



Эвристическая оценка, или как решить проблемы в интерфейсе за час

Алексей Рякин



Для кого?

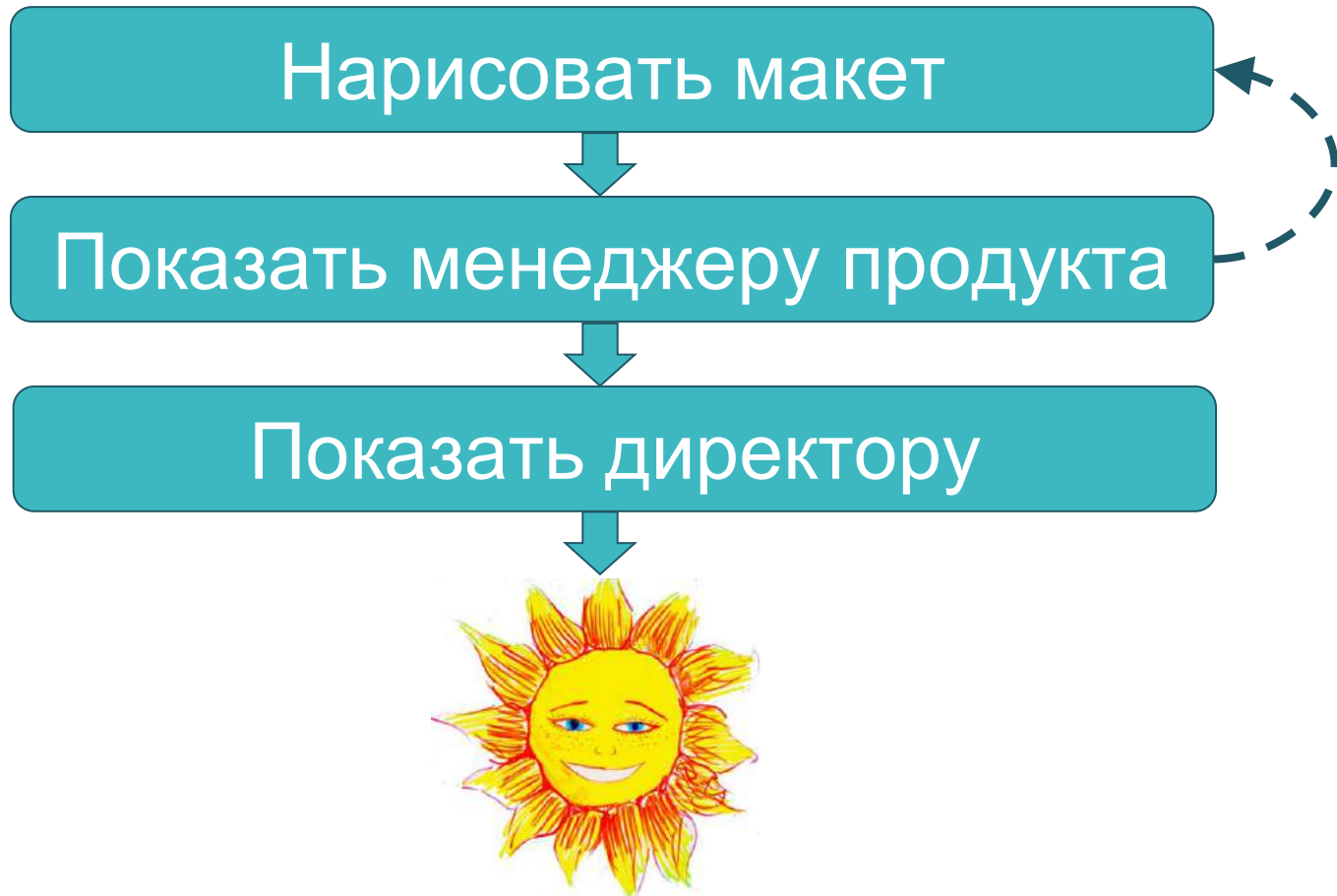
- Большие продуктовые компании
(проверено)
- Возможно, маленькие - тоже

О чем этот доклад?

