

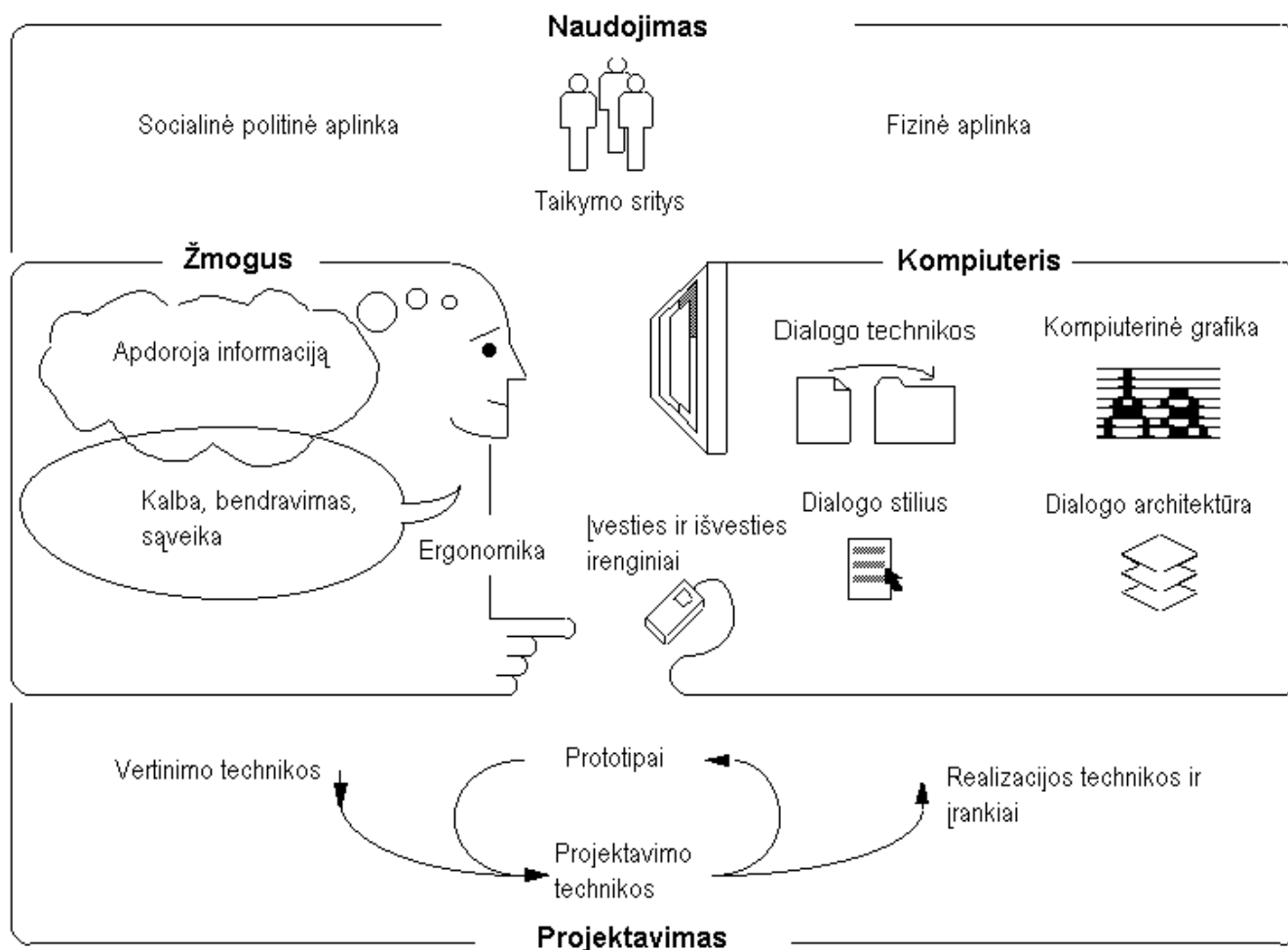
Sąveikos projektavimas: apibendrinanti paskaita

Žmogaus ir kompiuterio sąveika
Kristina Lapin

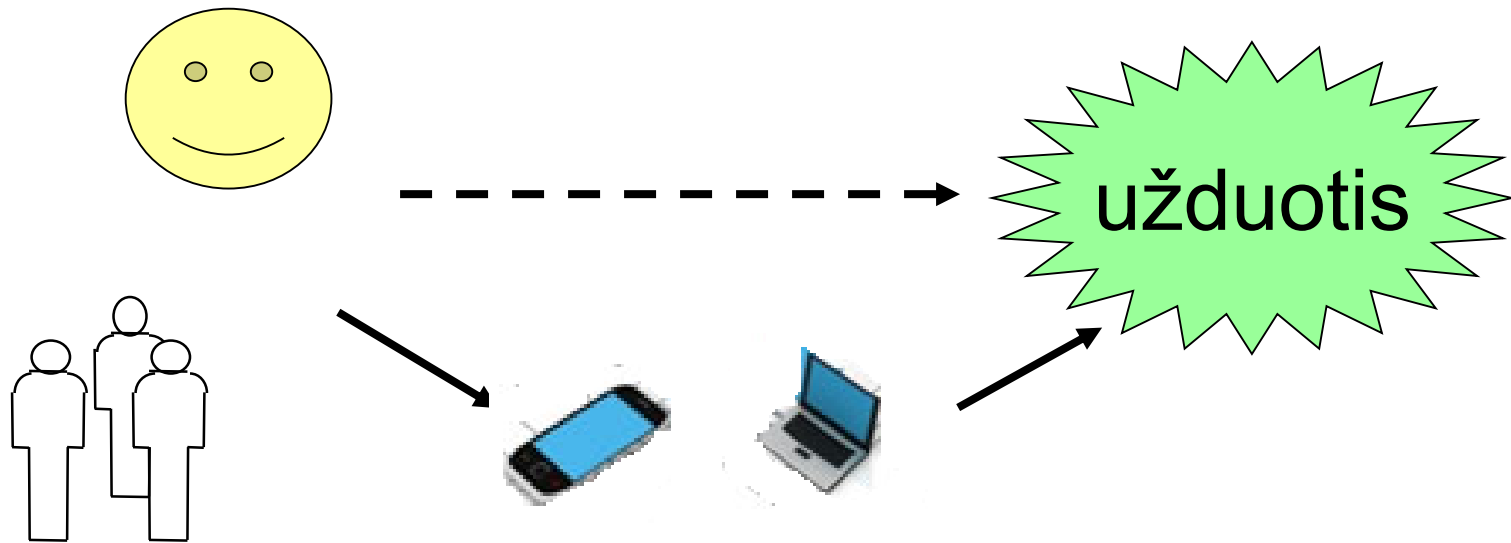
Turinys

- Dalyko tikslai
- Dalyko turinio apibendrinimas
 - Svetainių projektavimas
 - Informacijos architektūra
 - Rekomendacijos ir euristikos
- Egzamino informacija

