

Потребителско изживяване

Магдалена Петрова

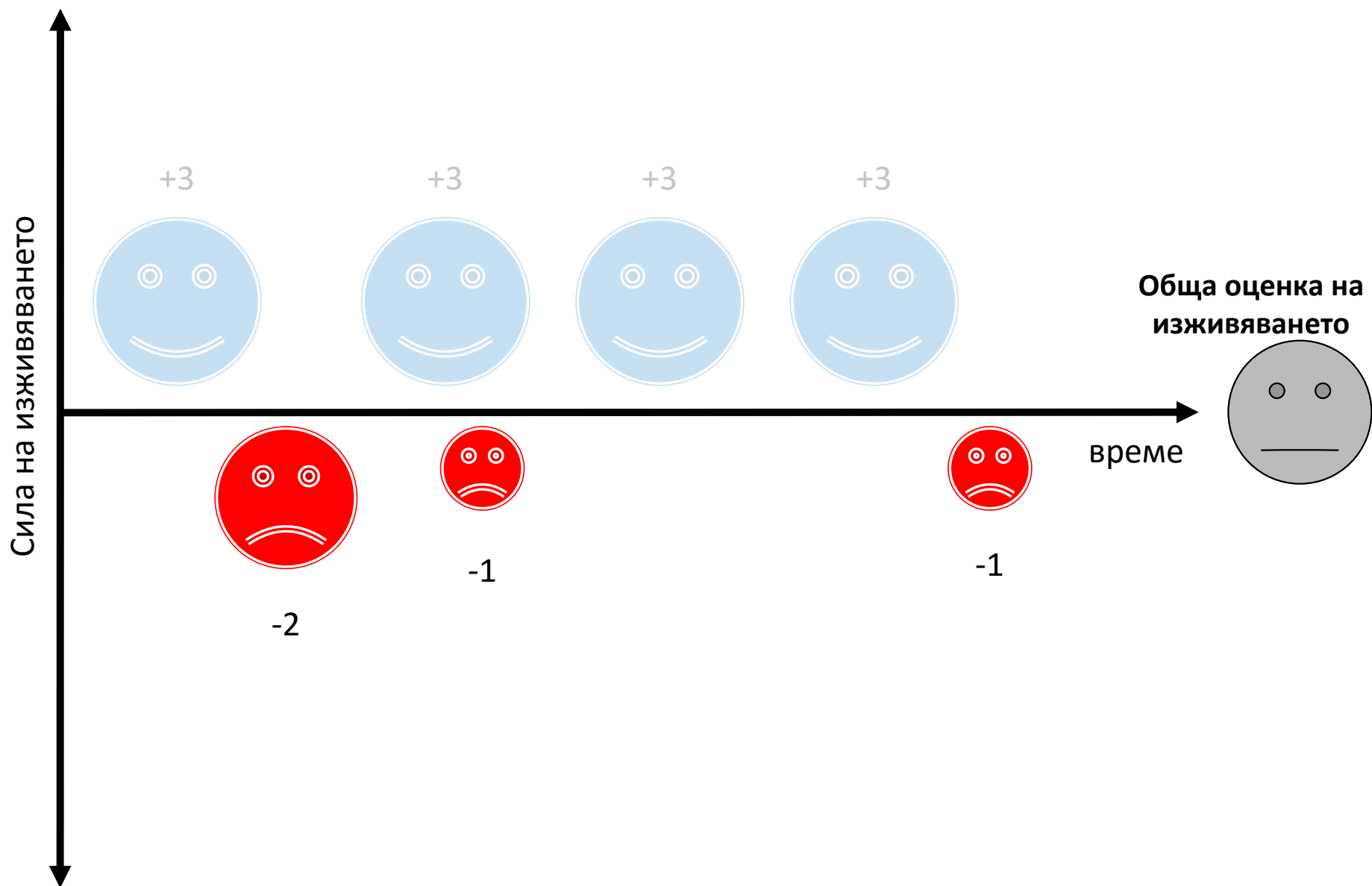


Чувството...

Wikipedia: “Потребителско изживяване е как човек се чувства, когато използва продукта, системата или услугата.”



