

ZBIÓR CYTATÓW Z KSIĄŻKI PT.

„PROJEKTOWANIE WITRYN INTERNETOWYCH
USER eXPERIENCE”

AUTORSTWA

SMASHING MAGAZINE

WYDAWNICTWO: HELION



Projektowanie skoncentrowane na użytkowniku jest ważne, ponieważ dobre doświadczenia w korzystaniu z produktów cyfrowych wynikają z uwzględnienia potrzeb użytkownika na każdym etapie prac nad pomysłem i projektem.

Uwzględnianie użytkownika witryny lub aplikacji na każdym etapie projektowania prowadzi do powstania solidniejszych projektów.

Projektowanie skoncentrowane na użytkowniku pomaga w projektowaniu odpowiednich produktów we właściwy sposób.

W projektowaniu skoncentrowanym na użytkowniku bardzo ważne jest jak najczęstsze kontaktowanie się z użytkownikami końcowymi produktu.

Praktycy od user experience uwzględniają, kto będzie korzystał z produktu, po co i jakich funkcji będzie potrzebował.

Jeśli jednak przeprowadzisz testy na wczesnym etapie prac nad projektem (...), unikniesz wielu modyfikacji projektu, ponownego rozwijania produktu i problemów.

Praca projektanta bywa czasem frustrująca. Wyobraź sobie, że musisz przestrzegać terminów i ostatni projekt bardzo Ci się podoba, natomiast klient nie jest do niego przekonany.

Najważniejszym aspektem przekazywania materiałów przez specjalistów od user experience programistom jest wspólne zrozumienie celów stawianych projektowi.

Informacje o budżecie są wartościowe zwłaszcza wtedy, gdy pobierasz opłaty za każdy dzień pracy.

Produkty cyfrowe często nigdy nie są w pełni ukończone.

Projekty kierowane przez użytkowników pozwalają szybciej wprowadzać produkty na rynek.

Jeśli nie zrozumiesz klienta i jego firmy, nie będziesz mógł opracować projektów dostosowanych do jego potrzeb.

Na podstawie testów użyteczności można zidentyfikować problemy z istniejącym produktem, które trzeba rozwiązać, a także opracować modele zadań i mapy zachowań użytkowników dla nowych produktów lub przy gruntownych zmianach projektu.

Model zadania pomaga zrozumieć, jak użytkownicy w praktyce korzystają z produktu.

Jeśli klient wierzy w wartość reguł user experience, wtedy projekt automatycznie staje się projektem z obszaru user experience, przez co można w nim wykorzystać cały dostępny czas i budżet.

*Wspaniałe w pracach nad user experience jest to,
że istnieje tak wiele narzędzi i technik,
które można dopasować do ograniczeń
występujących w projekcie.*

*Niezależnie od ograniczeń projektowych
zawsze można zrobić coś wartościowego.*

*Łatwe do wprowadzenia zmiany to modyfikacje
cyfrowego produktu, które programiści mogą
zaimplementować szybko i bez problemów.*

*Często to specjalista od user experience
musi wkroczyć do firmy i ją zrozumieć,
aby móc przetworzyć informacje
na postać zrozumiałą dla laika.*

*Jedną z zalet bycia konsultantem z obszaru user
experience jest możliwość codziennej pracy
z różnymi ludźmi.*

*Nie wszyscy potrafią precyzyjnie określić (...),
jakich efektów oczekują.*

*Narzędzie Google Analytics nie pozwoli Ci stwierdzić,
dlaczego użytkownicy zachowują się w określony
sposób, ale pomoże stwierdzić, którym fragmentom
witryny warto się przyjrzeć w poszukiwaniu
ciekawych informacji.*

*Najważniejszą regułą projektowania
skoncentrowanego na użytkowniku jest to,
aby zawsze starać się angażować użytkowników.*

*W środowisku komercyjnym niewielkie usprawnienie
user experience może prowadzić do istotnych
zysków finansowych, dlatego jest to ważny obszar
badań z udziałem użytkowników.*

*Gdy pracujesz dla klienta z nowej dla Ciebie branży,
ocena konkurencji jest doskonałym sposobem
na poznanie danej dziedziny.*

Ponieważ projektowanie skoncentrowane na użytkowniku zyskuje coraz większą popularność, konflikty między zwolennikami kreatywności i innowacyjności a osobami odpowiedzialnymi za użyteczność występują coraz rzadziej.

Testy użyteczności są przydatne na wielu etapach procesu projektowania i z różnych przyczyn - politycznych, taktycznych, a czasem w celu utrzymania właściwego kierunku prac.