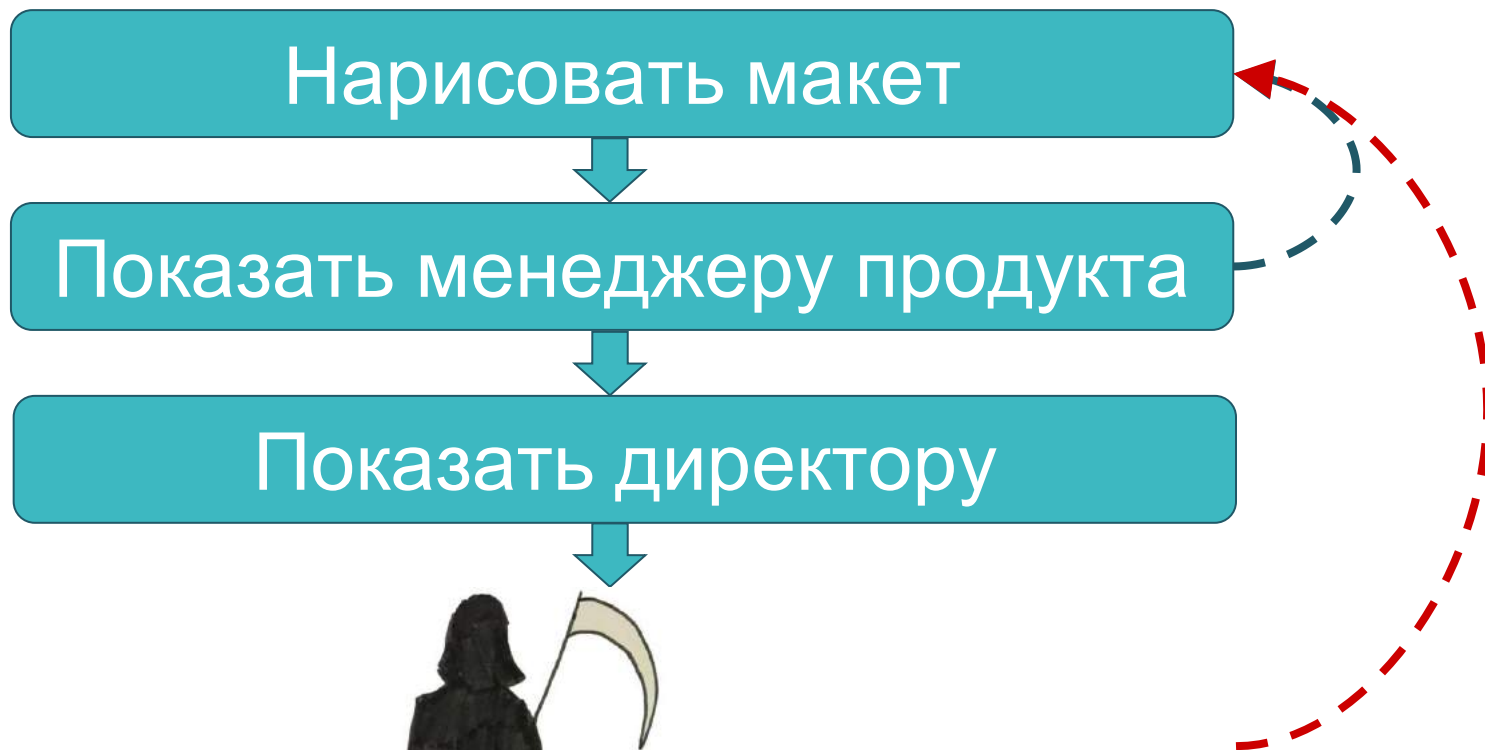
Как провести эвристическую оценку:

