

Najważniejsze jest pierwsze wrażenie!

Sprawdzone wzorce projektowe

Projektowanie interfejsów



HELION

O'REILLY®

Jenifer Tidwell

Tytuł oryginału: Designing Interfaces

Tłumaczenie: Maksymilian Gutowski

ISBN: 978-83-246-3741-6

© 2012 Helion S.A

Authorized Polish translation of the English edition of Designing Interfaces, 2nd Edition 9781449379704 © 2011 Jennifer Tidwell

This translation is published and sold by permission of O'Reilly Media, Inc., which owns or controls all rights to publish and sell the same.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/projin>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

Wprowadzenie do drugiego wydania	9
Wprowadzenie	13
1. Co robi użytkownik	23
Środek do celu	24
Podstawy badań użytkowników	26
Motywacja użytkowników do nauki	28
Wzorze	30
Bezpieczna Eksploracja	31
Pragnienie Natychmiastowej Satysfakcji	32
Satisficing	32
Zmiany Na Bieżąco	33
Odwlekanie Decyzji	34
Stopniowa Konstrukcja	35
Przyzwyczajanie	36
Mikroprzerwy	37
Pamięć Przestrzenna	38
Pamięć Prospektywna	39
Wspomagane Powtarzanie	40
Miłość Do Klawiatury	41
Porady Innych	42
Osobiste Rekomendacje	43

2. Organizacja treści: architektura informacji i struktura aplikacji	45
Ogólny zarys	46
Wzorce	49
Ekspozycja, Wyszukiwanie I Przeglądanie	50
Aktualności	54
Menedżer Obrazów	59
Pulpit	64
Płótno I Paleta	69
Kreator	73
Edytor Ustawień	77
Różne Widoki	81
Wiele Obszarów Roboczych	85
Wielopoziomowy System Pomocy	88
3. Tam i z powrotem: nawigacja, drogowskazy i poruszanie się	95
Jak się odnaleźć	95
Koszt nawigacji	96
Modele nawigacji	98
Konwencje projektowania stron	103
Wzorce	104
Wskazane Punkty Startowe	104
Spis Treści	107
Piramida	110
Panel Modalny	114
Głębokie Linkowanie	117
Wyjście Ewakuacyjne	121
Grube Menu	123
Mapka Strony W Stopce	127
Narzędzia Logowania	131
Mapa Sekwencji	134
Okruszki	136
Pasek Przewijania Z Adnotacją	139
Animowane Przejście	142
4. Organizacja strony: układ elementów	145
Podstawy tworzenia layoutu strony	145
Hierarchia wizualna: ważność i relacje	145
Przepływ wzroku: na co teraz spojrzeć	151
Wykorzystanie dynamicznych elementów	153
Wzorce	155
Ramy Graficzne	156
Obszar Centralny	159

Siatka Równoprawnych Elementów	163
Zatytułowane Sekcje	166
Zakładki	169
Akordeon	173
Zwijane Panele	177
Ruchome Panele	180
Wyrównanie Do Lewej I Prawej	186
Wyważenie Po Przekątnej	188
Ujawnianie Reakcyjne	191
Odblokowywanie Reakcyjne	194
Płynny Layout	198
5. Listy	203
Scenariusze korzystania z list	203
Architektura informacji	204
Możliwe rozwiązania	205
Wzorce	208
Wybór Dwupanelowy	209
Uszczegółowienie W Jednym Oknie	212
Wkładki	216
Siatka Miniaturek	220
Karuzela	224
Przemienne Tło	229
Paginacja	232
Bezpośrednie Przejście Do Elementu	235
Przewijanie Alfabetyczne	237
Kaskadujące Listy	239
Tabela Drzewiasta	241
Pole Nowego Elementu	243
6. Jak to się robi: czynności i polecenia	245
Poszerzanie horyzontów	248
Wzorce	250
Grupy Przycisków	251
Ukryte Narzędzia	254
Panel Poleceń	257
Wyszczególniony Przycisk „Zakończ”	261
Inteligentne Elementy Menu	264
Podgląd	266
Wskaźnik Postępu	269
Odwoływalność	271

Wielopoziomowe Cofanie Czynności	273
Historia Poleceń	277
Makra	279
7. Prezentowanie danych: dendrogramy, wykresy i inne infografiki	283
Podstawy infografik	283
Wzorce	296
Ogląd Ze Szczegółami	297
Chmurki Informacyjne	300
Podświetlanie Danych	303
Dynamiczne Kwerendy	308
Rozrysowywanie Danych	312
Lokalne Przybliżanie	316
Sortowalna Tabela	321
Wykres Promienisty	323
Równoległe Wykresy	328
Wykres Panelowy	332
Treemapa	336
8. Dane wejściowe: formularze i kontrolki	343
Podstawy projektowania formularzy	343
Wybór kontrolek	346
Wzorce	361
Format Pobłażliwy	362
Format Strukturalny	364
Uzupełnianie	366
Wskazówki	369
Zapytanie	372
Miernik Bezpieczeństwa Hasła	374
Automatyczne Uzupełnianie	377
Rozwijany Selektor	381
Kreator Listy	385
Poprawne Wartości Domyślne	387
Zlokalizowane Komunikaty O Błędach	389
9. Media społecznościowe	395
Czego nie znajdziesz w tym rozdziale	396
Media społecznościowe od podstaw	396
Wzorce	399
Przegląd Tematyczny	400
Osobiste Wypowiedzi	404
Współdzielenie I Komentowanie	406

Zagajenia	410
Odwrócona Mikropiramida	413
Harmonogram	416
Kanały Tematyczne	418
Linki Społecznościowe	422
Widget Współdzielenia	425
Newsbox	427
Ranking Treści	432
Najnowsza Aktywność	435
10. Urządzenia przenośne	439
Wyzwania towarzyszące projektowaniu na urządzenia mobilne	440
Wzorce	446
Pionowy Stos	447
Klisza	448
Narzędzia Dotykowe	451
Dolny Pasek Nawigacyjny	453
Miniaturki Z Tekstem	455
Nieskończona Lista	458
Duże Marginesy	460
Przycisk Kasowania Tekstu	462
Wskaźniki Wczytywania	464
Połączone Aplikacje	465
Ujednolicony Branding	467
11. Estetyka	473
Różne style, ta sama treść	475
Podstawy projektowania graficznego	483
Co to oznacza dla aplikacji komputerowych	492
Wzorce	493
Odległe Tło	494
Kilka Barw, Wiele Wartości	498
Stylizowane Rogi	501
Obwódki Zgodne Z Tekstem	504
Żdziebelka	507
Kontrastująca Grubość Tekstu	509
Skórki I Motywy	512
Bibliografia	515
Strony internetowe	515
Książki	516
Skorowidz	519

Tam i z powrotem: nawigacja, drogowskazy i poruszanie się

Przedstawione w tym rozdziale wzorce odnoszą się do problemu nawigacji — skąd użytkownik wie, gdzie się znajduje, dokąd ma się udać i w jaki sposób to zrobić.

Nawigację określiłam mianem „problemu”, ponieważ poruszanie się po witrynie lub aplikacji przypomina dojeżdżanie do pracy. Dojazdy są konieczne, żeby znaleźć się tam, gdzie trzeba, ale jednocześnie nudne, niekiedy wręcz irytujące, a czas i energia, które na nie poświęcamy, wydają się zmarnowane. Czy tego czasu nie można by wykorzystać lepiej, choćby grając w grę lub rzeczywiście pracując?

Najlepszy dojazd do pracy to brak dojazdu. Wygodnie mieć pod ręką wszystkie narzędzia pracy i nigdzie nie jeździć. Na tej samej zasadzie trzymanie elementów interfejsu „w zasięgu ręki” też jest wygodne, zwłaszcza dla średnio zaawansowanych użytkowników, czyli takich, którzy już wiedzą, gdzie wszystko się znajduje. Rzadziej używane narzędzia warto czasami umieścić na osobnym ekranie, żeby nie zawadzały. Opłaca się też rozmieścić grupy elementów na osobnych stronach zwłaszcza wtedy, kiedy spowoduje to, że rozkład interfejsu będzie bardziej sensowny. Są to zupełnie poprawne rozwiązania, o ile tylko „odległości”, które użytkownik musi przebyć, pozostają niewielkie.

Zatem im mniej, tym lepiej. Zanim omówię to zagadnienie szerzej, poruszę kwestię terminologii.

Jak się odnaleźć

Załóżmy, że utworzyłeś rozległą witrynę lub aplikację, którą musiałeś podzielić na sekcje, podsekcje, wyspecjalizowane narzędzia, strony, okna, kreatory i podobne fragmenty. Jak pomóc użytkownikowi w poruszaniu się po niej?

Drogowskazy są elementami, które pozwalają użytkownikowi na zorientowanie się w swoim bezpośrednim otoczeniu. Do powszechnie spotykanych znaków drogowych należą paski tytułowe okien, logo stron internetowych i inne znaki promocyjne, zakładki oraz wskaźniki zaznaczenia. Wzorce i techniki w rodzaju dobrze sformatowanych zarówno globalnych, jak i lokalnych linków nawigacyjnych, Map Sekwencji, Okruszków czy Pasków Przewijania Z Adnotacją (które w tym rozdziale omówię) wskazują użytkownikowi, gdzie się znajduje i dokąd może się udać za pomocą jednego kliknięcia. Pomagają mu zatem orientować się w otoczeniu i planować swoje kolejne kroki.

Orientacja jest tym, co ludzie robią, aby dotrzeć do celu. Terminu raczej nie ma sensu objaśniać, ale to, co ludzie robią, jest samo w sobie bardzo wdzięcznym tematem badań. Zagadnienie to zostało zgłębione przez specjalistów z dziedziny kognitywistyki, projektowania środowiska i webdesignu. Poniższe elementy — patrząc zdroworozsądkowo — pomagają użytkownikom w docieraniu do celu.

Dobre oznaczenia

Oznaczenia o jasnym sensie wychodzą użytkownikowi naprzeciw i wskazują, którędy się udać. Znajdują się tam, gdzie można by ich oczekiwać, dzięki czemu użytkownik, kiedy musi podjąć jakąś decyzję, zawsze ma pod ręką wskazówki. Możesz skontrolować swój interfejs pod tym kątem, wykonując najważniejsze czynności, których usprawnienie jest celem Twojego projektu. Dopilnuj, by w każdym punkcie, w którym użytkownik ma podjąć jakąś decyzję, dalsza droga była odpowiednio oznaczona. Umieść mocne „wezwania do działania” na pierwszych stronach, które użytkownik zobaczy.

Wskazówki przestrzenne

Toalety szuka się zwykle na tyłach lokali gastronomicznych, a bramy tam, gdzie ścieżka krzyżuje się z płotem. W podobny sposób przycisku „X” do zamknięcia okna można się spodziewać w prawym górnym rogu, a logo strony w lewym górnym rogu. Weź pod uwagę, że znajomość takich wskazówek często jest uwarunkowana kulturowo, więc ktoś zupełnie niewtajemniczony (np. użytkownik, który nigdy nie miał styczności z systemem operacyjnym) może ich nie zauważyć.

Mapy

Ludzie niekiedy chodzą od oznaczenia do oznaczenia lub od linku do linku, nie analizując swoich ruchów po interfejsie w odniesieniu do ogólnego porządku rzeczy. (Na tym zwykle polega odnajdowanie właściwej drogi na obcym lotnisku). Niektórzy, zwłaszcza kiedy często przebywają w takiej przestrzeni, wolą jednak wyobrazić ją sobie w całości. Ponadto mapa bywa niekiedy jedyną pomocą nawigacyjną w źle oznaczonych lub gęsto zabudowanych przestrzeniach, np. blokowiskach.

Omówiony w tym rozdziale wzorzec Wskazane Punkty Startowe jest przykładem starannie przygotowanego oznaczania skrzyżowanego ze wskazówką środowiskową, co polega na tym, że linki jako takie wyróżniają się na stronie. Mapa Sekwencji, jak sama nazwa wskazuje, jest mapą. Z użyciem wzorca Ogląd Ze Szczegółami (rozdział 7.) prezentować można również mapy przestrzeni wirtualnych. Panel Modalny można poniekąd uznać za wskazówkę środowiskową, ponieważ użytkownik wyłączający taki panel wie, że wróci tam, gdzie był wcześniej.

Porównuję tutaj przestrzeń wirtualną z fizyczną, lecz wirtualna przestrzeń może zaoferować coś, czego fizyczna przestrzeń (na razie) nie może zapewnić — jest to Wyjście Ewakuacyjne. Gdziekolwiek jesteś, możesz kliknąć link Wyjścia Ewakuacyjnego, aby powrócić na znajomą stronę. To tak, jakbyś mógł w każdej chwili przejść przez magiczny portal prowadzący do domu.

Koszt nawigacji

Kiedy wchodzisz do nieznanego pokoju, rozglądasz się dookoła. W ułamku sekundy przyswajasz sobie kształt pokoju, jego umeblowanie, oświetlenie, wyjścia oraz inne wskazówki. Momentalnie oceniasz, co to za pokój i jaki to ma związek z powodem, dla którego do niego wszedłeś. W następnej kolejności wykonujesz zamierzoną czynność. Gdzie? Jak? Na te pytania możesz znaleźć odpowiedź od razu, choć nie zawsze, bo czasami w takim pokoju przyciągają Twoją uwagę inne, ciekawe rzeczy.

Podobnie wejście na stronę internetową lub otworzenie okna niesie z sobą koszt poznawczy. Musisz rozpracować nową przestrzeń: przyswoić sobie jej kształt, układ, treść, wyjścia oraz to, w jaki sposób wykonać czynność, którą zamierzałeś na tej stronie lub w tymże oknie wykonać. Wymaga to wydatku czasu i energii. „Zmiana kontekstu” zmusza do zwrócenia uwagi na otoczenie i dopasowanie się do niego.

Jeżeli nawet okno (lub pomieszczenie) jest już znane, styczność z nim i tak kosztuje. Nie jest to wprawdzie duży koszt, ale trzeba go uwzględnić — weź pod uwagę, ile trzeba czekać na wczytanie strony lub otworzenie okna.

Jest to prawda w przypadku stron internetowych, okien aplikacji, okien dialogowych i ekranów urządzeń przenośnych. Rodzaje decyzji, które użytkownicy podejmują w sprawie tego, dokąd się udać, też są takie same. Oznaczenia zawsze trzeba czytać, a ikony rozszyfrowywać. Kliknięcie linku lub przycisku, którego znaczenie nie jest jasne, zawsze jest dla użytkownika pewnym ryzykiem.

