

Wprowadzenie do trzeciego wydania	11
1. Projektowanie dla ludzi	19
Kontekst	20
Poznaj odbiorcę	20
Interakcja jest konwersacją	20
Dopasowanie treści i funkcjonalności do potrzeb odbiorców	21
Poziom umiejętności	22
Interfejs jest jedynie środkiem do celu	23
Spytaj: Dlaczego?	24
Wartość projektowania: właściwe rozwiązanie właściwego problemu	24
Badania: sposób na poznanie kontekstu i celów	26
Obserwacja bezpośrednia	27
Studia przypadków	27
Ankiety	27
Persony	28
Badania projektowe nie są badaniami rynku	28
Wzorce — procesy poznawcze i zachowania związane z projektem interfejsu	29
Bezpieczna Eksploracja	30
Pragnienie Natychmiastowej Satysfakcji	31
Satisficing	31
Zmiany Na Bieżąco	32
Odwlekanie Decyzji	33
Stopniowa Konstrukcja	34
Przyzwyczajanie	35
Mikroprzerwy	36
Pamięć Przestrzenna	37
Pamięć Prospektywna	38
Wspomagane Powtarzanie	40
Obsługa Klawiaturą	41
Media Społecznościowe, Dowód Społeczny I Współpraca	42
Podsumowanie	43

2. Organizacja treści: architektura informacji i struktura aplikacji	45
Cel	46
Definicja	46
Projektowanie obszarów informacyjnych dla ludzi	47
Podejście	47
Oddzielenie informacji od prezentacji	47
Zasada MECE	48
Sposoby organizacji i kategoryzacji treści	49
Alfabet	49
Liczba	49
Czas	49
Lokalizacja	50
Hierarchia	50
Podobieństwo	50
Projektowanie na potrzeby aplikacji zorientowanych na zadaniowość i obieg pracy	50
Widoczność często używanych elementów	50
Dziel zadania na sekwencje kroków	51
Wielokanałowość i różnicowanie rozmiarów ekranów	51
Informacje w formie Kart	51
Projektowanie systemu typów ekranów	52
Ogląd — pokazanie listy lub siatki elementów	52
Skupienie — pokazanie jednego elementu	54
Tworzenie — udostępnienie narzędzi kreatywnych	54
Działanie — umożliwienie wykonania czynności	55
Wzorce	55
Ekspozycja, Wyszukiwanie I Przeglądanie	56
Bezpośredni Dostęp Mobilny	66
Aktualności	67
Przeglądarka Multimediów	81
Pulpit	90
Płótno I Paleta	93
Kreator	97
Edytor Ustawień	99
Różne Widoki	105
Wiele Obszarów Roboczych	112
System Pomocy	115
Tagi	126
Podsumowanie	132

3. Tam i z powrotem: nawigacja, drogowskazy i orientacja	133
Przestrzeń informacji i czynności	134
Drogowskazy	134
Orientacja	134
Nawigacja	135
Nawigacja globalna	135
Nawigacja funkcyjna	136
Nawigacja asocjacyjna i wierszowa	136
Powiązane treści	136
Tagi	136
Model społecznościowy	137
Konwencje projektowania nawigacji	137
Oddzielenie projektu nawigacji od projektu wizualnego	137
Obciążenie poznawcze	137
Niewielkie odległości	138
Modele nawigacyjne	139
Oś i szprychy	139
Pełne połączenie	140
Wiele poziomów lub drzewo	140
Krok po kroku	142
Piramida	142
Płaska nawigacja	144
Wzorce	144
Wskazane Punkty Startowe	145
Spis Treści	150
Piramida	155
Panel Modalny	159
Głębokie Linkowanie	164
Wyjście Ewakuacyjne	168
Grube Menu	172
Mapka Strony W Stopce	176
Narzędzia Logowania	181
Mapa Sekwencji	183
Okruszki	188
Pasek Przewijania Z Adnotacją	192
Animowane Przejsście	195
Podsumowanie	200

4. Układ elementów	201
Podstawy tworzenia layoutu	201
Hierarchia wizualna	201
Co sprawia, że element wydaje się ważny	202
Cztery zasady psychologii postaci	207
Przepływ wzroku	209
Wykorzystanie dynamicznych elementów	211
Odblokowywanie Reakcyjne	213
Ujawnianie Reakcyjne	213
Obszary interfejsu	214
Wzorce	215
Layout	215
Wydzielanie informacji	216
Ramy Graficzne	216
Obszar Centralny	219
Siatka Równoprawnych Elementów	222
Zatytułowane Sekcje	223
Zakładki	226
Akordeon	230
Zwijane Panele	233
Ruchome Panele	235
5. Styl wizualny i estetyka	239
Podstawy projektowania graficznego	240
Hierarchia wizualna	240
Kompozycja	240
Kolor	242
Typografia	246
Czytelność	252
Sugestywność	253
Obrazy	257
Co to oznacza dla aplikacji biznesowych	259
Dostępność	260
Rodzaje stylów wizualnych	260
Skeumorficzny	261
Ilustrowany	262
Płaski	263
Minimalistyczny	266
Adaptacyjny/parametryczny	268
Podsumowanie	269

