

ПРИНЦИПЫ ЮЗАБИЛИТИ

Понятие юзабилити

- **Юзабилити** в переводе с английского означает простоту и удобство использования. Применительно к веб-дизайну это означает в первую очередь «дружелюбность» страницы к посетителю.
 - Юзабилити является степенью эффективности, продуктивности и удовлетворенности, с которой продукт может использоваться определенными пользователями для достижения определенных задач в определенном контексте.
-



□ Часто получается так, что пользователь не совершает на сайте того, чего от него ждут: не регистрируются, не оформляют подписку, не заказывают товар. И причина этому может быть весьма банальной – неудобный интерфейс. Незаметная кнопка, большая цепочка кликов и куча форм для совершения целевого действия делает сайт просто-напросто неконкурентоспособным.



Существует около

12 определений **юзабилити**, так как рассматривать его можно с разных сторон:

- Как практическую деятельность.
 - Как науку.
 - Как отрасль эргономики.
 - Как свойство продукта или системы.
 - Как идеологию.
-

Юзабилити, как свойство продукта или системы

- Юзабельным считается тот продукт, при использовании которого пользователи достигают поставленных целей и беспрепятственно решают различные задачи.



Юзабилити, как дисциплина

- Применительно к компьютерной технике, юзабилити рассматривается, как дисциплина, которая занимается разработкой пользовательских интерфейсов для программного обеспечения, ориентированных на максимальное психологическое и эстетическое удобство пользователя. Фундаментом для юзабилити в этой отрасли является научно-прикладная дисциплина HCI (human-computer interaction).
-
- 

Юзабилити, как отрасль эргономики

- К концу 40-х годов был сформирован фундамент знаний о психологических аспектах профессиональной деятельности человека. И в 1949 году в Великобритании был принят термин **«эргономика»**, который послужил названием науке, занимающейся изучением и созданием эффективных систем, управляемых человеком.



Юзабилити, как практическая деятельность

- Как практическая деятельность, юзабилити существует в виде тестирования и экспертизы.



Базовые правила и принципы юзабилити

- ▣ **Правило семи.** Доказано, что кратковременная память человека способна запоминать 5-9 сущностей. Из этого следует рекомендация использовать в навигационном меню не более 7 пунктов.
 - ▣ **Правило двух секунд.** В данном случае цифра 2 означает время в секундах, которое готов ждать пользователь до окончательной загрузки страницы или какого-то элемента. В связи с этим стоит хорошенько подумать, прежде чем размещать на нем тяжелую флэш-презентацию или игру.
-



▣ **Правило трех кликов.** Здесь все понятно: с главной страницы на любую внутреннюю должно вести максимум три последовательные ссылки. Во-первых, благодаря этому сайт лучше индексируется поисковыми системами, а во-вторых, это не дает пользователю запутаться в функционале.



▣ **Правило Фиттса.** Этот человек в далеком 1954 году предложил модель движения человека, описывающую время для быстрого перемещения в определенную зону, которое зависит от расстояния до этой зоны и ее размеров. Применительно к интерфейсу сайта это можно интерпретировать следующим образом: если кнопка достаточно большая, то нет смысла делать ее еще большей.



▣ **Обратная пирамида.** Это касается непосредственно написания контента: в начале статьи должны быть сделаны основные выводы, после чего следует описать ключевые моменты, а завершить все самой неважной информацией



Критерии юзабилити

- ▣ *Изучаемость.* Насколько легко и с каким успехом пользователи могут выполнять поставленные перед ними задачи в незнакомом им интерфейсе.
- ▣ *Продуктивность использования.* Насколько быстро могут выполнять задания пользователи после того, как ознакомились и изучили интерфейс.



- ▣ *Запоминаемость.* Если пользователь ранее использовал систему, сможет ли он вспомнить достаточно, чтобы использовать ее эффективно или же будет изучать ее заново.
- ▣ *Ошибки.* Какое количество ошибок совершает пользователь, насколько эти ошибки грубы и насколько удачно пользователь выходит из проблемной ситуации.
- ▣ *Удовлетворенность.* Насколько приятно работать с интерфейсом.



-
- Существует много других критериев, которыми определяется юзабилити продукта. Один из основных это полезность: удовлетворяет ли продукт потребности пользователя?
И юзабилити и полезность в одинаковой степени важны: не имеет значения простота в использовании предмета, если он не представляет для вас интереса.
-

□ Не является благоприятной также ситуация, когда система теоретически может сделать то, что вам необходимо, а на практике настолько сложна в использовании, что добиться требуемых результатов просто невозможно. Для изучения полезности предмета или программы, можно использовать те же методы, что и при анализе юзабилити.