Ponadto czas wczytywania treści wpływa na decyzje użytkowników. Kiedy strona wczytuje się zbyt długo lub w ogóle nie wczytuje się, użytkownik może się zniechęcić i wyjść ze strony, nim znajdzie to, co go interesuje. (Ilu użytkowników tracisz przez ten odtwarzacz wideo na pasku bocznym?). Co więcej, jeśli strony witryny niezmiennie wczytują się zbyt wolno, użytkownicy tracą chęć do jej przeglądania.

Firmy typu Google dokładają wszelkich starań, by strony wczytywały się tak szybko, jak to możliwe, właśnie ze względu na to, że kosztem opóźnień jest utrata odbiorców.

Niewielkie odległości

Wiedząc, że przechodzenie ze strony na stronę wiąże się z kosztem, rozumiesz już, dlaczego ograniczanie liczebności takich przejść jest nieodzowne. Kiedy wykonanie prostego zadania wymaga wielu takich przejść, postaraj się ograniczyć je do jednego lub dwóch.

Rzeczywisty wzrost wydajności zależy jednak od samej struktury aplikacji. Jedną z najgorszych rzeczy, jaką projektant może zrobić, jest zmuszenie użytkownika do wchodzenia na wiele podstron czy otwierania wielu okien za każdym razem, kiedy musi wykonać jakąś prostą, codzienną czynność. (Jeszcze gorzej jest, gdy doprowadzisz użytkownika do takiego miejsca, po czym stwierdzisz, że nie spełnił stosownego warunku, żeby wykonać zadanie, i każesz mu wrócić do punktu wyjścia).

Czy możesz zaprojektować swoją aplikację tak, by najczęstsze czynności (czyli około 80% ogółu czynności) można było wykonać na jednej stronie, bez jakichkolwiek zmian kontekstu lub najwyżej z jedną?

Jest to trudne przy niektórych aplikacjach. Czy jakieś narzędzie jest zbyt rozbudowane, żeby je umieścić na stronie głównej? Spróbuj je ograniczyć: usunąć kontrolki, skrócić oznaczenia, zamienić słowa w obrazy albo wprowadzić wyspecjalizowane kontrolki, które pozwolą zaoszczędzić miejsce. Czy narzędzie nie pasuje do reszty strony głównej? Spróbuj zatem je zmniejszyć, oddzielić pustą przestrzenią lub umieścić gdzieś, gdzie nie będzie zawadzać. Czy możesz zrobić tak, by treść strony była sukcesywnie ujawniana? Czy możesz domyślnie ukryć część treści z pomocą Zatytułowanych Sekcji lub Akordeonu?

Czasami odpowiednim rozwiązaniem jest obsługiwanie pewnych funkcji ze stron, do których trzeba przejść kilkoma kliknięciami — chodzi tu o te pozostałe 20% funkcji, które nie muszą być pod ręką. Może też się tak zdarzyć, że zachowanie wizualnej prostoty aplikacji jest ważniejsze

od zaoszczędzenia użytkownikowi jednego czy dwóch przejść. Rzadko używane funkcje możesz umieścić za dodatkowymi „drzwiami” (zgodnie z zasadą 80/20). Jak zawsze, jeśli masz jakiegokolwiek wątpliwości, poeksperymentuj z różnymi projektami i przetestuj ich używalność.

Modele nawigacji

Jak wygląda **model nawigacji** Twojej strony lub aplikacji? Innymi słowy: jak ekrany, strony oraz przestrzenie są połączone i w jaki sposób użytkownicy poruszają się między nimi?

Wróćmy jednak do terminologii.

System **nawigacji globalnej** jest tym, co znajdziemy na każdej stronie głównej. Zwykle przyjmuje postać menu, zakładek i pasków bocznych, z których pomocą użytkownik porusza się po strukturze nawigacyjnej witryny. (W poprzedniej edycji tej książki nawigację globalną uznałam za wzorzec. Dziś jest to jednak na tyle powszechna i dobrze zrozumiana koncepcja, że nie ma już sensu nadawać jej takiej rangi).

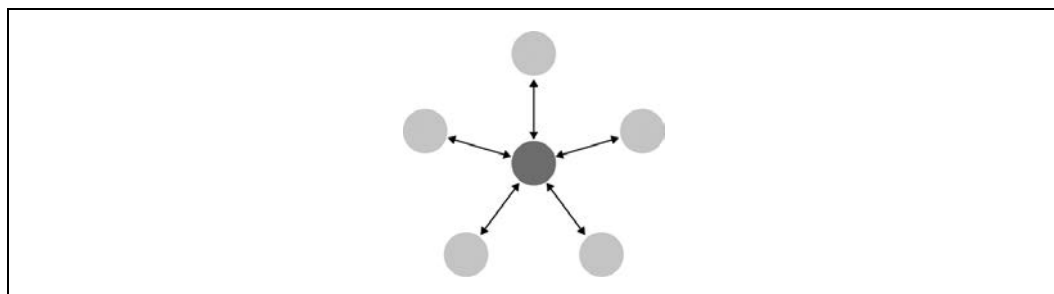
System **nawigacji funkcyjnej**, który również można znaleźć na każdej stronie głównej, składa się z linków i narzędzi odnoszących się do tych elementów strony lub aplikacji, które nie są właściwą treścią, czyli do rejestracji, pomocy, drukowania, Edytorów Ustawień (rozdział 2.), ustawień językowych itp.

Nawigacje asocjacyjna i wierszowa opierają się na umieszczaniu linków w pobliżu lub w obrębie samej treści strony lub aplikacji. Kiedy użytkownik czyta stronę lub posługuje się nią, takie odnośniki oferują mu możliwości, które w danej sytuacji mogą być przydatne. Wiążą w ten sposób treść pod względem tematycznym.

Przyjrzyjmy się teraz kilku modelom, na których opierają się witryny i aplikacje.

Oś i szprychy

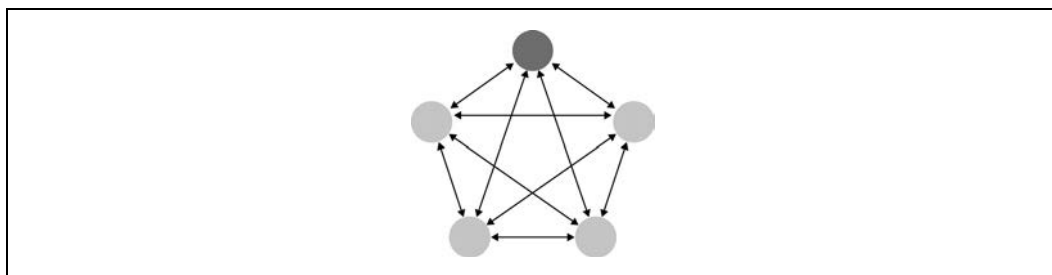
Architektura ta (rysunek 3.1), znajdowana najczęściej na urządzeniach mobilnych, polega na wylistowaniu wszystkich najważniejszych obszarów strony lub aplikacji na stronie głównej, czyli „osi”. Użytkownik przechodzi do tych obszarów kliknięciem lub naciśnięciem stosownego elementu, wykonuje odpowiednie zadanie, po czym wraca na ekran główny, by udać się do innego obszaru. Ekrany „szprychy” są skonstruowane tak, by ściśle odnosiły się do swoich funkcji; ich przestrzeń jest starannie rozplanowana i może w niej nie być miejsca na listę innych najważniejszych ekranów. Dobrym przykładem tego modelu jest ekran główny iPhona oraz Spis Treści, który pojawia się na stronach internetowych.



Rysunek 3.1. Oś i szprychy

Pełne połączenie

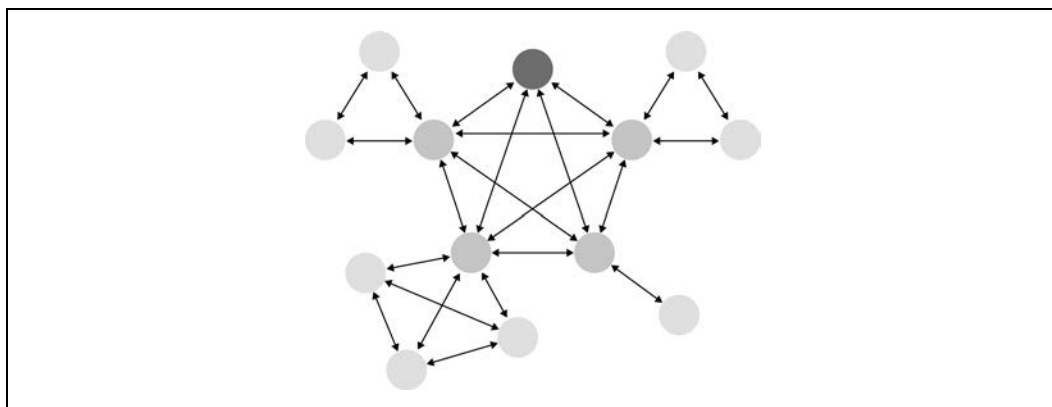
Na tym modelu opiera się wiele stron internetowych. Tu też mamy do czynienia z ekranem głównym lub stroną główną, lecz zarówno na niej, jak i na wszystkich innych stronach znajdują się linki do pozostałych stron — na każdej znajduje się system nawigacji globalnej w rodzaju paska górnego menu. Globalna nawigacja może być ograniczona do jednego poziomu (co widać na przykładzie na rysunku 3.2, gdzie widnieje tylko pięć stron) albo głęboka i rozbudowana, składająca się z wielu poziomów i „zagrzebanych” głęboko elementów. Jeśli użytkownik może z każdej strony za pomocą jednego kliknięcia dotrzeć do dowolnej strony całej witryny, mamy właśnie model pełnego połączenia.



Rysunek 3.2. Pełne połączenie

Wiele poziomów

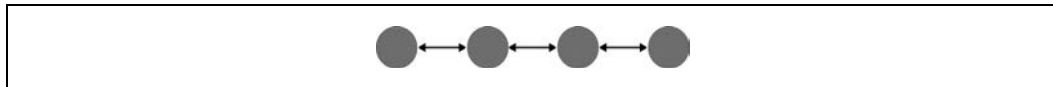
Ten model również powszechnie występuje na stronach internetowych (rysunek 3.3). Najważniejsze strony są ze sobą w pełni połączone, ale podstrony łączą się jedynie między sobą, choć zazwyczaj mają również odnośniki do stron pierwszopoziomowych w ramach systemu globalnej nawigacji. Spotkałeś się z tym na witrynach, których podstrony były wylistowane jedynie w paskach bocznych bądź drugopoziomowych zakładkach — użytkownik widzi te elementy jedynie w tych menu, które pojawiają się dopiero po kliknięciu linku pierwszopoziomowej strony lub kategorii. Aby z dowolnej podstrony dotrzeć na inną, trzeba kliknąć dwa razy lub więcej. Wielopoziomową witrynę można przekształcić w całkowicie połączoną przy użyciu rozwijanych menu lub wzorców Grube Menu i Mapka Strony W Stopce. Takie rozwiązanie jest zdecydowanie lepsze.



Rysunek 3.3. Wiele poziomów

Krok po kroku

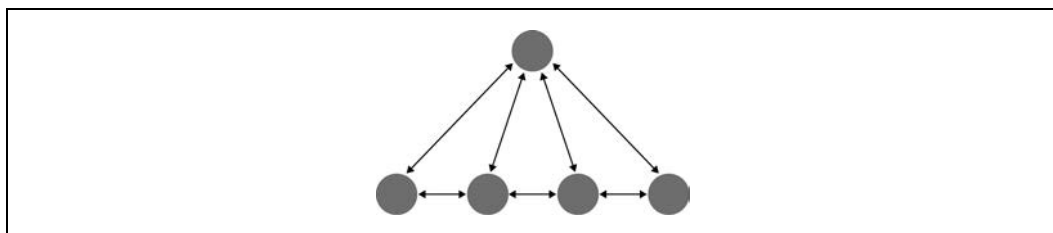
Pokazy slajdów, wykresy procesów i Kreatory (rozdział 2.) prowadzą użytkownika krok po kroku przez kolejne ekrany w określonej kolejności (rysunek 3.4). Odnośniki *Wstecz* i *Dalej* są na stronie wyeksponowane.



Rysunek 3.4. Krok po kroku

Piramida

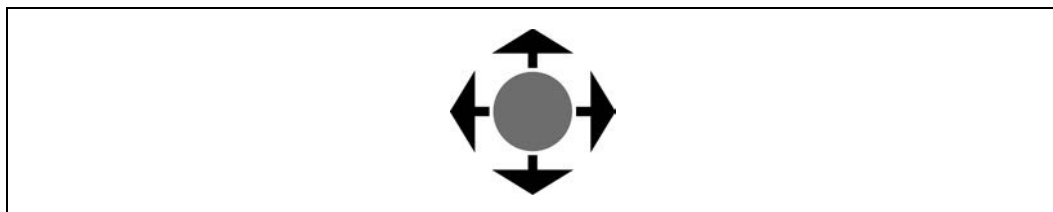
Piramida jest wariantem modelu „krok po kroku”, w jakim dodatkowo istnieje strona centralna bądź menu, gdzie zawarta jest cała sekwencja elementów lub podstron (rysunek 3.5). Użytkownik może wybrać dowolny element, przejść do niego, a następnie, korzystając z odnośników *Wstecz* i *Dalej*, poruszać się po elementach we właściwej kolejności. W każdej chwili może też wrócić do strony centralnej. Więcej na ten temat przeczytasz w tym rozdziale, w opisie wzorca Piramida.



Rysunek 3.5. Piramida

Przeciąganie i przybliżanie

Są rzeczy, które najlepiej prezentują się jako duże, pojedyncze obszary, a nie wiele małych. Do tej kategorii należą mapy, duże obrazy, duże dokumenty tekstowe, infografiki i media uwzględniające upływ czasu (czyli dźwięk i film). W rozdziale 7. omówię je bardziej szczegółowo. Przeciąganie i przybliżanie to też sposób nawigacji, więc przy takim modelu należy udostępnić użytkownikowi kontrolki służące do „przeciągania” treści (poziomo lub pionowo), przybliżania i oddalania oraz przywracania określonego stanu. Na rysunku 3.6 prezentuję przykład tego modelu.



