# Mokomųjų tinklalapių euristinio tikrinimo pagalbinė priemonė

Autorius: Andrius Eimantas Vosylius (VU MIF Programų sistemų 2015 metų magistro darbe sukurta metodika)

1. **Sistemos būsenos matomumas**
   1. Ar sistema pateikia atsaką į naudotojo veiksmus?
   2. Ar sistemos atsakas yra informatyvus?
   3. Ar naudotojas informuojamas apie likusį laiką užduočiai atlikti?
   4. Ar sistemos atsako laikas yra pagrįstas?
   5. Ar svarbiausia informacija yra visada rodoma ekrane?
2. **Sistemos ir realaus pasaulio atitikimas**
   1. Ar sąsajos elementus galima atpažinti vienareikšmiškai?
   2. Ar sąsajos elementai pateikia informaciją vengiant sisteminės kalbos?
   3. Ar sąsajos elementai bei informacijos vienetai pateikiami logiška ir aiškiai suprantama seka?
3. **Naudotojo valdymas ir galimybės**
   1. Ar galima atšaukti pavienius veiksmus?
   2. Ar atliekant kritinį veiksmą sistema prašo patvirtinimo?
   3. Ar lengva pereiti iš vieno lango į kitą ar grįžti į prieš tai buvusį?
   4. Ar nustatytą laiko tarpą nesulaukiant veiksmų iš naudotojo sistema grįžta į pradinę būseną?
4. **Darna ir pastovumas**
   1. Ar sąsajos dizainas ir objektai yra išlaiko vieningumą visoje sistemoje arba posistemėje?
   2. Ar sistema yra greitai išmokstama naudotis?
   3. Ar galima iš naujo pritaikyti turimą patirtį ir naudotus gestus naudojantis sistema?
5. **Geriau atpažinti nei atsiminti**
   1. Ar informaciniai ir klaidų pranešimai išskirti aiškiai?
   2. Ar naudotojo sąsajos elementai išdėstyti vizualiai patogiai ir logiškai?
   3. Ar atskiriami aktyvūs bei neaktyvūs naudotojo sąsajos elementai?
   4. Ar sistemos veiksmai yra nuspėjami?
6. **Naudojimo efektyvumas ir lankstumas**
   1. Ar leidžiama pagal savo poreikius prisitaikyti sistemos komponentus bei įvesties mechanizmą?
   2. Ar galima tą patį veiksmą atlikti greičiau naudojant atitinkamus gestus arba jų sekas?
   3. Ar informacijos įvedimui palengvinti naudojami vizualūs redaktoriai?
   4. Ar animacijos ir interaktyvumo elementai netrukdo efektyviai naudotis sistema?
   5. Ar galima naudoti naršyklės suteikiamas funkcijas?
7. **Gestų sąveika**
   1. Ar sistemoje įgyvendinta lietimo gestų sąveika dviem ar daugiau pirštų?
   2. Ar informacinių objektų perkėlimui galima naudoti tempimo gestą?
   3. Ar turinio pritraukimo arba atitolinimo funkcijai galima naudoti didinimo arba mažinimo gestą?
   4. Ar piešimo funkcijai galima naudoti laikymo gestą?
   5. Ar aukštesnio lygio turiniui arba objektų peržiūrai galima naudoti mosto gestą?
8. **Estetiškas ir minimalistinis dizainas**
   1. Ar skirtingos paskirties sąsajos elementai tarpusavyje išsiskiria?
   2. Ar sąsajos elementai aiškiai išskirti arba pavadinti?
   3. Ar užduočių atlikimo kontekste pateikiama tik tokia informacija, kuri reikalinga sprendimų priėmimui?
   4. Ar sąsajos elementų pavadinimai yra trumpi ir aiškūs?
   5. Ar naudojamas grafinis informacijos atvaizdavimo būdas vietoje tekstinio ten, kur tai įmanoma?
   6. Ar svetainės dizainas yra tinkamas naudoti ir neįgaliesiems?
9. **Klaidų atpažinimas, jų priežasties nustatymas ir ištaisymas**
   1. Ar pranešama apie įvykusias klaidas?
   2. Ar klaidų pranešimai paaiškina, kokius veiksmus reikia atlikti, kad klaidos būtų ištaisytos?
   3. Ar užkertamas kelias naudotojo klaidoms?
   4. Ar įvedimo laukuose pateiktos numatytosios arba pavyzdinės reikšmės?
   5. Ar atliekant kritinius veiksmus pateikiamas patvirtinimo dialogas?
10. **Parama ir dokumentacija**
    1. Ar neaprašytiems sąsajos elementams yra pateikiami paaiškinimai?
    2. Ar sistemos nurodymai susiję su atliekamais veiksmais?
    3. Ar pagalbos puslapiai yra pasiekiami per navigaciją?
    4. Ar informacija yra tiksli, pilna ir suprantama?
    5. Ar leidžiama paieška pagal raktažodžius?
11. **Ergonomika**
    1. Ar sąsaja prisitaiko prie įrenginio savybių?
    2. Ar sąsaja realiu laiku prisitaiko prie įrenginio pakreipimo veiksmo?
    3. Ar padidinus arba sumažinus turinys, jis išlieka įskaitomas ir išlaiko numatytą sąsajos struktūrą?
    4. Ar pagrindiniai sąsajos mygtukai išdėstyti atpažįstamose vietose pagal bendras mobilių įrenginių sąsajos rekomendacijas?
    5. Ar sąsajoje dažniau naudojamas lokalaus perkrovimo principas, nei slinkimo juostų funkcija, norint atvaizduoti didelį informacijos kiekį?
12. **Edukacinio proceso palaikymas**
    1. Ar sistema suteikia užduočių vertinimo funkcionalumą?
    2. Ar naudotojas gali peržiūrėti įvertinimus?
    3. Ar naudotojas gali pagerinti savo rezultatus?
    4. Ar svetainėje ir užduočių kontekste pateikiama mokymosi medžiaga?
    5. Ar edukacinei medžiagai pateikti naudojamos multimedijos priemonės?
    6. Ar multimedijos medžiaga yra pritaikyta neįgaliesiems?
    7. Ar skatinama informacijos paieška išoriniuose šaltiniuose ir internete?
    8. Ar skatinamas bendradarbiavimas su kolegomis?
    9. Ar naudojama daugiau nei vienas socialinės sąveikos būdų?
13. **Mokymosi motyvacija** 
    1. Ar naudojamos interaktyvumo priemonės smalsumui skatini ir naudojimosi pasitenkinimui?
    2. Ar stengiamasi sukelti besimokančiojo vaizdinę atmintį, siekiant palengvinti edukacinės medžiagos įsisavinimą?
    3. Ar edukacinė medžiaga yra susijusi, teisinga ir adekvati?
    4. Ar edukacinė medžiaga pateikia ir realaus gyvenimo bei užduočių sprendimo pavyzdžių?
    5. Ar gauti įvertinimai ir bendravimas su proceso dalyviais pagal nutylėjimą yra privatūs?