



Εργασίες μαθήματος

Οι εργασίες είναι υποχρεωτικές για τους φοιτητές που βρίσκονται στο 2^ο έτος σπουδών. Οι υπόλοιποι μπορείτε να κρατήσετε την εργασία που είχατε κάνει παλαιότερα.

Για να δηλώσετε την εργασία που θέλετε να αναλάβετε, συνδεθείτε στο E-class στο χώρο 'Εργασίες φοιτητών' και δηλώστε τη μέχρι και την Τρίτη 17 Μαΐου. Δηλώστε το όνομα σας (ή της ομάδας σας όπου είναι απαραίτητο), και την εργασία σας περιληπτικά (π.χ. «Παρουσίαση του 5^{ου} κεφαλαίου των οδηγιών Research-based Web Design and Usability Guidelines», «Ταξινόμηση καρτών για το δικτυακό τόπο ΑΒΓ με χρήση εργαλείου XYZ»). Σύσταση: Μην αφήσετε τη δήλωση της εργασίας σας την τελευταία στιγμή! Μελετήστε άμεσα τα θέματα και συζητήστε με άλλους συμφοιτητές σας και μαζί μου το συντομότερο ώστε να απαντήσετε τυχόν απορίες σας νωρίς.

Όλες οι εργασίες θα παρουσιαστούν στην τελευταία εβδομάδα του ακαδημαϊκού εξαμήνου δηλαδή τη Δευτέρα 6 και Τρίτη 7 Ιουνίου.

Το παραδοτέο κάθε εργασίας είναι η παρουσίαση της (σε PPT/PDF). Θα τοποθετήσετε τα παραδοτέα στο E-Class μέχρι την Κυριακή 12 Ιουνίου (μετά το τέλος των παρουσιάσεων, και πριν την εξεταστική). Οι καλές εργασίες, εφόσον το επιθυμείτε, θα τοποθετηθούν στο <http://hci-dpsd.wikispaces.com>.

Ερωτήσεις, διευκρινήσεις, κλπ, στην τάξη, ή στις ώρες γραφείου, και όχι μέσω e-mail. Δεν θα γίνουν δεκτές δηλώσεις ή παραδόσεις εργασίας μέσω e-mail.

Σημαντικές ημερομηνίες:

Δήλωση εργασίας (E-class): μέχρι και την Τρίτη 17 Μαΐου

Παρουσιάσεις εργασιών: Δευτέρα 6 και Τρίτη 7 Ιουνίου

Παράδοση εργασιών (E-class): μέχρι και την Κυριακή 12 Ιουνίου.

Θέματα:

1. Research-based Web Design and Usability Guidelines: Παρουσιάστε τις οδηγίες στο μάθημα..... 2
2. Αναζήτηση πλαισίου (contextual inquiry) και μοντέλα δουλειάς 2
3. Ταξινόμηση καρτών (card sorting) 3
4. Ομάδες χρηστών, περσόνας, σενάρια χρήσης και εικονογραφημένα σενάρια (storyboards) 3
5. Καταγραφή περιεχομένου (content inventory), ομάδες χρηστών, εννοιολογικό μοντέλο (concept model), και πρωτότυπα σε πλέγματα (wireframes)..... 4
6. Πρωτότυπα στο χαρτί ή σε πλέγματα (wireframes) και εργαλεία πρωτοτυποποίησης 5
7. Πρωτοτυποποίηση στο χαρτί (paper prototyping) για σχεδίαση και αξιολόγηση 5
8. Γνωστική περιδιάβαση (cognitive walkthrough) δικτυακού τόπου..... 6
9. Ευρετική αξιολόγηση δικτυακού τόπου..... 6
10. Αξιολόγηση απόδοσης χρήσης και συμπερασματική στατιστική..... 7

1. **Research-based Web Design and Usability Guidelines: Παρουσιάστε τις οδηγίες στο μάθημα.**

Ο στόχος της εργασίας είναι να αποκτήσετε οικειότητα με σημαντικές οδηγίες σχεδίασης και ευχρηστίας για το διαδίκτυο και να τις παρουσιάσετε στους συμφοιτητές σας. Για να είστε καλύτερα προετοιμασμένοι, εντοπίστε και άλλα παραδείγματα για την κάθε οδηγία, και αν χρειαστεί εντοπίστε και διαβάστε στις πηγές της κάθε οδηγίας.

