

Task-urile 4, 5, 6(Micromanagement, Achievements si Ranking)

1.Visibility of system status

In cadrul celor 3 task-uri aceasta euristica se regaseste in urmatoarea maniera: Se poate selecta din meniul aplicatiei actiunea necesara pentru a porni una din cele 3 task-uri. In urma selectarii optiunii dorite, feedback-ul aplicatiei este urmatorul:

Pentru micromanagement se realizeaza trecerea din cadrul meniului in ecranul de management al cursurilor. Feedback-ul aplicatiei este imediat, nu necesita timp de asteptare. De asemenea se distinge efectul actiunii prin aparitia unei liste cu cursuri la care studentul este inrolat. Cuvintele cheie care sugereaza locatia in cadrul task-ului sunt: Add, Proiecte, Be a leader, Name a leader, Join. In urma actionarii asupra butoanelor etichetate cu cuvintele cheie mai sus mentionate vor aparea mesaje care sugereaza daca actiunea a fost realizata cu success sau nu.

Pentru Achievements se realizeaza trecerea din cadrul meniului in ecranul asociat acestui task in mod imediat, fara a fi necesara asteptarea. De asemenea locatia unde se afla utilizatorul este sugerata prin aparitia cuvintelor cheie precum: Achievements, Unlocked, Available. De asemenea lista cu anumite realizari deblocate si de deblocat este sugestiva.

Pentru Rankings se realizeaza trecerea din cadrul meniului in ecranul asociat acestui task in mod imediat, fara a fi necesara asteptarea. In cadrul acestui task, navigarea intre anumite rankinguri ale diferitelor proiecte deja existente se face cu ajutorul unui dropdown. Dropdown-ul sugereaza locatia unde utilizatorul se afla. De asemenea faptul ca utilizatorul se afla intr-un system de ranking este sugerat de lista utilizatorilor inscrisi la acel proiect care se actualizeaza odata cu selectarea acestuia din dropdown. Pe langa aceasta lista, in dreptul fiecarui utilizator se situeaza 5 stelute care sugereaza pozitia utilizatorului in sistemul de ranking, precum si pozitia totala a acestuia(Ex: 120/140).

2.Match between system and real world

In cadrul celor trei taskuri implementate, aceasta euristica se regaseste mai mult sau mai putin in contextul in care utilizatorul vorbeste limba romana, iar unele din feature-urile implementate sunt etichetate cu cuvinte in limba engleza. Astfel de cuvinte se regasesc atat in cadrul meniului (Ex: Feedback, Achievements, Rankings)cat si in cadrul fiecarui task implementat

individual(Ex:Add, Be a leader, Name a leader, Join, Unlocked, Available). Ținând cont de faptul că utilizatorul este de fapt un student care are cunoștințe minime de limba engleză, acest jargon este unul familiar. De asemenea, în cadrul taskurilor există butoane care sunt sugestive, iconite care sunt menite să ajute și mesaje ajutoare (majoritatea în limba română) care sunt implementate pentru a ușura experiența userului cu interfața.

3. User control and freedom

Taskurile nu conțin butoane care să permită anularea unei acțiuni.

4. Consistency and standards

Task-urile respectă standardele și consistența întrucât nu există butoane care să refere denumiri ambigue ale unor acțiuni ambigue. Cu alte cuvinte, utilizatorul nu este nevoit să învețe ce înseamnă sau la ce se referă butonul de Add din ecranul de management al cursurilor întrucât evident acel buton va trimite userul spre ecranul de adăugare al unui nou curs.

Aplicația poate fi îmbunătățită prin adăugarea unor noi etichete care să sugereze cursul selectat sau studentul evaluat sau alte funcționalități.

5. Error prevention

În cadrul celor 3 task-uri implementate, se pot regăsi erori în cadrul adăugării unui nou curs întrucât utilizatorul poate introduce datele gresite. Aplicația nu propune o rezolvare a acestei erori. Pentru celelalte două task-uri, sistemul de achievements și sistemul de ranking nu pot fi realizate erori întrucât nu userul controlează achievementurile ci aplicația și de asemenea tot aplicația se ocupă și de realizarea sistemului de ranking. Pot exista erori de tipul slip în selectarea cursului din cadrul sistemului de ranking însă acesta poate fi remediat de către utilizator prin reselectarea cursului dorit. De asemenea în cadrul managementului proiectelor pot exista slips în momentul în

care utilizatorul incurca butoanele de name a leader si be a leader. Pentru aceste erori nu exista o rezolvare implementata.

