 4 | Navigacijos skiltis | Naviguojant langais keičiasi mūsų navigacijos kelias, tačiau trūksta informacijos kur esame. |
| Papildomos informacijos trūkumas | 4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  2 | **LK**  3 | DL 2 | MR  3 | EB  2 | 2.4 | Žaidimo skelbimo puslapis | Kas yra papildymas? Ką reiškia „Global“? Sistema galvoja, kad kiekvienas pirkėjas yra „gameris“, tačiau tai nėra tiesa. |
| Pildymo laukai, skelbimo peržiūros puslapyje. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | **MP**  3 | LK  4 | DL 3 | MR  3 | EB  3 | 3.2 | Žaidimo skelbimo puslapis | Trūksta informacijos ką mes čia turime užpildyti, kas yra „User ID“, „Zone ID“, geriau iškarto pateikti iššokančius langus su informacija, kaip užpildyti šiuos laukus. |
| “Mobilieji žaidimai” skiltis reklamuoja žaidimų valiutas. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | **MP**  3 | LK  4 | DL 3 | MR  2 | EB  3 | 3 | Mobilieji žaidimai skilties puslapis | Jeigu mes filtruojame tik žaidimus, tai norime matyti tik žaidimus, o ne papildymus ir valiutas. |
| Neaiški navigacija (reikia esminių žinių su žaidimais, piktogramos) | 8. Estetika ir minimalistinis dizainas.  4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  4 | **LK**  3 | DL 4 | MR  3 | EB  3 | 3.4 | [Pradiniame puslapyje](https://www.eneba.com/lt/) (Navigacija) | Trūksta daugiau informacijos navigacijos lange. |
| Trūksta paieškos filtrų. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | **MP**  2 | LK  3 | DL 2 | MR  3 | EB  2 | 2.4 | Labiausiai perkamų žaidimų skilties puslapis | Trūksta filtrų, kuriais galėtume susirasti sau tinkamus žaidimus, pvz: kainos filtras, populiarumo filtras ir t.t. |
| Pereiti į kitą puslapį galime tik apačioje puslapio. | 7. Lankstus ir efektyvus naudojimas. | **MP**  3 | LK  4 | DL 4 | MR  2 | EB  3 | 3.2 | [Pradiniame puslapyje](https://www.eneba.com/lt/) (Navigacija) | Puslapio viršuje negalime pereiti į kitą puslapį, turime būtent naviguoti į puslapio apačią. |
| Neaiškios kategorijos | 4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  1 | **LK**  1 | DL 1 | MR  0 | EB  1 | 0.8 | [Pradiniame puslapyje](https://www.eneba.com/lt/) (Kategorijos) | Pagal ką čia skirtome į kategorijas? Geriau sudaryti atskiras kategorijas, konsolėms ir kitoms platformoms. |
| Neleidžiama atsiskaityti visais būdais, trūksta informacijos (kokios čia taisyklės?) | 4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  2 | **LK**  3 | DL 3 | MR  2 | EB  2 | 2.4 | Atsiskaitymo puslapis | Kodėl negalima atsiskaityti tam tikrais būdais, kai turime per maža krepšelio suma, trūksta informacijos? |
| Ką reiškia, “įkvėpta tavo pasirinkimų?” | 4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  2 | **LK**  3 | DL 3 | MR  2 | EB  3 | 2.6 | Skelbimo puslapis (Kategorijos) | Trūksta informacijos, pagal ką sudaroma šita rekomenduojamų prekių skiltis. |
| Prekės aprašymas pačioje apačioje | 7. Lankstus ir efektyvus naudojimas. | **MP**  3 | LK  3 | DL 3 | MR  2 | EB  3 | 2.8 | Skelbimo puslapis (Kategorijos) | Prekės aprašymas pačioje puslapio apačioje, tai trikdo naudotojus. Pridėti informaciją prie pat žaidimo kainos arba pavadinimo. |
| Skirtingos kalbos | 4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  4 | **LK**  4 | DL 4 | MR  4 | EB  4 | 4 | Skelbimo puslapis (Kategorijos) | Jeigu sistema palaiko lietuvių kalbą, tai šita kalba visur privalo būti naudojama. |