Οι οδηγίες βρίσκονται εδώ: <http://www.usability.gov/guidelines> (και στο E-class)

Αριθμός φοιτητών: 1 φοιτητής για κάθε 3 κεφάλαια του βιβλίου (το βιβλίο έχει συνολικά 18 κεφάλαια – ο πρώτος φοιτητής θα παρουσιάσει τα κεφάλαια 1-3, ο δεύτερος τα κεφάλαια 4-6, κ.ο.κ.)

Δεν χρειάζεται να φτιάξετε διαφάνειες, ας δείξετε το PDF σε full screen. Κρατήστε σημειώσεις (μεταφράσεις) στο χαρτί.

Βαρύτητα: μέχρι 5% (εφόσον περάσετε το μάθημα στις εξετάσεις).

2. **Αναζήτηση πλαισίου (contextual inquiry) και μοντέλα δουλειάς**

Ο στόχος της εργασίας είναι να διοργανώσετε και να διεξάγετε μια αναζήτηση πλαισίου και να κατασκευάσετε ατομικά και ομαδικά μοντέλα δουλειάς. Καλείστε να επιλέξετε ένα σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας, για μια υποτιθέμενη σχεδίαση ενός διαδραστικού συστήματος που να υποστηρίζει τις δραστηριότητες του.

Αριθμός φοιτητών: 2 ή 3.

Πέρα από τις σημειώσεις σας, για να δείτε περισσότερα, μελετήστε το βιβλίο

- Beyer, H. & Hertzblatt, K. (1998) Contextual Design, Morgan-Kauffman. (βιβλιοθήκη)

Το 'σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας' θα πρέπει να είναι σχετικά μικρό σε μέγεθος (από 2-3 ως το πολύ 10 άτομα). Μπορεί να είναι μια μικρή επιχείρηση, ή κάποια ομάδα του ΤΜΣΠΣ (π.χ. φοιτητικός σύλλογος, διδάσκοντες, κ.α.). Θα πρέπει επίσης να καθορίσετε – με τη βοήθεια ενδεχομένως της ομάδας στην οποία θα μιλήσετε – σε αδρές γραμμές ένα στόχο για την υποτιθέμενη σχεδίαση διαδραστικού συστήματος. Π.χ.

- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Κατάστημα πώλησης t-shirts κατά παραγγελία στην Ερμούπολη, Στόχος: Σχεδίαση δικτυακού τόπου με ιδιότητες μαζικής προσαρμογής των t-shirts (στάμπες, χρώματα, τσέπες, κλπ).
- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Ξενοδοχείο ή ενοικιαζόμενα δωμάτια στην Ερμούπολη, Στόχος: Σχεδίαση δικτυακού τόπου επίδειξης και κράτησης δωματίων.
- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Φοιτητικός σύλλογος ΤΜΣΠΣ, Στόχος: Σχεδίαση δικτυακού τόπου ηλεκτρονικής συνεδρίασης και ψηφοφορίας.
- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Καφετέρια, Στόχος: Σχεδίαση διαδραστικού τραπεζιού που να υποστηρίζει υπηρεσίες διασκέδασης (π.χ. παιχνίδια, διαδίκτυο, επικοινωνία με άλλα τραπέζια), και επιχειρηματικές υπηρεσίες (π.χ. παραγγελία, πληρωμή, ηλεκτρονικές αγορές).

Το παραδοτέο σας θα πρέπει να περιλαμβάνει μια μικρή εισαγωγή στο σύστημα και το στόχο της αναζήτησης πλαισίου, και έπειτα να παρουσιάζει τα ατομικά και εν τέλει τα συγκεντρωτικά μοντέλα δουλειάς που προέκυψαν, με έμφαση στα προβλήματα που εντοπίστηκαν και σε ιδέες για τη σχεδίαση.

Το θέμα μπορεί να επιλεγεί από διαφορετικές ομάδες, εφόσον το σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας και ο στόχος είναι διαφορετικοί.

Βαρύτητα: μέχρι 10% (εφόσον περάσετε το μάθημα στις εξετάσεις).

3. Ταξινόμηση καρτών (card sorting)

Ο σκοπός της εργασίας είναι να οργανώσετε και να διεξάγετε μια ταξινόμηση καρτών (card sorting) ώστε να αποφασίσετε για το δέντρο πλοήγησης ενός δικτυακού τόπου. Χρησιμοποιήστε τουλάχιστον 5 χρήστες.