6. Recognition rather than recall

Pentru aceasta euristica, userul are in mare parte tot ce trebuie pentru a realiza actiunile corect. Imbunatatiri ale acestei euristici pot fi realizate prin implementarea unor etichete care sa sugereze cursul in care se activeaza, cursul pentru care se vede sistemul de ranking si semnificatia fiecarui field atunci cand se adauga un nou curs. Utilizatorul nu trebuie sa transmita in niciun fel informatie intre cele 3 task-uri sau intre aceste task-uri si alte task-uri deja implementate.

7. Flexibility and efficiency of use

Utilizatorul nu poate realiza scurtaturi sau nu poate sa isi customizeze modul de interactiune cu aplicatia, intrucat aplicatia ruleaza dupa un mod standard, accesibil tuturor tipurilor de student. Cu alte cuvinte, toti userii trebuie sa intre in ecranul de statistica cursuri pentru a se inrola intr-un anumit curs. De asemenea toti userii trebuie sa intre in ecranul cursului pentru putea deveni leaderi sau pentru a numi un lider. Exact la fel se procedeaza si pentru celelalte doua task-uri. Toti userii vor fi nevoiti sa intre in sistemul de achievements pentru a-si vedea achievementurile si se va proceda la fel pentru sistemul de ranking. In cadrul profilului, userul poate vizualiza achievementuri si rewarduri.

8. Aesthetic and minimalist design

Interfetele asociate celor 3 task-uri prezentate nu contin informatii irelevante. Fiecare eticheta, fiecare buton si fiecare element din interfata realizeaza o actiune menita sa usureze interactiunea user-ului cu aplicatia si fiecare element din interfata este intuitiv si necesar.

9. Help users recognize, diagnose, and recover from errors

În cadrul celor 3 task-uri există foarte puține acțiuni care se conduc spre erori astfel încât implementarea mesajelor de eroare nu a fost necesară. Locația în care userul poate realiza greșeli este interfața de adăugare a unui nou curs. În cadrul acestei interfețe și în cadrul acestei acțiuni nu există mesaje de eroare care să corecteze userul și care să sugereze o utilizare corectă a acestei funcționalități.

10. Help and documentation

Pentru cele 3 task-uri prezentate aplicația pune la dispoziție scenarii de utilizare în cadrul documentației prezentate de-a lungul semestrului însă în cadrul aplicației nu există o secțiune care să explice funcționarea aplicației. Designerii au considerat fiecare funcționalitate implementată suficient de sugestivă și intuitivă pentru a conduce userul spre o utilizare corectă a aplicației. Pașii pe care userul îi va executa sunt logici și se bazează strict pe acțiunile făcute de user, funcționalitățile fiind de bază.

Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care pot rezulta în urma acesteia

În urma realizării evaluării asupra acestor task-uri am ajuns la concluzia că cele 3 task-uri sunt ușor de utilizat, sugestive și se bazează pe logica utilizatorului. De asemenea, aplicația poate fi îmbunătățită prin crearea unei secțiuni cu o documentație care să ghideze user-ul în folosirea aplicației, prin adăugarea unor noi etichete care să sugereze informațiile necesare completării anumitor câmpuri, prin adăugarea unor noi etichete care să sugereze funcționalitățile anumitor implementări și prin adăugarea unor mesaje de eroare în cadrul task-urilor care necesită inserarea de date provenite de la utilizator.

Task-urile 1,2,3(Administrare profil, Monitorizare prezenta, Quiz-uri)

1. Visibility of system status

Toate cele trei task-uri isi au punctul de start pe pagina pornire care se gaseste dupa logare. In timp ce prezenta si quiz-urile au butoane dedicate ce sunt clar evidentiata in meniu, administrarea profilului se acceseaza prin atingerea pozei de profil ce apare in partea de sus a paginii. Dupa ce se intra pe pagina fiecarui task, utilizatorul isi poate da usor seama de stadiul aplicatiei din contextul afisat deoarece fiecare activitate are elemnte unice ce sunt usor de asociat, iar dupa completarea campurilor din fiecare user-ul va fi directionat inapoi catre meniul principal.

2.Match between system and real world

Toate din elementele folosite si prezentarile acestora sunt usor de recunoscut si de asociat cu orice alte aplicatii a mai interactionat utilizatorul. Informatiile scurte si la obiect, in mare parte in limba engleza, sunt usor de inteles si utilizat.