| Perkant žaidimus, siūlomos kompiuterių detalės. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | **MP**  3 | LK  3 | DL 3 | MR  2 | EB  3 | 2.8 | Skelbimo puslapis (Kategorijos) | Perkant žaidimus, nereklamuoti neaktualių skelbimų, kaip kompiuterių dalys ir t.t. |
| Daug skirtingų kainų, nesusipratimas, kuri tinkama. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  2 | **LK**  3 | DL 0 | MR  1 | EB  1 | 1.4 | Skelbimo puslapis | Naujas naudotojas nesupranta, kuria kainą rinktis, vienur pateikiama didesnė už kitą, tačiau skirtingi pasiūlymai, kodėl nėra aiškios informacijos, kad parduodamas tas pats daiktas, tačiau skirtingi pardavėjai. |
| Kur filtravimas pagal kainas, ne visų biudžetas atitinka pigius žaidimus? | 4. Nuoseklumas ir standartai. | **MP**  3 | LK  3 | DL 3 | MR  2 | EB  2 | 2.6 | Pigių žaidimų skilties puslapis | Trūksta filtrų pagal kuriuos galėtume atsirinkti žaidimus. |
| Galutinė kaina nėra aiški. | 4. Nuoseklumas ir standartai. | MP  3 | **LK**  3 | DL 3 | MR  2 | EB  2 | 2.6 | Skelbimo puslapis | Trūksta daugiau aiškios informacijos, kodėl kaina nėra galutinė, kas yra aptarnavimo mokestis, geriau viską iškarto pateikti, o ne leisti pačiam išsiaiškinti. |
| Visi elementai netelpa į ekraną, kitas elementas pasiekimas tik atlikus tam tikrus veiksmus | 7. Lankstus ir efektyvus naudojimas. | MP  1 | **LK**  2 | DL  1 | MR  1 | EB  1 | 1.2 | Pradiniame puslapyje. | Naudoti vienodus tarpus tarp elementų, papildomo mygtuko, kuris nukreipia į visų elementų puslapį. |
| Pasirinkus Steam Deck konsoles, yra rodomos ne tik Steam Deck konsolės | 4 Nuoseklumas ir standartai. | MP  2 | LK  2 | **DL** 2 | MR  3 | EB  2 | 2.2 | Mobiliosios konsolės > Steam Deck | Sukurti daugiau nešiojamų konsolių kategorijų, arba “Nešiojamų konsolių” puslapyje sukurti daugiau filtro pasirinkimų. |
| Registruojantis paspaudžius “Rodyti slaptažodį” abu slaptažodžių laukai yra parodomi. | 4 Nuoseklumas ir standartai. | MP  1 | LK  2 | **DL** 1 | MR  0 | EB  2 | 1.2 | Registracijos puslapis | Kiekvienam slaptažodžio laukui pridėti “Rodyti slaptažodį” lauką |
| Nėra aišku ar slaptažodžiai vienodi, nors iškarto rodomi tenkinami reikalavimai | 5 Klaidų prevencija | MP  1 | LK  1 | **DL** 2 | MR  1 | EB  2 | 1.4 | Registracijos puslapis | Pridėti slaptažodžių vienodumo reikalavimą, prie jau pateiktų. |
| Antrą kartą reikia patvirtini CAPTCHA, kai jau suvedant registracijos duomenis reikėjo tai padaryti | 4 Nuoseklumas ir standartai. | MP  3 | LK  3 | **DL** 4 | MR  2 | EB  3 | 3 | Registracijos puslapis | Patvirtinti CAPTCHA tik pabaigus registraciją, o ne kiekvienoje formoje |
| Tik profilio nustatymuose yra pasiekiamas žinučių mygtukas, kuris ne tai kad parodytu žinutes tam pačiam puslapyje, kaip daro kiekvienas čia esantis mygtukas, bet atidaro naują naršyklės langą | 2 Atitikimas tarp sistemos ir realaus pasaulio | MP  2 | LK  2 | **DL** 2 | MR  3 | EB  3 | 2.4 | Profilio nustatymų puslapis | Rodyti žinučių mygtuką pagrindiniame puslapyje, arba leisti peržiūrėti žinutes tam pačiam lange. |
| Nuėjus į profilio nustatymų puslapį, nėra mygtuko atgal. Perėjus per daug nustatymų puslapių, vienintelis būdas grįžti į pagrindinį puslapį - spaudinėti naršyklės “Atgal” mygtuką tol kol pavyks sugrįžti. | 7 Lankstus ir efektyvus naudojimas | MP  3 | LK  2 | **DL** 3 | MR  3 | EB  3 | 2.8 | Profilio nustatymų puslpais | Pridėti “Atgal” mygtuką gražinantį naudotoją į pagrindinį puslapį. |