- Как это делал Якоб Нильсен
- Как это делали мы

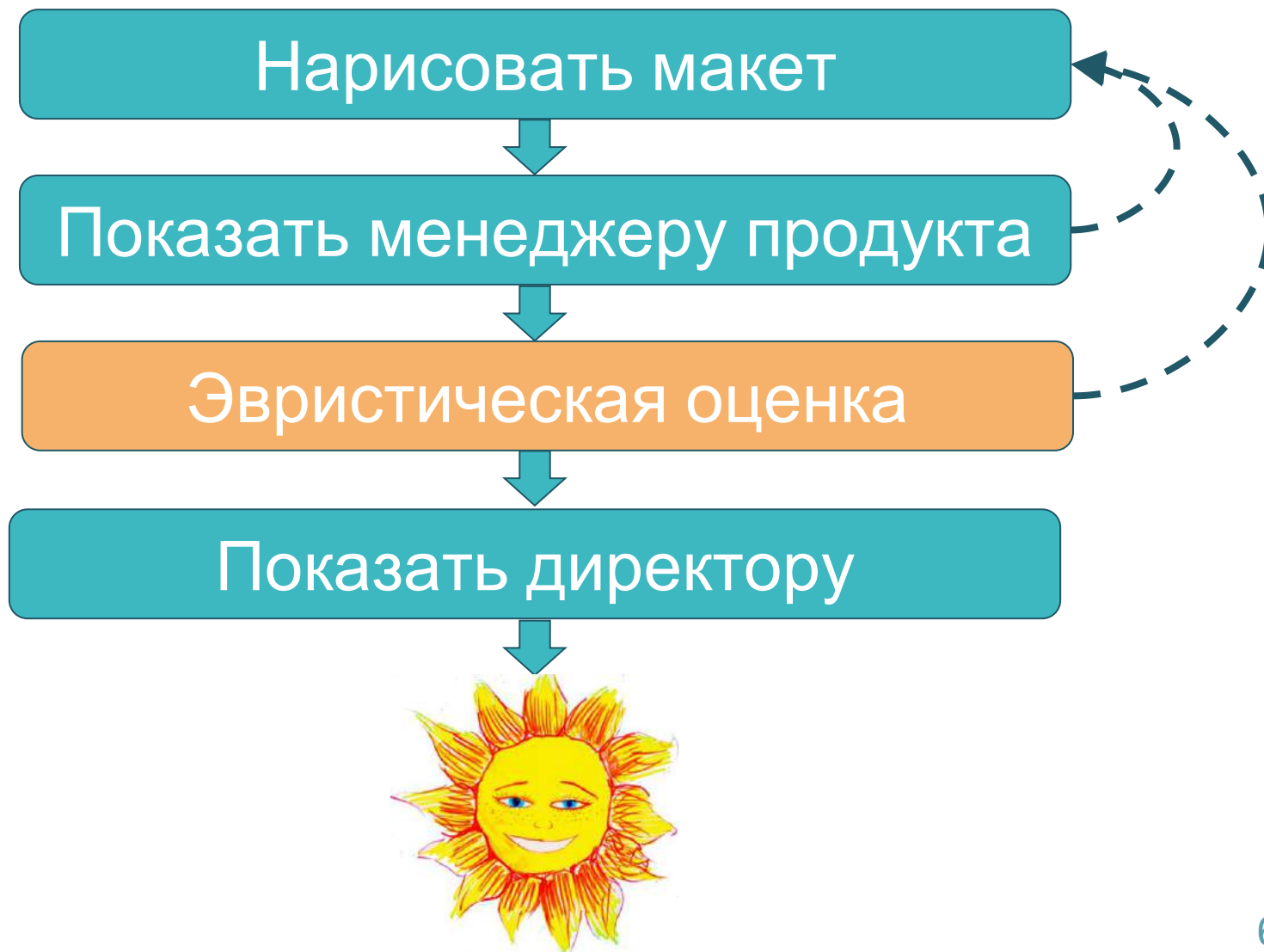
Ожидание



Реальность



Мы подумали...



