

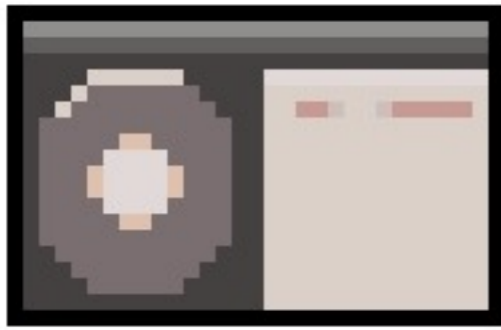


**Cześć, jestem**  
**Robert**  
opowiem wam o  
**Usability**



# krótka historia na początek

# krótka historia na początek



## VCR Wars



krótka historia na początek



**Usability**  
**decyduje o powodzeniu**  
**technicznych projektów**

**Co to jest użyteczność aplikacji**



Co to jest użyteczność aplikacji

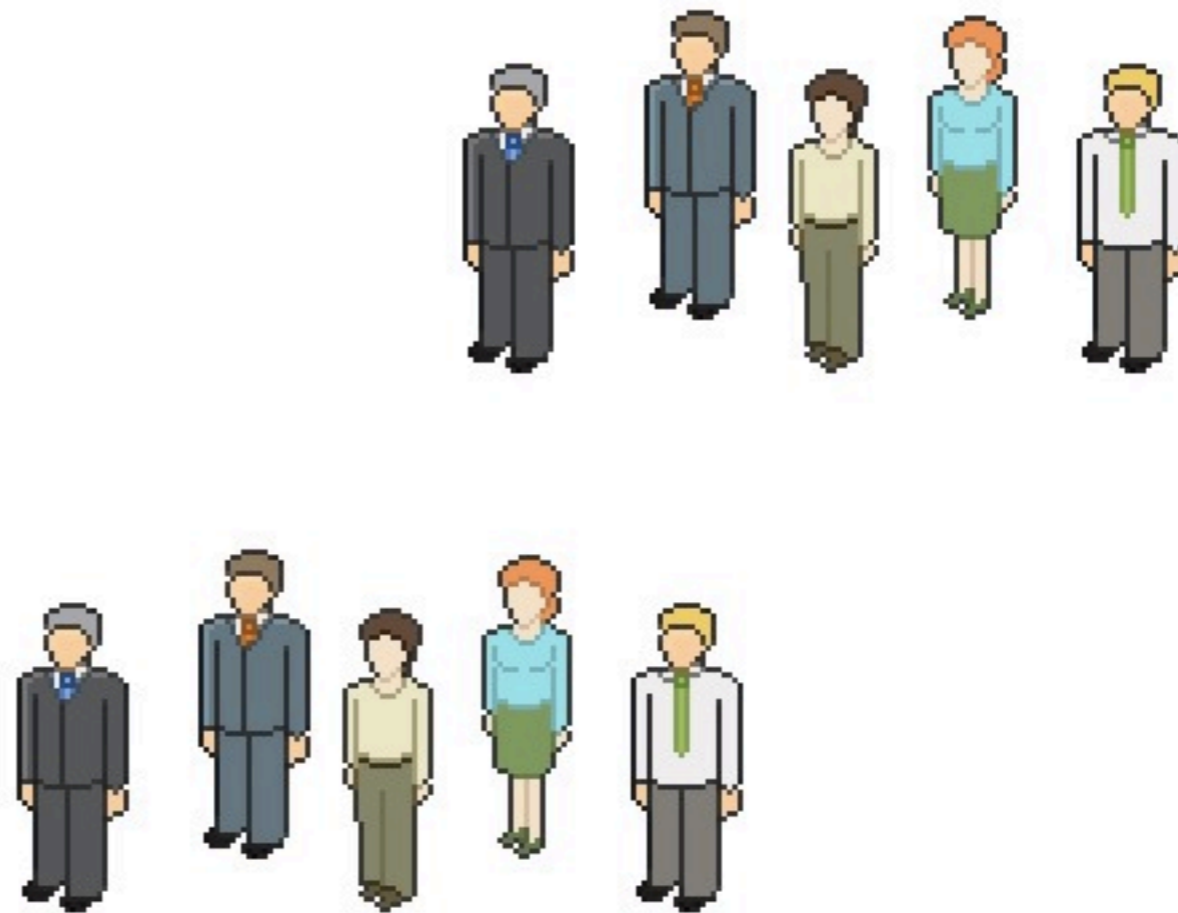
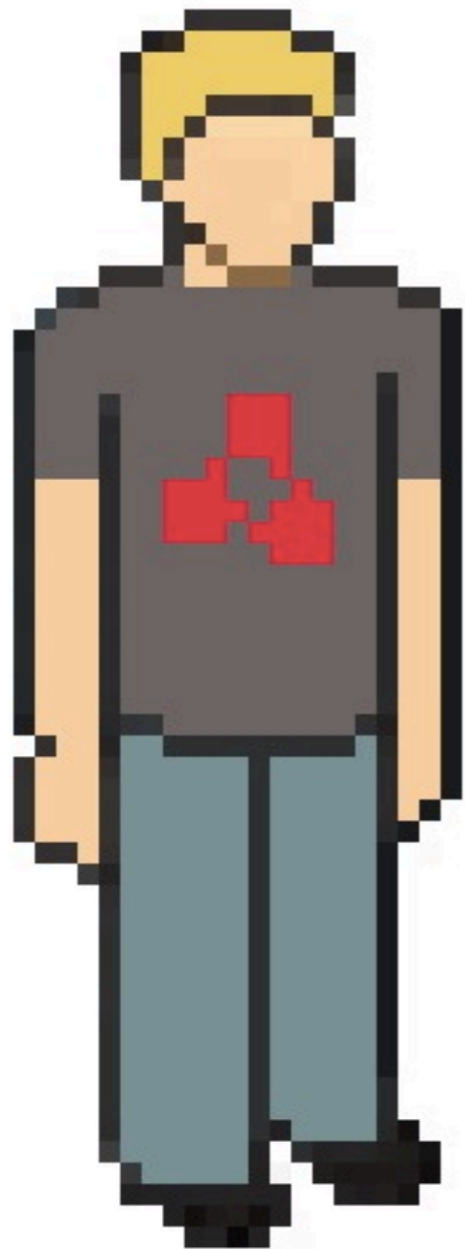