Отрицателните изживявания са по-значими



Що е то ползваем продукт?

Ползваемите продукти не оставят спомени.
Те са невидими.

Потребителя мисли за задачите, които върши,
а не за средствата с които ги върши.

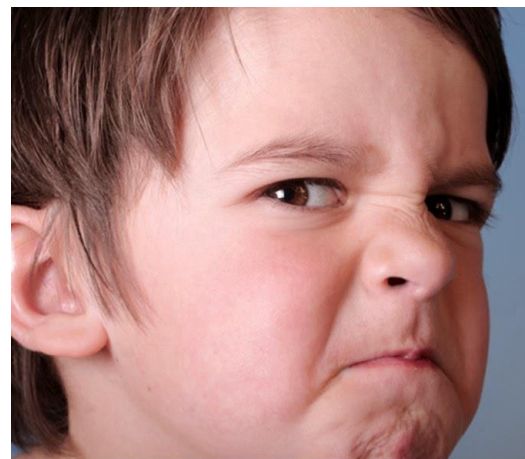
Потребителят просто си върши работата.



Неползваемите

продукти могат да доведат до
трайно запомнящо се неприятно
потребителско изживяване.

**Потребителят не успява да
си свърши работата.**



Процес на проектиране на потребителско изживяване

Проучване на потребителските потребности и изисквания

Създаване на **дизайн (проектиране)**, базиран на резултата от проучването на потребителските потребности (създаване на прототипи)

Създаване на продукт

Оценка (тестване за ползваемост, евристична оценка)

Проектирането не е просто гримиране...

Не правете просто екраните красиви.



Ако сложите червило на прасе в края на деня то ще бъде отново прасе.

Разберете от какво се нуждае потребителя.

Колкото **повече знаем** за бъдещия потребител и колкото повече се интересуваме от него, толкова **по-добър продукт** ще проектираме.

Не се фокусирайте върху всичко - направете го ПРОСТО



Да направим всичко видимо е подходящо
когато имаме 20 неща, но когато имаме
20 000 това само води до объркване.
Дон Норман

Заложете съответствие с реалния свят



Борете се за последователност и сходство

- Потребителите се нуждаят от постоянство и сходство
- Сходството прави по-лесно юразпознаването (езици, елементите на потребителският интерфейс, оформление, визуална обработка)



Направете нещата очевидни

Къде трябва да пуна монетата
за да си взема вода?



Тук е очевидно къде се поставя чашата.



Защо ползавмостта е важна?

- Ако потребителя не може да намери функциоанлността , то тя не съществува за него .
- Ако е много трудно за използване , потребителите го оставят ...
- Ако потребителите не могат да намерят продукта, то те няма да го купят ...



Прототипиране

Може да го поправите сега на чертожната дъска, с гумичка, или може да го поправите по-късно на строителната площадка, с големият чук.

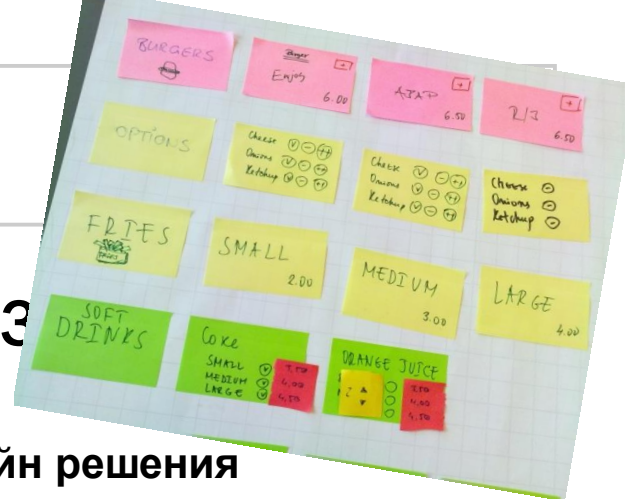
(Frank Lloyd Wright - American architect, interior designer)

Типове прототипи на интерфейси

Прототипи с ниска прецизност

(Low-fidelity prototypes)

- Тестват бързо и евтино алтернативни дизайн решения
 - Пример: хартиени прототипи



Прототипи с висока прецизност

(High-fidelity prototypes)

- По-добра визуална идентичност
- Симулира интерактивен потребителски интерфейс
 - Пример: Visio прототип

Име* :

Фамилия* :

Заглавие на проекта* :

Брой на студенти в групата

1

2

3

4

Избери дата и час за изпит в интервала от 07 Февруари до 9 Февруари 2016, като изпита е с продължителност 1 час и е в следните слотове:
Сутрин от 9 до 11 и след обед от 15 до 18 часа.