Эвристическая оценка

- Популяризована Якобом Нильсеном
- Помогает быстро найти проблемы интерфейса
- Основана на “эвристиках”
- Требуется 3-5 экспертов

<https://www.nngroup.com/people-jakob-nielsen-photos/>



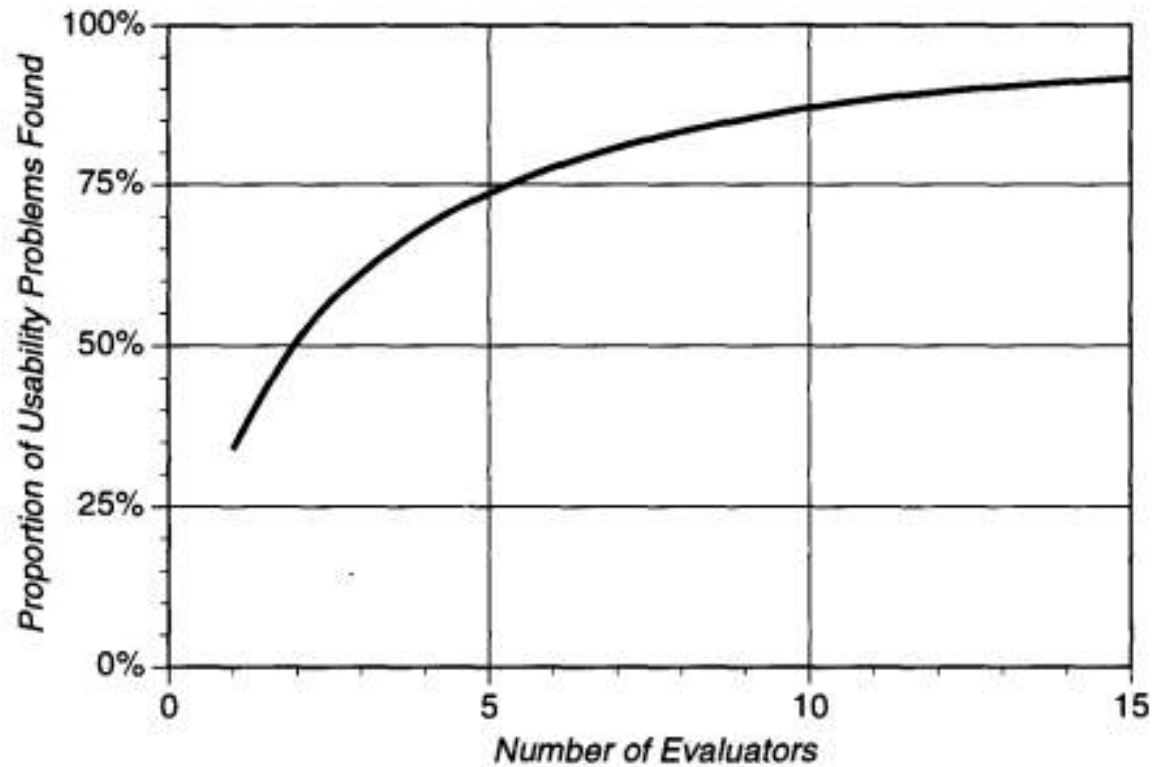
Эвристическая оценка

- Подготовка
- Установочная сессия
- Проведение оценки
- Разбор результатов

Подготовка

- Модератор
- Прототип
- Сценарий. Час или 10 минут?
- Эксперты

Эксперты: сколько?



Эксперты: какие?

Новички: 22% проблем

Single experts (UX): 41%

Double experts (UX, предметная область): 60%

http://faculty.utpa.edu/fowler/csci6316/papers/Nielsen_1992_Finding-Usability-Problems-through-Heuristic-Evaluation_CHI.pdf

Эксперты: где взять?

Баршев Дмитрий

Есть желающие поучаствовать в эвристическом тестировании сегодня ориентировочно в 16-00?

11:15

Diana Burmistrova

привет. да запишите меня

11:18

Баршев Дмитрий

Окей. Еще 1 место 😊

11:19

Роман Демагин

Запишите меня

11:21

Баршев Дмитрий

Окей. спасибо

Антон Жилин



Нужны 2 добровольца на эвристическое тестирование макетов сегодня, в районе 17.00:
- Карточка банкротства организации
- Раскрытие информации по контрагенту

есть желающие?