Αριθμός φοιτητών: 2.

Πέρα από τις σημειώσεις σας, για να δείτε περισσότερα για την μέθοδο της ταξινόμησης καρτών, μελετήστε το παρακάτω άρθρο:

- Spencer D & Warfel, T. (2004) Card sorting: a definitive guide, Boxes and Arrows, September 2010.

Επιλέξτε ένα από τα παρακάτω εργαλεία:

Optimal Sort - <http://www.optimalworkshop.com/optimalsort.htm>

Websort - <http://websort.net/>

SynCaps - <http://www.syntagm.co.uk/design/cardsortdl.shtml#syncapsv2>

XSort- (for Mac, Free!) - <http://www.xsortapp.com/>

Uxsort (free) - <http://uxsort.com/default.aspx>

Οργανώστε μια ταξινόμηση καρτών για ένα δικτυακό τόπο της αρεσκείας σας, π.χ. για το δικτυακό τόπο του τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.

(α). Αναγνωρίστε τις ετικέτες στις κάρτες - μπορείτε να επιλέξετε τους τίτλους των σελίδων και πλοήγησης που υπάρχουν ήδη στο δικτυακό τόπο, ή να κάνετε ανοικτή ταξινόμηση, ανάλογα με τη προτίμηση σας

(β). Καλέστε τους χρήστες (π.χ. φοιτητές του τμήματος) να συνδεθούν στο σύστημα και να ταξινομήσουν τα δεδομένα.

(γ). Αναλύστε τα δεδομένα και προτείνετε το δέντρο πλοήγησης. ποιες οι σημαντικές διαφορές με το υπάρχον;

(δ) Θα χρειαζόσασταν περισσότερους χρήστες;

(ε) Σας βοήθησε το εργαλείο που χρησιμοποιήσατε;

Το θέμα μπορεί να επιλεγεί από διαφορετικές ομάδες, εφόσον τα συστήματα που εξετάζονται είναι διαφορετικά.

Βαρύτητα: μέχρι 10% (εφόσον περάσετε το μάθημα στις εξετάσεις).

4. Ομάδες χρηστών, περσόνας, σενάρια χρήσης και εικονογραφημένα σενάρια (storyboards)

Ο σκοπός της εργασίας είναι να αναγνωρίσετε: τις βασικές ομάδες χρηστών, περσόνας, σενάρια χρήσης και πίνακες ιστοριών για μια υποτιθέμενη σχεδίαση ενός διαδραστικού συστήματος. Οι ομάδες χρηστών θα πρέπει να προκύψουν από κάποιας μορφής έρευνα (π.χ. παρατήρηση, συνέντευξη, βιβλιογραφία, κ.α.) και να μην είναι φανταστικές υποθέσεις σας.

Αριθμός φοιτητών: 2-3.

Πέρα από τις σημειώσεις σας, αν χρειαστεί μπορείτε να αναζητήσετε στο διαδίκτυο (υπάρχει πληθώρα) περισσότερα παραδείγματα για τα ζητούμενα της άσκησης. Επίσης, μπορείτε να δείτε και το βιβλίο:

- Brown, D.A. (2006) Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning, New Riders.

Θα πρέπει επίσης να καθορίσετε το σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας και το σκοπό της υποτιθέμενης σχεδίασης διαδραστικού συστήματος. Π.χ.

- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Κατάστημα πώλησης t-shirts κατά παραγγελία στην Ερμούπολη, Στόχος: Σχεδίαση δικτυακού τόπου.με ιδιότητες μαζικής προσαρμογής των t-shirts (στάμπες, χρώματα, τσέπες, κλπ).

- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Ξενοδοχείο ή ενοικιαζόμενα δωμάτια στην Ερμούπολη, Στόχος: Σχεδίαση δικτυακού τόπου επίδειξης και κράτησης δωματίων.
- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Φοιτητικός σύλλογος ΤΜΣΠΣ, Στόχος: Σχεδίαση δικτυακού τόπου ηλεκτρονικής συνεδρίασης και ψηφοφορίας.
- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Καφετέρια, Στόχος: Σχεδίαση διαδραστικού τραπεζιού που να υποστηρίζει υπηρεσίες διασκέδασης (π.χ. παιχνίδια, διαδίκτυο, επικοινωνία με άλλα τραπέζια), και επιχειρηματικές υπηρεσίες (π.χ. παραγγελία, πληρωμή, ηλεκτρονικές αγορές).

