



# Zbiór 10 zasad heurystycznych

heurystyka 6

# Definicja heurystyki. Heurystyka №6.


---

## 10 Heurystyki użyteczności w projektowaniu interfejsu użytkownika



Jakuba Nielsena

24 kwietnia 1994 r. · Zaktualizowano 30 stycznia 2024 r

 Udział

**Podsumowanie:** 10 ogólnych zasad Jakoba Nielsena dotyczących projektowania interakcji. Nazywa się je „heurystykami”, ponieważ stanowią ogólne zasady, a nie szczegółowe wytyczne dotyczące użyteczności.[\[1\]](#)

COMPUTING PRACTICES

Edgar H. Sibley  
Panel Editor

*A survey of seventy-seven highly motivated industrial designers and programmers indicates that the identification of specific, potential problems in a human-computer dialogue design is difficult.*

## Improving a Human-Computer Dialogue

Rolf Molich and Jakob Nielsen

...

### Minimize the User's Memory Load

The user's short-term memory is limited. The user should not have to remember information from one part of the dialogue to another. Instructions for use of the system should be visible or easily retrievable whenever appropriate. Complicated instructions should be simplified. [\[3\]](#)

## 6 Recognition Rather Than Recall

*Minimize the user's memory load by making elements, actions, and options visible. Avoid making users remember information.*

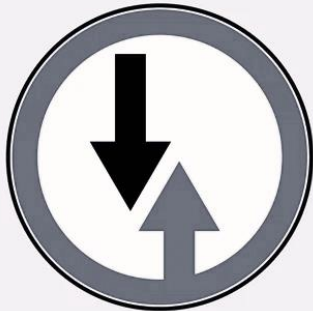


People are likely to correctly answer “Is Lisbon the capital of Portugal?”. [\[2\]](#)

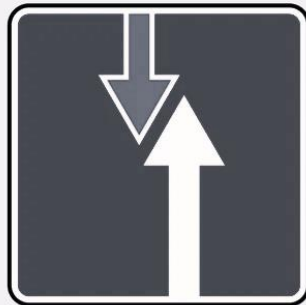
# Nie przypominamy, tylko rozpoznajemy.

---

## PRZYPOMINANIE



???



???

## ROZPOZNAWANIE



B-31 Pierwszeństwo  
dla nadjeżdżających  
z przeciwka



D-5 Pierwszeństwo  
na zwężonym  
odcinku jezdni


# Heuristic evaluation (Analiza heurystyczna)

## Teoria ocen heurystycznych



Jakuba Nielsena

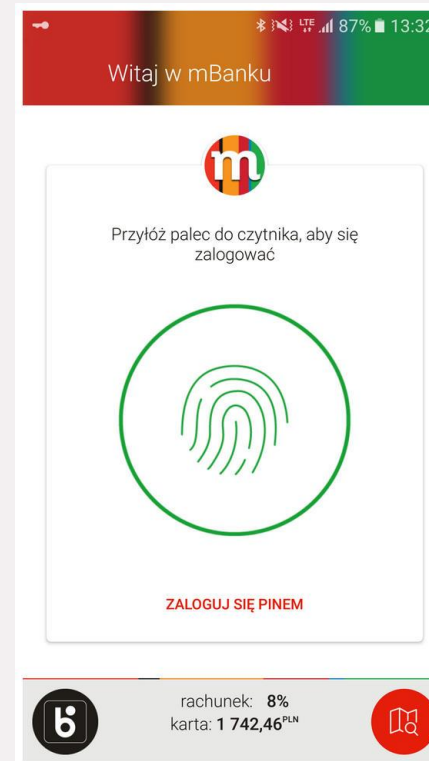
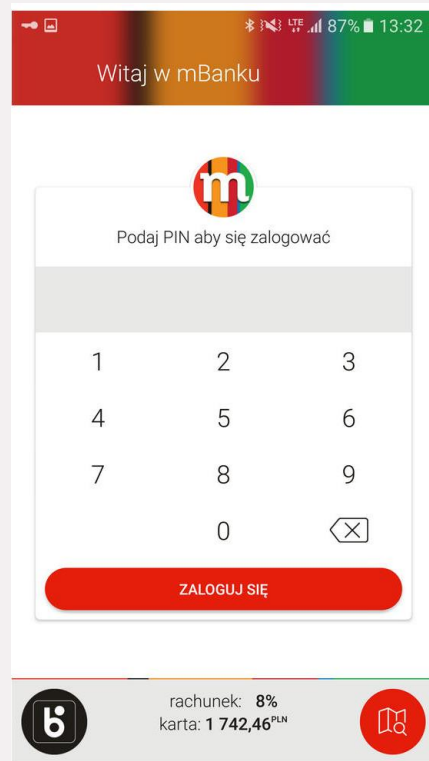
1 listopada 1994

