



ZAŁOŻENIA ERGONOMICZNE PODCZAS PROJEKTOWNIA APLIKACJI

1. Testowanie użytkowników

Informacje potrzebne do zaprojektowania GUI zdobyliśmy poprzez obserwację użytkowników wykonujących zadania zbliżone do planowanych w projektowanej aplikacji. Pomiar reakcji uczestników testu dostarczył nam dużej ilości danych przydatnych dla optymalizacji aplikacji.

2. Analiza zadaniowa.

Analiza działań, które użytkownik będzie wykonywał podczas pracy z aplikacją, pozwoliła zaprojektować rozmieszczenie dostępnych w programie funkcji. Metoda Keystroke-level pomogła nam optymalizować GUI, oceniając czas potrzebny użytkownikowi do realizacji wszystkich elementarnych czynności w trakcie pracy. Jednak z powodu różnic między użytkownikami trudne jest zaprojektowanie GUI użytecznego dla wszystkich użytkowników. Zespół ekspertów określił rozwiązanie optymalne dla większości użytkowników, skracając proces projektowania aplikacji oraz przy pomocy ankiet i testów wybraliśmy rozwiązanie odpowiadające jak największej liczbie użytkowników.

3. Zadbanie o wysoką jakość aplikacji.

- konsekwencja
- dostępność najczęściej używanych funkcji
- krótkie i przyjazne komunikaty
- ograniczenie zadań użytkownika do tego, co istotne
- ograniczenie liczby i pogrupowanie logiczne dostępnych funkcji
- występowanie czytelnego sprzężenia zwrotnego
- wzorowanie się na istniejących, popularnych i uznanych rozwiązaniach
- praca wg harmonogramu

4. Kolory i ergonomia

Interfejs aplikacji jest czytelny w różnych warunkach oświetleniowych. Interfejs jest także czytelny dla osób z upośledzonym postrzeganiem kolorów – używane barwy powinny się zauważalnie różnić jasnością. Zapewniamy odpowiednio duży kontrast jasności między tekstem, a tłem. Uniknęliśmy wykorzystania kolorów z przeciwnych krańców widma występujących obok siebie. Większe obszary jednolitego koloru mają ograniczone nasycenie i jasność, ponieważ w dużej mierze wpływają na emocje użytkownika.

5. Czcionki i tekst.

Zastosowane przez nas czcionki są proporcjonalne do czytanego tekstu o stałej szerokości do edycji. Dla małych liter używamy czcionek bezszeryfowych. Litery na ekranie nie są mniejsze niż 2.5 mm. Komunikaty w aplikacji są krótkie.



6. Sprzężenie zwrotne

Każde działanie użytkownika jest potwierdzone natychmiastowym sygnałem zwrotnym (wizualnym lub dźwiękowym). Jeżeli jest konieczne dłuższe czekanie na wykonanie danej operacji (jak np. połączenie z serwerem lub dołączenie do gry), wtedy pojawia się pasek dostępu oraz wyraźny sygnał zakończenia wykonywanej operacji.

7. Obsługa błędów

Sposób obsługi błędów uzależniliśmy od doświadczenia docelowej grupy użytkowników. W jakimś stopniu ograniczyliśmy swobodę użytkownika (kreatory, sterowanie dostępnością funkcji)

8. Podsumowanie.

Nasza aplikacja będzie jak najbardziej przyjazna dla użytkownika oraz jej ustawienia początkowe są optymalnie jak najlepsze tzn. dźwięki o nie za wysokiej częstotliwości oraz tło aplikacji posiada odpowiednie nasycenie kolorów. Nasza aplikacja posiada maksymalnie dwa kolory, które się dopełniają. Nie tworzyliśmy dużych kontrastów. Korzystaliśmy z przewodników stylów oraz dopasowaliśmy aplikację do poziomu oraz potrzeb użytkownika. Aplikacja jest użyteczna, przyjazna, łatwa w obsłudze, niezawodna oraz satysfakcjonująca użytkownika.