

# Analiza przykładów złych interfejsów

Łukasz Klasinski

Marcin Witkowski

18 października 2018

## GIMP 2.10

- Interfejs

Interfejs może z początku nie wydawać się aż taki zły, aczkolwiek przy dłuższej pracy z programem niektóre sposoby reprezentacji danych bądź niedopatrzenia w UIX potrafią mocno odbić się na produktywności. Po pierwsze: dlaczego każdy z paneli jest w osobnym oknie? Praca z grafiką wymaga wtedy ciągłego przełączania się między oknami, które to można zgubić czy też przypadkową zamknąć. Po prawdzie można włączyć tryb w jednym oknie, ale dlaczego nie jest to ustawieniem domyślnym? Po drugie: ikonki. Najważniejszym panelem w oprogramowaniu do edycji grafiki rastrowej jest, zaraz za oknem z grafiką, panel z narzędziami (toolbox). Ten natomiast jest nieczytelny, przez co znalezienie odpowiedniego narzędzia zazwyczaj sprowadza się do przebrnięcia myszką przez wszystkie wpisy korzystając z tekstowego opisu każdego przycisku. Oczywiście, bardziej zaawansowani użytkownicy będą korzystali ze skrótów klawiszowych; nie zmienia to jednak faktu, że osoba która ma dopiero pierwszą styczność z tym programem będzie miała nie lada problem. Idąc dalej, program ma także inne problemy, jak np. niemożliwość zmiany rozmiaru niektórych okien, co w przypadku wyświetlania dużej ilości tekstu w mniejszym oknie zmusza użytkownika do używania scrollbara, oraz niektóre opcje konfigurujące program mają problem z kontrastem, przez co nie da się ich rozczytać.

- Jak poprawić?

Po pierwsze, widok w jednym oknie powinien być ustawieniem domyślnym. Poza tym przydało by się stworzyć nowe ikonki dla narzędzi, które faktycznie będą reprezentowały funkcję którą opisują. Dodatkowo przydałoby się poprawić kolorystykę, co powinno naprawić problem z kontrastem w niektórych miejscach. Niektóre przyciski nie mają też swoich opisów, więc i to wymagałoby poprawy. Ostatecznie, powinniśmy pozwolić użytkownikowi na zmianę rozmiaru okna w każdym miejscu.

## Wallpaper Engine

- Interfejs

Interfejs programu jest bardzo nieintuicyjny. Najważniejsza funkcja, czyli zmienianie tapety jest zabawą w zgadywanie. Nie ma żadnego przycisku, który bo jasno mówił że zmieniamy tapetę. Przez to przy pierwszym użyciu użytkownik musi poniekąd zgadywać, jak się to robi metodą prób i błędów. Dodatkowo jest dużo przestrzeni, którą można wykorzystać dając lepsze ikony, na które nie trzeba najeżdzać, aby dowiedzieć się do czego służą. Poza tym opcja oceniania danej tapety jest bardzo niejasna, wręcz nieintuicyjna. Mamy podane gwiazdki, reprezentujące jak użytkownicy oceniają daną tapetę, ale po najechaniu zmienia się na dwa pojedyncze przyciski 'lajka' i 'dislajka'. Poza tym ciężko stwierdzić, co tak naprawdę robią przyciski 'OK' oraz 'Cancel'. Z jednej strony 'Cancel' anuluje wybory i wczytuje ustawienia sprzed uruchomienia aplikacji, a z drugiej zamknięcie okna aplikuje zmiany. Następną rzeczą jest przycisk wybierania monitora. Jest on bardzo słabo widoczny i dla kogoś nieobeznanego jego znalezienie może stanowić nie lada wyzwanie. Ostatnią rzeczą jest to, że funkcja usuwania tapety z biblioteki bardzo ciężka do znalezienia, przez co przy posiadaniu dużej kolekcji, gdy chcemy usunąć jakie

- Jak poprawić?

Przede wszystkim należało by stworzyć przycisk, który umożliwi nam ustawienie tapety oraz aby rzucał się on w oczy na tyle, abyśmy po pierwszym uruchomieniu wiedzieli jak zmienić tapetę. Na przykład przycisk o nazwie 'Apply Wallpaper'. Poza tym przycisk wybierania monitora nie jest wystarczająco dobrze widoczny. Należało by go powiększyć oraz nadać wyróżniające tło. Kolejna sprawa, to naprawienie oceniania. Najlepiej jest usunąć wychodzące 'kciuki' i pozwolić użytkownikowi oceniać poprzez wybranie odpowiedniej ilości gwiazdek, co jest z pewnością bardziej intuicyjne oraz mówi samo za siebie, co robimy.