ACM: dalyko tikslai



Tikslas - panaudojamumas

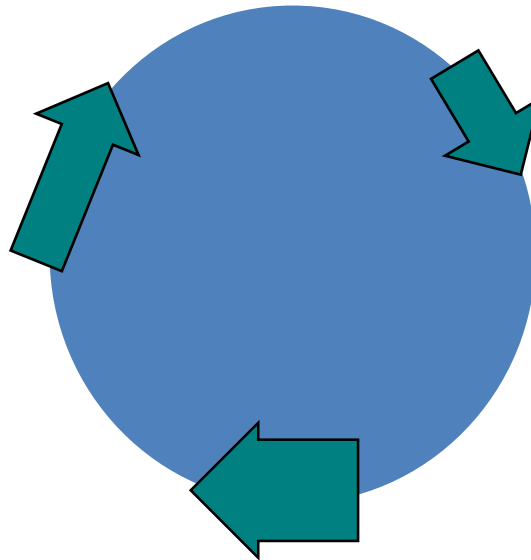


- **Nauja technologija turi pagerinti žmonių veiklų kokybę**

Naudotojui palankus projektavimas

projektavimas

vertinimas



realizavimas

Užsakovai - naudotojai

Užsakovų lūkesčiai

- Atvers naują rinkodaros kanalą,
- Populiarins prekės ženklą,
- Didins pardavimus.

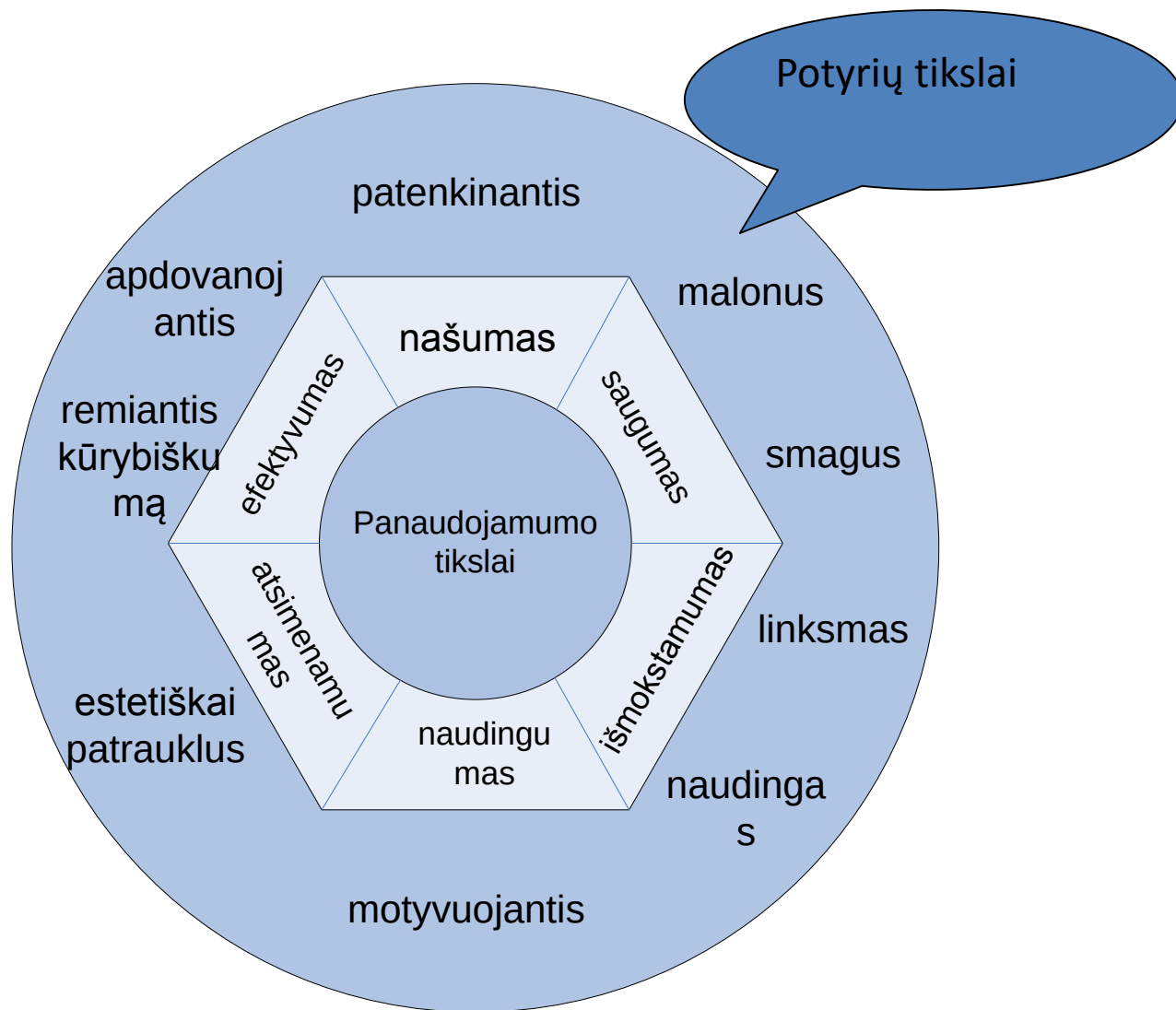
Pasiekama, jei paisoma
naudotojų poreikių



Vartotojai apsilanko, kai nori ...

- sužinoti
- nupirkti ar padovanoti
- pramogauti
- jaustis bendruomenės dalimi.