Грушникова Ольга



ой как я люблю такие заседания, но не могу (

Шоколадку
хочешь?

Заполни,
пожалуйста,
анкету!
Это недолго!

Axure

Анкета



10 эвристик Нильсена: Понятность

1. Единообразиие и стандарты
2. Соответствие между системой и реальным миром
3. Эстетичный и минималистичный дизайн

https://en.wikipedia.org/wiki/Heuristic_evaluation

10 эвристик Нильсена: Удобство

4. Свобода действий

5. Гибкость и эффективность

6. Всё должно быть на виду

10 эвристик Нильсена: Обратная связь

7. Отображать текущий статус системы

8. Предотвращение ошибок

9. Помощь в исправлении ошибок

10. Справочные материалы и документация

Наши эвристики

1. Интерфейс решает задачу?
2. Простота и краткость представления данных
3. Удобство
4. Понятность
5. Эстетичность

Установочная сессия

1. Рассказать экспертам, что будет происходить и что от них требуется.
2. Показать интерфейс
3. Объяснить эвристики
4. Раздать анкеты

Критерии качества (эвристики)

1. **Интерфейс должен решать задачи.** Для каждой страницы, панели, окна или блока данных должна быть чётко сформулирована задача. По макету должно быть понятно, как эта задача выполняется.
2. **Простота и краткость представления данных.** Минимум лишних надписей (подписей) и минимум лишних элементов.
3. **Удобная для взаимодействия (чтения, работы и т.д.) компоновка данных.** Все элементы расположены логично и гармонично друг относительно друга, сливаться в единую идейную схему.
4. **Общая понятность интерфейса и назначения каждого элемента.** На то, чтоб впервые разобраться, что к чему на странице должно требоваться незначительное время.
5. **Эстетичность (пусть даже субъективная) и современность.**

Анкета для заполнения экспертом

ФИО _____

Вам потребуется поработать с макетом *М(и)*, ознакомиться с представленными там данными и оценить соответствие названным выше эвристикам.

Макет: *мастер публикации*

1. Выполняет ли макет поставленную перед ним задачу? Почему?

2. На сколько, по-вашему, интерфейс соответствует критериям:

o Простота: _____

o Удобство: _____

o Понятность: _____

o Эстетичность: _____

3. Что понравилось в макете?

4. Что НЕ понравилось в макете?

Оценка: работа с макетом

- Пройти сценарий минимум дважды
- Записать проблемы и нарушаемые эвристики

Подвести итоги: как должно быть

- Эксперты, наблюдатели, дизайнеры, разработчики
- Обсудить результаты
- Предложить решения (Мозговой штурм)
- Оценить возможность исправления
- Ранжировать проблемы (0..4)

Подвести итоги: наш опыт

- Эксперты по очереди оглашают найденные проблемы. Ведущий записывает их на доске
- Ранжируем проблемы
- Выделить самые значимые (не более трех)
- Оставляем самых сильных экспертов (1-2)
- Проводим мозговой штурм по решению самых важных проблем

Наш опыт: правила

- Работая с макетом эксперты, не должны общаться между собой
- Макет смотреть за обычным монитором, в отдалении от «помех»
- При высказывании проблем не спорить. Всё решится на подведении итогов.
- Не настаивать на заполнении анкеты

Проблемы

- Только небольшие интерфейсы, которые можно изучить за 10 минут
- Минимум 4 человеко-часа всё равно тратятся
- Может затянуться дольше, чем на час
- Выявляется меньше проблем, чем в юзабилити-тестировании
- Не каждый может стать экспертом

Что получилось

- Выявили наиболее острые проблемы
- Предложили их решение
- Это быстро
- Ускорилось согласование макетов
- Повысилось качество интерфейсов

Что можно сделать во вторник?

Попробовать!





Вопросы?

Эвристическая оценка, или
как решить проблемы в интерфейсе за час

Алексей Рякин

facebook.com/ryakin.alexey

linkedin.com/in/ryakin

fogsoft

умные бизнес-решения