

Komunikacja Człowiek-Komputer

Wojciech Miksa



Laboratorium 3: Portal www.

Laboratorium/projekt



SPOŁECZNA AKADEMIA NAUK

PORTAL WWW

- Kontakt ze światem zewnętrznym, wpływa na specyfikę oprogramowania, umożliwiając:
 - Wymianę danych na odległość.
 - Rozpowszechnianie danych oraz informacji (gdy przeglądasz internet, sieć przegląda też Ciebie).
 - Transakcje handlowe.
 - Kontakt ze społecznością.
 - Telepracę.
- Publiczna sieć stawia większe wymagania pod względem bezpieczeństwa.



HEURYSTYKI NIELSENA

- Strony www są w przytłaczającej większości tworzone z zastosowaniem interfejsu graficznego, dlatego można zastosować wytyczne dla GUI, uwzględniając specyfikę WWW.



OGRANICZONA UWAGA

Ekonomia wysiłku i czasu powoduje, że zaangażowanie użytkowników przeglądających Internet jest ograniczone.

- Użytkownicy skanują tekst zamiast go czytać w poszukiwaniu interesujących treści.
- Należy dostosować formatowanie tekstu na stronie:
 - Stosować akapity, śródtytuły.
 - Wyróżniać istotną treść nagłówkami lub kolorem czcionek.

Projektowanie stron

Akapity

Ściana tekstu jest trudniejsza do przeczytania i nudniejsza, odstrasza swoją wielkością. Ten sam tekst jest bardziej przejrzysty, gdy jest podzielony na krótsze akapity.

Śródtytuły

Tytuły akapitów pozwala łatwiej znaleźć interesującą część tekstu, oszczędzając czas użytkownika. Nazwy porządkują treść użytkownikowi - a także autorowi.

Projektowanie stron
Ściana tekstu jest trudniejsza do przeczytania i nudniejsza, odstrasza swoją wielkością. Ten sam tekst jest bardziej przejrzysty, gdy jest podzielony na krótsze akapity. Tytuły akapitów pozwala łatwiej znaleźć interesującą część tekstu, oszczędzając czas użytkownika. Nazwy porządkują treść użytkownikowi - a także autorowi.



NIECIERPLIWOŚĆ

- Użytkownicy łatwo się niecierpliwią i rezygnują, gdy coś nie działa.
 - Należy dokładnie przetestować działanie procesów, gdyż użytkownicy skłonni są nie wracać ponownie po napotkaniu trudności.
- Użytkownikom znacznie łatwiej jest opuścić naszą stronę, niż aplikację, w którą zainwestowali czas, a czasem pieniądze.



WARTOŚĆ DLA UŻYTKOWNIKA

- Zamiast dociekać, jak coś działa, użytkowników interesuje, co mogą osiągnąć.
 - Można umożliwiać osiągnięcie rezultatów na wiele sposobów (szybki dostęp, zakupy w 3 krokach, kup teraz).
 - Warto zoptymalizować procesy (np. zakupowe), tak, aby były jak najprostsze.



LEPSZE JEST WROGIEM DOBREGO

- Zamiast poświęcać czas na znalezienie najlepszego wyboru, użytkownikom wystarczy zadawalająca opcja.
 - Należy podpowiadać użytkownikom właściwe akcje:
 - Umieszczając istotne przyciski oraz ikonki wyboru w widocznym miejscu.
 - Można rekomendować użytkownikom określone działania,
 - Można domyślnie zaznaczać opcje wyboru (np. kontrolka radial button).
- Jako użytkownik warto wziąć pod uwagę, że projektanci strony mogą wykorzystać nieuwagę, np. do zaproponowania droższych opcji zakupu.



DOSTARCZANIE WRAŻEŃ

- Przeszukując sieć, użytkownicy szukają przeżyć i niespodzianek.
 - Pozytywnych przeżyć można dostarczyć:
 - Dostarczaną zawartością (content) serwisu.
 - Artystycznym wyglądem strony.
 - Oddziaływaniem na emocje grafiką i tekstem.



TWORZENIE POZYTYWNYCH RELACJI

- W kontakcie z portalem, odwiedzający poszukują wartościowych relacji.
 - Relacje można budować:
 - Zapewniając przyjazną interakcję z serwisem.
 - Zachęcając do aktywnego zaangażowania użytkownika, wystawiania opinii.
 - Budując społeczność związaną z serwisem przez umożliwienie kontaktu za pomocą forum czy komentarzy.



PRZEJRZYSTOŚĆ

- Strona powinna być czytelna i klarowna.
- Strona główna (typowo index.html) jest wizytówką portalu.
- Prostota sprzyja klarowności oraz szybkość ładowania się strony (minimalizm w projektowaniu).
- Warto używać akapitów. Należy unikać ścian tekstu, które odstraszą od czytania.