| “Dovanos geimeriams” - “geimeriams” nėra lietuviškas žodis. O paspaudus šį mygtuką, jau kitame puslapyje rašo “dovanos žaidėjams” | 2 Atitikimas tarp sistemos ir realaus pasaulio | MP  1 | LK  1 | **DL** 1 | MR  1 | EB  1 | 1 | Dovanų įdėjų puslapis | “geimeriams” pakeisti į “žaidėjams” |
| Paieška galima tik pagal užsakymo numerį, kas nėra intuityvu. | 6, 7, 3 | MP  3 | LK  2 | **DL** 3 | MR  2 | EB  2 | 2.4 | Užsakymų puslapis | Pridėti papildomas paieškos galimybes |
| Skelbimo kūrimo puslapyje, renkantis siuntinio išmatavimus pateikiami pavyzdžiai, tačiau kai kuriems vartotojams jie gali būti neaiškūs. | 4.  Nuoseklumas ir standartai.  5.Klaidų prevencija | MP  2 | LK  2 | DL 3 | MR  2 | **EB**  2 | 2.2 | Skelbimo kūrimo puslapis | Pateikti tikslius siuntinių dydžių matmenis, ne pavyzdžius. |
| Yra daug būdų, kaip galima prisijungti. Vienas iš jų yra “Magiška nuoroda”. Ką tiksliai šis būdas atlieka, neišbandžius sunku suprasti. Išbandžius galima pastebėti, kad laišką su prisijungimu galima išsiusti ir neregistruotiems el. Pašto adresams. | 3. Naudotojui suteikta kontrolė ir laisvė | MP  1 | LK  3 | DL 0 | MR  2 | **EB**  3 | 1.8 | Prisijungimo puslapis | Leisti siųsti prisijungimo nuorodas tik registruotiems el. Pašto adresams arba pašalinti tokį prisijungimo būdą, nes būdų prisijungti ir taip yra daug. |
| Pagrindiniame puslapyje pateikiama lentelė prenumeruoti naujienas. Nors vartotojas jau yra prisijungęs, prašoma įvesti el. Pašto adresą. | 3. Naudotojui suteikta kontrolė ir laisvė | MP  2 | LK  2 | DL 2 | MR  2 | **EB**  2 | 2 | Pagrindinis puslapis | Pašalinti galimybę įvesti el. Pašto adresą jau prisijungusiam vartotojui, šią informaciją puslapis ir taip turi. |
| Puslapis suteikia galimybę pasipildyti vieno iš Lietuvos ryšio tiekėjų telefono sąskaitą. Užėjus į “pildyk.lt/papildymas” galimą pastebėti, kad kainos yra didesnės, nei pildantis sąskaitą tiesiai pas paslaugos tiekėją. | 2. Atitikimas tarp sistemos ir realaus pasaulio | MP  3 | LK  3 | DL 4 | MR  2 | **EB**  3 | 3 | “Pildyk Papildymas Lietuva” produkto puslapis | Pridėti pačio tiekėjo nuorodą su pranešimu, kad yra imamas mokestis už aptarnavimą įsigyjant papildymą Eneba platformoje. |

# Išvados

Apibendrinant sistemos panaudojamumo lygis yra patenkinamas. Tačiau pagrindinė problema, kuri pasikartoja visoje sistemoje, kad tai yra žaidimų pardavimo svetainė, tačiau sistemoje mažiausiai funkcionalumo susijusio su šita tematika (trūksta kategorijų, daugiau dėmėsio kitoms prekėms). Dar viena svarbi problema yra pagrindinės kalbos palaikymas (jeigu naudojame visur lietuvių kalbą, tai nemaišome su anglų kalba) ir mūsų sistemos naudotojas nėra „žaidėjas“, todėl reikia aiškesnių aprašymų, ką peržiūrime, kur naviguojame.

# Literatūra

* 1. NIELSEN, Jakob. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. *Nielsen Norman Group* [online]. 24 April 1994 [viewed 12 May 2024]. Available from: <http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
  2. 6 Tips for a Great Flex UX: Part 5. *Home » Designing Web Interfaces* [online]. [no date] [viewed 12 May 2024]. Available from: <http://designingwebinterfaces.com/6-tips-for-a-great-flex-ux-part-5>

1. simbolis „x“ nurodo, jog konkretus komandos narys aptiko šią problemą [↑](#footnote-ref-1)