Panaudojamumo ir potyrių tikslai



Investicijų į panaudojamumą grąža

- Konversijų lygis
 - kiek atsitiktinių lankytojų sugrįžta
 - kiek tapo nuolatiniais lankytojais,
 - Kiek užsiprenumeravo naujienas,
- Bandžiusių pirkti ir nusipirkusių santykis

Svetainių projektavimas

- Galioja bendri **naudotojui palankaus projektavimo principai**
- Panaudojamumo tikslai (2-3,15 paskaitos)
 - kas yra numatomi naudotojai?
 - kuriam tikslui jie naudos svetainę?
 - kokios problemos yra dabartinėse svetainėse?
- Projektavimas
 - naudojimo vizijos scenarijai (6 paskaita)
 - scenarijų vizualizavimas: maketai (7 paskaita)
 - vertinimai (11-14 paskaitos)

Svetainių projektavimas (2)

- Galioja **informacijos architektūros projektavimo principai** (7 paskaita)
 - Matyti
 - Kur aš esu?
 - Kur galiu nueiti?
 - Kur jau buvau?
 - Ką čia dar įdomaus galima rasti?
- Praėjus laikui puikiai suprojektuotos svetainės išauga ir tampa sunkiai naviguojamos

Svetainių projektavimas

- Galioja **panaudojamumo projektavimo principai** (8 paskaita)
 - Darna, pvz. vaizduojant nuorodas
 - Atsakas, pvz. prasmingi adresai, suprantami pavadinimai, aiški nuoroda į pagrindinį puslapį

Naršytojų strategijos

- Apie 50% pirmiausiai naudoja reikšminių žodžių paiešką
 - tiksliai žino, ko ieško
- Apie 20% - pirmiausiai nueina į puslapų katalogus
 - žiūri, kas naujo atsirado po paskutinio apsilankymo
- Likę – naudoja mišrią strategiją

Naudotojus nuvilia

- Savitarnos paslaugoje
 - nėra naudotojo vadovo, paprasto apmokymo, pagalbininkų,
 - nesuprantamos metaforos
- Paini navigacija
- Ilgesnis už 5 sek. atsako laukimas

Naudotojus nuvilia

- Naudotojai išsiugdė gebėjimą nekreipti dėmesio į panašius į reklamą objektus
 - Paveikslai, animacija, reklamjuostės, iššokantys langai
- Paprastai ignoruojami

Naudotojus nuvilia

- Esminis dizaino pakeitimas
 - Reikia mokytis iš naujo: tam nėra nei noro, nei laiko
 - Nepatogu, nejprasta, neaišku
 - Jei kitur paprasčiau, tai ir eisiu kitur
- Rekomendacija
 - Neversti lankytojo naudotis nauja versija, o pasiūlyti ją pažvalgyti
 - Jei atnaujinimas iš tiesų patogesnis, naudotojai pereis be rankų laužymo

Pristatyti naują versiją ir leisti rinktis

Šios svetainės kūrėjai neverčia naudotis nauja versija, tik ją pristato

Greitai.lt
lėktuvų bilietai

Pradžia

Lėktuvų bilietai

[Viešbučiai](#)

[Pagalba](#)

[Mano Greitai](#)

Nauja [Išbandykite naują versiją!](#)

Lėktuvų bilietų paieška

Norėdami gauti skrydžių pasiūlymus, pasirinkite kelionės kryptį bei įveskite išvykimo ir grįžimo datas.

Iš:

[Daugiau miestų](#)

Vilnius



Į:

[Daugiau miestų](#)

Paryžius



Visiems bilietų aptarnavimo

Žiūrėta: 2010-11-29

Naudotojus nuvilia

- Per didelis krovimosi laikas
- Uždelsimas turi būti prognozuojamas ir nenuviliantis
- Vartotojas turi žinoti, kas vyksta ir kodėl
- Tikslinga perspėti vartotoją apie galimą uždelsimą iš anksto

