

Argument:

Usability¹ - uzabilitate

Termenul de utilizabilitate se referă la „adaptabilitatea și „angajabilitatea” unui obiect și este înțeles în mod obișnuit ca „adekvarea unui obiect pentru utilizarea pentru care a fost proiectat și realizat” și „ușurința cu care oamenii îl pot folosi”.

Prin urmare, utilizabilitatea este recunoscută în mod obișnuit ca cerința de bază a articolelor utilizate de oameni (făcute în mod expres pentru a fi utilizate) și include, prin definiție, calitatea interacțiunii dintre oameni și produs. Abordarea de proiectare centrată pe om și o viziune globală a experiențelor utilizatorilor atunci când folosesc un produs, definește Utilizabilitatea ca extensia cu care un produs sau serviciu poate fi utilizat, în cadrul unui sistem, de către utilizatori specifici pentru a atinge eficient obiective specifice, deci eficiența și satisfacția într-un context de utilizare dat. Unde:

- eficient reprezintă resursele cheltuite în raport cu precizia și complet activitate cu care utilizatorii își ating obiectivele;
- eficient este modul exact și complet cu care utilizatorii ating anumite obiective;
- satisfacția este eliberarea de disconfort și adoptarea de atitudini pozitive față de utilizarea produsului.

De remarcat sunt deosebit de importante definițiile contextului de utilizare, utilizator și sarcină. Contextul de utilizare este definit de utilizatori, activități, echipamente (hardware, soft-uri și materiale) și mediile fizice și sociale în care este utilizat un produs. Contextul de utilizare este, prin urmare, definit ca un sistem complex în care fiecare element interacționează cu ceilalți și în care joacă un rol integrant:

- utilizatorii direcți și indirecti, adică persoanele care interacționează - direct sau altfel - cu produsul;
- sarcini, adică activitățile necesare pentru atingerea unui anumit obiectiv;
- produsul în cauză;
- mediul fizic, social și tehnologic.

Fiecare aspect al demersului ergonomic este rezumat în nevoia de a construi cunoștințele și analiza structurată a tuturor componentelor contextului de utilizare, adică a caracteristicilor utilizatorilor, a sarcinilor cerute de ei și, în cele din urmă, a celor fizice, organizaționale, mediu tehnologic și social. La nivel conceptual, cerința de utilizare poate fi definită în ceea ce privește modul în care oamenii își desfășoară activitățile pentru atingerea obiectivelor personale (sau obiectivele cerute) și ce

¹ F. Tosi, Design for Ergonomics, 2020, Springer, Springer Nature Switzerland AG. pp. 91-93.

trebuie să garanteze produsul pentru a permite atingerea acestor obiective, pentru a se asigura că activitățile sunt sigure, confortabil și satisfăcătoare pentru utilizator.

Prin urmare, controalele de utilizare reprezintă o parte esențială a procesului de proiectare iterativă, deoarece permit evaluarea produsului în raport cu obiectivele generale de utilizare și obiectivele specifice necesare, la fiecare pas al procesului de dezvoltare.

Pe plan operațional, definiția utilizabilității care include unul sau mai mulți dintre următorii factori este, în general, acceptată:

- **Utilitate:** se referă la nivelul cu care un produs permite utilizatorului să-și atingă obiectivul. Utilitatea este direct legată de motivația utilizatorului de a utiliza un anumit produs.

Dacă un sistem este simplu de utilizat și utilizarea acestuia este satisfăcătoare și ușor de învățat, dar nu vă permite să atingeți un obiectiv specific sau utilizatorul nu are motive să-l folosească, va fi considerat inutil și respins, chiar dacă este oferit fără nici un cost. Utilitatea produsului reprezintă o evaluare necesară, întrucât prima fază a dezvoltării produsului, care trebuie stabilită, chiar înainte de utilizare, siguranță și plăcere estetică, este dacă produsul va fi de dorit, deoarece este util și necesar pentru un scop;

Ușor de utilizat: în general, se referă la posibilitatea unui anumit grup de utilizatori de a îndeplini și de a finaliza cu succes o sarcină specifică. De obicei este definit, într-un sens cantitativ, ca „viteză în executarea unei sarcini” sau „absența erorilor” și evaluat pe baza procentului de persoane care pot îndeplini o sarcină în mod satisfăcător (de exemplu, 95% dintre persoanele care utilizați regulat un anumit program de procesare a cuvintelor poate utiliza noua versiune după numai 10 minute de utilizare).

- **Învățare:** produsul sau sistemul ar trebui să permită utilizatorului să atingă un nivel acceptabil de abilitate într-un timp acceptabil, predefinit. Pe de altă parte, învățarea se poate referi la viteza cu care utilizatorul este capabil să utilizeze produsul cu un nivel acceptabil de încredere după perioada de pregătire planificată.

- **Atitudine:** se referă la modul în care utilizatorul percepe și judecă produsul. Utilizatorii tind în general să folosească un produs pe care îl consideră util și satisfăcător.

- **Flexibilitate:** produsul ar trebui să permită utilizatorului să efectueze o gamă mai largă de sarcini decât doar utilizarea primară și în plus ar trebui să includă metode de utilizare dincolo de cea „corectă”.

Tema:

Înțelegerea principiilor și a instrumentelor ergonomiei este esențială în orice proiect, fie că este o schiță rapidă, dezvoltarea unui concept sau planșele de detaliu. Chiar dacă anumite rezolvări sunt deja considerate "standarde" de proiectare și pot fi ușor de găsit în tabele ergonomice sau cărți dedicate, sunt momente în care creativitatea designerilor răstoarnă aceste standarde sau le contestă prin soluții ingenioase. Însă ca profesioniști ai domeniului, suntem obligați să analizăm critic aceste soluții propuse de colegi. Tema propune să se "desfacă", să se "deconstruiască" o propunere de design propusă pe o platformă de specialitate, analizând-o strict din punct de vedere ergonomic.

Tema propune să se stabilească parametrii ergonomici ai soluției propuse (vezi link), aproximarea cotelor, o scurtă descriere (punctuală) ce este bun și ce nu funcționează, o concluzie scurtă și o propunere personală de rezolvare diferită (sau de îmbunătățire), dacă există vreuna. Se cere să se analizeze destinația asumată de designer prin rememorarea principiilor de design pentru oamenii în vârstă și informațiile ergonomice specifice acestei categorii.

Link: <https://www.instagram.com/p/B-sbFpYgFen/>

Prezentare:

Text, 8000 de semne (minim 2 pagini A4), Times New Roman, 12 pt., justify. Textul poate conține scheme, diagrame, schițe de mână, link-uri, imagini sau orice material vizual prin care se propună îmbunătățiri sau se argumentează pro sau contra soluției prezentate. Se pot face observații direct pe imagine, se poate interveni grafic asupra acesteia, se pot adăuga texte sau orice metode prin care analiza să comunice coerent modul și rezultatele interpretării personale. Poate fi un scurt text, poate fi un colaj fotografic sau o imagine care să contrazică soluția propusă, dar care să convingă asupra demersului analitic.

Predare:

02.09.2021

la adresa de mail: razvan.clondir@unarte.org

Lect. univ. dr. designer Răzvan Clondir