6. Urządzenia mobilne	271
Wyzwania i szanse towarzyszące projektowaniu na urządzenia mobilne	272
Niewielki rozmiar ekranu	272
Zróznicowana szerokość ekranu	272
Ekran dotykowy	273
Trudność w pisaniu	273
Problemy związane z otoczeniem	273
Lokalizacja	274
Kontekst społeczny i ograniczona uwaga	274
Jak podejść do projektowania dla urządzeń przenośnych	274
Wzorowe przykłady	277
Wzorce	279
Pionowy Stos	280
Klisza	282
Narzędzia Dotykowe	284
Dolny Pasek Nawigacyjny	288
Kolekcje i Karty	289
Nieskończona Lista	293
Duże Marginesy	294
Wskaźniki Wczytywania	297
Połączone Aplikacje	298
Zadbaj o interfejs mobilny	303
 7. Listy	 305
Scenariusze korzystania z list	305
Architektura informacji	306
Co chcesz pokazać?	307
Wzorce	310
Wybór Dwupanelowy lub Widok Złożony	310
Uszczegółowienie W Jednym Oknie	314
Wkładki	317
Karty	320
Siatka Miniaturek	323
Karuzela	327
Paginacja	329
Bezpośrednie Przejście Do Elementu	332
Przewijanie Alfabetyczne/Numeryczne	335
Pole Nowego Elementu	336
Podsumowanie	338

8. Jak to się robi: czynności i polecenia	339
Dotykanie, przeciąganie i szczypanie	340
Obracanie i potrząsanie	341
Przyciski	341
Paski menu	341
Menu kontekstowe	342
Rozwijane menu	342
Paski narzędzi	342
Odnośniki	342
Panele poleceń	342
Ukryte narzędzia	343
Pojedyncze i dwukrotne kliknięcia	343
Polecenia klawiszowe	343
Skróty	344
Kolejność tabulacji	344
Przeciągnij i upuść	344
Wpisywane polecenia	344
Afordancja	345
Bezpośrednia manipulacja obiektami	345
Wzorce	347
Grupy Przycisków	348
Ukryte Narzędzia	350
Panel Poleceń	353
Wyszczególniony Przycisk „Zakończ”	356
Inteligentne Elementy Menu	362
Podgląd	364
Spinnery I Wskaźniki Postępu	368
Odwoływalność	373
Wielopoziomowe Cofanie Czynności	375
Historia Poleceń	379
Makra	381
Podsumowanie	387
9. Prezentowanie złożonych danych	389
Podstawy infografik	389
Modele organizacyjne — jak wygląda organizacja danych?	390
Przedświadoma interpretacja zmiennych — co wiąże się z czym?	391
Nawigacja i przeglądanie — jak mogą zgłębić te dane?	395

Sortowanie i przestawianie — czy mogę zmienić strukturę danych, by uzyskać inny punkt widzenia?	396
Wyszukiwanie i filtrowanie — w jaki sposób mogę dostać wyłącznie te dane, których potrzebuję?	399
Dane jako takie — jakie są konkretne wartości danych?	400
Wzorce	402
Chmurki Informacyjne	402
Podświetlanie Danych	406
Dynamiczne Kwerendy	408
Rozrysowywanie Danych	411
Równoległe Wykresy	415
Wykres Panelowy	418
Moc wizualizacji danych	422
10. Dane wejściowe: formularze i kontrolki	423
Podstawy projektowania formularzy	424
Formularze stale ewoluują	426
Dodatkowe materiały	427
Wzorce	427
Format Poblżliwy	428
Format Strukturalny	432
Uzupełnianie	435
Wskazówki	438
Zapytanie	442
Miernik Bezpieczeństwa Hasła	444
Automatyczne Uzupełnianie	449
Rozwijany Selektor	456
Kreator Listy	460
Poprawne Wartości Domyślne	464
Komunikaty O Błędach	468
Podsumowanie	474
11. Systemy interfejsów użytkownika i Atomic Design	475
Systemy UI	476
Przykład systemu UI opartego na komponentach: Microsoft Fluent	476
Atomic Design — metodyka projektowania systemów	479
Przegląd	480
Hierarchia Atomic Design	481

Frameworki UI	482
Przegląd	483
Korzyści	483
Właściwości frameworków UI	483
Przegląd wybranych frameworków UI	484
Podsumowanie	494
12. Poza ekranem	497
Inteligentne systemy — części składowe	498
Połączone urządzenia	498
Systemy antycypacyjne	498
Systemy asystujące	498
Naturalne interfejsy użytkownika	499
Podsumowanie	499