 Udział

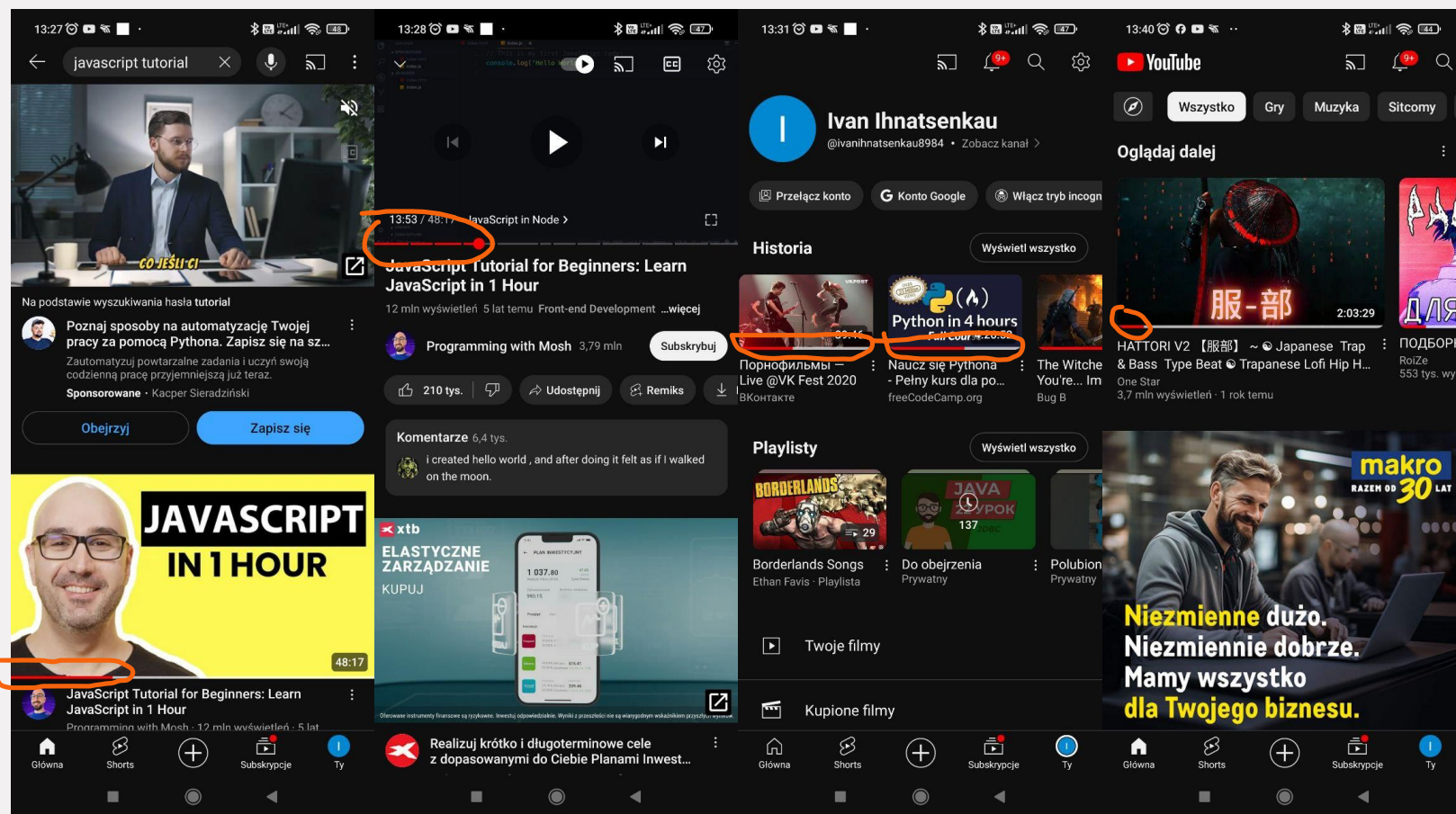
**Podsumowanie:** Ocena heurystyczna polega na tym, że niewielka grupa ewaluatorów sprawdza interfejs i ocenia jego zgodność z uznanymi zasadami użyteczności („heurystyki”).<sup>[4]</sup>