Дата* :

Час* :

Въведи текста от изображението *:



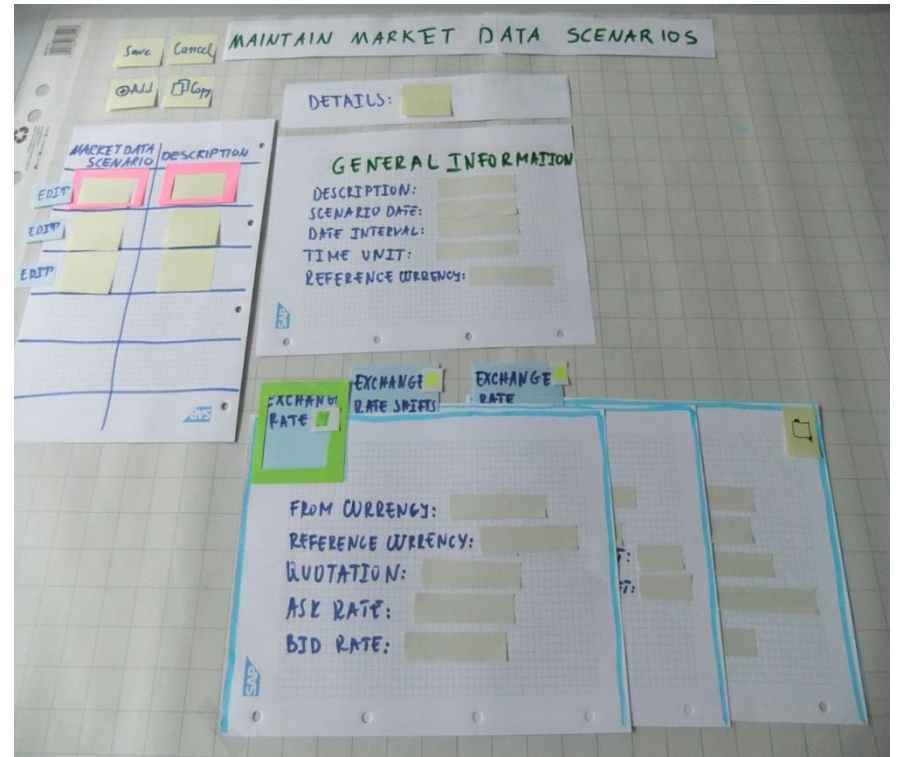
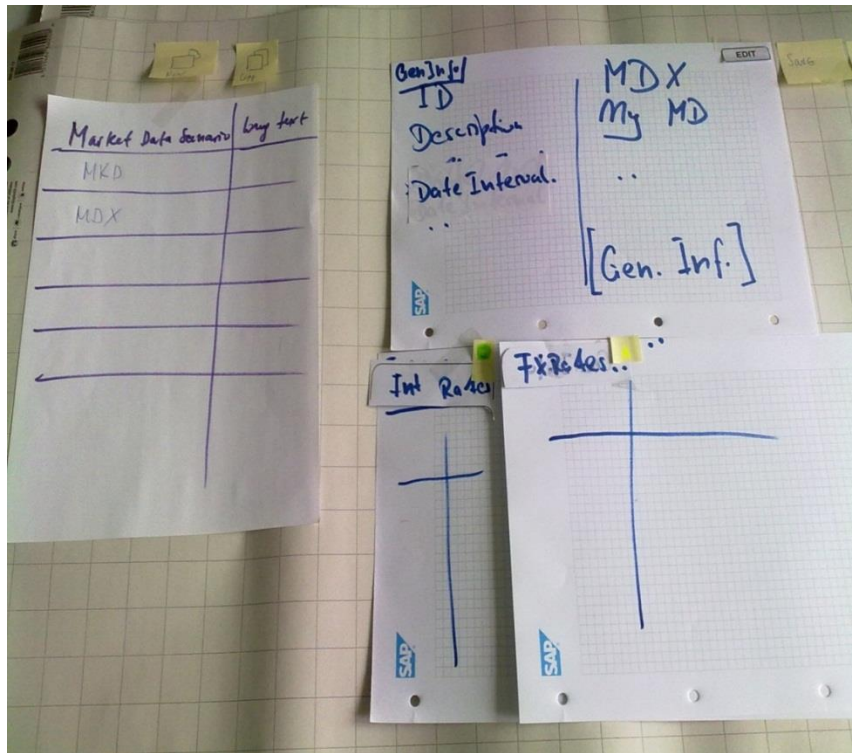
Запиши