**To łatwość rozwiązywania  
problemu stawianego  
przed aplikacją.**

# Użyteczność warunkowana jest przez userów



# Super-user vs. normalni użytkownicy



# Prostota



idzie w parze z

# Użytecznością

# Problemy z usability

# Problemy z usability

## 1. Źle określony problem

## Problemy z usability

- 1. Źle określony problem**
- 2. Korzystanie z funkcji za trudne**

# 1. Źle określony problem

# 1. Źle określony problem



# 1. Źle określony problem



Poznaj potrzeby usera

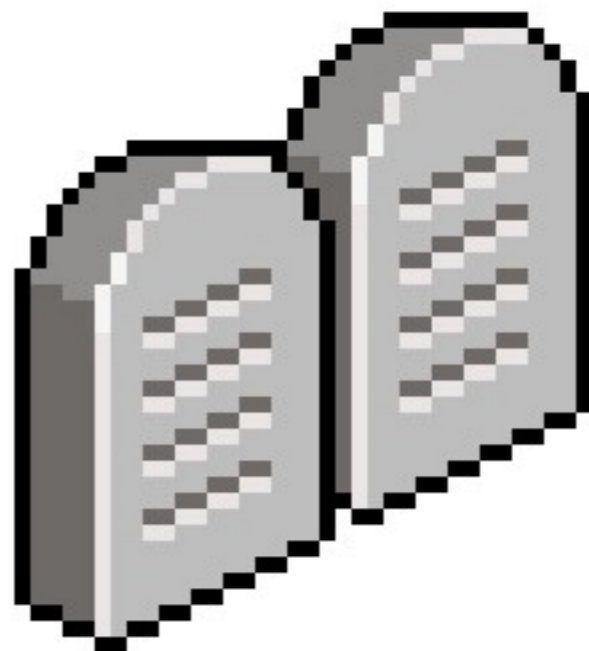
# 1. Źle określony problem



Poznaj potrzeby usera

Nie zgaduj i nie pytaj -  
badaj

## 2. Trudne do użycia funkcje



**10 zasad użytecznej aplikacji**



10 zasad użytecznej aplikacji

I

**Interface powinien być spójny**



10 zasad użytecznej aplikacji

||

**Prowadź użytkownika za rękę**



10 zasad użytecznej aplikacji

III

**Potwierdzaj akcje użytkownika**



10 zasad użytecznej aplikacji

# IV

# Nie kaź im się powtarzać



10 zasad użytecznej aplikacji

**V**

**User boi się o swoją prywatność**



10 zasad użytecznej aplikacji

# VI

# Nie pozwalaj na samo-zniszczenie



10 zasad użytecznej aplikacji

# VII

# Niech Moc będzie pod maską



10 zasad użytecznej aplikacji

# VIII

# Daj im help'a



10 zasad użytecznej aplikacji

# IX

# Zrozumiałe wiadomości o błędach



10 zasad użytecznej aplikacji

**X**

**Accessibility**

**jeszcze raz na koniec**

# jeszcze raz na koniec



**Wysoka użyteczność decyduje o powodzeniu aplikacji**

# jeszcze raz na koniec



**Wysoka użyteczność decyduje o powodzeniu aplikacji**



**Obserwuj użytkowników aby sprecyzować cele aplikacji i odpowiednio do nich dobrać funkcje**

# jeszcze raz na koniec



**Wysoka użyteczność decyduje o powodzeniu aplikacji**



**Obserwuj użytkowników aby sprecyzować cele aplikacji i odpowiednio do nich dobrać funkcje**



**Trzymaj się zasad, aby korzystanie z aplikacji nie było trudne**

# Jeżeli macie pytania

[design@blackmoondev.com](mailto:design@blackmoondev.com)

[twitter.com/blackmoondev](https://twitter.com/blackmoondev)

<http://blackmoondev.com>

<http://augpoznan.eu>



# Jeżeli macie pytania

[design@blackmoondev.com](mailto:design@blackmoondev.com)

[twitter.com/blackmoondev](https://twitter.com/blackmoondev)

<http://blackmoondev.com>

<http://augpoznan.eu>



**Dziękuję**