Dobry plan testów użyteczności pozwala mieć pewność, że wybrano do nich dobre osoby, przyjęto odpowiednie cele, a także zastosowano właściwe metody, dopasowane do budżetu i dostępnego czasu.

Dzięki wykryciu słabych punktów w produktach innych firm i zaprojektowaniu lepszego user experience można zapewnić sobie (lub klientowi) przewagę konkurencyjną.

*Wzorce projektowe to konwencje, które użytkownicy
znają i z których potrafią korzystać.*

*Sposób porównywania konkurencji zależy
od kontekstu działalności klienta
i konkretnych celów projektowych.*

*Badania kontekstowe są fascynujące,
ponieważ możesz dzięki nim zobaczyć świat,
o którego istnieniu nie wiedziałeś.*

*Fotografie są przydatne, ponieważ pomagają
przypomnieć sobie środowisko po wizycie w nim.*

*Analityka udziela odpowiedzi na pytanie „co”,
natomiast badania z zakresu user experience
- na pytanie „dlaczego”.*

*Jeśli nie możesz czegoś zmierzyć,
nie możesz też tego kontrolować!*

*Pamiętaj, aby zwracać uwagę na czas.
Łatwo jest „zatracić się” w danych i próbować szukać
nowych wzorców, które są nieistotne
ze względu na ogólne cele.*

*Ankiety mogą być doskonałym narzędziem
do zbierania dużych ilości informacji zwrotnych
w stosunkowo krótkim czasie.*

*Wspomnienia znacznie lepiej niż wyobrażenia
pozwalają przewidzieć przyszłe zachowania.*

*Mapy doświadczeń użytkowników są zwykle
przygotowywane przez projektantów user experience
w formie wizualnej planszy (...), na której oczekiwania
użytkowników wobec określonego zadania (...)
są porównywane z możliwościami,
jakie daje witryna lub usługa.*

Dobry zbiór profili postaci pomaga zespołowi odpowiedzialnemu za produkt wczuć się w sytuację użytkowników.

Profile postaci nigdy nie zastąpią testów z udziałem prawdziwych użytkowników.

Projektant user experience potrzebuje informacji, aby mógł opracować architekturę.

Dobrze zaprojektowana architektura informacji sprawia, że używanie systemu jest łatwiejsze i przyjemniejsze.

Nie musisz dobrze rysować, aby tworzyć przydatne szkice. Mają one tylko pomagać w myśleniu i współpracy - same nie są ostatecznym efektem prac.

Na początku projektu należy wygenerować dużą liczbę pomysłów. Im więcej idei do wyboru, tym większe prawdopodobieństwo, że któraś z nich okaże się dobra!

Zmuszenie się do szybkiego wymyślenia wielu idei pozwala odkryć możliwości, których mógłbyś nie znaleźć za pomocą innych technik.

Mała szczegółowość szkiców pomaga przedstawić ogólny pomysł, a klient nie traktuje ich jak gotowego produktu.

W pracy specjalistów od user experience często to ich wiedza i umiejętności z zakresu rozwiązywania problemów są ważniejsze od dopracowanych materiałów.

Szkielet przedstawia gotową witrynę lub aplikację w taki sam sposób, w jaki rysunki architekta reprezentują ukończony budynek.

Odkrycie na etapie tworzenia szkieletów, że pomysł jest błędny, jest znacznie mniej kosztowne niż porażka w pełni zaprojektowanego i rozwiniętego produktu.

Treść i układ projektujesz z myślą o potrzebach użytkowników, a wezwania do działania - pod kątem zaspokajania potrzeb biznesowych.

Szkielety tworzy się po to, aby móc na jak najwcześniejszym etapie prac ocenić i usprawnić projekt.

Rosnąca liczba narzędzi jest potwierdzeniem tego, że tworzenie prototypów nigdy nie było ważniejsze.

Jeśli projektujesz proste szablony dla witryny opartej na CMS-ie, potrzebujesz innych prototypów niż w trakcie projektowania aplikacji mobilnej z innowacyjnymi interakcjami.

Uczenie się na błędach i wczesne wykrywanie problemów to jedne z podstawowych zasad projektowania user experience.

W nawigacji ważne są wskazywanie, kierowanie, orientacja i porządkowanie.

Czasem musisz zaprojektować strukturę nawigacji, choć wolałbyś utworzyć ogólną kategorię i nazwać ją Różne!

Powyższe cytaty pochodzą z książki autorstwa **Smashing Magazine** pt. „**Projektowanie witryn internetowych User eXperience**”, którą możesz zakupić w jednym ze sklepów na ceneo.pl



Więcej recenzji wartościowych książek, zbiorów cytatów oraz ciekawych artykułów znajdziesz na blogu BrainDesign.