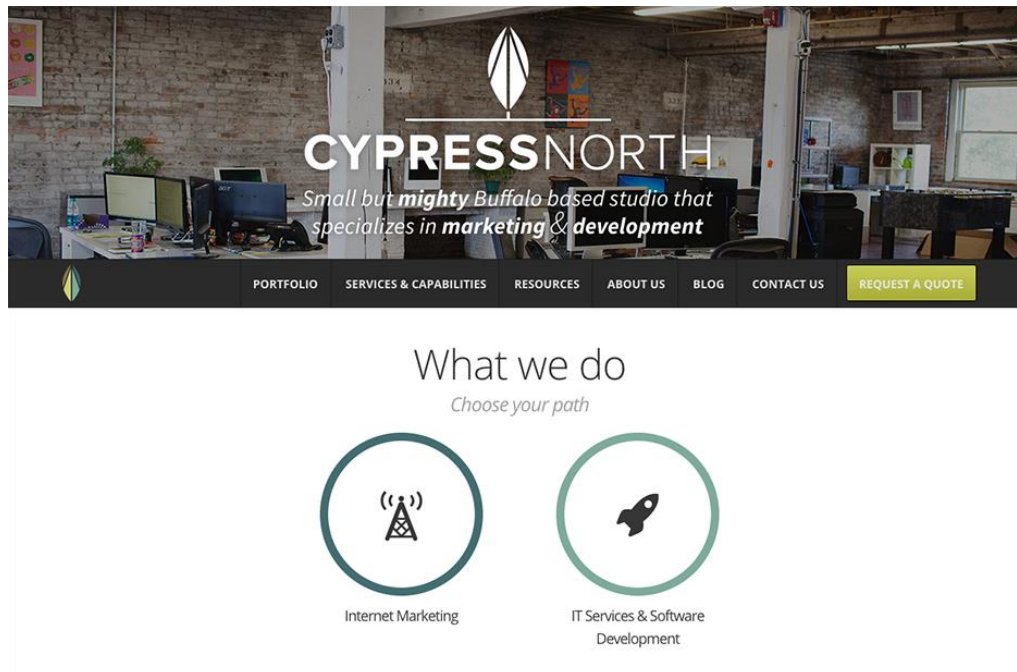
TENDENCIJOS

Responsive design

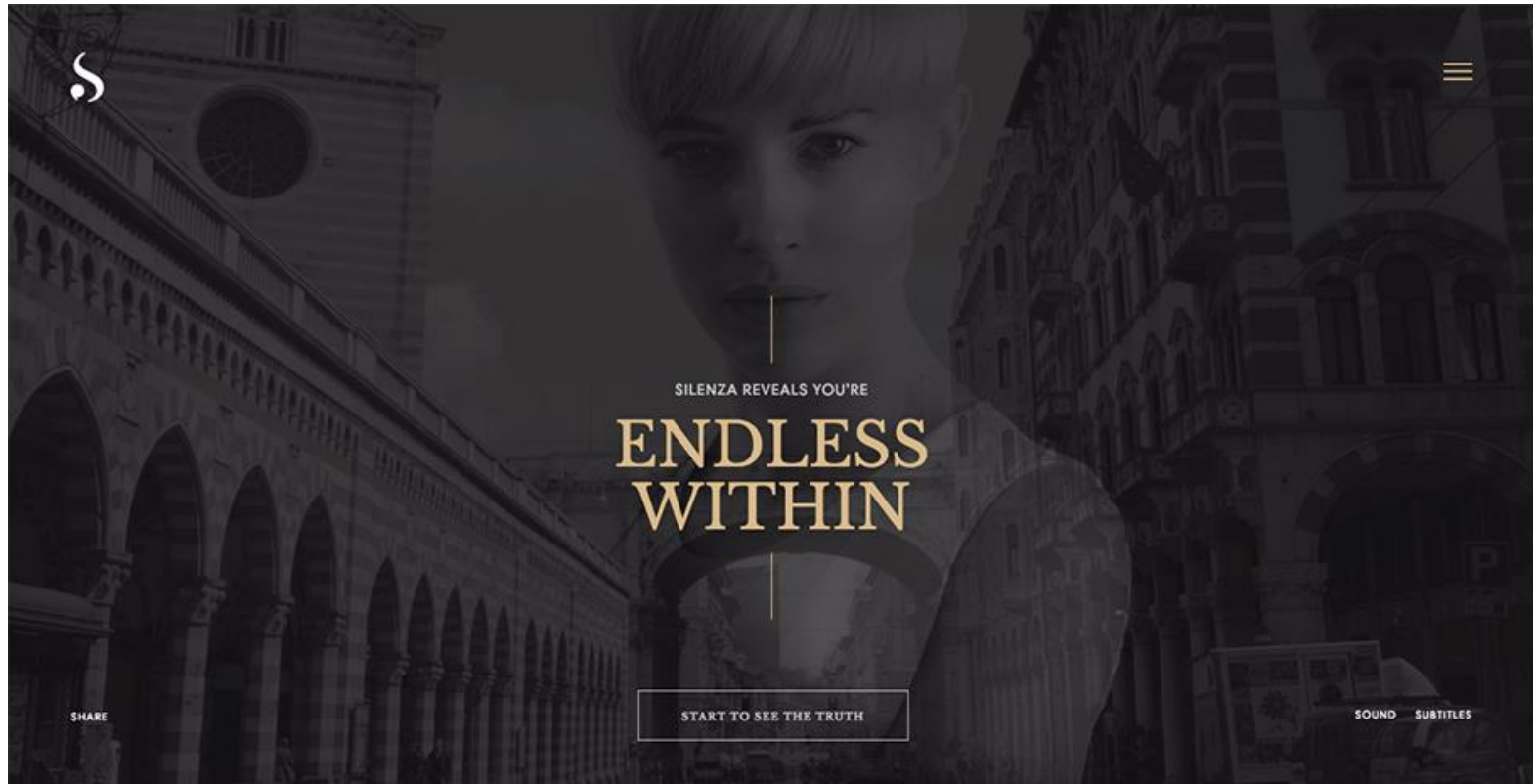


1. Dizaino šablonų įsigalėjimas:

- Svetainės supanašėjo

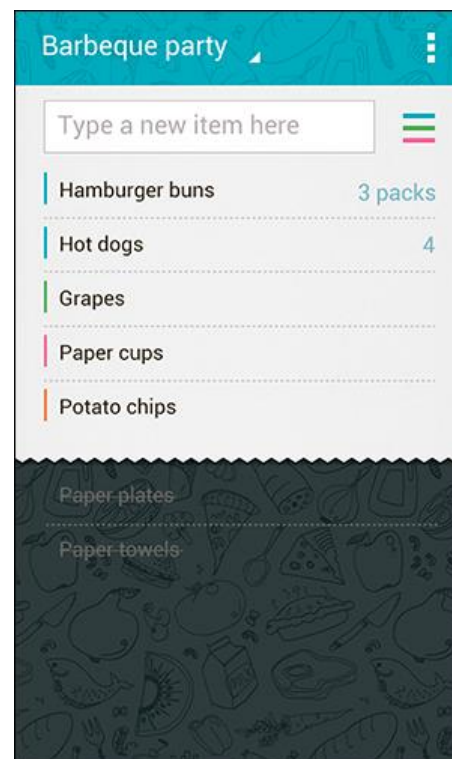


Hamburger menu



Nevienareikšmiškos piktogramos

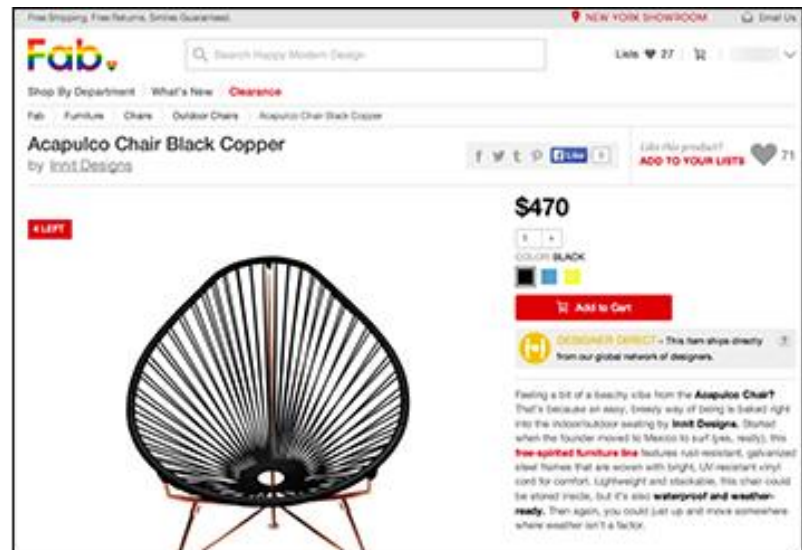
- Mėsainio meniu
 - Paprastai pagrindiniam meniu
 - Kai kada - sąrašams



