

Smash the Legacy App Auditori visszajelzés

TRENDS - 2025



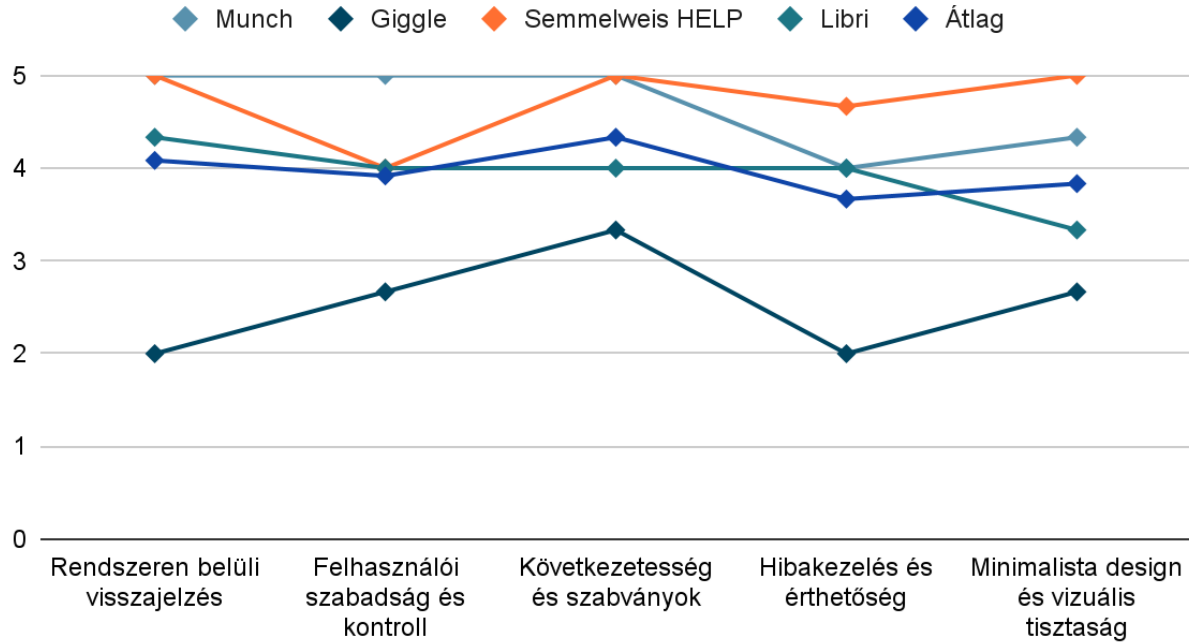
A kontextus

A cél az volt, hogy független UX/UI szakértők és iparági szereplők (PO/PM-ek) szemszögéből értékeljük az alkalmazás használhatóságát és élményét egy előre meghatározott felhasználói folyamat mentén.

Az audit nem versenyre, hanem párbeszédre és fejlődési lehetőségekre fókuszál, szektor átlaghoz viszonyítva.