Rysunek 3.6. Przeciąganie i przybliżanie

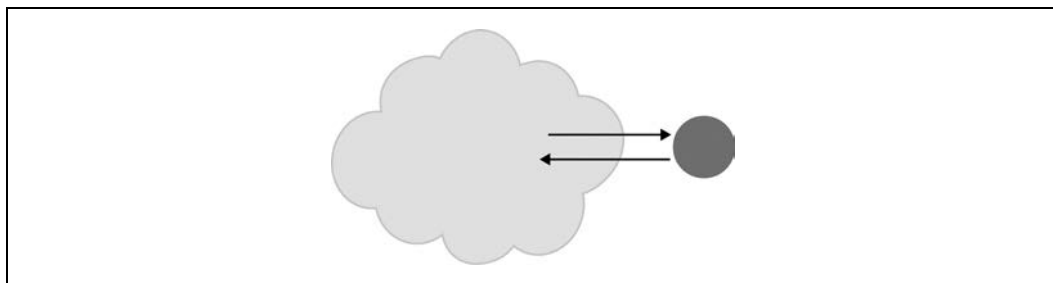
Płaska nawigacja

W niektórych rodzajach aplikacji potrzebne są dość minimalistyczne systemy nawigacji, a czasami nawet nie są w ogóle potrzebne. Zastanów się nad aplikacjami opartymi na wzorcu Płótno i Paleta, w rodzaju Photoshopa, albo nad innymi, rozbudowanymi aplikacjami, takimi jak Excel. Znajduje się w nich wiele narzędzi i funkcji, do których można z łatwością

dotrzeć za pośrednictwem menu, pasków narzędzi i paneli. Z narzędzi, które nie oddziałują na pracę w programie natychmiastowo, można skorzystać za pośrednictwem Paneli Modalnych lub wieloetapowych sekwencji. Style nawigacyjne tych rodzajów aplikacji wydają się charakteryzować inną jakością niż pozostałe, które tu opisuję — użytkownik zawsze wie, gdzie się znajduje, ale może mieć problemy ze znalezieniem właściwego narzędzia, ze względu na dużą ilość funkcji dostępnych w każdym momencie.

Panel modalny

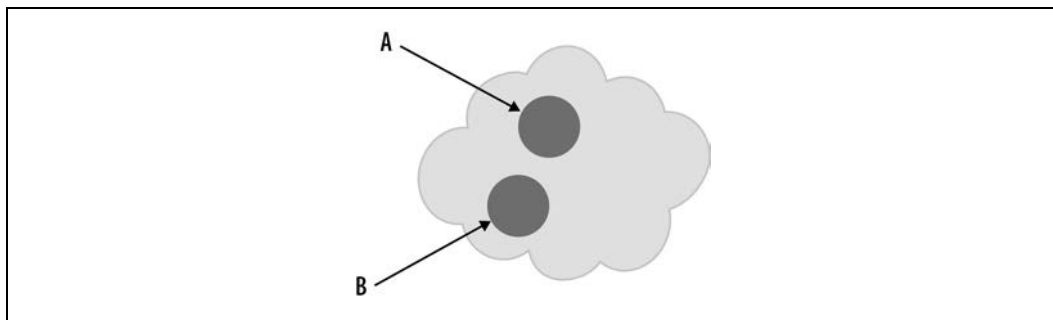
Technika ta polega na wprowadzeniu użytkownika na ekran, którego jedyna opcja nawigacji polega na potwierdzeniu zapoznania się z jego treścią, wypełnieniu formularza lub wyłączeniu okna (rysunek 3.7). Panele modalne często pojawiają się na wierzchu elementów na ekranie lub stronie i służą do wykonywania drobnych konkretnych czynności, wymagających od użytkownika poświęcenia im całej swojej uwagi. Więcej na ten temat przeczytasz w opisie wzorca Panel Modalny.



Rysunek 3.7. Panel modalny

Wyraźne punkty wejścia

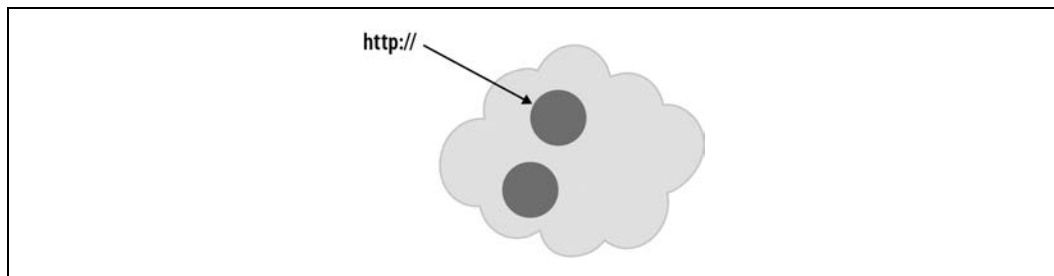
Skąd użytkownik wie, jak zacząć korzystać ze skomplikowanej strony lub aplikacji? Można mu wskazać odpowiednie czynności z pomocą wzorca Wskazane Punkty Startowe (rysunek 3.8). Nowi użytkownicy oraz tacy, którzy rzadko ze strony lub aplikacji korzystają, nie muszą dzięki temu tak bardzo wysilać się przy nauce obsługi.



Rysunek 3.8. Wyraźne punkty wejścia

Zakładki

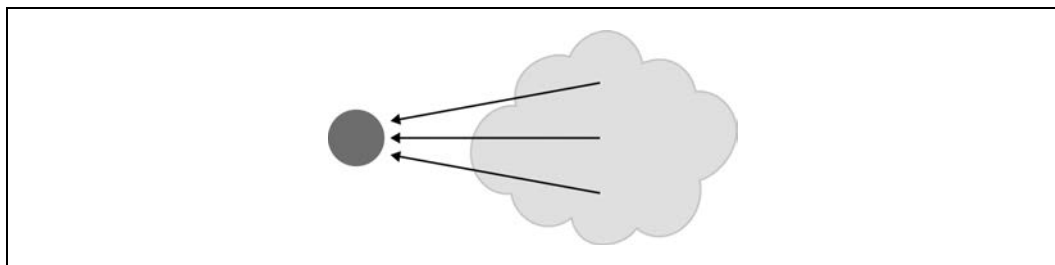
Zakładki (rysunek 3.9), permalinki, głębokie linki i wzorec Głębokie Linkowanie pozwalają użytkownikowi na wygodne dotarcie do wybranego przez siebie miejsca w dowolnej chwili, jeśli nawet miejsce to jest zagrzebane głęboko w strukturze nawigacyjnej. Daj mu sposób na uniknięcie konieczności przedzierania się przez niezliczone odnośniki, by dotrzeć do upragnionej strony lub stanu.



Rysunek 3.9. Zakładki

Wyjście ewakuacyjne

Kiedy użytkownik beznadziejnie zaplątuje się w aplikacji, staje przed błędem programu lub strony albo trafia za głębokim linkiem do strony, której treść jest niezrozumiała ze względu na brak kontekstu, potrzebne jest mu wyjście ewakuacyjne (rysunek 3.10), czyli dobrze oznaczony link, który pozwala wrócić do znajomego punktu. Więcej na ten temat przeczytasz w opisie wzorca Wyjście Ewakuacyjne.



Rysunek 3.10. Wyjście ewakuacyjne

Należy zwrócić uwagę na trzy rzeczy, które cechują te modele. Po pierwsze, można je łączyć. W jednej aplikacji lub na jednej witrynie można wykorzystać kilka z nich, zwłaszcza Panel Modalny, Ważne Punkty Wejścia, Zakładki oraz Wyjście Ewakuacyjne, gdyż są one silnie zlokalizowane i nie wpływają na ogólną strukturę nawigacyjną.

Po drugie, niektóre z tych mechanizmów w istocie ograniczają możliwości nawigacyjne użytkownika. Otwarty dostęp do elementów i możliwość szybkiego poruszania się między nimi to na ogół dobra rzecz, ale kiedy użytkownik ogląda zajmujący cały ekran pokaz slajdów, na pewno nie chce widzieć skomplikowanego menu nawigacji globalnej! Woli skoncentrować się na samym pokazie slajdów, więc wystarczą mu przyciski *Wstecz* i *Dalej* oraz Wyjście Ewakuacyjne. Obecność pełnego wachlarza opcji nawigacyjnych pociąga za sobą koszt: zajmuje miejsce, zaśmiera ekran, zwiększa obciążenie poznawcze i sugeruje użytkownikowi, że strona, którą przegląda, nie ma większego znaczenia.

Po trzecie, wszystkie te mechanizmy i wzorce można urzeczywistnić na ekranie na różne sposoby. Do przedstawiania systemu globalnej nawigacji na podstronach rozbudowanej witryny lub aplikacji można wykorzystać zakładki, menu albo dendrogramy w pasku bocznym — nie musisz jednak podejmować decyzji w sprawie jego dokładnej postaci, dopóki nie dojdiesz do etapu tworzenia layoutu. Podobnie panel modalny można przedstawić w postaci lightboksów lub okna dialogowego, ale decyzję dotyczącą tego również możesz odwleć do momentu, aż stwierdzisz, co właściwie powinno być modalne, a co nie.

Projektowaniem graficznym można zająć się na dalszym etapie projektowania ogólnego, już po ustaleniu architektury informacji i modeli nawigacyjnych.

Konwencje projektowania stron

Opracowanie modelu nawigacyjnego warto oddzielić od tworzenia projektu graficznego. Dzięki temu staje się łatwiejsze myślenie o projektach samych stron w sposób elastyczny i świadomy. Istnieją jednak pewne konwencje określające przestrzenne rozmieszczenie funkcji nawigacyjnych. Błędem byłoby je zlekceważyć.

System nawigacji globalnej umieszcza się zwykle na samej górze lub po lewej stronie — czasami i tu, i tu. Rzadziej pojawia się on po prawej, gdyż może to powodować problemy z rozmiarem strony i przewijaniem poziomym, jeżeli projektant nie zdecyduje się skorzystać z wzorca Płynny Layout (rozdział 4.).

Dwa stosunkowo nowe podejścia do nawigacji globalnej to wzorce Grube Menu i Mapka Strony W Stopce, które umożliwiają użytkownikowi zobaczenie całej struktury hierarchicznej witryny, co odbywa się kosztem utraty wolnej przestrzeni w nagłówku lub stopce. Jak już wspomniałam, wzorce te pozwalają na przekształcenie wielopoziomowego modelu nawigacyjnego na model w pełni połączony.

Kiedy goście na stronie są przeważnie zarejestrowanymi użytkownikami, można w jej prawym górnym rogu zamieścić zestaw linków funkcyjnych. Zazwyczaj tam użytkownicy szukają narzędzi związanych z ich pobytem na stronie, czyli ustawień konta, profili użytkownika, wylogowywania, pomocy itp. Więcej na ten temat przeczytasz w opisie wzorca Narzędzia Logowania.

Nawigacja asocjacyjna — polegająca na umieszczaniu odnośników we właściwej treści lub w jej pobliżu, w celu tematycznego zgrupowania zasobów — często przyjmuje formę sekcji lub panelu „Podobne artykuły”. Można się z tym często spotkać na serwisach informacyjnych i blogach. Kiedy użytkownik czyta artykuł, w stopce lub na pasku bocznym można znaleźć inne artykuły, dotyczące podobnych tematów lub napisanych przez tego samego autora.

Tagi zarówno zdefiniowane przez użytkowników, jak i odgórnie narzucone wspomagają nawigację asocjacyjną oraz ułatwiają korzystanie ze spisów podobnych artykułów i linków. Chmury tagów ułatwiają znajdowanie tematów na niektórych stronach, zwłaszcza takich, na których znajduje się bardzo dużo artykułów o bardzo szczegółowo określonej tematyce. (Na mniejszych stronach i blogach nie działają one równie dobrze). Częściej spotykana technika nawigacyjna polega na przedstawieniu listy tagów, którymi artykuł został opatrzony, na samym końcu. Każdy tag jest wtedy odnośnikiem prowadzącym do całego zbioru artykułów, które zostały nim oznaczone.

Kiedy strona wykorzystuje media społecznościowe, należy uwzględnić jeszcze więcej opcji nawigacyjnych. Na stronie głównej można umieścić Newsbox, który odeśle użytkownika do ostatnio opublikowanych elementów. W Rankingach Treści pokazuje się najczęściej współdzielone lub komentowane elementy, podczas gdy Najnowsza Aktywność pokazuje użytkownikom bieżące dyskusje. Linki Społecznościowe i Widżety Współdzielenia łączą użytkowników bezpośrednio z serwisami społecznościowymi. O tych wzorcach przeczytasz w rozdziale 9.

Wzorce

W tym rozdziale opowiadam o różnych aspektach nawigacji: o ogólnej strukturze lub modelu, świadomości tego, gdzie się jest, dokąd należy się udać oraz zorientowaniu się, w jaki sposób.

Pierwsza seria wzorców odnosi się do modelu nawigacyjnego i można z nich korzystać niezależnie od ogólnego layoutu całego ekranu. Oto one:

1. Wskazane Punkty Startowe
2. Spis Treści
3. Piramida
4. Panel Modalny
5. Głębokie Linkowanie
6. Wyjście Ewakuacyjne

Łącząc layouty z modelami na konwencjonalnych stronach, uzyskujemy następujące wzorce:

7. Grube Menu
8. Mapka Strony W Stopce
9. Narzędzia Logowania

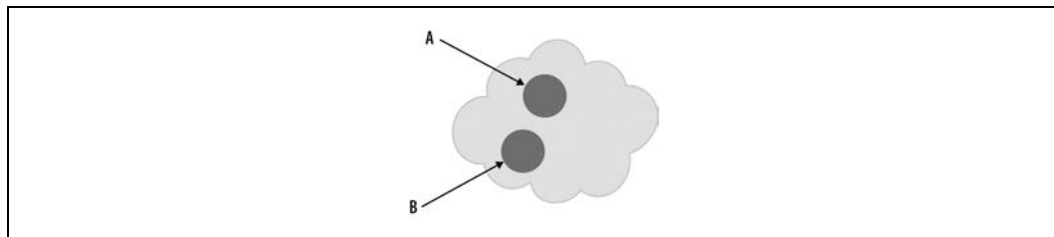
Następne wzorce sprawiają się dobrze jako oznaczenia miejsc, w których użytkownik się znajduje, choć taką rolę może pełnić również dobrze zaprojektowany system nawigacji globalnej. Mapa Sekwencji, Okruszki i Pasek Przewijania Z Adnotacją mogą też służyć jako interaktywne mapy treści. Paski Przewijania Z Adnotacją są przeznaczone raczej dla modeli nawigacyjnych typu „przeciąganie i przybliżanie”, a nie dla wytworów składających się z wielu połączonych między sobą stron.

