



ZAŁOŻENIA ERGONOMICZNE PODCZAS PROJEKTOWNIA APLIKACJI

1. Testowanie użytkowników

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

2. Analiza zadaniowa.

Analiza działań, które użytkownik będzie wykonywał podczas pracy z aplikacją, pozwala zaprojektować rozmieszczenie dostępnych w programie funkcji. Metoda Keystroke-level pozwala optymalizować GUI, oceniając czas potrzebny użytkownikowi do realizacji wszystkich elementarnych czynności w trakcie pracy.

Z powodu różnic między użytkownikami trudne jest zaprojektowanie GUI użytecznego dla wszystkich użytkowników. Zespół ekspertów może określić rozwiązania optymalne dla większości użytkowników, skracając proces projektowania aplikacji. Alternatywnie można przy pomocy ankiet i testów wybrać rozwiązanie odpowiadające jak największej liczbie użytkowników.

3. Testowanie aplikacji, eliminacja błędów i niedociągnięć.

Stworzone aplikacje nie są doskonałe. Już kilku pierwszych testerów wyłapie większość istotnych błędów i niedociągnięć.

4. 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

5. Kolory i ergonomia

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

6. Czcionki i tekst.

Zastosowane przez nas czcionki będą proporcjonalne do czytanego tekstu o stałej szerokości do edycji. Gdy litery będą małe będziemy używać czcionek bezszeryfowych. Litery na ekranie nie będą mniejsze niż 2.5 mm. Postaramy się aby komunikaty w aplikacji były jak najkrótsze.

7. Sprzężenie zwrotne

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

8. Obsługa błędów

Sposób obsługi błędów uzależnimy od doświadczenia docelowej grupy użytkowników. Postaramy się w jakimś stopniu ograniczyć swobodę użytkownika (kreatory, sterowanie dostępnością funkcji)

9. Podsumowanie.

Postaramy się aby nasza aplikacja była jak najbardziej przyjazna dla użytkownika oraz aby jej ustawienia początkowe były optymalnie jak najlepsze tzn dźwięki o nie za wysokiej częstotliwości oraz tło aplikacji posiadało odpowiednie nasycenie kolorów. Mamy na celu aby nasza aplikacja posiadała maksymalnie dwa kolory, które będą się dopełniały. Nie planujemy tworzenia dużych kontrastów. Postaramy się korzystać z przewodników stylów oraz dopasować aplikację do poziomu oraz potrzeb użytkownika, a także aby aplikacja była użyteczna,



Sky Games

przyjazna, łatwa w obsłudze, niezawodna o raz satysfakcjonująca użytkownika.