Nielsen-féle heurisztika

Szerzett pontok

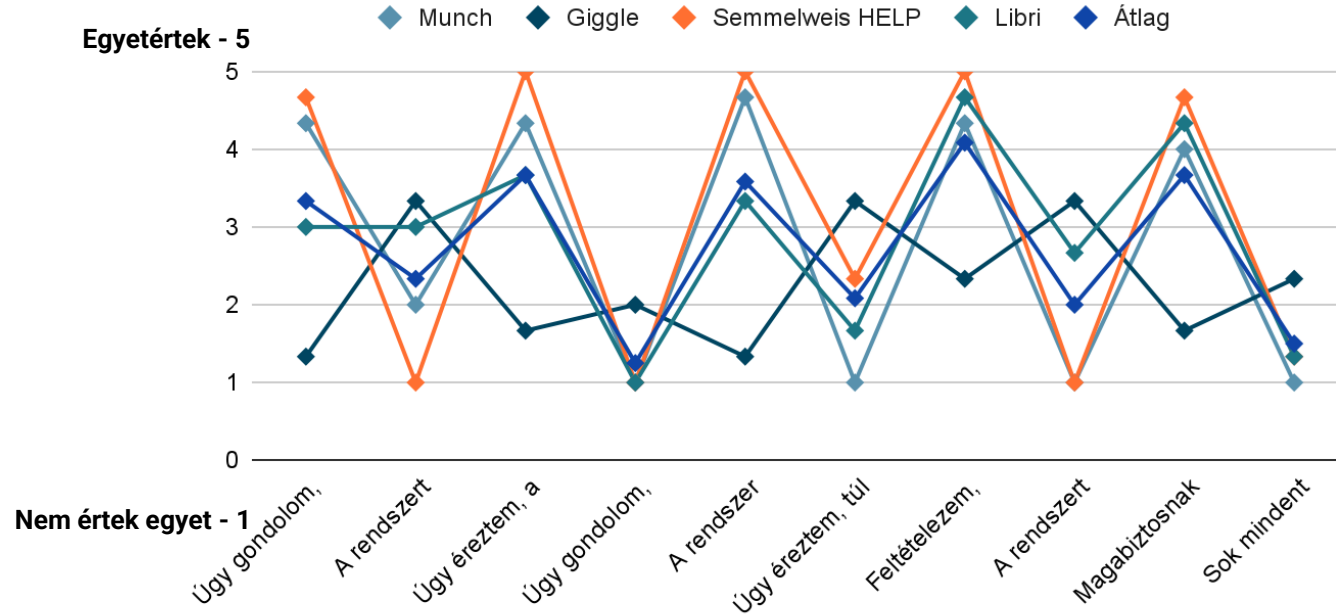


	Munch	Giggle	Semmelweis HELP	Libri	Átlag
Rendszeren belüli visszajelzés	5	2	5	4,333333333	4,083333333
Felhasználói szabadság és kontroll	5	2,666666667	4	4	3,916666667
Következetesség és szabványok	5	3,333333333	5	4	4,333333333
Hibakezelés és érthetőség	4	2	4,666666667	4	3,666666667
Minimalista design és vizuális tisztaság	4,333333333	2,666666667	5	3,333333333	3,833333333

SUS

System Usability Scale

SUS



	Munch	Giggle	Semmelweis HELP	Libri	Átlag
Úgy gondolom, gyakran szeretném használni ezt a rendszert.	4,333333333	1,333333333	4,666666667	3	3,333333333
A rendszert indokolatlanul bonyolultnak találtam.	2	3,333333333	1	3	2,333333333
Úgy éreztem, a rendszer használata egyszerű.	4,333333333	1,666666667	5	3,666666667	3,666666667
Úgy gondolom, egy technikai szakember segítségére lenne szükségem a rendszer használatához.	1	2	1	1	1,25
A rendszer különböző funkciói jól összehangoltak tűntek.	4,666666667	1,333333333	5	3,333333333	3,583333333
Úgy éreztem, túl sok ellentmondás volt a rendszer működésében.	1	3,333333333	2,333333333	1,666666667	2,083333333
Feltételezem, hogy a legtöbb ember nagyon gyorsan megtanulná használni ezt a rendszert.	4,333333333	2,333333333	5	4,666666667	4,083333333
A rendszert nagyon nehézkesnek találtam.	1	3,333333333	1	2,666666667	2
Magabiztosnak éreztem magam a rendszer használata közben.	4	1,666666667	4,666666667	4,333333333	3,666666667
Sok mindent meg kellett tanulnom, mielőtt használni tudtam volna a rendszert.	1	2,333333333	1,333333333	1,333333333	1,5

Szektor értékelés

Szektor áttekintő I.