Το παραδοτέο σας θα πρέπει να περιλαμβάνει μια μικρή εισαγωγή στο σύστημα και το στόχο του υπό σχεδίαση διαδραστικού συστήματος, και έπειτα να παρουσιάζει συνοπτικά την έρευνα που έγινε. Στη συνέχεια να παρουσιάζει τα ζητούμενα και να προτείνει ιδέες για τη σχεδίαση.

Το θέμα μπορεί να επιλεγεί από διαφορετικές ομάδες, εφόσον το σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας και ο στόχος είναι διαφορετικοί.

Βαρύτητα: μέχρι 10% (εφόσον περάσετε το μάθημα στις εξετάσεις).

5. Καταγραφή περιεχομένου (content inventory), ομάδες χρηστών, εννοιολογικό μοντέλο (concept model), και πρωτότυπα σε πλέγματα (wireframes)

Ο στόχος της εργασίας είναι να καταγράψετε το περιεχόμενο που ήδη υπάρχει για ένα διαδραστικό σύστημα της επιλογής σας, να αναγνωρίσετε τις βασικές ομάδες χρηστών και να κατασκευάσετε το εννοιολογικό του μοντέλο, και πρωτότυπα σε πλέγματα των βασικών του οθονών.

Αριθμός φοιτητών: 2-3.

Πέρα από τις σημειώσεις σας, αν χρειαστεί μπορείτε να αναζητήσετε στο διαδίκτυο (υπάρχει πληθώρα) περισσότερα παραδείγματα για τα ζητούμενα της άσκησης. Επίσης, μπορείτε να δείτε και το βιβλίο:

- Brown, D.A. (2006) Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning, New Riders.

Θα πρέπει επίσης να καθορίσετε το σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας και το σκοπό της υποτιθέμενης σχεδίασης διαδραστικού συστήματος. Π.χ.

- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Κατάστημα πώλησης t-shirts κατά παραγγελία στην Ερμούπολη, Στόχος: Σχεδίαση δικτυακού τόπου με ιδιότητες μαζικής προσαρμογής των t-shirts (στάμπες, χρώματα, τσέπες, κλπ).
- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Ξενοδοχείο ή ενοικιαζόμενα δωμάτια στην Ερμούπολη, Στόχος: Σχεδίαση δικτυακού τόπου επίδειξης και κράτησης δωματίων.
- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Φοιτητικός σύλλογος ΤΜΣΠΣ, Στόχος: Σχεδίαση δικτυακού τόπου ηλεκτρονικής συνεδρίασης και ψηφοφορίας.
- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Καφετέρια, Στόχος: Σχεδίαση διαδραστικού τραπεζιού που να υποστηρίζει υπηρεσίες διασκέδασης (π.χ. παιχνίδια, διαδίκτυο, επικοινωνία με άλλα τραπέζια), και επιχειρηματικές υπηρεσίες (π.χ. παραγγελία, πληρωμή, ηλεκτρονικές αγορές).

Το παραδοτέο σας θα πρέπει να περιλαμβάνει μια μικρή εισαγωγή στο σύστημα και το στόχο του υπό σχεδίαση διαδραστικού συστήματος, και έπειτα να παρουσιάζει συνοπτικά την έρευνα που έγινε. Στη συνέχεια να παρουσιάζει τα ζητούμενα.

Το θέμα μπορεί να επιλεγεί από διαφορετικές ομάδες, εφόσον το σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας και ο στόχος είναι διαφορετικοί.

Βαρύτητα: μέχρι 10% (εφόσον περάσετε το μάθημα στις εξετάσεις).

6. Πρωτότυπα στο χαρτί ή σε πλέγματα (wireframes) και εργαλεία πρωτοτυποποίησης

Ο στόχος της εργασίας είναι να σχεδιάσετε πρωτότυπα σε ειδικευμένα εργαλεία πρωτοτυποποίησης για ένα διαδραστικό σύστημα της επιλογής.

Αριθμός φοιτητών: 2-3.

Αν χρειαστεί, μπορείτε να αναζητήσετε στο διαδίκτυο (υπάρχει πληθώρα) περισσότερα παραδείγματα από αυτά των σημειώσεων για τα ζητούμενα της άσκησης.