3. User control and freedom

In ceea ce priveste control, utilizatorul este destul de limitat la aceste task-uri deoarece profilul si prezenta sunt elemnte foarte simple cu putine detalii. User-ul intra pe aceste pagini, poate sa completeze doua fildeuri cand e la profil, si dupa doar poate sa se intoarca la meniul principal. Cand intra la quiz-uri are mai multa libertate prin natura acestui task, poate sa aleaga la ce quiz sa participe si si dupa, in mod evident, poate alege raspunsurile dorite la intrebari si sa navigheze intre ele. Totusi, de orinde ar fi are libertatea de a se intoarce si de a incheia actiunea curenta.

4. Consistency and standards

Task-urile sunt consistente cu restul aplicatiei deoarece folosesc acelasi stil si acelasi tipuri de interactiuni. Partea de quiz-uri foloseste un model standard pentru navigare si pentru finalizarea raspunsurilor precum alte aplicatii de genul.

5. Error prevention

Erorile la care este expus utilizatorul in cea mai mare parte pot fi cauzate de neatenție umana. Se pot face greseli de genul: schimbarea numelui cu ceva gresit sau inrolarea la cursul gresit, actiuni ce pot fi remediate usor prin schimbarea lor respectiv eliminarea cursului nedorit. In ceea ce priveste quiz-ul utilizatorul ar putea apasa pe butonul de finish in mod neintentionat, caz in care este intampinat cu un mesaj care il intreaba daca e sigur ca doreste sa termine.

6. Recognition rather than recall

User-ul nu trebuie sa memorize nimic in cadrul acestor activitati deoarece toate informatiile care sunt pe moment relevante sunt prezentate intr-un fel sau altul pe ecran.

7. Flexibility and efficiency of use

Aceste task-uri nu ofera optiuni de flexibilitate deoarece nu este loc pentru asa ceva in cadrul acestora. Doua dintre actiuni sunt cu scopul de monitorizare a unor date

8. Aesthetic and minimalist design

Aceste ecrane ofera doar informatiile relevante in contextul lor, astfel utilizatorii nu vor avea dificultati in a urmari si intelege ce trebuie sa faca pe fiecare dintre acestea.

9. Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Nu exista loc de eroare pe aceste actiuni deoarece interactiunea lor cu utilizatorul este minimala si de scurta durata in cele mai multe cazuri.

10. Help and documentation

Fiecare element de interfata este explicat prin context si prin documentatie pentru a ajuta cat mai mult la intelegerea lor.

Grup 4 (12.Q&A interactiv, 11.Chat, 9.Statistica cu nivelul de participare la curs)

1. Visibility of system status

Din punct de vedere al vizibilitatii toate cele 3 task-uri transmit clar utilizatorului unde se afla in aplicatie, si ce va putea sa faca mai departe, la partea de Q&A si Chat, acestea se afla pe acelasi ecran, dar cand Q&A este activ userul va fi notificat la inceput si la sfarsit, la participarea la curs, pentru a june aici este intuitiv ca user-ul ar trebui sa intre pe statisticile de la curs, aici se poate vedea la fiecare curs numarul de prezente

2. Match between system and real world

Sunt utilizate cuvinte simple si fraze scurte care sa nu necesite alte explicatii, pe langa asta, cum utilizatorii sunt studenti, butoanele, fieldurile de editare de text si bineinteles chatul vor fi usor de recunoscut deoarece acestea sunt utilizate in majoritatea aplicatilor de pe piata

3. User control and freedom

User-ul are liberate deplina, acesta putand sa dea click pe orice buton si sa trimita orice mesaje doreste, pe partea de iesire din cele 3 task-uri user-ul are o varianta pentru toate, aceasta fiind butonul de back, care il va scoate din activitate, pentru Q&A mai are varianta de a apasa din nou butonul de Q&A, pe langa mesajul trimis la inceputul Q&A si la sfarsit, butonul are culori diferite cand Q&A este activ sau nu

4. Consistency and standards

Chat-ul este standard si foarte asemanator cu alte aplicatii care au un chat, Q&A la randul sau fiind bazat pe Chat cu toate ca este o functionalitate unica pentru aplicatia noastra, este consistenta deoarece respecta standardele impuse de chat, partea de statistica este intuitiva, statistica fiind afisata prin campuri cu labeluri, o metoda utilizata pentru vizualizarea datelor de acest fel.