Записани студенти



Що е прототип?

Хартиеният прототип е скица – начин за бърза визуализация на твоята идея



Тестване на прототипи с макети

"The best way to get a good idea is to get a lot of ideas", Linus Pauling, two-time Nobel Prize winner



Тест за ползваемост на хартиен прототип



http://www.youtube.com/watch?v=GrV2SZuRPv0&feature=player_embedded&noredirect=1

Тест на прототип на мобилно приложение



<http://www.youtube.com/watch?v=6TbyXq3XHSc>



Тестване за ползваемост

Тестване за ползваемост

Wikipedia:

“User Usability testing is a technique used in user-centered interaction design to evaluate a product by testing it on users.

Usability testing focuses on measuring a human-made product's capacity to meet its intended purpose.

- Тествайте колкото се може по-рано
- Техники на черната кутия
- Наблюдавайте хората които използват продукта (изпълняващи основните си задачи)
- Открийте грешките и областите, които могат да се подобрят
- Измервания: ефективност, точност, запомняемост емоционална реакция.
 - *Ефективност* - време, стъпки
 - *Точност* – грешките и техният приоритет
 - *Запомняемост* – Колко неща от продукта си спомня човек след като не го е ползвал определено време?
 - *Емоционална реакция* – как се чувства човек - уверен, стресиран, раздразнен.

Изпълнение на тестове за ползваемост

Създайте сценарий

Човекът изпълнява списък от задачи, с помоща на продукта

Наблюдателите гледат и си водят бележки

Тестващите могат да бъдат:

произволни хора

хора, които да тестват дистанционно

хора, които са експерти в тази област

Колко потребители могат да тесват?

Зависи от проекта и етапа.



Достъпност (Accessibility)

Опеделение за достъпност (от "Уикипедия")

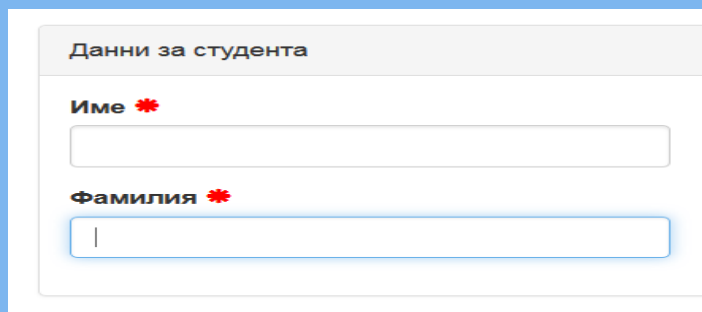
- Достъпност (на английски: accessibility) е термин, използван за описване на степента, в която дадена система е използвана от възможно най-много хора, без да бъде модифицирана. Особено значение се отдава на потребители с алтернативни приспособления . Терминът не трябва да се бърка с „ползваемост“, който описва колко лесно нещо може да бъде използвано от всякакъв тип потребители. Едно от значенията на „достъпност“ специално се отнася до хора с увреждания , но терминът има и други значения.

Достъпност най-често се използва за описание на средства или удобства, помагащи на хора с увреждания, например достъпност за хора в инвалидни колички, брайлови означения, звукова сигнализация на пешеходни пътеки, очертания на алеите, уеб-дизайн и др.

