

## **Podziękowania (11)**

## **Wstęp (13)**

## **CZĘŚĆ I O co chodzi? (19)**

### **Rozdział 1. Projektowanie pierwszego wrażenia (21)**

- Odkrywanie układu elementów strony (22)
  - o Skok w "Automatic" (26)
- Wodzenie wzroku (30)
  - o Wykorzystanie diagramu Gutenberga (30)
  - o Używaj kolorów do przykuwania uwagi obserwatorów (34)

### **Rozdział 2. Pokaż swoją osobowość (36)**

- Ujednolicanie projektu a dobre wrażenie (38)
  - o Symbole (40)

### **Rozdział 3. Zen i sztuka nawigacji (45)**

- Mówienie aplikacji, co ma zrobić (46)
  - o Każdy chce wydawać polecenia (48)
  - o Syndrom "login" (51)
  - o Mów, co robisz, i rób to, co Ci powiem (53)

### **Rozdział 4. Nie wszystkie odnośniki są sobie równe (54)**

- Znaki z otoczenia jako pomoc w nawigacji po stronie WWW (56)
  - o Znaki czasu w sieci WWW (57)

### **Rozdział 5. Z głową w chmurach (60)**

- Innowacje należy wprowadzać z umiarem (62)
  - o Kiedy przestać? (63)
  - o Jeśli nie jesteś częścią rozwiązania... (65)

## **CZĘŚĆ II Uczenie innych (67)**

### **Rozdział 6. Słowa kluczowe (69)**

- Dlaczego teksty powitalne są bezużyteczne (69)
- Tworzenie stron do przeglądania (71)
  - o Frazy zachęcające do działania (72)

### **Rozdział 7. Opisywanie elementów interfejsu (75)**

- Nie opisuj swoich założeń (76)

### **Rozdział 8. Poza słowami - wideo (79)**

- Ruchome obrazki bywają cenniejsze niż 10 000 słów (80)
  - o Klipy wideo a omawianie rozmaitych problemów (81)
  - o Klipy wideo a przedstawianie idei (82)

- Śmiesznie prosta sztuka tworzenia protocastów (83)

## **CZĘŚĆ III Wyszukiwanie (85)**

### **Rozdział 9. Podpowiedzi (87)**

- Autouzupełnianie jako poka-yoke (88)
  - o Pułapki (90)
  - o Odpowiednie rozwiązania na odpowiednie okazje (93)

### **Rozdział 10. Przeglądanie wyników wyszukiwania (94)**

- Należy ufać sprawdzonym standardom (95)
  - o Droga powrotna do już obejrzanej zawartości (97)

### **Rozdział 11. Usprawnianie wyszukiwania (100)**

- Zaawansowane powinno być proste (102)
  - o Stopniowe wyświetlanie opcji (103)
  - o Zachęcanie do interakcji (104)

## **CZĘŚĆ IV Dalsze kroki (107)**

### **Rozdział 12. Standaryzowanie interfejsów odtwarzaczy wideo (109)**

- Tajemnice programowania odtwarzacza (109)
  - o Poczekaj chwilę! Istnieje lepsze rozwiązanie (114)
  - o Bierzymy, co najlepsze, i poprawiamy resztę (116)

### **Rozdział 13. Układ elementów formularza (119)**

- Projektowanie zgrabnych formularzy (120)
- Idealne Zatwierdź i Anuluj (123)
  - o Działania podstawowe i drugoplanowe (124)
  - o Szczegóły mają znaczenie (126)

### **Rozdział 14. Walka z kreatorem (127)**

- Ustalanie jasnych wymagań (127)
  - o Określanie granic (130)

### **Rozdział 15. Jeden krok dalej, czyli walidacja (133)**

- Informowanie o błędach i nieodbieranie internautom godności (134)
  - o Przetwarzanie informacji na bieżąco (139)

### **Rozdział 16. Upraszczenie długich formularzy (142)**

- Jasne oczekiwania (143)