# Przykłady występowania heurystyki: mBank.

---

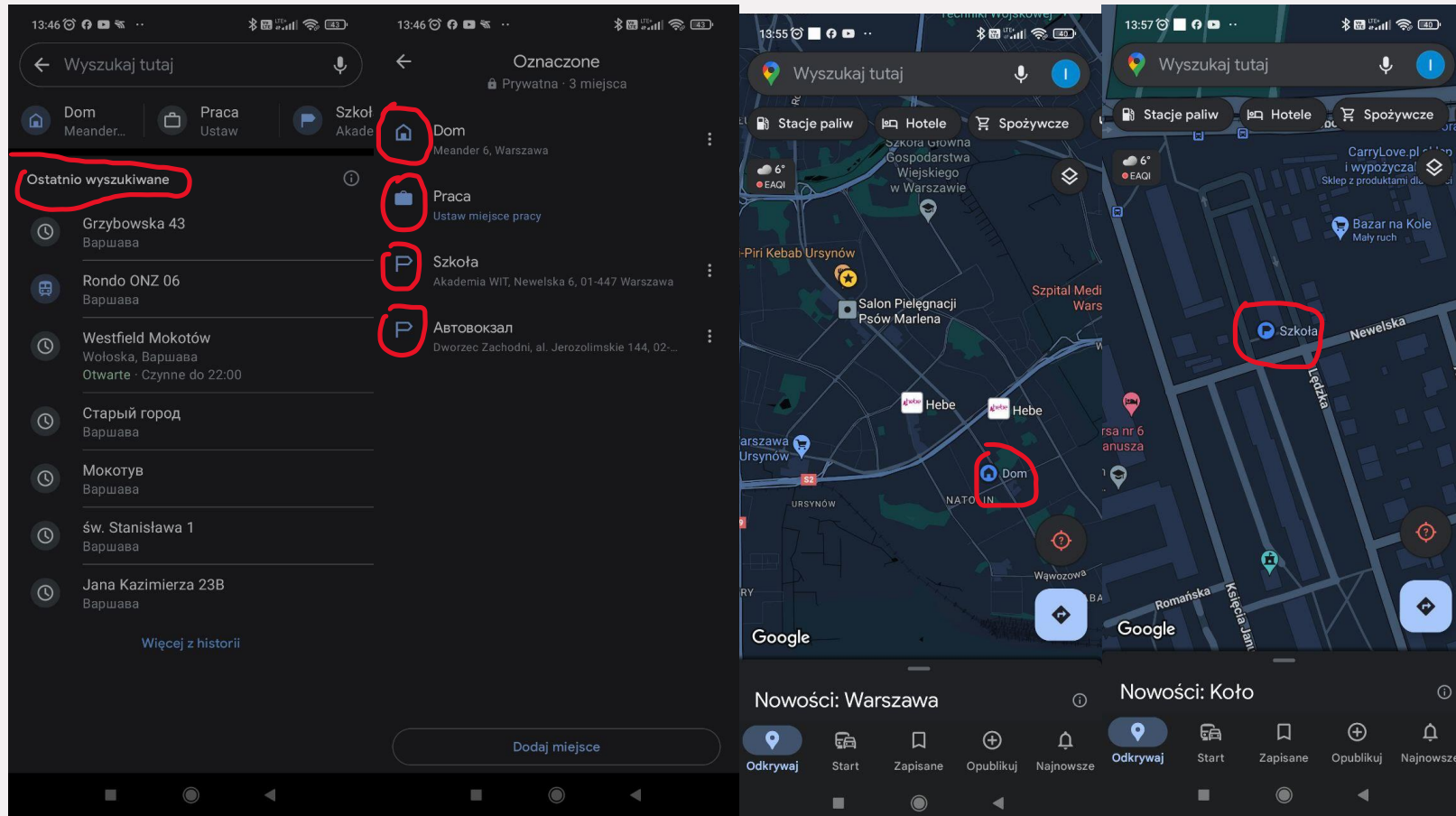
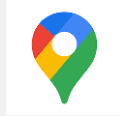


