

Spis treści

O autorach 11

O recenzencie 12

Wstęp 13

Rozdział 1. Zasady projektowe i planowanie projektu ogólnego 17

 Zmiana perspektywy i skoncentrowanie uwagi na użytkowniku 19

 Przekonywanie organizacji, by przyjęły podejście skoncentrowane na użytkowniku 20

 Zasady projektowe 22

 Potrzeby związane z naszymi ludzkimi cechami 23

 Potrzeby związane z ogólnymi oczekiwaniami 27

 Potrzeby wynikające z konkretnego kontekstu zastosowania 34

 Planowanie projektu ogólnego 38

 W praktyce 39

 Projektowanie wcale nie polega na tym, by produkty wyglądały ładnie 39

 Użytkownicy nie są w stanie nam powiedzieć, czego potrzebują 40

 To nie Ty (ani Twój zespół) jesteś użytkownikiem 40

 Doświadczenia użytkownika to nie lista możliwości 40

 Twoim celem nie jest uszczęśliwienie klienta lub szefa 41

 Podsumowanie 41

Rozdział 2. Badanie - uczenie się od użytkowników 43

 Jak to zrobić? 44

Poznanwanie użytkowników 44

Model umysłowy - zrozumieć, jak myślą użytkownicy 44

Czym jest model pojęciowy? 46

Metody badawcze 47

Obserwacja i wywiady 47

Diagramy pokrewieństwa 48

Sortowanie kart 52

Test drzewa 55

Ankiety 58

Dokumenty badawcze 62

Dokument persony 63

Scenariusze 68

Podróż użytkownika 69

Analiza konkurencyjnych produktów 71

Użytkownicy docelowi, użytkownicy obsługiwani oraz użytkownicy nieobsługiwani 72

W praktyce 73

Rekrutacja uczestników badań 73

Zachowanie obiektywizmu 74

Wypatrywanie znaków 74

Podsumowanie 75

Rozdział 3. Badanie pomysłów - szkicowanie 77

Z odpowiednim podejściem do szkicowania 78

Podstawy szkicowania 80

Narzędzia do szkicowania 81

Szybkie efekty 83

Koncentracja na pracy 83

Określanie limitów czasowych z wykorzystaniem metody szalonych ósemek 84

Organizacja badań 86

Rozkład problemu 86

Identyfikacja konfliktów 87

Wyrażanie swoich pomysłów 89

Tworzenie scenorysów 89

Organizowanie sesji analizy krytycznej 90

W praktyce 92

Lepsze jest wrogiem dobrego 92

Nie chodzi o inspirację 93

Nawiązywanie w rozmowie do celów projektu 93

Uwidacznianie kompromisów - nie wszystko można zaakcentować 94

Podsumowanie 95

Rozdział 4. Wzorce mobilne - najlepsze praktyki dla aplikacji internetowych na Androida i iOS-a 97

Sposoby tworzenia aplikacji mobilnych - responsywność, adaptacja i elastyczność 99