Általános jellemzők

A TRENDS szektorba tartozó alkalmazások között több eltérő célú megoldás található (oktatás, egészségügy, könyvkereskedelem, élelmiszermentés, közösségi platform). Az audit során az alábbi visszatérő UX mintázatok és problémák rajzolódtak ki.

Gyakori hibák, problémás minták

1. Folyamatbeli töredezettség

- Több appban (Giggle, Munch) a user flow nem követ logikus sorrendet. Az adatok megadása széttöredezett vagy ismétlődő.
- Az alkalmazások gyakran nem mentik el a már bevitt adatokat, ha a felhasználó visszalép vagy hibázik.

2. Felhasználói kommunikáció hiánya

- A rendszer sokszor nem jelzi világosan, hogy mi történik, mi várható a következő lépésben, vagy hogy egy lépés miért szükséges (pl. miért kell újra megadni adatokat).
- A visszajelzések hiányosak, nem mindig derül ki, sikeres volt-e egy művelet (pl. regisztráció vagy foglalás).

Szektor áttekintő II.

Felület és vizuális hierarchia problémák

- A túlszűfolt vagy rosszul tagolt felületek megnehezítik a navigációt (pl. Munch ajánlatlista).
- Hiányzik a vizuális fókusz: nem világos, mi az elsődleges cselekvés (CTA), vagy hogy hol kell kezdeni.

Funkcionális korlátosság

- Több app csak minimál funkcionalitást kínál (Libri mobilverziója például nem használható önállóan).
- Az app gyakran nem ad többet, mint a weboldal – vagy csak egy átirányítási pontként működik.

Adatkezelés és hibakezelés gyengeségei

- Validálási problémák: nem ellenőrzi a rendszer, hogy megfelelő formátumú adat lett-e megadva.
- Nincs mentés, nincs cache, vagy újra kell kezdeni az egész folyamatot egy hiba után.

Erősségek, pozitív minták

Használható alapszerkezet

- Több app (pl. Semmelweis HELP) jól felépített, logikus menürendszerrel rendelkezik, az alapfunkciók gyorsan elérhetők.

Jó célcsoport-illeszkedés

- Az appok tematikailag jól céloznak: a Munch az érzékeny, fenntarthatóság iránt nyitott városi felhasználókat; a Giggle a 60+ korosztályt; a HELP az egészségügyi információra szoruló pácienseket.

Emberi támogatás

- Ahol technológiai hiányosság van, ott sokszor megjelenik a személyes vagy telefonos segítség lehetősége (Giggle esetén például ez erős kompenzáló tényező).
-

Szektor áttekintő II.

Visszatérő trendek, tanulságok audit szempontból

Félintegrált digitális élmény

- Több alkalmazás nem nyújt teljesen natív mobil élményt: gyakran csak egy weboldalra mutató keretként működik.
- Ezzel együtt nő a felhasználói frusztráció, mivel nem mobilos logikával működik a felület.

Minimalista funkcióhalmaz, fokozatos építkezés

- Az appok gyakran MVP-logikára épülnek (szűk funkcionalitás), és jellemzően „offline” kiegészítéssel működnek jól (support, bolt, személyes részvétel).

UX, mint differenciáló lehetőség

- A legtöbb app működik, de UX szempontból sok a "fapados" élmény.
- Kisebb, célzott fejlesztésekkel jelentősen növelhető lenne a használhatóság és a bizalom.

Összegzés APP készítőnek

A TRENDS szektor appjai gyakran életképes alapon nyugszanak, de UX szinten számos fejlesztési lehetőséget hordoznak. A fő hiányosságok a felhasználói visszajelzések, a hibakezelés, az adatkezelés és a vizuális támogatás terén mutatkoznak meg. Ezek nem elsősorban technológiai, hanem UX-tervezési hiányosságok, így az auditori javaslatok fókuszja az élmény finomhangolására, a folyamatok letisztítására és a kommunikáció megerősítésére irányulhat.

Köszönjük, hogy velünk voltatok.