HIERARCHIA WIZUALNA

- Tworzenie hierarchii wizualnej służy temu, aby użytkownik mógł szybko odnaleźć istotne treści.
- Można wykorzystać typografię: wygląd i kolor czcionek do zaznaczania najważniejszych informacji.



SPÓJNOŚĆ STYLU

- Kolejne okienka powinny być tworzone w podobnym stylu, żeby użytkownika nie zmuszać do uczenia się od nowa korzystania z podstron (przypominanie jest łatwiejsze):
 - Strona powinna zachować podobny styl graficzny (ewentualnie z wariantami – dla odmiany).
 - Warto korzystać z szablonów graficznych.
 - Należy stosować powtarzające się przyciski (dalej/wstecz, tak/nie), które powinny mieć podobny rozkład i być w taki sam sposób nazywane.



KONWENCJE

- Nie może się obejść bez konwencji także przy projektowaniu stron www, np.:
 - Szkło powiększające w okienku edycji oznacza okienko wyszukiwania.
 - Linki do stron oznaczane są czcionką z podkreśleniem, zwykle w kolorze granatowym.



PROWADZENIE UŻYTKOWNIKA

- Zapewnienie widoczności statusu. Użytkownicy powinni wiedzieć, co się aktualnie dzieje.
- Powinna być wyświetlona informacja (np. prosta mapa serwisu), w jakiej części serwisu aktualnie się znajduje.
- Dla konkretnych procesów jak np. zakup warto wyświetlić etapy procesu z zaznaczeniem, który krok jest aktualnie wykonywany (forma dostawy-płatność-faktura).



KONTROLA PROCESU

- Użytkownik powinien mieć poczucie kontroli nad procesami
- Dla każdej akcji powinna być możliwość wycofania się do wcześniejszego etapu.
 - Służą temu przyciski „cofnij”, „wstecz” lub „strona główna”.



REAGOWANIE NA AKCJE UŻYTKOWNIKA

- Przy długich operacjach powinien być pasek postępu lub cyfra z procentem ukończenia operacji.
- Kliknięcie może być potwierdzone zmianą wyglądu ikonki przycisku.
- Kliknięcie na link powinno być sygnalizowane lub zmianą koloru linku (z niebieskiego na fioletowy lub bordowy)



RESPONSYWNE PROJEKTOWANIE STRON

- RWD (Responsive Website Design) oznacza, że strona powinna samoczynnie dostosować treść do tego gdzie jest wyświetlana.
- Zmiana układu strony jest konieczna do pracy z różnymi rodzajami urządzeń (smartphone, tablet, komputer stacjonarny z 27 calowym ekranem), dostosowując rozdzielczość do możliwości urządzenia.
- Dodatkowym wyzwaniem jest współpraca z różnymi przeglądarkami.



ZAPOBIEGANIE BŁĘDOM

- Prosty system logowania i odzyskiwania hasła.
- Okna edycji mogą obsługiwać walidację wprowadzanych treści – co ma ogromne znaczenia dla bezpieczeństwa (np. zapobieganie atakom SQL injection).
- Za pomocą tekstu można podpowiedzieć użytkownikom właściwy sposób użycia serwisu.



WYWOŁYWANIE (POZYTYWNYCH) EMOCJI

- Za pomocą grafiki można wywoływać pozytywne emocje.
- Warto odpowiadać na informację zwrotną, eliminując lub poprawiając części serwisu, które są obiektem krytyki.
- Przejrzysty układ oraz łatwa nawigacja umożliwia unikanie tworzenia negatywnych emocji jak irytacja, zagubienie czy znudzenie.



EKSPLORACJA

- Warto zachęcać użytkowników do sprawdzania funkcji programu, prezentując zawartość strony za pomocą:
 - Grafiki,
 - tekstu ogłoszenia,
 - pozycji menu,
 - lub zakładek.



ZADANIE 3 (PROJEKTOWE)

- Celem ćwiczenia jest wykonanie 3 szkiców graficznego interfejsu użytkownika strony www.
- Z założenia szkice powinny dotyczyć tego samego serwisu.



NARZĘDZIA

- Edytory stron HTML, najprościej WYSIWG (What You See Is What You Get).
- CMS (Content Management System), np.:
 - Joomla!
 - Wordpress
- W pracy powinny być zrzuty ekranu. KOD NIE JEST OCENIANY na tych ćwiczeniach.
- Narzędzia graficzne, np.:
 - MS Paint.
 - Photoshop.



KRYTERIA OCENY

- Wymagane są 3 szkice.
- Na każdym szkicu powinno być minimum 5 kontrolek (przyciski, okna edytowalne, tabele itp., razem co najmniej 15 w pracy).
- Spójność stylu.
- Przejrzystość szkicu.
- Zgodność z konwencjami.



DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

Wojciech Miksa

wmiksa@san.edu.pl



SPOŁECZNA AKADEMIA NAUK