Αρχικά θα σχεδιάσετε τις βασικές οθόνες του πρωτοτύπου σας σε χαρτί ή σε απλά πλέγματα (wireframes) σε κάποιο εργαλείο κατασκευής διαγραμμάτων όπως το MS Visio ή το Google Docs. Στη συνέχεια χρησιμοποιήστε ένα από τα παρακάτω εργαλεία:

- Axure - <http://www.axure.com/>
- Balsamiq - <http://balsamiq.com/>
- Napkee - <http://www.napkee.com/>
- MS Expression Blend - http://www.microsoft.com/expression/products/Blend_Overview.aspx & MS Sketchflow http://www.microsoft.com/expression/products/sketchflow_overview.aspx. Επίσης, υλικό από ένα σχετικό βιβλίο: <http://www.dynamic-prototyping.com/2009/07/welcome-to-dynamic-prototyping-with-sketchflow-in-expression-blend.html>

Θα πρέπει επίσης να καθορίσετε το σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας και το σκοπό της υποτιθέμενης σχεδίασης διαδραστικού συστήματος. Π.χ.

- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Κατάστημα πώλησης t-shirts κατά παραγγελία στην Ερμούπολη, Στόχος: Σχεδίαση δικτυακού τόπου με ιδιότητες μαζικής προσαρμογής των t-shirts (στάμπες, χρώματα, τσέπες, κλπ).
- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Ξενοδοχείο ή ενοικιαζόμενα δωμάτια στην Ερμούπολη, Στόχος: Σχεδίαση δικτυακού τόπου επίδειξης και κράτησης δωματίων.
- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Φοιτητικός σύλλογος ΤΜΣΠΣ, Στόχος: Σχεδίαση δικτυακού τόπου ηλεκτρονικής συνεδρίασης και ψηφοφορίας.
- Σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας: Καφετέρια, Στόχος: Σχεδίαση διαδραστικού τραπέζιου που να υποστηρίζει υπηρεσίες διασκέδασης (π.χ. παιχνίδια, διαδίκτυο, επικοινωνία με άλλα τραπέζια), και επιχειρηματικές υπηρεσίες (π.χ. παραγγελία, πληρωμή, ηλεκτρονικές αγορές).

Το παραδοτέο σας θα πρέπει να περιλαμβάνει μια μικρή εισαγωγή στο σύστημα και το στόχο του υπό σχεδίαση διαδραστικού συστήματος, και έπειτα να παρουσιάζει τα πρωτότυπα που φτιάξατε και την εξέλιξη από τις αρχικές ιδέες στην τελική τους μορφή. Να επιμείνετε κυρίως σε θέματα οργάνωσης και τύπων πληροφορίας και πλοήγησης, και όχι τόσο στο περιεχόμενο καθαυτό.

Το θέμα μπορεί να επιλεγεί από διαφορετικές ομάδες, εφόσον το σύστημα ανθρώπινης δραστηριότητας και ο στόχος είναι διαφορετικοί.

Βαρύτητα: μέχρι 10% (εφόσον περάσετε το μάθημα στις εξετάσεις).

7. Πρωτοτυποποίηση στο χαρτί (paper prototyping) για σχεδίαση και αξιολόγηση

Ο στόχος της εργασίας είναι η σχεδίαση των βασικών οθονών ενός διαδραστικού συστήματος και η εφαρμογή των διαδικασιών πρωτοτυποποίησης στο χαρτί για αξιολόγηση και επανασχεδίαση.

Αριθμός φοιτητών: 2-3.

Αρχικά θα σχεδιάσετε τις βασικές οθόνες του πρωτοτύπου σας σε χαρτί (σκίτσα) ή σε απλά πλέγματα (wireframes) σε κάποιο εργαλείο κατασκευής διαγραμμάτων όπως το MS Visio ή το Google Docs. Στη συνέχεια θα τυπώσετε τις οθόνες και τα παράθυρα μηνυμάτων και θα τρέξετε 2-3 σενάρια με χρήστες (5 χρήστες είναι αρκετοί).