10. Mapa Sekwencji
11. Okruszki
12. Pasek Przewijania Z Adnotacją

Animowane Przejsię pomaga użytkownikowi w zachowaniu orientacji, kiedy porusza się po interfejsie. Jest to jedynie sztuczka, ale niezwykle dobrze przyczynia się do tego, że użytkownik wie, gdzie jest i co się dzieje.

13. Animowane Przejsię

Wskazane Punkty Startowe



Rysunek 3.11. Schemat Wskazanych Punktów Startowych

Co zrobić

Przedstaw jedynie kilka głównych punktów rozpoczęcia pracy z interfejsem. Powinny skłaniać do wykonania jakiejś czynności i być zrozumiałe. Używaj wyrazistych wezwań do działania.

Kiedy używać

Projektujesz stronę lub aplikację, z której użytkownicy będą korzystać sporadycznie lub na której będą się zwykle pojawiać nowi użytkownicy. Większość z takich użytkowników najlepiej obsłużyć, dając im do przeczytania tekst wprowadzający, każąc wykonać jakieś zadanie lub dokonać wyboru spośród bardzo małej ilości najpopularniejszych opcji.

Jednak nie musi to być najlepsze rozwiązanie, jeżeli funkcja tej aplikacji lub strony jest w pełni oczywista i wprowadzenie zbędnego etapu nawigacyjnego miałoby zrytmować użytkownika (tak jak w aplikacjach przeznaczonych dla średnio zaawansowanych i ekspertów).

Dlaczego

Niektóre aplikacje i witryny po uruchomieniu lub otwarciu pokazują użytkownikowi istny mętlik: wiele paneli, nieznanymi terminami i wyrażeniami, bezsensowne reklamy i nieaktywne paski narzędzi. Niezdecydowany użytkownik nie ma jasnego wskazania, co powinien zrobić najpierw. „Włączyłem... I co dalej?”.

Dla dobra tych użytkowników podaj na początku kilka możliwości rozpoczęcia pracy z programem. Kiedy te możliwości będą odpowiednio dopasowane do oczekiwań użytkownika, będzie mógł z pełnym przekonaniem wybrać którąś z nich i zabrać się do pracy — to z kolei oddziałuje na pragnienie natychmiastowego zaspokojenia. W innym przypadku użytkownik przynajmniej będzie wiedział, do czego strona lub witryna służą, skoro będzie mógł już od progu zapoznać się z najważniejszymi zadaniami i kategoriami. W ten sposób sprawiasz, że aplikacja staje się zrozumiała sama przez się.

W jaki sposób

Kiedy użytkownik wchodzi na stronę lub uruchamia aplikację, powinien zetknąć się z punktami startowymi jako swego rodzaju „wrotami” do właściwej treści. Od tych punktów poprowadź użytkownika przez aplikację delikatnie, ale stanowczo, aż uda mu się zaznajomić z środowiskiem na tyle dobrze, by mógł już podążyć dalej samodzielnie.

Te punkty startowe powinny odnosić się do większości powodów, dla których użytkownicy korzystają z aplikacji lub strony. Może to być zatem jeden punkt, dwa albo o wiele więcej, w zależności od tego, co pasuje do projektu. Należy je jednak opisać językiem zrozumiałym dla świeżo upieczonych użytkowników — to nie jest miejsce na techniczne określenia, które pojawiają się wyłącznie w Twojej aplikacji.

Pod względem graficznym punkty startowe powinny być wyeksponowane zgodnie z ich względną ważnością.

Na stronach startowych większości witryn zazwyczaj można również znaleźć dodatkowe linki nawigacyjne: system nawigacji globalnej, funkcyjnej i inne. Powinny one być mniejsze i mniej wyeksponowane niż Wskazane Punkty Startowe. Te dodatkowe odnośniki pełnią bardziej wyspecjalizowaną rolę i nie zawsze prowadzą użytkownika do samego serca strony, podobnie jak drzwi do garażu nie prowadzą bezpośrednio do salonu. Wskazane Punkty Startowe powinny pełnić rolę „drzwi frontowych”.

Przykłady

Główna część strony iPada firmy Apple (rysunek 3.12) musi spełnić zaledwie kilka zadań: zwrócić na siebie uwagę, zachęcić do iPada i skierować użytkownika tam, gdzie będzie mógł się dowiedzieć więcej o produkcie albo go zakupić. Nawigacja globalna jest graficznie wytłumiona w porównaniu z mocnymi, wyrazistymi punktami startowymi. Na pozostałym obszarze strony tekst i linki zagęszczają nieco treść, ale jest to właściwie jedyne, co użytkownik widzi nad zdjęciem.



Rysunek 3.12. Strona iPada na serwisie firmy Apple

W Fireworksie i innych aplikacjach tuż po uruchomieniu otwiera się okno startowe (rysunek 3.13), które wskazuje nowemu lub sporadycznemu użytkownikowi możliwe czynności, z których najpopularniejsze to utworzenie czegoś nowego, otwarcie istniejącego dokumentu i przeczytanie zasobów systemu pomocy. W tym oknie startowym znajduje się kratka, którą można bardzo wygodnie zdezaktywować wyświetlanie ekranu startowego przy kolejnych uruchomieniach. Okno to może męczyć zaawansowanych użytkowników, ponieważ jest dodatkowym, a zbędnym krokiem na drodze do rozpoczęcia pracy w programie.



Rysunek 3.13. Okno startowe Fireworksa

W innych bibliotekach

<http://quince.infragistics.com/Patterns/Clear%20Entry%20Points.aspx>

Spis Treści

craigslist

post to classifieds

my account

help, faq, abuse, legal

search craigslist

swingset

for sale

event calendar

S M T W T F S

27 28 29 30 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17

18 19 20 21 22 23 24

boston

gbs nwb bmw nos sob

community

activities

lost+found

artists

musicians

childcare

local news

general

politics

groups

rideshare

pets

volunteers

events

classes

personals

strictly platonic

women seek women

women seeking men

men seeking women

men seeking men

misc romance

casual encounters

missed connections

rants and raves

discussion forums

housing

apts / housing

rooms / shared

sublets / temporary

housing wanted

housing swap

vacation rentals

parking / storage

office / commercial

real estate for sale

for sale

appliances

arts+crafts

antiques

auto parts

barter

baby+kids

bikes

beauty+hith

boats

cars+trucks

books

cds/dvd/vhs

business

cell phones

computer

clothes+acc

free

collectibles

jobs

accounting+finance

admin / office

arch / engineering

art / media / design

biotech / science

business / mgmt

customer service

education

food / bev / hosp

general labor

government

human resources

internet engineers

legal / paralegal

manufacturing

marketing / pr / ad

medical / health

nonprofit sector

real estate

retail / wholesale

other cities

albany

boston

cape cod

catskills

eastern ct

glens falls

hartford

hudson valley

long island

maine

new hampshire

new haven

new york

north jersey

northwest ct

rhode island

south coast

vermont

western mass

worcester

us states

alabama

alaska

arizona

arkansas

california

colorado

connecticut

dc

delaware

florida

georgia

guam

hawaii

idaho

illinois

indiana

iowa

kansas

kentucky

louisiana

maine

maryland

mass

michigan

countries

argentina

australia

austria

bangladesh

belgium

brazil

canada

caribbean

chile

china

colombia

costa rica

croatia

czech repub

denmark

ecuador

egypt

finland

france

germany

great britain

greece

hong kong

hungary

Rysunek 3.14. Craigslist

Co zrobić

Umieść na stronie listę linków do bogatych w treść podstron witryny lub aplikacji. Przedstaw wystarczająco dużo informacji na temat każdego linku, aby użytkownik mógł podjąć właściwą decyzję. Nie zamieszczaj na stronie jakichkolwiek innych istotnych treści.

Kiedy używać

Projektujesz stronę domową, ekran powitalny albo jakikolwiek inny obszar, który ma pełnić rolę „spisu treści” pokazującego, dokąd użytkownik może się dalej udać. Może Ci też brakować miejsca na promowane treści (np. artykuł, film lub reklamę) albo chcesz, żeby użytkownik mógł się skoncentrować na wybraniu odpowiadającego mu odnośnika.

Szczególnie w aplikacjach i stronach na urządzenia mobilne trzeba stosować Spisy Treści, które najefektywniej wykorzystują niewielki obszar ekranu.

Jeżeli musisz zatrzymać użytkowników na witrynie, lepszym rozwiązaniem może być umieszczenie gdzieś na stronie materiałów promocyjnych lub innych interesujących treści. W takim przypadku skorzystanie z wzorca Spis Treści to niekoniecznie najlepsze wyjście. Kiedy należy wyjaśnić użytkownikowi, na czym polega wartość i rola witryny, wykorzystaj dostępną przestrzeń właśnie w tym celu.

Zaprojektowanie Spisu Treści wymaga odwagi, ponieważ musisz mieć pewność, że użytkownicy:

- będą wiedzieli, czego strona lub aplikacja dotyczy,
- będą wiedzieli, czego szukają i jak to znaleźć,
- nie będą zainteresowani wiadomościami, aktualizacjami i promowanymi treściami.

Dlaczego

Użytkownik może bez żadnych zakłóceń skoncentrować się na dostępnych opcjach nawigacyjnych. Cały ekran (albo chociaż większa jego część) służy do organizowania, wyjaśnienia i zilustrowania odnośników, a także kieruje użytkowników do stron, które najbardziej odpowiadają ich potrzebom.

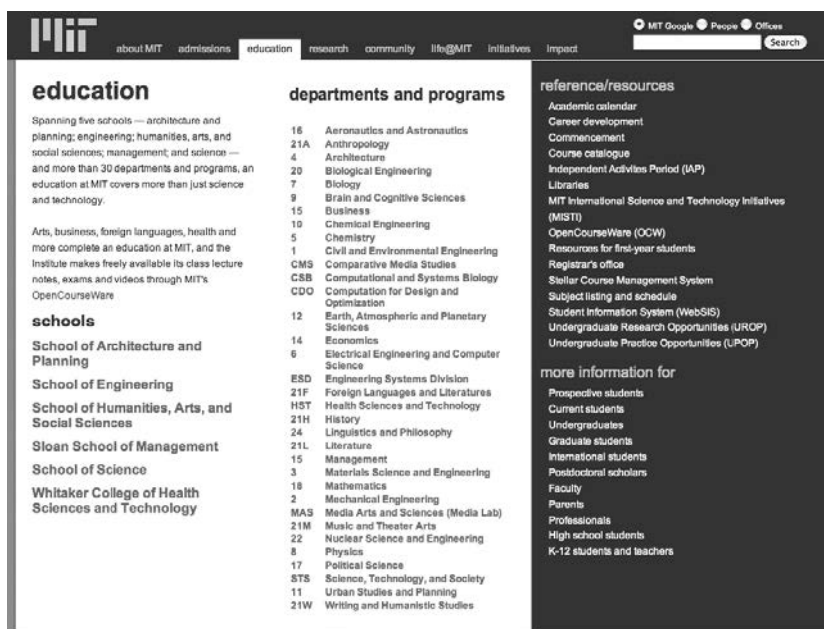
W jaki sposób

Kiedy tworzysz projekt na urządzenia przenośne, Spis Treści jest jednym z najważniejszych narzędzi do projektowania witryn i aplikacji o wielu poziomach funkcjonalności. Lista oznaczeń powinna być krótka, same elementy powinny być na tyle duże, by dało się je z łatwością nacisnąć (na ekranach dotykowych), a hierarchie nie powinny być zbyt rozbudowane.

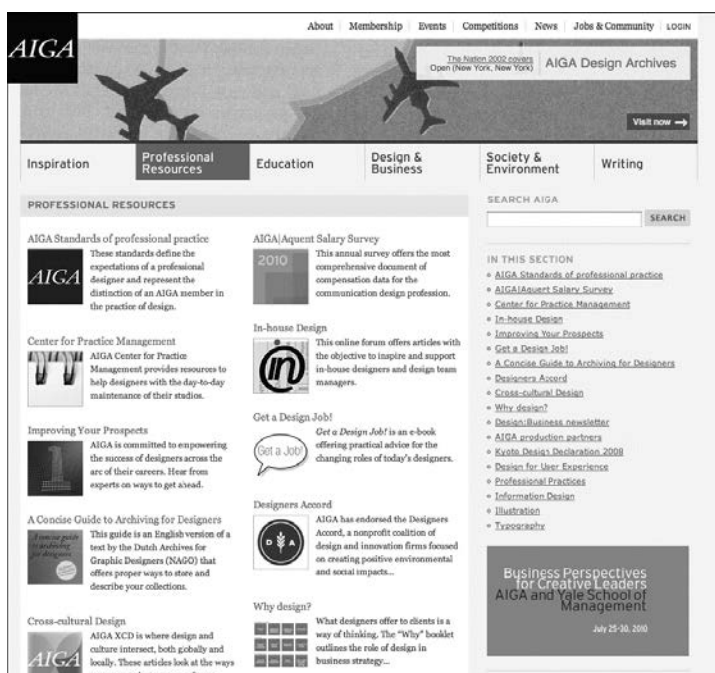
Poniższe akapity odnoszą się już do pełnorozmiarowych witryn i aplikacji.

Po pierwsze, dobrze oznacz linki i dodaj wystarczająco dużo informacji kontekstowych, aby użytkownik mógł zdecydować, dokąd się udać. To nie musi być łatwe. Odwiedzającym użytkownikom bardzo może się przydać opis lub podgląd każdego linku, jednak takie treści zajmują dużo miejsca na stronie. Podobnie zresztą jest z miniaturkami — może i wyglądają świetnie, ale czy aby na pewno wnoszą coś dobrego do interfejsu?

Przyjrzyj się rysunkom 3.15 i 3.16. Osobom odwiedzającym serwis MIT nazwy linków są już znane, ponieważ to nazwy kierunków i jednostek akademickich. Wobec tego dodatkowe opisy byłyby zbędne. Projektant mógł zatem umieścić więcej linków nad zgięciem. Wskutek tego strona jest pełna treści i użyteczna.



Rysunek 3.15. Spis Treści na serwisie MIT



Rysunek 3.16. Spis Treści na witrynie AIGA

Z drugiej strony, artykuły na serwisie AIGA jak najbardziej zyskują na tym, że opisane są i tekstem, i obrazem. Same tytuły mogłyby nie przekonać użytkownika do kliknięcia. Miej też na uwadze to, że użytkownik, który nie zobaczy strony, jakiej się spodziewał, może się szybko zniechęcić. Dopilnuj, aby Twoje opisy były konkretne i uczciwe.