Responsywność działania 99

Strony płynne 99

Strony adaptacyjne 100

Rozwiązania hybrydowe 101

Frameworki do tworzenia interfejsu użytkownika 101

Projektowanie w oparciu o kolumny 102

Wzorce projektowe dla aplikacji mobilnych 103

Wzorce projektowe związane z interfejsem użytkownika aplikacji mobilnych 104

Wzorce projektowe zachowań na urządzeniach mobilnych 122

Różnice pomiędzy Androidem i iOS-em 125

Przyciski fizyczne 126

Gęstość i cechy ekranów 126

Elementy interfejsu użytkownika 127

W praktyce 129

Badanie różnych rozwiązań 129

Podsumowanie 130

Rozdział 5. Uszczegóławianie rozwiązania - szkielety i makiety 131

Wyjaśnienie, czym są szkielety 132

Szkielety jako specyfikacja możliwości funkcjonalnych 132

Układ 134

Gesty 135

Przejścia 136

Makiety 141

Testowanie makiet z wykorzystaniem rzeczywistych treści 142

Specyfikacje i zasoby dla różnych ekranów 143

W praktyce 153

Nauka kodowania 154

Testowanie w rzeczywistych środowiskach 154

Znajomość aktualnych trendów 154

Podsumowanie 155

Rozdział 6. Prototypowanie - ożywianie pomysłów 157

Z odpowiednim podejściem do prototypowania 158

Dobór sposobu prototypowania najlepiej spełniającego nasze potrzeby 159

Wybór typu prototypu 161

Dobór narzędzi do tworzenia prototypów 165

Planowanie prototypu 169

Określanie, co ma zostać uwzględnione w prototypie 169

Wybór sposobu tworzenia prototypu 170

W praktyce 171

Prototyp to nie wczesna wersja produktu 171

Prototyp jest wart tysiąca spotkań 172

Podsumowanie 172

Rozdział 7. Prototypowanie z wykorzystaniem ruchu - stosowanie Tumult Hype 173

Znaczenie ruchu w prototypach 175

Podstawy programu Hype 176

Lista scen 177

Edytor sceny 177

Inspektor właściwości 177

Oś czasu i warstwy 178

Edytor kodu 180

Importowanie i eksportowanie 180

Prototypowanie nawigacji 181

Interakcje operujące na warstwach 188

Obsługa przewijania i nawigacji 195

Obsługa gestów 201

Prototypowanie złożonych zachowań 205

Łączenie animacji 205

Obsługa wprowadzania danych przez użytkownika 211

W praktyce 217

Zapewnienie organizacji warstw 217

Częste przeglądanie efektów 218

Podsumowanie 218

Rozdział 8. Prototypowanie z użyciem kodu - stosowanie programu Framer Studio 219

Framer.js 220

Framer Studio 220

Wprowadzenie do języka CoffeeScript 221

Zacznijmy programować w języku CoffeeScript 222

 Zmienne i operatory 222

 Typy 224

 Funkcje 224

 Pętle i konstrukcje warunkowe 225

 Obiekty i metody 227

Prezentacja Framer.js 228

 Warstwy 229

 Animacje 231

 Zdarzenia 232

 Stany 232

 Komponenty 233

Tworzenie prototypów przy użyciu programów Sketch i Framer Studio 239

 Prototyp prezentacji powitalnej 239

 Prototyp szuflady nawigacyjnej 249

 Prototyp dolnego paska nawigacyjnego 261

W praktyce 266

 Bądź elementem społeczności 267

 Materiały do nauki 267

 Testowanie na telefonie 267

 Bądź na bieżąco z nowościami o Framer Studio 267

Podsumowanie 268

Rozdział 9. Testowanie z udziałem użytkowników 269

Zrozumienie znaczenia testowania użyteczności 270

Określenie, co należy testować 271

Wybór odpowiedniej metody 273

Planowanie testu 276

Definiowanie celów 276

Scenariusze i zadania 277

Definiowanie skryptu 278

Przygotowanie środowiska 280

Przeprowadzanie testów użyteczności 281

Rekrutacja uczestników badania 282

Przedstawienie procesu 283

Obserwacja zachowań użytkowników 284

Identyfikacja kluczowych aspektów i podsumowanie wyników 285

W praktyce 286

Zapraszanie członków zespołu do oglądania sesji testowych 286

Nauka jest ważniejsza od potwierdzania 286

Sprawdzanie, czy odpowiadamy na pytania badawcze 287

Łączenie badań z pomiarami 287

Podsumowanie 288

Rozdział 10. Bibliografia i odwołania 289

Ogólne 289

Model Kano 289

Zasady Gestaltu 289

Informacje o modelu umysłowym 290

Informacje o modelu pojęciowym	290
Informacje o dokumentach person	290
Informacje o sortowaniu kart	290
Informacje o testowaniu drzewa (odwrotnym sortowaniu kart)	291
Informacje o diagramach pokrewieństwa	291
Informacje o metodzie szalonych ósemek	291
Informacje o ankietach	291
Informacje o podróżach użytkowników	292
Informacje o scenariuszach	292
Stopniowe ujawnianie	292
Efekt wzajemności	293
Leniwe logowanie	293
Testowanie przy pomocy użytkowników	293
Wzorce mobilne	293
Architektura informacji	294
Projekty wizualne	294
Prototypowanie	294
Tumult Hype	294
CoffeeScript	294
Framer	295
JavaScript	295
jQuery	295
Źródła obrazków	295
Rozdział 1.	295
Rozdział 2.	296
Rozdział 3.	296
Rozdział 4.	297

Rozdział 5. 297

Rozdział 6. 298

Rozdział 7. 298

Rozdział 8. 300

Rozdział 9. 300

Skorowidz 301