5. Error prevention

Cu toate ca user-ul are libertate in cadrul celor 3 sarcini, acestea au fost implementate in asa fel incat sa prevenim erorile, la Chat si Q&A singurele erori pe care le poate face user-ul sunt la trimiterea de mesaje, dar acestea nu sunt prevenite, mesajul va fi trimis si gresit, deoarece ar fi mult mai incomod ca de fiecare data cand un user trimite un mesaj sa fie intrebat daca este sigur ca doreste sa trimita mesajul, la Statistica cu nivelul de participare al cursului, pentru a evita citirea gresita a prezentelor, fiecare curs este incadrat si scrisul este unul mare pentru a putea fi citit usor.

6. Recognition rather than recall

Chat si Q&A sunt simplu de identificat, chat-ul fiind unul obisnuit si Q&A fiind usor de observat cand este activ deoarece culoarea butonului de Q&A este schimbata. La statistica de participare la curs, dupa apasarea butonului se poate observa usor ca fiecare curs are statisticile scrise in cadran.

7. Flexibility and efficiency of use

La partea de flexibilitate si eficienta in utilizare, singurul ajutor oferit user-ilor sunt shortcuturile oferite de tastatura la introducerea mesajelor la Chat si Q&A, Statistica cu nivelul de participare la curs nu are nevoie de optimizari, indiferent de experienta userilor, la partea de customizare s-ar putea oferi anumite imbunatatiri

8. Aesthetic and minimalist design

Toate cele 3 sarcini au un design minimalist, imagini putine dar importante, butoane cu mesaje clare si bineinteles toate cele 3 sarcini au ca si date ce pot fi vizualizate numai informatiile esentiale realizari acestora.

9. Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Aceste 3 sarcini nu au nevoie de mesaje de eroare, deoarece erorile au fost usor de prevenit, acestea fiind foarte putine.

10. Help and documentation

Cele 3 sarcini sunt explicate in documentatie pas cu pas, si cu imagini pentru a fi mai usor de urmarit.

Grup 3 (8.Vot, 7.Feedback)

1. Visibility of system status

Vizual cele 2 sarcini transmit ce vor face foarte clar, la ambele ajungandu-se prin apasarea a unor butoane cu numele sarcini, iar in caz in care user-ul nu a fost atent a apasarea butonului, aceste sarcini au elemente care vor face user-ul sa recunoasca sarcina, in cazul feedbackului butonul si imaginea de fundal, la vot fiind bar-urile care pot fi duse de la 1 la 10, aici pentru vizibilitate ar mai putea fi adaugat un buton pe care sa fie scris clar "Voteaza"

2. Match between system and real world

Ca si la celelalte sarcini sunt utilizate si pentru butoane si pentru alte elemente din view, toate elementele utilizate sunt familiare pentru utilizator

3. User control and freedom

Ambele sarcini pot fi abandonate prin apasarea butonului back, nici una dintre cele 2 nu suporta undo

4. Consistency and standards

Din punct de vedere a consistentei si si standardelor, feedbackul este consistent si standar, acesta avand un titlu si un mesaj, Votul este mai specific aplicatiei noastre, acesta fiind realizat cu un bar, nu cu un field in care sa fie scrisa nota

5. Error prevention

Nu avem error prevention, din punct de vedere al functionalitatii nu ar fi prea multe erori, in schimb ce s-ar putea implementa ar fi niste metode care sa impiedice micile greseli cum ar fi apasarea butonului de back, sau trimiterea unui vot care a fost schimbat din greseala, acestea fiind usor de implementat prin afisarea unui mesaj cand se apasa pe back sau pe submit

6. Recognition rather than recall

Ambele sarcini sunt usor de recunoscut avand elemente care le identifica foarte usor, background, titlu si buton la Feedback si la Vot numele si elementele din interfata

7. Flexibility and efficiency of use

Nu exista shortcuturi (in afara de cele pentru introducerea de text la feedback) si metode de customizare, cum aplicatia a fost gandita simplu, nu am considerat ca ar fi nevoie de asa ceva

8. Aesthetic and minimalist design

Ambele sarcini sunt facute in asa fel incat sa indeplineasca cat mai repede si printr-un numar cat mai mic de actiuni, pentru a nu distrage atentia user-ului sunt puse cat mai putine elemente

9. Help users recognize, diagnose, and recover from errors

La Feedback si la Vot nu exista erori foarte mari care sa poata aparea, singurele erori fiind micile slip-uri pe care le poate face utilizatorul acestea putand fi prevenite prin mesaje la apasarea butoanelor.

10. Help and documentation

Cele 2 sarcini sunt explicate in documentatie pas cu pas, si cu imagini pentru a fi mai usor de urmarit