Различни държави имат законодателство по отношение на достъпността.

Примери за проблеми с достъпността

1) Полето "Име" не може да се достъпи при обхождане с "tab" от клавиатурата. Фокуса отива направо на полето "Фамилия"

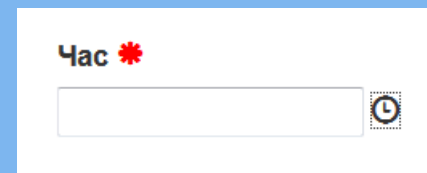


Данни за студента


Име *

Фамилия *

2) Бутона с часовника може да се активира само с мишка, няма възможност за активиране с клавиатура.

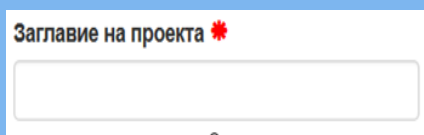


Час *



3) Четеца на екрана (screen reader) произнася само "edit , required, type and text", но не е ясно точно за кое поле трябва да се попълни текст . Това се получава, защото липсва връзката между етикета и текстовото поле, която се прави с използване на атрибута "for", за "label".

```
<label >Заглавие на проекта  
</label>  
<input type="text"  
id="projectTitle" required>
```



Заглавие на проекта *

4) Трябва да се въведе кода от картинката. Незрящ потребител няма никакъв начин да разбере какъв е кода, защото не е добавена възможност за гласово възпроизвеждане на този код.

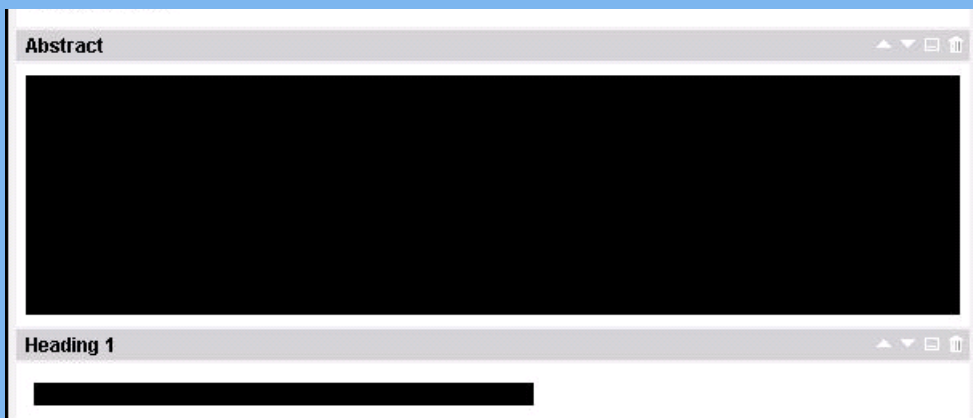


Въведете кода от картинката *



Още примери за accessibility проблеми

5) "High Contrast Black" темата за даденото приложение се чупи, защото потребителското приложение не е съобразило, че трябва да се поддържа "High Contrast Black" тема и в него е използван "custom css", който е препокрил черно-белите стиловете предоставяни от UI framework-a



6) Липсват имена на колоните за дадената таблица.

Фотоалбум	2
-----------	---

Съвети за създаване на достъпни приложения

- Тествайте само с клавиатура дали всички елементи са достъпни, могат да се активират и се обхождат в правилен логически ред.
- Добавяйте „access keys“ във вашето приложение.
- Погрижете се всички елементи във вашето приложение (текстовите полета , таблици и колоните им , както и всички по – сложни компоненти) да имат ясни етикети (labels).
- Не забравяйте **“for”** атрибута за label, както и **“alt”** за image.
- - Използвайте проста структура на таблиците без сложни вложения на много компоненти.
- Следете дали след мащабирането на браузъра на 200 % (Browser Zooming) приложението е все още лесно четимо.
- Не използвайте само цветове (color coding) за предаване на информация. Добавяйте подходяща описателна информация , чрез label и/или tooltip.
- Тествайте контраста на вашето приложение и как се държи под High Contrast Black темата.