### **Rozdział 17. Żmudny proces logowania (149)**

- I znów poprawiamy standardy (150)
  - o Rozpoznajmy użytkownika (150)
  - o Pójdźmy jeszcze krok dalej (151)

## **Rozdział 18. Liczenie znaków (154)**

- Osiągnąć kres (155)
  - o Poka-yoke w edycji (157)
  - o I jeszcze dodatkowe ostrzeżenie (159)

## **CZĘŚĆ V Uczestnictwo w życiu społeczności (161)**

### **Rozdział 19. Profil użytkownika (163)**

- Stopniowe rozwijanie profilu (164)
  - o Od zwykłego spisu informacji do panelu kontrolnego (165)
  - o Pusta tabliczka (167)

### **Rozdział 20. Edycja (168)**

- Właściwe narzędzia w odpowiedniej chwili (170)
  - o Ukrywanie opcji zaawansowanych (173)
  - o Sprzątanie (174)

### **Rozdział 21. Tworzenie więzi (175)**

- Przyjaciele czy obserwatorzy (176)
  - o Nieobecny na zdjęciu (179)

### **Rozdział 22. Oczywiste spostrzeżenia na temat dobrego bloga (180)**

- Trzy filary dobrego bloga (181)
  - o Rozwiązania (182)
  - o Nie powielaj cudzych błędów (187)

### **Rozdział 23. Otwarta dyskusja (188)**

- Pozwól swoim klientom mówić (189)
  - o Istotna kwestia zaufania (190)
  - o Pomocni otaku (191)
  - o Flagowanie napastliwych użytkowników serwisu (193)
  - o Nie przeszkadzaj ludziom mówić (193)

### **Rozdział 24. Grunt to dobra ocena (194)**

- Stawiaj przejrzystość ponad wydajność (195)
  - o Zasłużone podziękowania (197)

## **CZĘŚĆ VI Zarządzanie informacjami (199)**

### **Rozdział 25. Nadaj znaczenie skrótowni RSS (201)**

- Ujawnienie opcji (203)

## **Rozdział 26. Dodawanie tagów (207)**

- Taksonomia, folksonomia i anomalia (209)
  - o Usuwanie bariery językowej (209)
  - o Wyjaśnianie nowych pomysłów (210)
  - o Sugestie (210)
  - o Szukanie, szukanie, szukanie (211)
  - o Przyszłość tagów (212)

## **Rozdział 27. Organizacja zawartości metodą "przeciągnij i upuść" (213)**

- Trzy stadia interakcji (213)
  - o Zaproszenie (213)
  - o Zmiany (214)
  - o Ukończenie (216)
  - o Poczucie spełnienia (218)
  - o Właściwy dobór funkcji (218)

## **Rozdział 28. Informuj klientów o zmianach (220)**

- Projektowanie zmian (222)
  - o Obszary powiadomień (224)
- Ponowne użycie elementów interfejsu (224)

## **CZĘŚĆ VII Pożegnania (227)**

### **Rozdział 29. Wyloguj się (229)**

- Jak utrudnić to, co proste? (229)
- Zachęć użytkownika do powrotu (231)
  - o Ponowne wykorzystanie przestrzeni (232)
  - o Powiedz, co masz do przekazania (233)

### **Rozdział 30. Odkurzanie starych kont (234)**

- Jak przekształcić nieaktywnego użytkownika w duszę serwisu? (235)
  - o Promocja bardziej osobista (236)
  - o Ankiety (238)
  - o Możliwość odpowiedzi (238)
  - o Tylko bez przesady (239)

### **Rozdział 31. Pozwól im odejść (241)**

- Przegrywaj z honorem (242)
  - o Pozwól mu zgasić światło (242)
  - o Odszedł, ale (może) nie na zawsze (244)

## **Podstawy dobrego projektowania (247)**

- Dobra komunikacja ponad wszystko (248)
- Łatwiej jest robić coś dobrze niż źle (250)
  - o Uwagi końcowe (252)

## **Skorowidz (253)**