<https://www.nngroup.com/articles/icon-usability/>

Nevienareikšmiškos piktogramos

- Širdelė ir žvaigždutė



<https://www.nngroup.com/articles/icon-usability/>

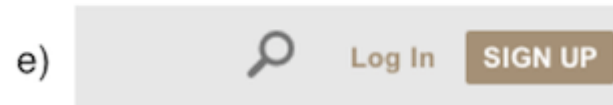
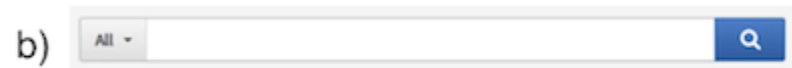
Universalios piktogramos



home



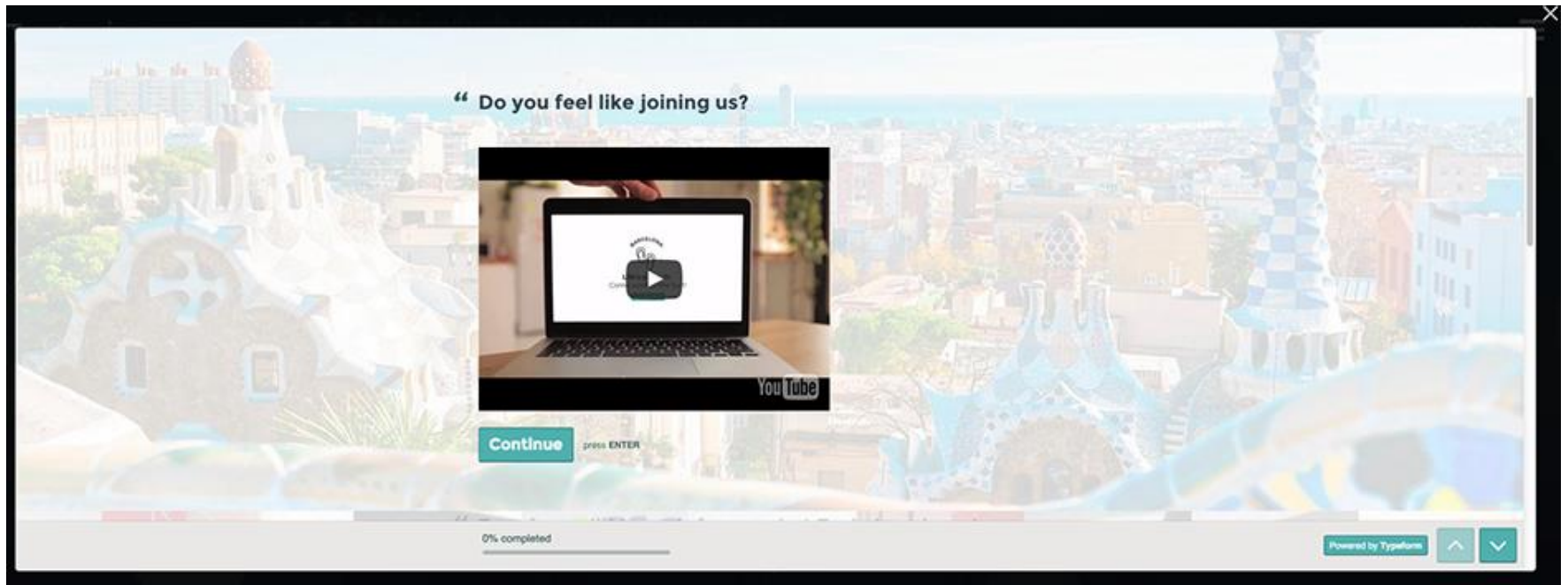
print



search

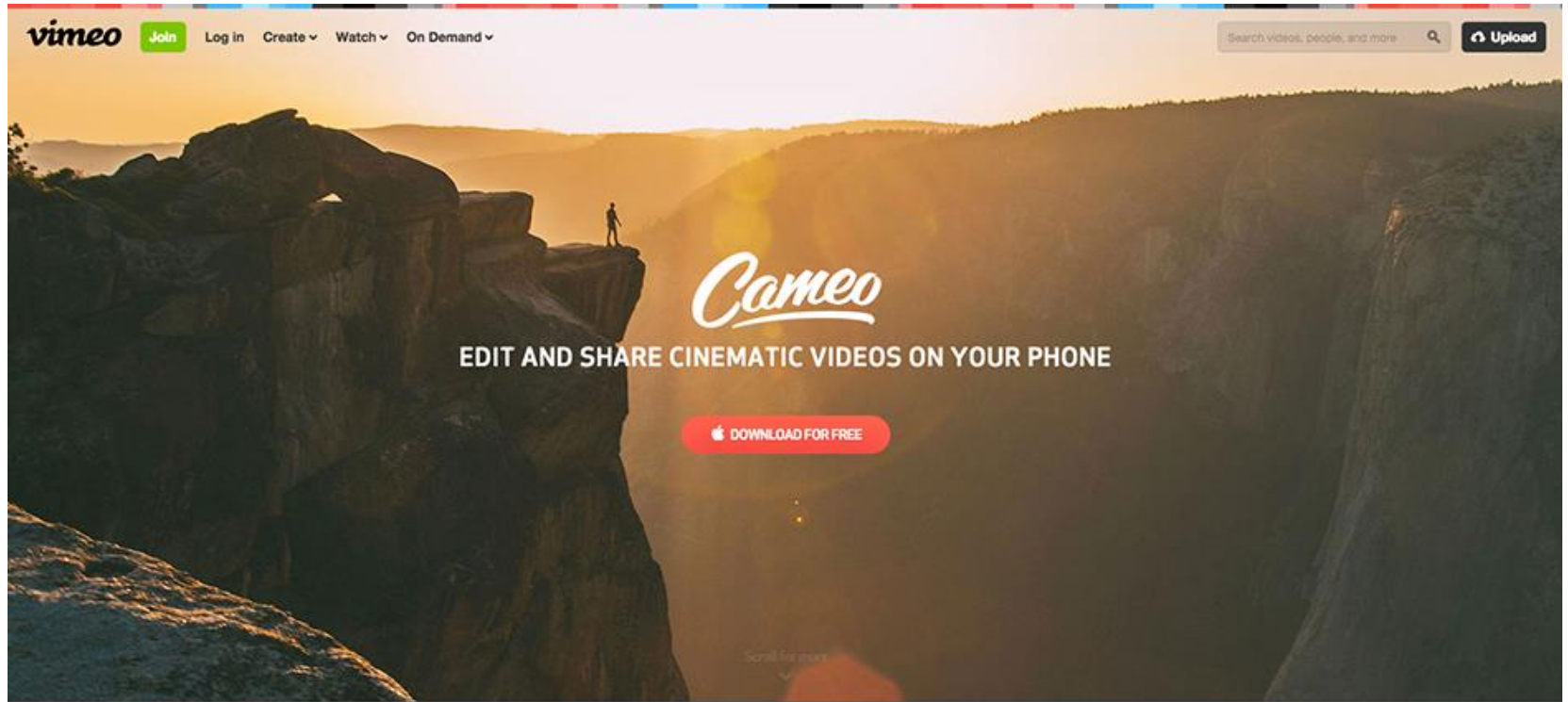
<https://www.nngroup.com/articles/magnifying>