Po drugie, rozważ organizację przestrzenną listy linków. Czy mają być przydzielone do różnych kategorii, czy rozmieszczone w dwu- lub trzypoziomowej hierarchii. Czy mają być poszeregowane według dat? Niech lista wyraża obrany schemat organizacyjny. W rozdziale 5. przeczytasz więcej na ten temat.

Po trzecie, nie zapomnij o polu wyszukiwania.

Wreszcie zastanów się, czy masz coś jeszcze do powiedzenia na stronie. Obszar strony głównej jest szczególnie cenny, jeśli chodzi o przyciąganie uwagi użytkowników. Czy możesz na nim umieścić zwiastun ciekawego artykułu? Jakąś grafikę? Newsbox (rozdział 9.)? Jeżeli takie elementy bardziej denerwowałyby niż interesowały, skoncentruj się na tworzeniu Spisu Treści bez urozmaiceń.

Przykłady

Na stronie „Education” („kształcenie”) serwisu MIT (rysunek 3.15) nie ma zbyt wielu objaśnień — za to jest dużo linków. Kiedy użytkownik dociera do tego miejsca, prawdopodobnie szuka konkretnej jednostki akademickiej lub zasobów, a nie — przykładowo — informacji o tym, czym jest MIT. Zadaniem tej strony jest przekierowanie użytkownika na inną stronę, na której znajdzie odpowiedź na sprecyzowane wymagania. To samo można powiedzieć o serwisie Craigslist na rysunku 3.14.

Na witrynie AIGA znajduje się wiele zasobów dla profesjonalnych designerów. Można na niej zobaczyć kilka wysokopoziomowych kategorii, tak jak w systemie nawigacji globalnej, ale strona docelowa każdej z tych kategorii jest już Spisem Treści (rysunek 3.16). Artykuły opatrzone są miniaturkami i krótkimi opisami. Taki wzbogacony format daje użytkownikowi wystarczająco dużo informacji, aby mógł zdecydować, czy chce poświęcić czas na zapoznanie się z artykułem.

W Spisie Treści witryny Museum of Modern Art mamy do czynienia z dużymi obrazami i niewielką ilością tekstu (rysunek 3.17). Strona ta jest wystarczająco interesująca, by przyciągnąć użytkownika, mimo że nie ma na niej żadnej konkretnej treści.

W innych bibliotekach

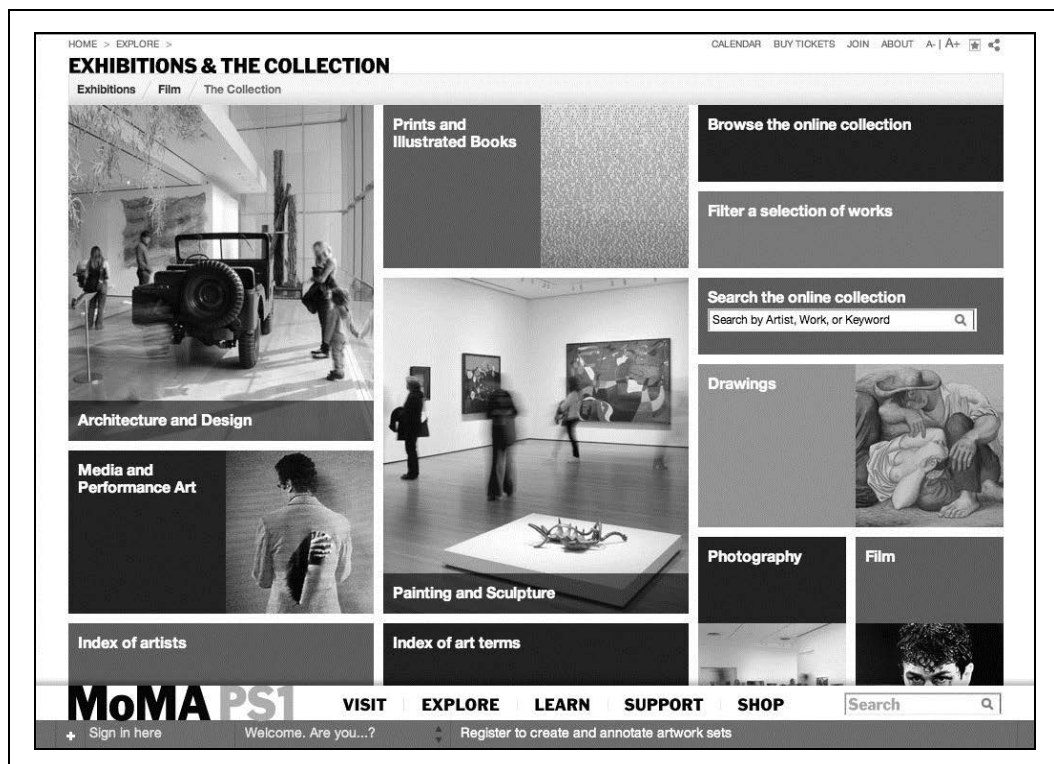
Wzorzec Directory Navigation, do którego prowadzi poniższy adres URL, opisuje konkretny sposób wykorzystania Spisu Treści:

<http://welie.com/patterns/showPattern.php?patternID=directory>

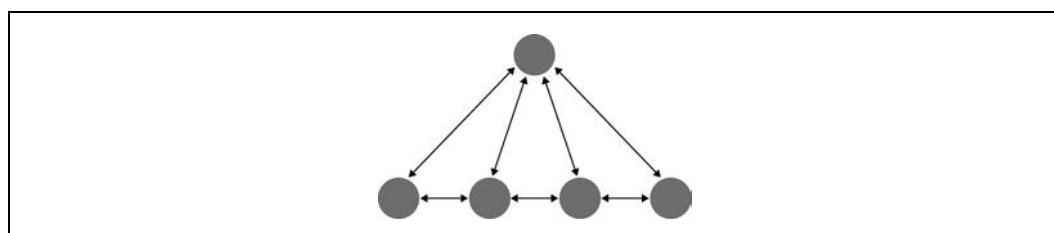
Piramida

Co zrobić

Połącz sekwencję stron odnośnikami *Wstecz* i *Dalej*. Utwórz stronę rodzica, na której umieścisz linki do wszystkich stron w sekwencji; pozwól użytkownikowi przeglądać je albo we właściwej kolejności, albo zgodnie z własnym uznaniem.



Rysunek 3.17. Spis Treści witryny MoMA



Rysunek 3.18. Schemat Piramidy

Kiedy używać

Na stronie lub w aplikacji znajduje się sekwencja elementów, które użytkownik zwykle ogląda po kolei, tak jak dzieje się to w przypadku pokazu slajdów, kreatora, rozdziałów książki lub serii produktów. Niektórzy użytkownicy wolą jednak przeglądać je pojedynczo i w wybranej przez siebie kolejności — w tym celu muszą jednak mieć możliwość wyboru spośród całego zakresu elementów.

Niemal wszystkie Menedżery Obrazów (rozdział 2.) opierają się na modelu nawigacyjnym Piramidy. Użytkownik czasami musi przejrzeć obrazy pojedynczo, a czasami woli przeglądać je zgodnie z sekwencją. Piramida pozwala mu zdecydować, jak to zrobić.

Dlaczego

Wzorzec ten zmniejsza liczbę kliknięć potrzebnych do poruszania się. Usprawnia nawigację i ilustruje sekwencję, w jakiej elementy występują.

Linki lub przyciski *Wstecz* i *Dalej* (albo *Poprzedni* i *Następny*) są w pełni użyteczne; ludzie wiedzą, co z nimi robić. Użytkownik może jednak nie życzyć sobie narzuconej sekwencji, gdzie po przejściu przez siedem stron musiałby siedmiokrotnie kliknąć *Wstecz*, gdyby chciał wrócić do punktu wyjścia. To nudne!

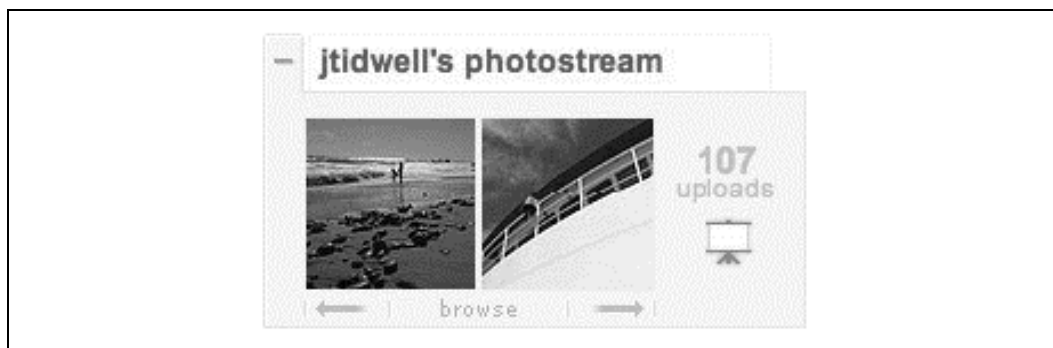
Umieszczając na każdym etapie sekwencji link prowadzący z powrotem do nadrzędnej strony, dajesz mu większe możliwości. Ma dzięki temu trzy opcje nawigacji: *Wstecz*, *Dalej* i *Z powrotem*. Nie komplikujesz w ten sposób pracy, a swobodnie przeglądający stronę lub aplikację użytkownik (który mógł tymczasem zmienić zdanie dotyczące tego, co chce zrobić) nie będzie musiał tyle klikać, żeby dotrzeć tam, gdzie chce. Tak jest wygodniej.

Podobnie połączenie szeregu w innym przypadku niepowiązanych stron ułatwia pracę użytkownikom, którzy chcieliby wszystkie strony przejrzeć. Bez linków *Wstecz* i *Dalej* byłiby zmuszeni cały czas powracać do strony rodzica — z czasem mogliby się poddać i opuścić witrynę.

W jaki sposób

Podaj listę wszystkich elementów lub stron we właściwej im kolejności na nadrzędnej stronie. Ujmij ją w takiej formie, aby przystawała do rodzaju elementów, które prezentujesz. Dla zdjęć byłaby to Siatka Miniaturek, a dla artykułów — rozbudowana lista. Więcej na temat dopasowania formy do treści przeczytasz w rozdziale 5. Wystarczy, żeby użytkownik kliknął link lub element, aby dotrzeć do stosownej strony.

Umieść odnośniki *Wstecz* i *Dalej* na stronie każdego elementu. Na wielu stronach można znaleźć miniaturowe podglądy kolejnych elementów, np. w postaci tytułu lub miniaturki obrazu (tak jak na serwisie Flickr, co widać na rysunku 3.19). Dodatkowo utwórz też link prowadzący użytkownika z powrotem do strony nadrzędnej. Oznacz go nazwą w rodzaju „Powrót do...”.



Rysunek 3.19. Flickr

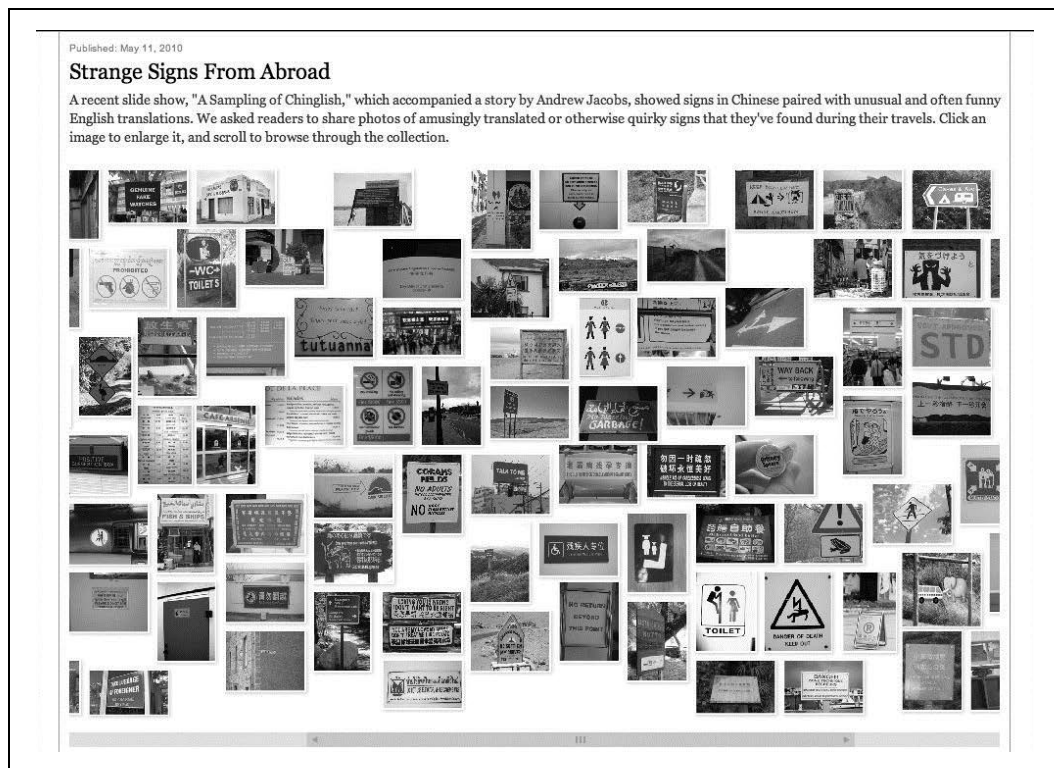
Jeden z wariantów Piramidy polega na przeobrażeniu linearnej sekwencji w pętlę, gdzie ostatnia strona łączy się z pierwszą, bez pośrednictwa strony rodzica. Takie rozwiązanie bywa użyteczne, choć użytkownik może nie być świadom tego, że ma do czynienia z pętlą. Czy

użytkownik rozpozna pierwszą stronę sekwencji? Niekoniecznie. Jeżeli kolejność sekwencji jest istotna, powinienes połączyć ostatnią stronę ze stroną nadrzędną, by użytkownik wiedział, że zobaczył już wszystko, co trzeba.

Przykłady

Strony serwisu Flickr oparte są na klasycznej wersji Piramidy. Menedżer Obrazów wyświetla zdjęcia z sekwencji zwanej photostream („fotostrumień”), którą można zobaczyć w całości, klikając link oznaczenia u góry widgetu (rysunek 3.19). Dwie miniaturki przedstawiają poprzednie i kolejne zdjęcie photostreamu.

