

KORISNIČKA SUČELJA

Business Startup Web-App

Stipe Žeravica
Računarstvo 250

Sadržaj

- ▶ Uvod
- ▶ Dizajnerski principi
- ▶ Demo
- ▶ Literatura

Uvod

- ▶ Web aplikacija
- ▶ Tipovi korisnika
- ▶ Tehnologije korištene
- ▶ Zahtjevi

Dizajnerski principi

- ▶ 10 Heuristika:
 - ▶ 1. Vidljivost statusa sustava
 - ▶ 2. Podudaranje stvarnog svijeta sa sustavom
 - ▶ 3. Konzistencija i standardi
 - ▶ 4. Sloboda korisnika i korisnička kontrola
 - ▶ 5. Sprječavanje grešaka
 - ▶ 6. Detekcija i oporavak od greške
 - ▶ 7. Prepoznavanje umjesto prisjećanja
 - ▶ 8. Fleksibilnost i efikasnost korištenja
 - ▶ 9. Estetika i minimalistički dizajn
 - ▶ 10. Pomoć i dokumentacija

Dizajnerski principi

- ▶ C.R.A.P. principi
 - ▶ 1. Kontrast (Contrast)
 - ▶ 2. Ponavljanje (Repetition)
 - ▶ 3. Poravnavanje (Alignment)
 - ▶ 4. Neposrednost (Proximity)
- ▶ Hick's law
- ▶ Fitts' law

DEMO

Literatura

- ▶ HCI – Human Computer Interfaces

<http://marjan.fesb.hr/~mcagalj/HCI/#/predavanja>