Πέρα από τις σημειώσεις του μαθήματος, για να δείτε περισσότερα για την μέθοδο της πρωτοτυποποίησης στο χαρτί, μελετήστε τα εξής (βεβαίως υπάρχουν και πολλά άλλα ενδιαφέροντα άρθρα στο διαδίκτυο):

- Snyder, C. (2003). Paper Prototyping. Morgan Kauffman (Google Books)
- Hartzblatt, K., Wendell, J. S., & Wood, S. (2003). *Rapid Contextual Design*. Morgan Kauffman. (Βιβλιοθήκη)

Μπορείτε επίσης, εναλλακτικά να επανασχεδιάσετε ένα σύστημα που ήδη υπάρχει (π.χ. το δικτυακό τόπο του ΤΜΣΠΣ) σε κάποια λειτουργία του που έχετε εντοπίσει ως προβληματική (π.χ. ανακοινώσεις) και να κάνετε και κάποια συγκριτική αξιολόγηση (του ενός συστήματος στο διαδίκτυο, και του άλλου στο χαρτί).

Το παραδοτέο σας θα περιλαμβάνει μια σύντομη εισαγωγή στο σύστημα υπό (επανα)σχεδίαση και έπειτα την επίδειξη των οθονών, της διαδικασίας πρωτοτυποποίησης (εδώ καλό είναι να έχετε φωτογραφίες ή κάποιο βίντεο από τη διαδικασία) και τις τελικές οθόνες που προέκυψαν από τις διορθώσεις των χρηστών.

Το θέμα μπορεί να επιλεγεί από διαφορετικές ομάδες, εφόσον το σύστημα-στόχος είναι διαφορετικός.

Βαρύτητα: μέχρι 10% (εφόσον περάσετε το μάθημα στις εξετάσεις).

8. Γνωστική περιδιάβαση (cognitive walkthrough) δικτυακού τόπου

Ο στόχος της εργασίας είναι η οργάνωση και διεξαγωγή μιας αξιολόγησης για ένα διαδραστικό σύστημα της επιλογής σας με τη μέθοδο της γνωστικής περιδιάβασης.

Αριθμός φοιτητών: 3.

Πέρα από τις σημειώσεις του μαθήματος, για να δείτε περισσότερα για την μέθοδο της γνωστικής περιδιάβασης, η πιο κλασική αναφορά είναι:

- Wharton, C., Rieman, J., Lewis, C., and Polson, P. (1994). The cognitive walkthrough method: A practitioner's guide. In Nielsen, J., and Mack, R. (Eds.), *Usability inspection methods*. New York, NY: John Wiley & Sons, Inc.

Συνιστάται να επιλέξετε ένα διαδραστικό σύστημα που να γνωρίζετε ότι έχει ήδη κάποια ζητήματα ευχρηστίας. Η ομάδες που θα επιλέξουν αυτό το θέμα θα παίξουν το ρόλο του αξιολογητή-ειδικού, ο καθένας ξεχωριστά κατ' αρχήν, και στη συνέχεια θα βγάλουν μια ομαδική αναφορά, η οποία θα ομαδοποιεί τα προβλήματα ευχρηστίας.

Καλό είναι να έχετε κατασκευάσει από πριν μια πρότυπη αναφορά που θα συμπληρώσουν όλοι οι αξιολογητές ξεχωριστά. Ασφαλώς, μπορούν να συμματάσχουν και άλλοι ειδικοί ως αξιολογητές πέρα από τα μέλη της ομάδος. Εξυπακούεται ότι στόχος είναι να εντοπιστούν όσο το δυνατόν περισσότερα προβλήματα, αλλά και να ακολουθηθούν ακριβώς τα βήματα της μεθόδου.

Το θέμα μπορεί να επιλεγεί από διαφορετικές ομάδες, εφόσον το σύστημα-στόχος είναι διαφορετικός.

Βαρύτητα: μέχρι 10% (εφόσον περάσετε το μάθημα στις εξετάσεις).

9. Ευρετική αξιολόγηση δικτυακού τόπου

Ο στόχος της εργασίας είναι η οργάνωση και διεξαγωγή μιας ευρετικής αξιολόγησης σύμφωνα με τις ευρετικές και τη διαδικασία που ορίζεται από τον Nielsen (1992) για ένα διαδραστικό σύστημα της επιλογής σας.

Αριθμός φοιτητών: 3.

Πέρα από τις σημειώσεις του μαθήματος, για να δείτε περισσότερα για την μέθοδο της ευρετικής αξιολόγησης στο δικτυακό του J. Nielsen: <http://www.useit.com/papers/heuristic>.