Interaktywna aplikacja w serwisie „New York Times” (rysunek 3.20) to kolejny przykład Menedżera Obrazów. Na stronie rodzicu znajduje się nieregularna Siatka Miniaturek z klikalnymi obrazami; na stronach zdjęć (rysunek 3.21) widnieją natomiast przyciski strzałek służące do poruszania się po elementach zbioru. Zauważ, że widać tu również informację o tym, który element sekwencji użytkownik w danej chwili ogląda — w tym przypadku „121 z 176” — co jest miłym dodatkiem. Nie ma przycisku „z powrotem”, ale jedyny przycisk poza wspomnianymi powyżej — *Close* (zamknij) — przenosi użytkownika na stronę nadrzędną. (Jest to zatem ciekawie wykorzystany Panel Modalny).

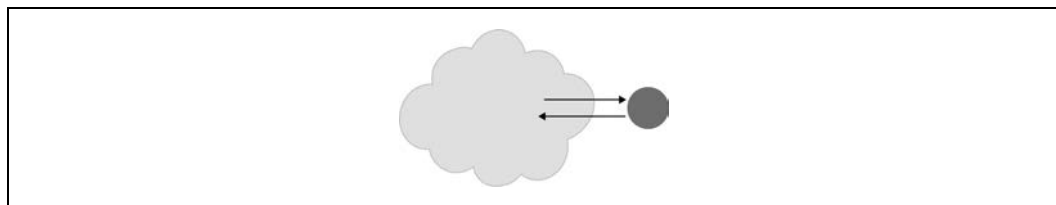


Rysunek 3.20. Interaktywna aplikacja „New York Timesa”; na rysunku przedstawiam stronę nadrzędną, na której wyświetlone są wszystkie zdjęcia



Rysunek 3.21. Podstrona tej samej aplikacji, na której przy zdjęciu widnieją przyciski Back, Next i Close (wstecz, dalej i zamknij)

Panel Modalny



Rysunek 3.22. Schemat Panelu Modalnego

Co zrobić

Pokazuj jedną stronę bez jakichkolwiek innych możliwości nawigacyjnych, dopóki użytkownik nie wykona zadanej mu czynności.

Kiedy używać

W aplikacji lub na stronie nic nie może lub nie powinno się dziać bez udziału użytkownika. W aplikacji skoncentrowanej na dokumencie użytkownik przy zapisywaniu pliku może być poproszony o podanie nazwy pliku, jeżeli nie określił jej wcześniej. W innych kontekstach użytkownik może być zmuszony do zarejestrowania się lub potwierdzenia przeczytania ważnej wiadomości, nim zyska możliwość podjęcia jakichkolwiek innych czynności.

Jeżeli użytkownik podejmuje się drobnej czynności, która może później wymagać od niego dalszego wkładu, znajdź sposób, by pobrać dane od użytkownika bez używania panelu modalnego. Przykładowo możesz umieścić pole tekstowe tuż pod naciśniętym przyciskiem; takie

pole może tam sobie „wisieć”, aż użytkownik je wypełni. Nie trzeba zatrzymywać działania strony lub aplikacji tylko dlatego, że jakiś element czeka na dane. Pozwól użytkownikowi zająć się czymś innym, a do pytania powrócić później.

Dlaczego

Panel Modalny odcina użytkownika od wszystkich innych opcji nawigacyjnych. Nie może on go zatem zignorować i zająć się czymś innym na stronie lub w aplikacji. Po wykonaniu przypisanej mu czynności użytkownik wraca tam, gdzie był wcześniej.

Łatwo ten model zrozumieć i projektować na jego podstawie, choć w ciągu ostatnich lat był nadużywany. Panele modalne zakłócają pracę. Kiedy użytkownik nie spodziewa się, że będzie zmuszony odpowiedzieć na zapytanie Panelu Modalnego, musi on przerwać pracę — być może nawet w celu podjęcia decyzji co do czegoś, co go w ogóle nie obchodzi. Odpowiednio użyty Panel Modalny zwraca natomiast uwagę użytkownika na kolejną decyzję, którą ma podjąć. Żadne inne możliwości nawigacyjne nie mogą go wtedy od tego odwieść.

W jaki sposób

W tym miejscu na ekranie, na którym skupiona jest uwaga użytkownika, umieść panel, ramkę dialogową albo stronę, w których znajdzie się zapytanie o wymagane dane. Element ten powinien tymczasowo uniemożliwić klientowi korzystanie z innych stron aplikacji. Panel powinien być w miarę schludny, zgodnie z założeniem, iż użytkownik ma mieć możliwość pełnego skoncentrowania się na swoim nowym zadaniu.

Pamiętaj, że jest to wzorzec określający formę nawigacji. Powinieneś starannie oznaczyć drogi wyjścia, których zresztą nie powinno być wiele — jedna, dwie, może trzy. W większości przypadków są to przyciski opatrzone krótkimi, „czasownikowymi” wyrazami w rodzaju „Zapisz” czy „Nie zapisuj”. Zwykle można gdzieś znaleźć przycisk *Zamknij* lub „X” w prawym górnym rogu. Po kliknięciu takiego przycisku użytkownik powinien wrócić tam, gdzie był wcześniej.

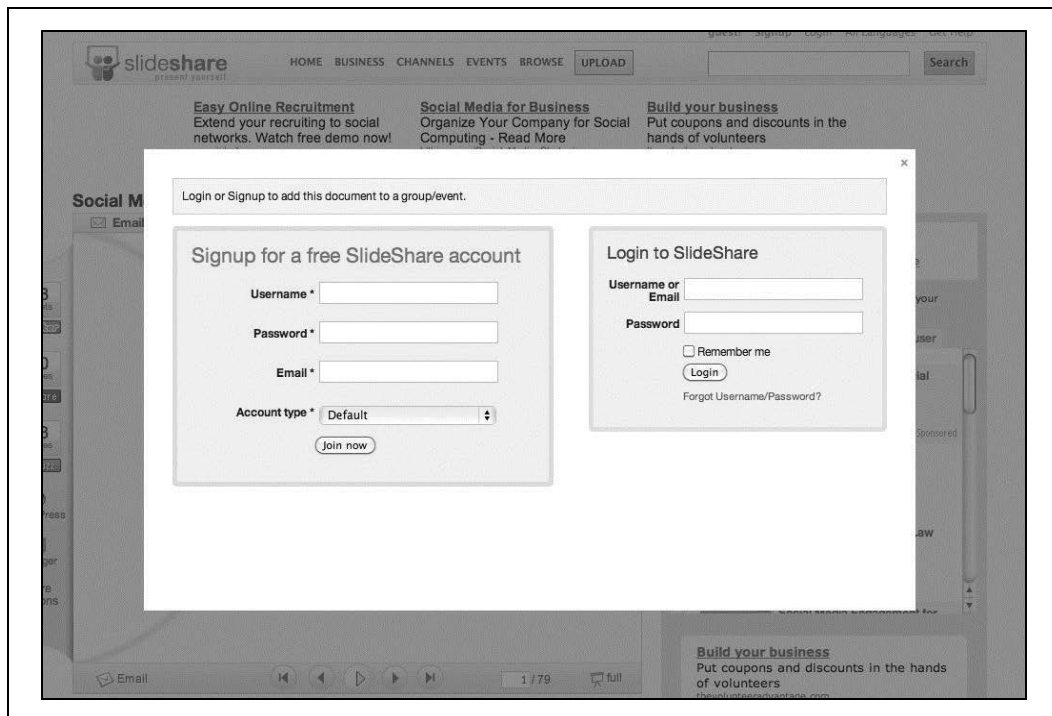
Panel Modalny można ująć graficznie w bardzo ciekawy sposób jako lightbox. Polega to na przyciemnieniu większości obszaru ekranu i podświetleniu jasnego panelu modalnego, co sprawia, że uwaga zostaje skupiona na nim. (Żeby mogło to odnieść skutek, Panel Modalny musi być wystarczająco duży, aby użytkownik mógł go bez problemu znaleźć. Widywałam tak małe i oddalone od środka ekranu panele, że odnalezienie ich w dużym oknie przeglądarki było dość trudne).

Na niektórych witrynach zamiast Paneli Modalnych stosuje się podstrony oferujące skrajnie ograniczone możliwości nawigacyjne. Ekrany logowania i rejestracji zazwyczaj właśnie tak działają: nie ma na nich systemów nawigacji lokalnej i globalnej, lecz jedynie linki służące do wyłączenia strony (*Anuluj*, *Dalej* itp.) oraz Wyjście Ewakuacyjne.

Systemy operacyjne i platformy GUI zazwyczaj udostępniają modalne okna dialogowe z poziomu systemu. Te przydają się najbardziej w tradycyjnych aplikacjach komputerowych. Należy unikać umieszczania ich na stronach internetowych, a stosować innego rodzaju panele, nad którymi projektant ma większą władzę, a które w mniejszym stopniu przeszkadzają użytkownikowi.

Przykłady

Okno logowania na SlideShare oznaczone jest lightboksem, by przyciągało uwagę użytkownika. Kiedy użytkownik na SlideShare wykonuje czynność, która wymaga zarejestrowania, na ekranie pojawia się Panel Modalny z rysunku 3.23. Można się go pozbyć jedynie na trzy sposoby: logując się, rejestrując lub klikając znany przycisk „X” w prawym górnym rogu. Jest to typowe zachowanie dla Paneli Modalnych pojawiających się na stronach internetowych.



Rysunek 3.23. Panel Modalny logowania na SlideShare

Na serwisie Kayak użytkownik ma styczność z podobnym lightboksem przy zaawansowanym wyszukiwaniu. W tym przypadku panel wskazuje link, którym go uruchomiono, dzięki czemu użytkownik może skojarzyć czynność z rezultatem (rysunek 3.24). To ciekawe rozwiązanie.

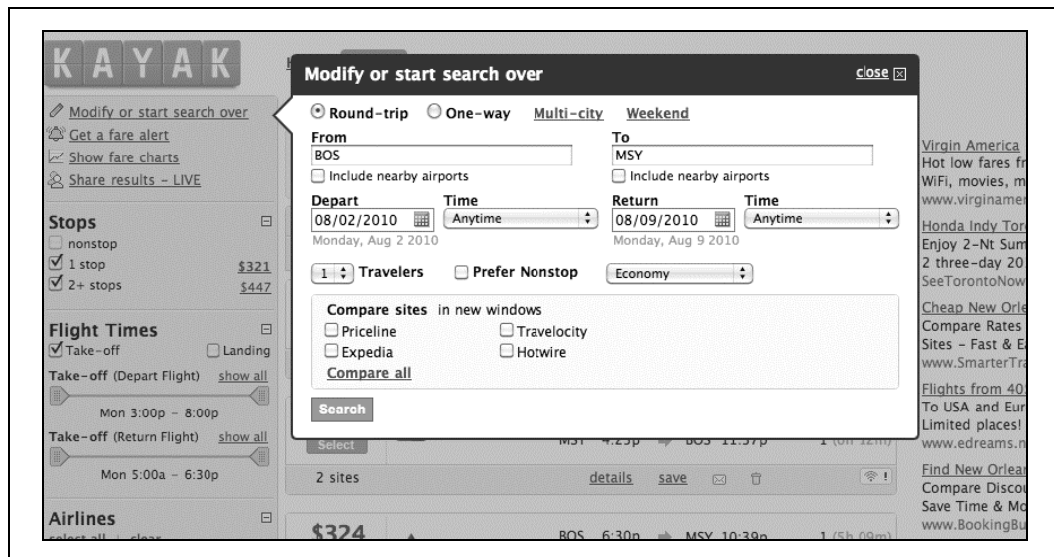
Jeden rodzaj modalnej ramki dialogowej na Macintoshu zwraca na siebie uwagę, kiedy rozwija się z paska tytułowego okna. Takie i inne okna modalne aplikacji uniemożliwiają użytkownikowi posługiwanie się pozostałymi elementami aplikacji, toteż jest zmuszony dokończyć czynność lub porzucić ją całkowicie, nim zabierze się za cokolwiek innego (rysunek 3.25).

W innych bibliotekach

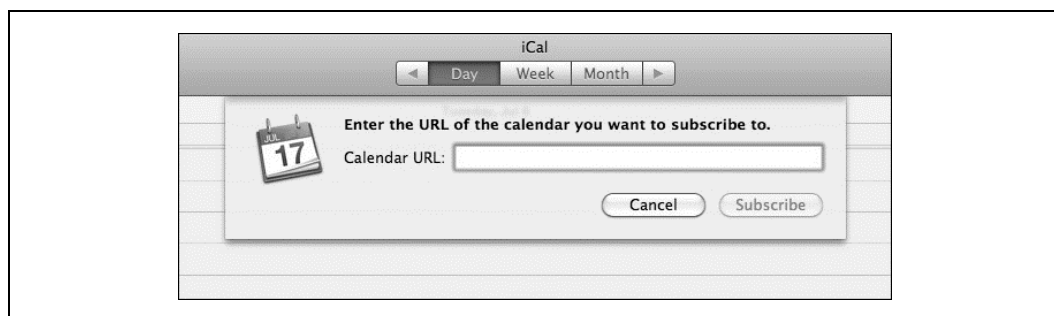
<http://quince.infragistics.com/Patterns/Modal%20Panel.aspx>

<http://patternry.com/p=overlay/>

Zapoznaj się również z wzorcem Dialog Overlay w książce *Designing Web Interfaces* Billa Scotta i Theresy Neil. Znajdziesz tam również opisy innych rodzajów okien.

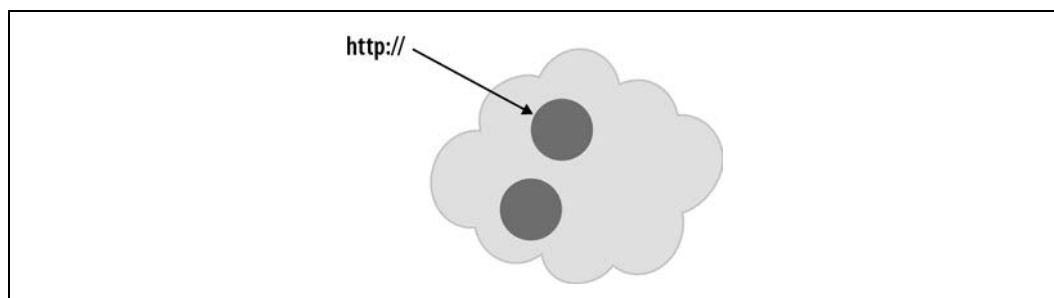


Rysunek 3.24. Panel Modalny modyfikacji właściwości wyszukiwania na serwisie Kayak



Rysunek 3.25. Panel Modalny w aplikacji na Macintoshu

Głębokie Linkowanie



Rysunek 3.26. Schemat Głębokiego Linkowania

Co zrobić

Uchwycić określony stan witryny lub aplikacji w adresie URL, który można zapisać i przesłać innym. Po wczytaniu takiej informacji aplikacja pojawi się w takiej formie, w jakiej widział ją pierwotny użytkownik.

