

SilverCodersÎMPUTĂRIREA SENIORLOR

ÎMBUNĂTĂȚIREA ALFABETIZĂRII DIGITALE PRIN

EXPERIENȚE DE ÎNVĂȚARE PENTRU ADULTI

# Immagine 6Provocarea 3 Utilizabilitatea aplicațiilor și a site-urilor web

**PROGRAM DE FORMARE CODIFICARE PENTRU Adulți cu Varsta peste +55 ani**

# Picture 3

****

ERASMUS+ nr.*2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

STRUCTURA PROVOCĂRII

## DESCRIERE

Această provocare se concentrează pe exerciții practice legate de utilizarea site-urilor web. Obiectivul principal al activității este de a face utilizatorii capabili să recunoască clar elementele de bună utilizare și elementele slabe.

## OBIECTIV GENERAL

Pentru a identifica corect regulile de bază de utilizare și principalele părți ale site-urilor web și aplicației: și anume antetul, subsolul și corpul. De asemenea, se va pune accent pe diferențele dintre Android și IOS și pe elementele de proiectare a site-ului web.

## OBIECTIVE DE INVATARE

Până la sfârșitul acestui modul, cursanții vor fi capabili să:

1. să înțeleagă elementele de bază ale internetului și ale site-urilor web în general;
2. explorați site-urile web în vizualizarea lor mobilă, înțelegerea structurii acestora și găsirea informațiilor necesare în ele;
3. să identifice problemele tehnice la operarea dispozitivelor și la utilizarea mediilor digitale și să le rezolve (de la depanare până la rezolvarea unor probleme mai complexe).
4. utilizați instrumente și tehnologii digitale pentru a crea cunoștințe și pentru a inova procese și produse. Să se angajeze individual și colectiv în procesarea cognitivă pentru a înțelege și rezolva probleme conceptuale și situații problematice în mediile digitale.

|  |
| --- |
| **INSTRUCȚIUNI** |

## activitate de încălzire

Formatorul va începe cu o activitate introductivă, întrebând:

„Dacă ai fi un site web, ce fel de site ar fi?”

*Formatorul va pregăti materiale tipărite care conțin o listă de verificare și un formular gol de completat.*

|  |  |
| --- | --- |
| Activitatea de bază Trainerul va crea o listă de site-uri web și aplicații și va cere utilizatorilor să testeze uzabilitate prin indicatorii furnizați: meniuri, structura corpului, culori, instrumente integrate, informații afișate, navigare generală. Va fi furnizată o listă de exemple bune și rele de site-uri web și aplicații existente în ceea ce privește gradul de utilizare. SUS (System Usability Scale) va fi introdus și utilizat ca parametru pentru evaluarea gradului de utilizare a exemplelor furnizate. | |
| **PENTRU A AFLĂ MAI MULTE DESPRE UTILITATEA SITE-URILOR WEB, VEZI URMĂTORUL EXEMPLU DE EXEMPLE BUNE ȘI RĂU**  **Exemple proaste**   1. <https://www.domperignon.com/ww-en/> 2. <https://www.art.yale.edu/> 3. <https://www.pennyjuice.com/>   **Exemple bune**   1. <https://time.com> 2. <https://pittsburghkids.org> 3. <https://www.who.int> | |
| **EXERCIȚIU**  Formatorii vor distribui următoarea listă de verificare pe baza Scalei Likert:  (1) Nu sunt complet de acord; (2) Dezacord; (3) Nici de acord, nici de dezacord; (4) De acord; (5) Foarte de acord.   * Site-ul este ușor de navigat * Site-ul web permite vizitatorilor să găsească rapid ceea ce caută * Designul și schema de culori sunt adecvate * Există instrumente pentru a îmbunătăți accesibilitatea * Site-ul este responsive * Există o declarație clară despre cine este acest site web * Pot găsi cu ușurință informațiile pe care trebuie să le cunosc * Informațiile vizuale, limbajul și designul sunt adecvate * Este ușor de utilizat site-ul * Etichetele/pictogramele de meniu și instrucțiunile sunt clare | |
| **APLICAȚII ȘI UTILIZARE**  Aceeași schemă se potrivește pentru aplicații. Să vedem câteva exemple:  <https://cubicleninjas.com/impossibly-ugly-mobile-app-designs/>  Dați exemplele de mai sus, ghidați de formator, cursanții ar trebui să analizeze fiecare element și să ofere comentarii și note, evidențiind aspectele critice și erorile. | Immagine 11 |
| **GLOSAR:**  **Tipul de conținut** Site-urile web conțin de obicei diferite tipuri de conținut, cum ar fi un articol, știri, evenimente, videoclipuri, sondaje etc.  **Cookie**  Când vizitați un site web, acesta pune un cookie în browser și vă urmărește mișcarea. De asemenea, poate fi benefic pentru utilizator, deoarece cookie-urile stochează/salvează și parolele pentru a face conectarea mai rapidă și pentru a livra campaniile promoționale vizate.  **Accesibilitate**  Acesta este un termen general pentru funcțiile oferite de dispozitive și sisteme de operare pentru a le face mai ușor de utilizat pentru persoanele cu deficiențe vizuale sau fizice.  **meniu de navigatie**  Navigarea pe site se referă la meniul din partea de sus a unui site web.  **Design Web responsiv (RWD)**  Aceasta se referă la o modalitate de a codifica un site astfel încât acesta să se afișeze optim pe un dispozitiv mobil, precum și pe ecrane mari.  **Certificat SSL**  Un fișier de date care este adăugat la un server web pentru a asigura o conexiune sigură și pentru a permite browserelor să utilizeze un protocol HTTPS.  **Sistem de operare mobil**  Android și iOS (se bazează pe două sisteme de operare diferite, sistemul iPhone și iPad) sunt cele mai mari două sisteme de operare mobile din lume.  **Notificare push**  O notificare push este un mesaj scurt care poate fi trimis utilizatorilor aplicației chiar și atunci când utilizatorii respectivi nu au aplicațiile mobile deschise. Mesajele sunt afișate pe ecranul de start al dispozitivului (chiar și atunci când sunt blocate). | |

**Activitati de inchidere**

Formatorul va implica participanții la următoarea discuție:

„Cum ați îmbunătăți site-ul sau aplicația?”

Formatorul va cere apoi să enumere comentariile lor.

|  |
| --- |
| **RESURSE** |
| <https://usabilitygeek.com/an-introduction-to-website-usability-testing>  <https://99designs.it/blog/web-digital/website-usability-principles>  <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html> |

## Test

Cum ați îmbunătăți acest site?<https://www.uat.edu>

Enumerați acțiunile pe care le-ați lua în considerare.