Συνιστάται να επιλέξετε ένα διαδραστικό σύστημα που να γνωρίζετε ότι έχει ήδη κάποια ζητήματα ευχρηστίας. Η ομάδες που θα επιλέξουν αυτό το θέμα θα παίξουν το ρόλο του αξιολογητή-ειδικού, ο καθένας ξεχωριστά κατ' αρχήν, και στη συνέχεια θα βγάλουν μια ομαδική αναφορά, η οποία θα ομαδοποιεί τα προβλήματα ευχρηστίας με βάση την οδηγία στην οποία ανήκουν, θα χαρακτηρίζει τη σημαντικότητα του κάθε προβλήματος και θα προτείνει γενικούς τρόπους αντιμετώπισης αυτών.

Καλό είναι να έχετε κατασκευάσει από πριν μια πρότυπη αναφορά που θα συμπληρώσουν όλοι οι αξιολογητές ξεχωριστά. Ασφαλώς, μπορούν να συμμετάσχουν και άλλοι ειδικοί ως αξιολογητές πέρα από τα μέλη της ομάδας. Εξυπακούεται ότι στόχος είναι να εντοπιστούν όσο το δυνατόν περισσότερα προβλήματα, αλλά και να ακολουθηθούν ακριβώς τα βήματα της μεθόδου.

Το θέμα μπορεί να επιλεγεί από διαφορετικές ομάδες, εφόσον το σύστημα-στόχος είναι διαφορετικός.

Βαρύτητα: μέχρι 10% (εφόσον περάσετε το μάθημα στις εξετάσεις).

10. Δοκιμή ευχρηστίας στο εργαστήριο και στατιστικοί έλεγχοι

Ο στόχος της εργασίας είναι να οργανώσετε και να διεξάγετε μια δοκιμή ευχρηστίας με χρήστες στο εργαστήριο και να εφαρμόσετε στατιστικούς ελέγχους στα δεδομένα που θα συλλέξετε από τη διαδικασία.

Αριθμός φοιτητών: 2-3.

Πέρα από τις σημειώσεις του μαθήματος, για να δείτε περισσότερα για τις δοκιμές ευχρηστίας, μελετήστε το βιβλίο:

- Tullis, T. & Albert, W. (2008) *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*, Morgan-Kaufman.

Η δοκιμή σας θα πρέπει να συλλέγει ποσοτικά δεδομένα για τη χρήση ενός διαδραστικού συστήματος σε συγκεκριμένα σενάρια χρήσης κοινά για όλους τους συμμετέχοντες. Τα δεδομένα αυτά συνήθως αφορούν τις εξής μετρικές (μέτρα): επιτυχία εργασίας (ναι/όχι), χρόνος εκτέλεσης εργασίας, λάθη, αποδοτικότητα εκτέλεσης εργασίας (μπορεί να μετρηθεί, μεταξύ άλλων, σε 'βήματα' εκτέλεσης εργασίας). Σε αυτήν την περίπτωση θα χρησιμοποιήσετε περιγραφική στατιστική και θα ελέγξετε το επίπεδο εμπιστοσύνης των αποτελεσμάτων σας.

Επίσης, η δοκιμή σας μπορεί να συγκρίνει τη χρήση δύο ανταγωνιστικών συστημάτων ως προς τα παραπάνω μέτρα (συγκριτική αξιολόγηση - πείραμα εντός των συμμετεχόντων). Σε αυτήν την περίπτωση θα χρησιμοποιήσετε συμπερασματική στατιστική και τον έλεγχο t-test για να δείτε αν τα αποτελέσματα σας μπορούν να γενικευτούν για το γενικότερο πληθυσμό.

Θα πρέπει να συμμετέχουν τουλάχιστον 10 χρήστες στο πείραμα.

Με βάση τα αποτελέσματα των στατιστικών ελέγχων, θα πρέπει να επιχειρηματολογήσετε για το αν τα αποτελέσματα σας είναι ικανοποιητικά, και να προτείνετε ποσοτικούς στόχους που θα πρέπει να ικανοποιούνται από μια νέα σχεδίαση.

Το θέμα μπορεί να επιλεγεί από διαφορετικές ομάδες, εφόσον το σύστημα-στόχος είναι διαφορετικός.

Βαρύτητα: μέχρι 10% (εφόσον περάσετε το μάθημα στις εξετάσεις).