Kiedy używać

Witryna lub aplikacja zawierają obszerną i interaktywną treść w rodzaju mapy, książki, filmu lub infografiki. Pożądaný punkt lub stan może być trudny do znalezienia albo uzyskanie go może być czasochłonne. Aplikacja może mieć wiele parametrów lub stanów do wyboru: widoków, skal, warstw danych i innych, które mogą utrudniać znalezienie danego punktu oraz spojrzenie na niego „prawidłowo”.

Dlaczego

Głębokie Linkowanie umożliwia użytkownikowi bezpośrednie przeskoczenie do pożądanego punktu lub stanu aplikacji, pozwala zaoszczędzić czas i pracę. Przypomina link prowadzący bezpośrednio do danego fragmentu typowej strony (albo jak permalink do wpisu blogowego) w sposób taki, że użytkownik dostaje adres URL do wybranych treści. Taki element może jednak przyjąć formę bardziej złożoną niż permalink, ponieważ z założenia może uchwycić zarówno stan aplikacji, jak i położenie treści.

Wzorzec ten przydaje się przy zapisywaniu stanu, który użytkownik mógłby później odtworzyć, zwłaszcza jeżeli może z niego zrobić „zakładkę” z wykorzystaniem dobrze mu znanych mechanizmów (czyli zakładek w przeglądarkach, serwisów w rodzaju Delicious itp.). Przydaje się on również do dzielenia się treścią z innymi ludźmi — właśnie wtedy „błyszczący” możliwościami. URL przekierowujący użytkownika do określonego stanu można wysłać pocztą elektroniczną, tweetem, opublikować na serwisie społecznościowym, przedstawić na forum, zamieścić we wpisie blogowym albo przekazać na wiele innych sposobów. Taki głęboko zalinkowany stan można potraktować jak deklarację; może on stać się „zakaźnym” albo „zapośredniczonym społecznie obiektem”.

W jaki sposób

Wykryj umiejscowienie użytkownika w treści i zamieść dane o pozycji w adresie URL. Uwzględnij przy tym również dane pomocnicze: komentarze, warstwy danych, znaczniki, podświetlenia itp., aby użytkownik także mógł je odczytać po podaniu adresu URL.

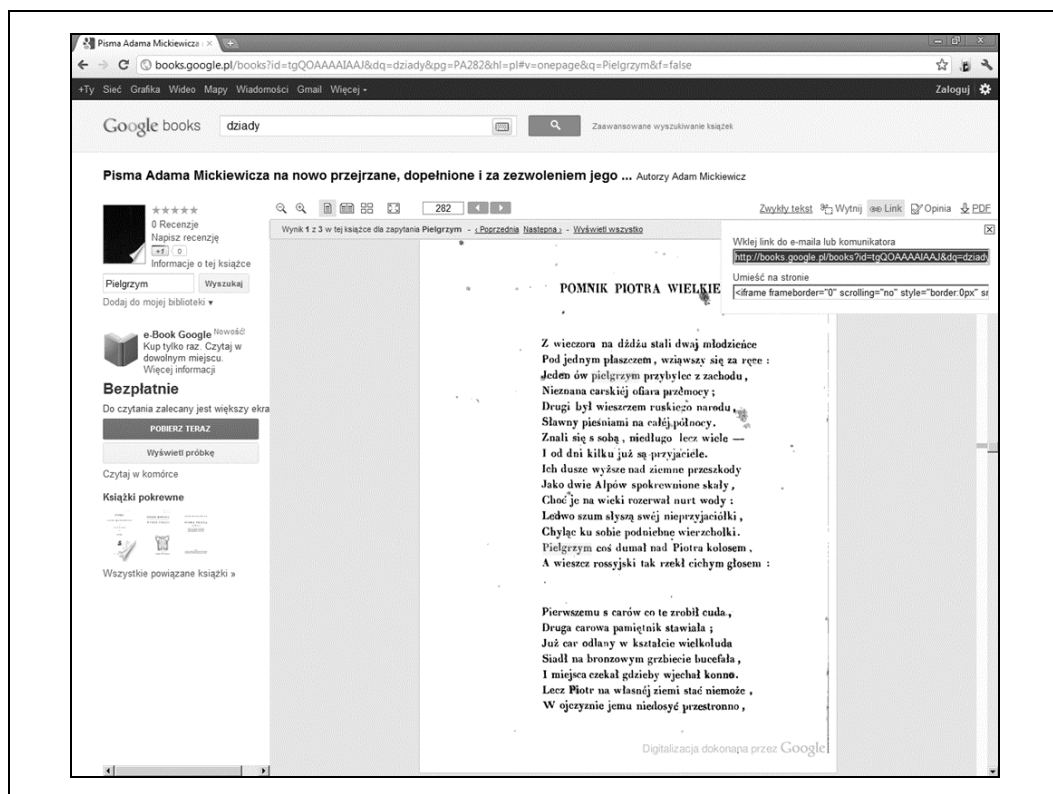
Rozważ, jakie jeszcze parametry lub stany interfejsu użytkownicy mogą zachowywać; mogą to być poziom zbliżenia, powiększenia, tryb widoku, rezultaty wyszukiwania itp. Nie trzeba koniecznie zapisywać ich wszystkich — zalinkowane stany nie powinny ingerować we właściwości, których użytkownik zmieniać nie chce. Starannie przyjrzyj się kilku scenariuszom użytku, aby wypracować najlepszą formę.

Adres URL to najlepszy format zapisu przy Głębokim Linkowaniu, gdyż jest uniwersalnie uznawany, przenośny, krótki i obsługiwany przez wiele narzędzi, m.in. przez serwisy obsługujące zakładki społecznościowe. (Przy projektowaniu aplikacji niepołączonych internetem prawdopodobnie będziesz musiał wykazać się większą kreatywnością w zakresie doboru formatu). Możesz jednak skorzystać z innych formatów, takich jak XML, przy czym format tekstowy jest łatwiejszy w obsłudze niż binarny.

Spraw, aby wraz z kolejnymi krokami użytkownika przez treść i zmianami parametrów adresu URL w pasku przeglądarki aktualizował się automatycznie, a użytkownik mógł w każdej chwili go zobaczyć i skopiować. Nie każdy wpadłby na pomysł, aby szukać głębokiego linku w pasku, więc możesz przygotować również funkcję typu „Link”, która da użytkownikowi do zrozumienia: „Tutaj utworzysz link do tego miejsca”. Na niektórych serwisach można skorzystać z możliwości wygenerowania kodu JavaScript, pozwalającego nie tylko uchwycić stan treści i pozycję użytkownika, ale także osadzić wszystko na innej stronie.

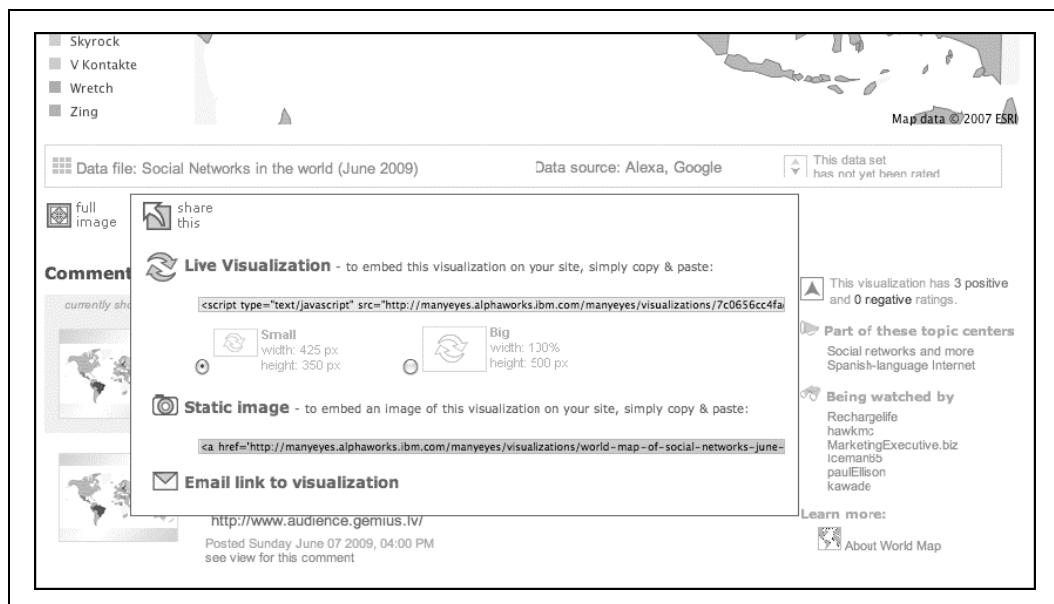
Przykłady

Google Books zachowuje wiele różnych informacji o stanie w adresach URL (rysunek 3.27): stronę w książce, tryb przeglądania (jedna strona, dwie strony, miniatury), obecność pasków narzędzi, a nawet wyniki wyszukiwania. Serwis nie uwzględnia przy tym poziomu zbliżenia i słusznie, gdyż jest to wysoce zindywidualizowane ustawienie. Generująca adres URL funkcja Link jest w istocie zbędna — jest to ten sam adres, który widać w przeglądarce.



Rysunek 3.27. Głębokie Linkowanie w Google Books. Adres URL można pobrać z paska adresowego przeglądarki lub ramki Link

Many Eyes, narzędzie wizualizacyjne IBM, pozwala użytkownikowi na utworzenie własnej infografiki w oparciu o gotowe rodzaje wykresów i zestawy danych (rysunek 3.28). Charakteryzują się one znaczną interaktywnością i bogactwem zasobów. Opracowaną na tym serwisie wizualizacją można się podzielić albo z użyciem kodu JavaScript (do umieszczenia treści na stronie), albo poprzez utworzenie zrzutu ekranu.



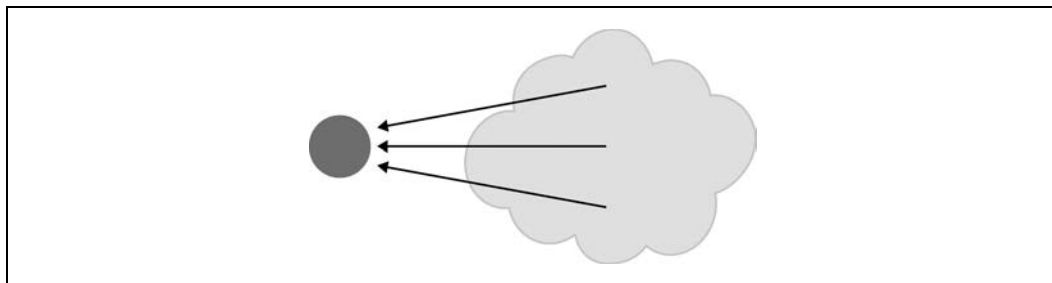
Rysunek 3.28. Uchwycenie stanu wizualizacji na serwisie Many Eyes

W adresie URL filmu z serwisu YouTube można umieścić sygnaturę czasową, choć na pierwszy rzut oka ta możliwość nie jest jasna. Po wczytaniu takiego adresu widz zostaje przeniesiony od razu do określonego fragmentu filmu. Szczegóły podaje serwis <http://youtubetime.com> (rysunek 3.29): wystarczy dodać na końcu adresu URL filmu fragment `#t=XmYs`, gdzie *X* oznacza minuty, a *Y* sekundy.



Rysunek 3.29. Serwis YouTubeTime tłumaczy, jak z pomocą adresu URL wskazać wybrany fragment filmu

Wyjście Ewakuacyjne



Rysunek 3.30. Schemat Wyjścia Ewakuacyjnego

Co zrobić

Na każdym ekranie, gdzie opcje nawigacyjne są ograniczone, umieść zrozumiale oznaczony przycisk lub link, który prowadzi użytkownika do znajomego punktu.

Kiedy używać

Twoje strony składają się na jakiś seryjny proces w rodzaju kreatora albo użytkownik ma styczność z elementami, które ograniczają jego możliwości nawigacyjne (np. z Panelem Modalnym). Mogą to być strony, do których użytkownicy sięgają w oderwaniu od kontekstu, w jakim się znajdują, tak jak ma to miejsce podczas oglądania rezultatów wyszukiwania.

(Wyjścia Ewakuacyjne nie są konieczne, jeżeli na stronie znajdują się Mapa Sekwencji lub Okruszki. Użytkownicy rozumiejący sposób ich funkcjonowania mogą z nich skorzystać, by dotrzeć do znajomego miejsca).

Dlaczego

Ograniczona nawigacja to jedno, ale brak wyjścia to zupełnie inna rzecz! Dając użytkownikowi łatwy i oczywisty sposób wyjścia ze strony, zmniejszasz ryzyko, że kiedykolwiek pozuje się na niej uwięziony.

Jest to funkcja z rodzaju takich, które zapewniają użytkownika, że może swobodnie zapoznawać się ze stroną lub aplikacją. Przypomina trochę funkcję cofnięcia zmian, gdyż zachęca ludzi do wykonywania różnych czynności bez obawy o to, że ich rezultaty okażą się nieodwracalne. Przypomnij sobie wzorzec Bezpieczna Eksploracja z rozdziału 1.

Umieszczenie Wyjść Ewakuacyjnych na stronach, do których użytkownicy docierają podczas wyszukiwania, jest szczególnie istotne. Odwiedzający może kliknąć taki link, aby dostać się na „normalną” stronę, z której dowie się, dokąd właściwie trafił.

W jaki sposób

Umieść na stronie przycisk lub link, który skieruje użytkownika z powrotem do „bezpiecznego miejsca”. Takim miejscem może być strona główna, „oś” w modelu osi i szprych albo dowolna strona z pełnym systemem nawigacyjnym i jakimś wyjaśnieniem. To, do czego link konkretnie prowadzi, jest już zależne od ogólnego projektu aplikacji.