2. Registracijos



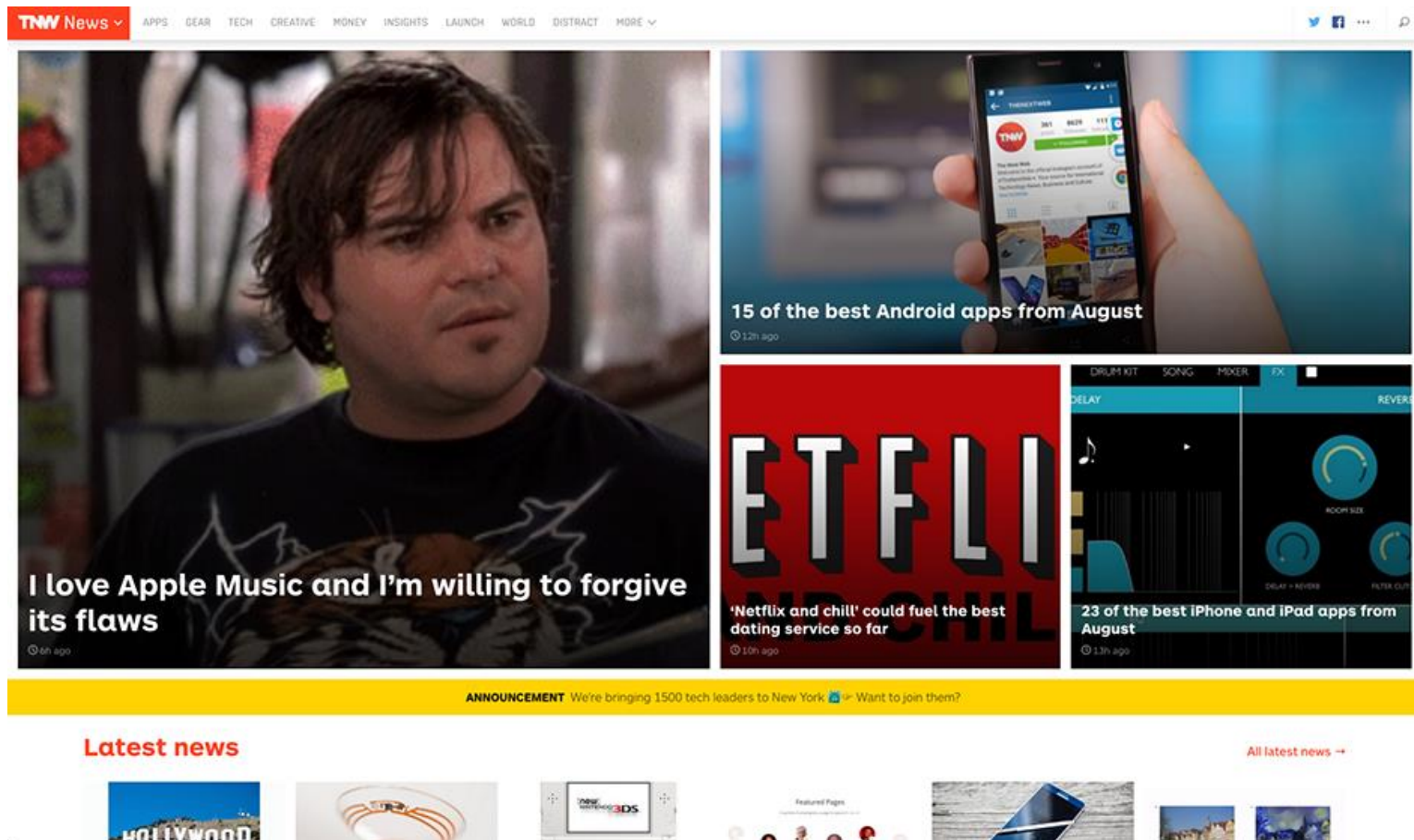
- Vieno mygtuko paspaudimu

3. Ilgas persukimas



<http://www.awwwards.com/6-web-design-trends-you-must-know-for-2015-2016.html>

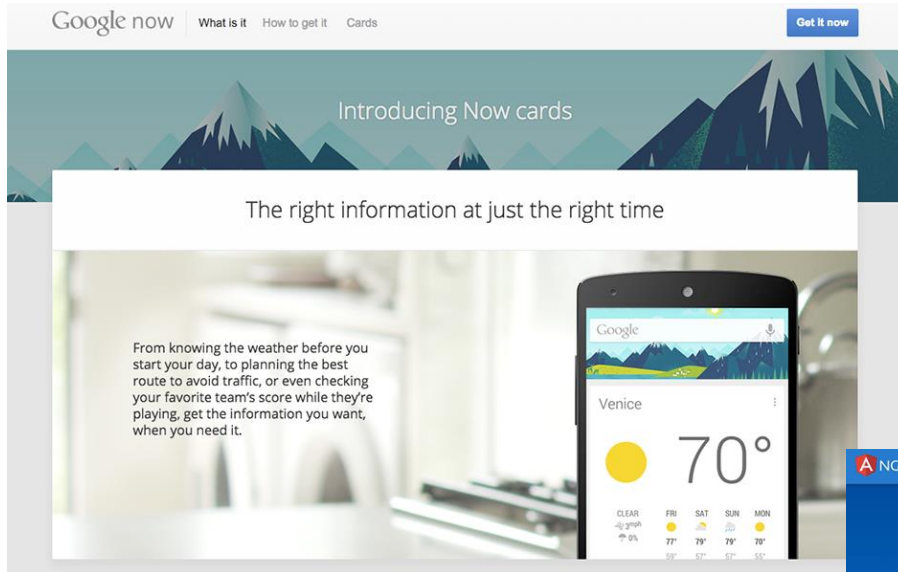
Kortelių dizainas



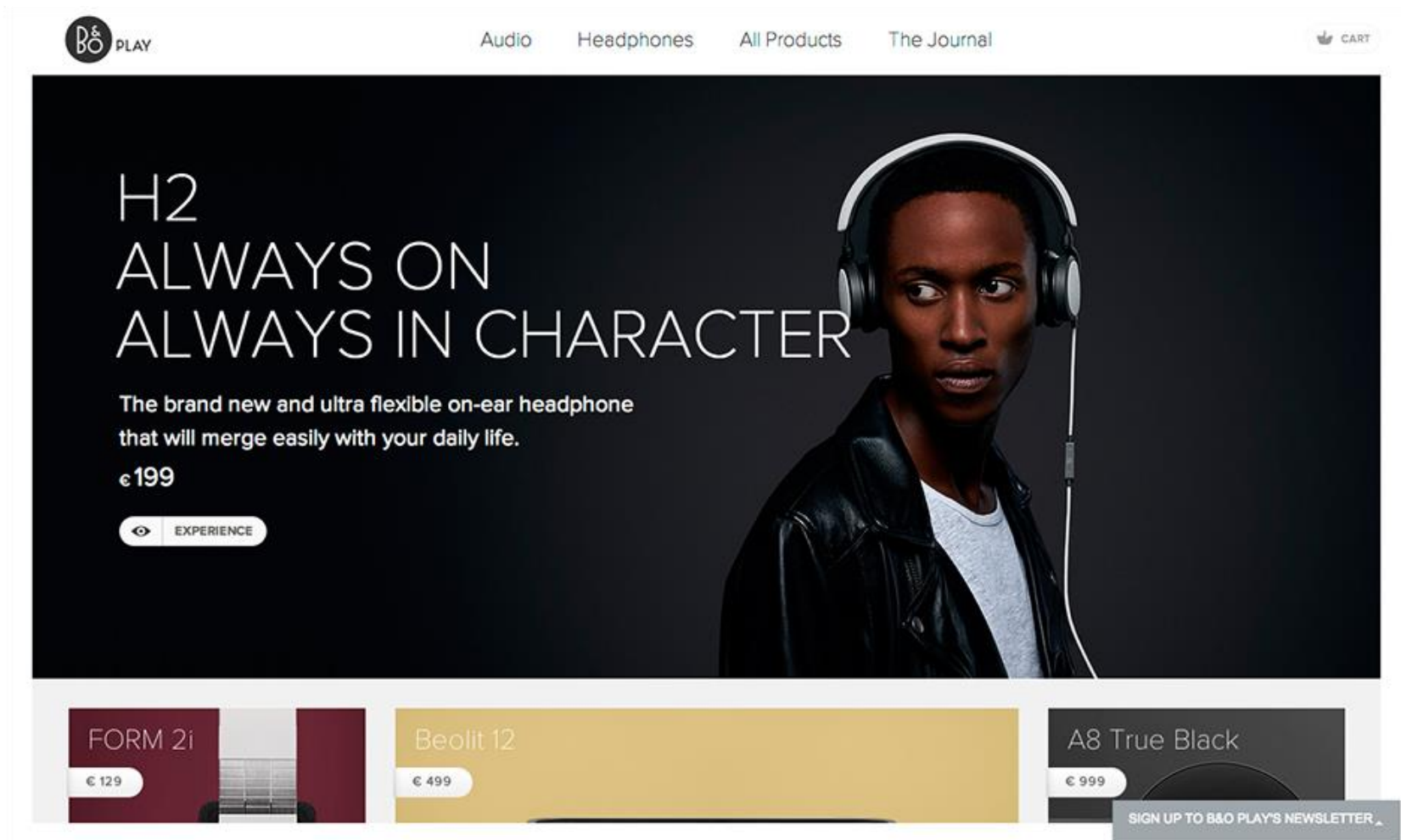
Animacijos

- Patraukia dėmesį
 - Kraunant puslapį
 - Navigacijoje
 - Užuominos virš elementų
 - Galerijose ir skaidrių prezentacijose
 - Judesio rodymas
 - persukime

Material design



Flat design



EGZAMINAS

Data ir laikas

- Sausio 12 dieną, Didlaukio 103 aud.
- Nuo 10 val.
 - PS1, PS2, PS3 (pusė grupės)
- Nuo 11 val.:
 - PS3 (antra pusė), PS4, PS5
- Konsultacija
 - Sausio 11, 10 val.
 - Susitiksime foje.

Vardas _____ Pavardė _____ Studijų programa _____ Grupė _____ Parašas _____

Atsakykite į klausimus (5 taškai už teisingą atsakymą, iš viso 20 taškų):

Programų sistemos priimtinumas apima socialinį ir praktinį aspektus. Kompiuterinio žaidinio pavyzdžių panagrinėkite šių aspektų atributus.

Naudotojo tipai yra priskiriami pagal informacinių technologijų igūdžių lygmenis. Paaiškinkite kiekvieno naudotojo tipo poreikius.