# Przykłady występowania heurystyki: Youtube.





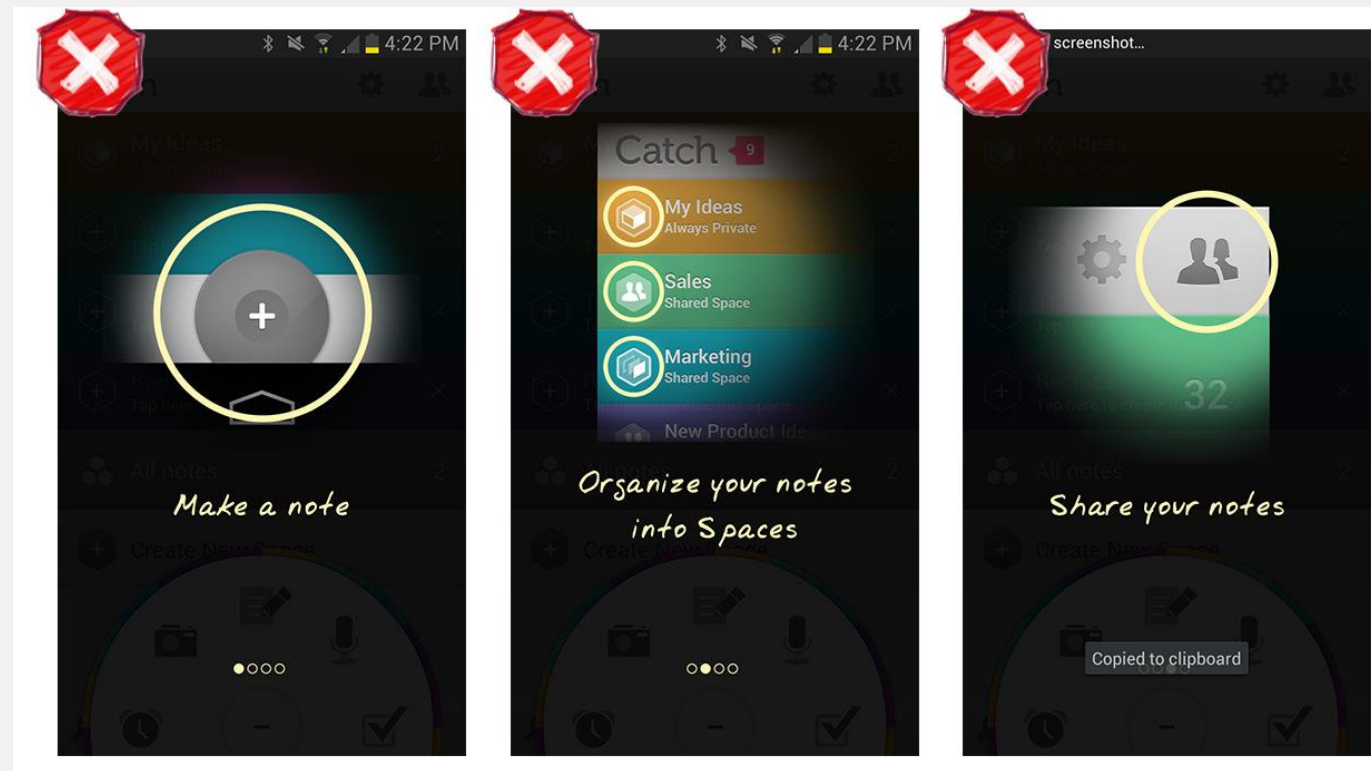
# Przykłady występowania heurystyki: Google Maps.





# Tutorials

---





**Dziękuję za  
uwagę!**

# Przypisy

---

1. [↑ 10 Usability Heuristics for User Interface Design](#) [dostęp 2024-03-05]
2. [↑ 10 Usability Heuristics for User Interface Design](#) [dostęp 2024-03-05]
3. [↑ Improving a H&manComputer Dialogue Rolf Molich and Jakob Nielsen](#) [dostęp 2024-03-05] str 339. (ang.).
4. [↑ The Theory Behind Heuristic Evaluations](#) [dostęp 2024-03-05]