

# Удобство использования

## Сценарии

Часть сценария	Описание	Возможные значения
Источник стимула	Откуда берется стимул?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Конечный пользователь (который может играть специализированную роль, например, быть системным или сетевым администратором) является основным источником стимула</li><li>• Внешнее событие, поступающее в систему (на которое пользователь может отреагировать)</li></ul>
Стимул	Чего хочет конечный пользователь?	Конечный пользователь хочет: <ul style="list-style-type: none"><li>• Эффективно использовать систему</li><li>• Научиться пользоваться системой</li><li>• Минимизировать влияние ошибок</li><li>• Адаптировать систему</li><li>• Настроить систему</li></ul>
Артефакт	Какая часть системы стимулируется?	Распространенные примеры: <ul style="list-style-type: none"><li>• Графический пользовательский интерфейс</li><li>• Интерфейс командной строки</li><li>• Голосовой интерфейс</li><li>• Сенсорный экран</li></ul>
Окружение	Когда стимул достигает системы?	Действия пользователя, от которых зависит удобство использования, всегда происходят во время выполнения или во время настройки системы.
Реакция	Как должна отреагировать система?	Система должна: <ul style="list-style-type: none"><li>• Предоставлять пользователю необходимые функции</li><li>• Предвосхищать потребности пользователя</li><li>• Предоставлять пользователю адекватную обратную связь</li></ul>
Мера реакции	Как измеряется реакция?	Один или несколько из следующих показателей: <ul style="list-style-type: none"><li>• Время выполнения задачи</li><li>• Количество ошибок</li><li>• Время обучения</li><li>• Соотношение времени обучения и времени выполнения задачи</li><li>• Количество выполненных задач</li><li>• Удовлетворенность пользователя</li><li>• Прирост знаний пользователя</li><li>• Соотношение количества успешных операций к общему количеству операций</li><li>• Количество потерянного времени или данных при возникновении ошибки</li></ul>

## Пример