Palyginkite vertinimo metodus:

Metodas	Kokį panaudojamumo aspektą vertina?	Dalyviai	Vertinimo procedūros esmė	Projektui teikiama nauda
Modeliais pagrįstas vertinimas, pvz. KLM				
Pažintinė peržvalga				

Kaip Gestalt principai padeda kuriant interfeisus?

Pasirinkimo klausimai (teisingas pasirinkimas vertas 2 taškų, iš viso - 8 taškai)

Hiko dėsnis (angl. Hick's law) yra laiką numatantis modelis. Ką jis numato?

- Raidžių per minutę skaičių, kurį vartotojas gebės surinkti, naudodamas konkretų įvesties įrenginį.
- Laiką, per kurį ekrano skaitytuvą perskaitys ekrano turinį.
- Laiką nurodyti interfeiso elementą, priklausomai nuo jo dydžio ir atstumo iki jo.
- Laiką, per kurį vartotojas pasirinks elementą iš meniu, priklausomai nuo meniu dydžio.

Kas Normano žmogaus ir kompiuterio sąveikos modelyje yra vertinimo duobė?

- Naudotojo lūkesčių neatitinkantis sistemos atsako pavaizdavimas.
- Naudotojo lūkesčių neatitinkantis sistemos funkcinių galimybių pavaizdavimas.
- Personos panaudojamumo tikslų neatitikimas realiems vartotojo lūkesčiams.
- KLM metodu numatyto užduoties įvykdymo laiko ir testavimo metu realių naudotojų parodyto vykdymo laiko neatitikimas.

Tarkime, turite koncepcinį interfeiso maketą ir norite patikrinti, ar jame nėra dažnai pasitaikančių projektavimo klaidų. Galite pasirinkti tik vieną iš žemiau pateiktų panaudojamumo vertinimo metodų. Kurį pasirinktumėte?

- euristicis tikrinimas;
- pažintinė peržvalga
- panaudojamumo testavimą
- KLM metodus.

Kuris iš šių tyrėjų sukūrė asmeninio kompiuterio viziją bei dalyvavo realizuojant pirmą grafinio interfeiso sistemą XEROX STAR:

- Vannevar Bush
- Ivan Sutherland
- Alan Key
- Douglas Engelbart

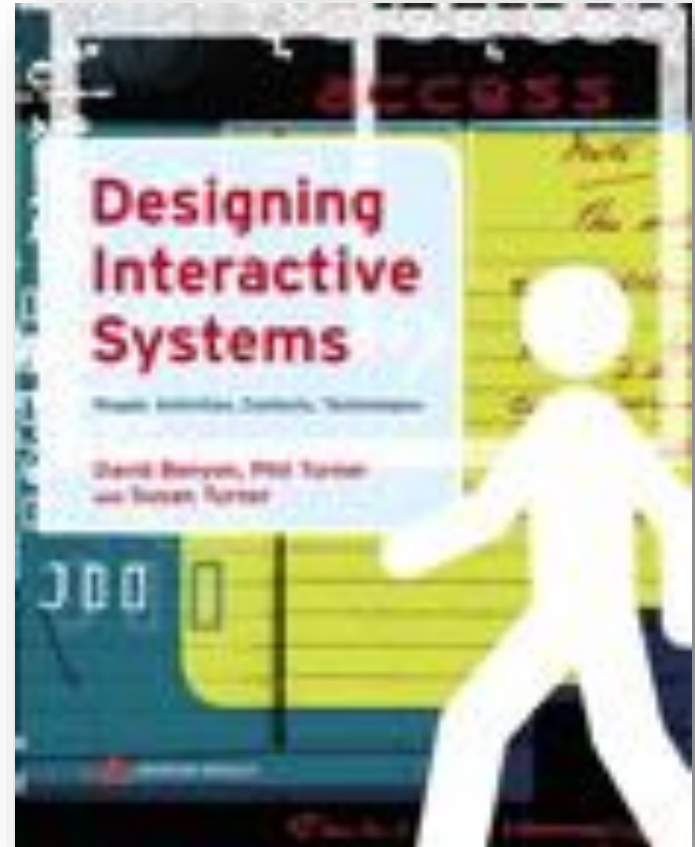
Atviras klausimas (12 taškų)

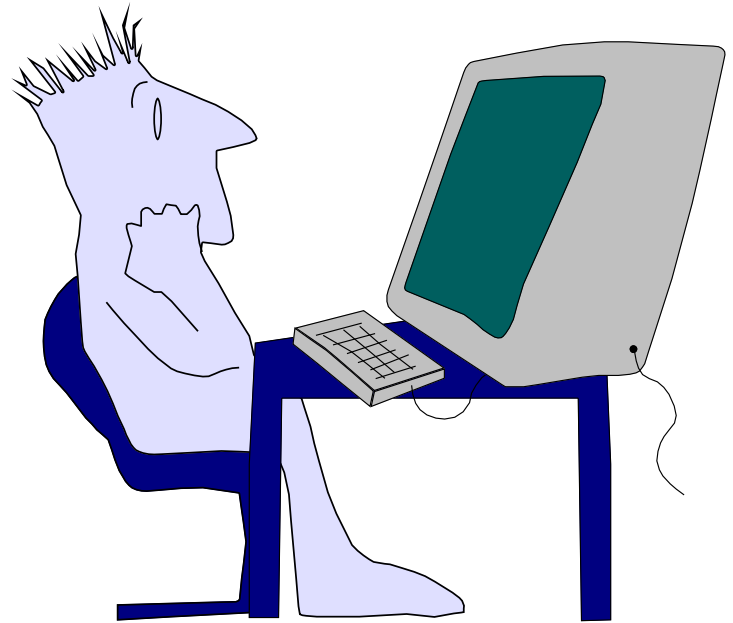
Kokios Nielseno euristicos yra pažeistos šiame lange? Kiekvieną euristiką argumentuokite rastaais defektais.

Literatūra MIF bibliotekoje

David Benyon, Phil Turner,
Susan Turner

Designing Interactive
Systems: People,
Activities, Contexts,
Technologies,
Addison Wesley,
2005, 2010, 2014





Kristina Lapin

SĖKMĖS EGZAMINE