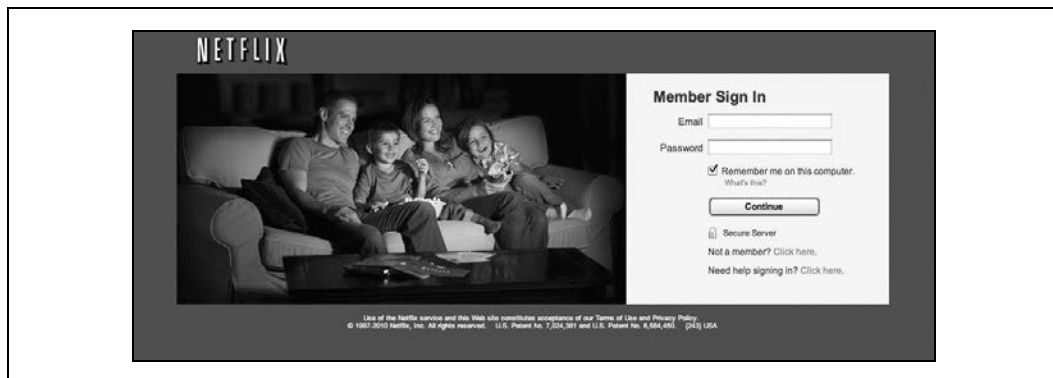
Przykład

Na stronach internetowych często widzimy klikalne logo, pełniące rolę linku do strony głównej. Zazwyczaj znaleźć je można w lewym górnym rogu strony i służą jako Wyjścia Ewakuacyjne do znajomych punktów, a jednocześnie pomagają w promowaniu „marki” witryny.

W niektórych oknach funkcję tę może pełnić przycisk w rodzaju *Anuluj*. Użytkownik może w ten sposób powiedzieć: „Mam już dość; zapomnijmy, że się za to zabrałem”.

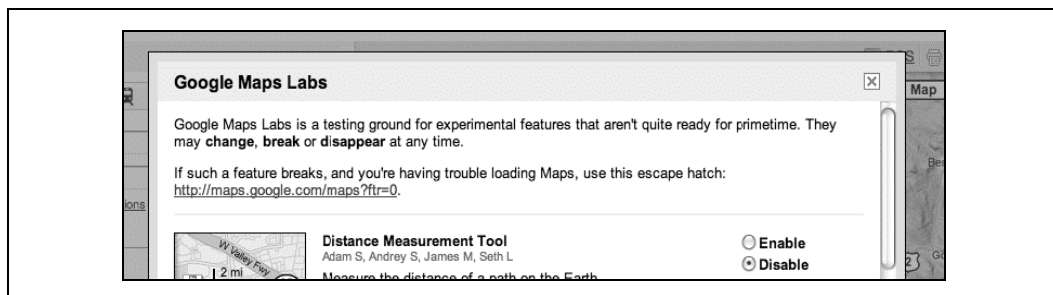
Czy zdarzyło Ci się kiedyś zadzwonić np. do banku i wysłuchać serii pytań automatu zgłoszeniowego? Tego rodzaju obsługa jest niejasna i czasochłonna. Jeżeli zdarzy Ci się popełnić błąd, musisz zadzwonić jeszcze raz i zacząć od nowa. Tymczasem w wielu takich systemach telefonicznych istnieje Wyjście Ewakuacyjne, o którym pewnie nie słyszałeś: wystarczy w dowolnym momencie nacisnąć klawisz „0”, żeby połączyć się bezpośrednio z człowiekiem na drugim końcu linii.

Na wielu witrynach można znaleźć strony, które ograniczają możliwości nawigacyjne, np. Panele Modalne i podstrony pozbawione systemu nawigacji globalnej. Ekran logowania na serwisie Netflix jest przykładem takiej strony. Kiedy użytkownik zdecyduje, że wcale nie chce się logować, może kliknąć logo Netflix, żeby powrócić na stronę główną (rysunek 3.31).



Rysunek 3.31. Strona logowania Netflix, której logo służy jako Wyjście Ewakuacyjne

Czasami można sobie pozwolić na dosłowność. Google Labs do niedawna oferowało użytkownikom funkcje, które nie były jeszcze w pełni gotowe do użycia i zawierały błędy. W przykładzie z rysunku 3.32 Google Maps daje użytkownikowi adres URL przedstawiony dosłownie jako „wyjście ewakuacyjne” na wypadek, gdyby coś się zepsuło.



Rysunek 3.32. Wyjście Ewakuacyjne Google Maps Labs

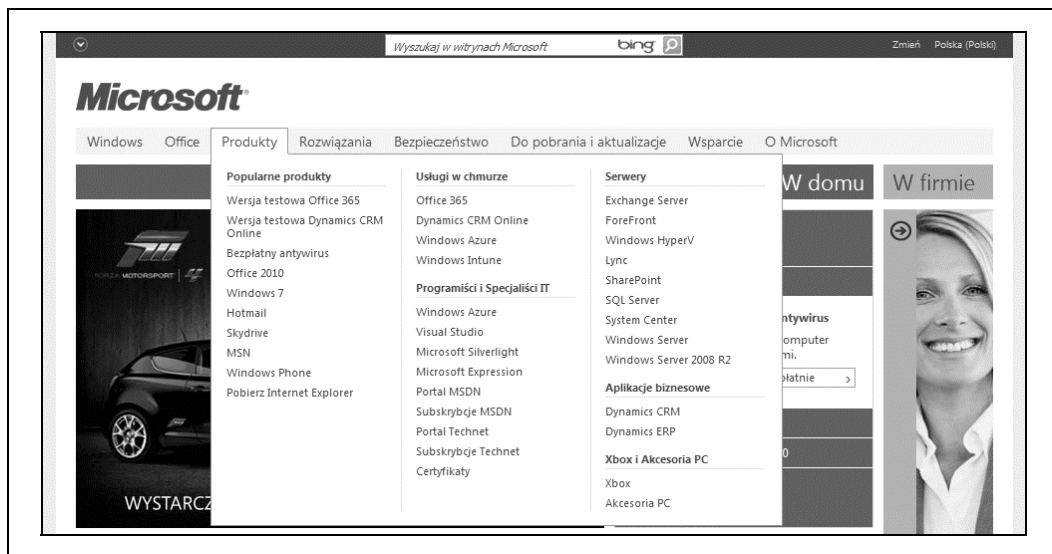
W innych bibliotekach

Te dwa wzorce noszą nazwę „Home Link” („link domowy”) i są bardzo podobne do Wyjścia Ewakuacyjnego.

<http://ui-patterns.com/patterns/HomeLink>

<http://welie.com/patterns/showPattern.php?patternID=home>

Grube Menu



Rysunek 3.33. Menu Produkty na serwisie Microsoftu

Co zrobić

Przedstaw długą listę opcji nawigacyjnych w rozwijanych menu. Ukaż w nich wszystkie podstrony poszczególnych sekcji witryny. Uporządkuj je starannie, odpowiednio dobierając kategorie lub kolejność sortowania, oraz rozłóż je w poziomie.

Kiedy używać

Witryna lub aplikacja składają się z wielu stron w wielu kategoriach, być może uporządkowanych według hierarchii o trzech lub więcej poziomach. Chcesz zaprezentować większość z tych stron osobom, które będą niezobowiązująco przeglądać witrynę, dając im możliwość zapoznania się z jej zawartością. Twój użytkownicy czują się swobodnie, korzystając z menu, które rozwija się kliknięciem lub najechaniem kursorem na jego nazwę.

Dlaczego

Grube Menu ułatwiają zapoznanie się ze złożonymi witrynami. Dają użytkownikom więcej możliwości nawigacyjnych.

Udostępniając tyle linków na każdej stronie, dajesz odwiedzającym możliwość przechodzenia bezpośrednio między (na ogół) dowolnymi podstronami. Tym samym przeobrażasz wielopoziomową witrynę, której podstrony z różnych sekcji nie są wzajemnie połączone, we w pełni zintegrowaną witrynę.

Grube Menu oparte są na zasadzie **progresywnego ujawniania**, ważnej koncepcji z zakresu projektowania interfejsów użytkowników. Polega ona na tym, że rzeczywista złożoność elementów pozostaje ukryta, dopóki użytkownik sam nie podejmie stosownych czynności, by się z nią zapoznać. Osoba odwiedzająca stronę może zapoznać się z ogólną zawartością witryny, oglądając nagłówki w menu ogólnym, a kiedy jest już gotowa dowiedzieć się więcej, wystarczy, że wykona jeden gest, żeby otworzyć Grube Menu. Użytkownik nie jest zatem traktowany dziesiątkami podstron, kiedy tego nie chce.

Jeżeli w Twoim systemie nawigacji globalnej użyłeś już rozwijanych menu, możesz rozważyć, czy nie warto byłoby przekształcić ich w Grube Menu. Ma to sens, jeżeli przedstawienie większej liczby linków sprawi, że treść strony wyda się ciekawsza dla przypadkowego użytkownika. Dzięki zastosowaniu tego systemu ludzie nie będą musieli zgłębiać kolejnych kategorii i podkategorii, żeby trafić na ciekawe strony, gdyż będą mogli je przejrzeć już na samym początku.

W jaki sposób

W każdym menu umieść odpowiednio uporządkowaną listę linków. Rozmieść je w Zatytułowanych Sekcjach (rozdział 4.), jeżeli w ogóle przystają do takiej struktury danych; jeżeli nie, wybierz kolejność sortowania pasującą do charakteru treści, np. alfabetyczną lub chronologiczną.

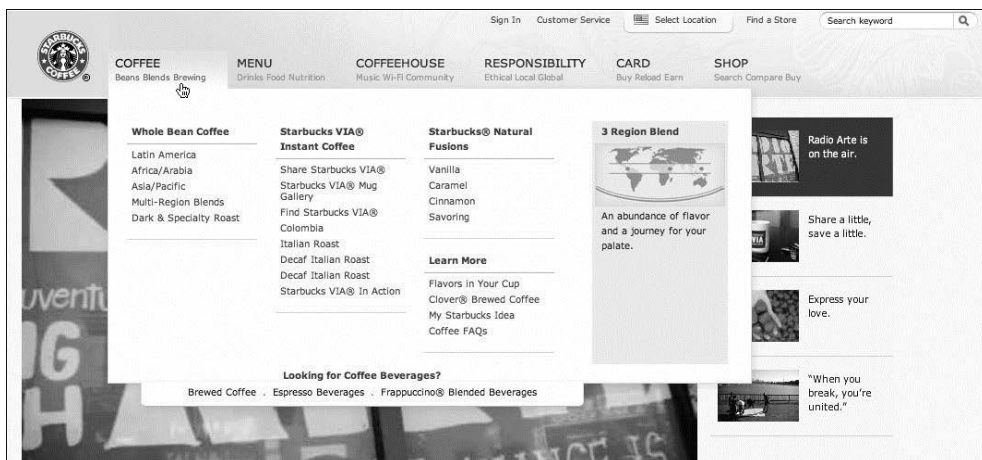
Zdecyduj o rozmieszczeniu przestrzennym linków przy użyciu nagłówków, dużej ilości pustej przestrzeni, skromnych elementów graficznych i dowolnych innych elementów. Wykorzystaj przestrzeń poziomą — menu możesz rozłożyć na całą szerokość strony, jeżeli tak trzeba. Na wielu witrynach kategorie przedstawione są przy użyciu kolumn. Zbyt wysokie menu może wystawać poza dolną krawędź przeglądarki. (To użytkownik określa wysokość okna przeglądarki, więc wysokość menu powinienesz szacować ostrożnie).

Grube Menu na najlepszych stronach pasują stylistycznie do reszty witryny. Zaprojektuj je tak, by przystawały do kolorystyki, układu i wszelkich innych elementów strony.

Niektóre rodzaje menu nie działają dobrze w połączeniu z technologiami asystującymi, takimi jak czytniki ekranowe. Dopilnuj, by Grube Menu współpracowały z nimi, a jeśli to niemożliwe, rozważ skorzystanie z bardziej statycznej formy w rodzaju wzorca Mapa Strony W Stopce.

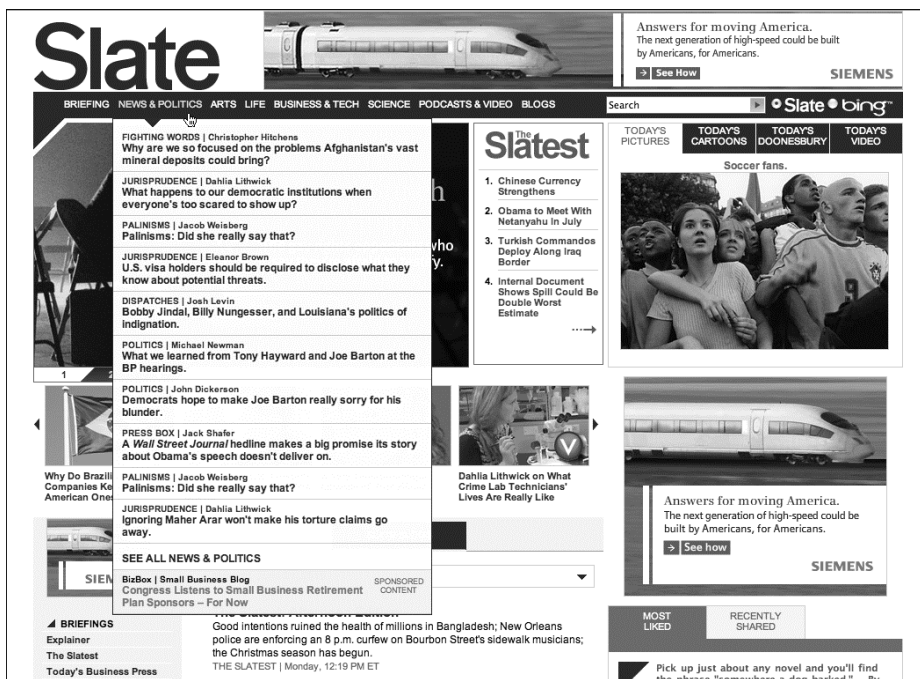
Przykłady

Grube Menu na stronie Starbucks są bardzo dobrze rozplanowane (rysunek 3.34). Każde menu ma inną wysokość, ale taką samą szerokość, a wszystkie są oparte na siatce elementów o jednakowym kształcie. Ich styl pasuje do ogółu witryny, a rozległe puste przestrzenie ułatwiają użytkownikowi czytanie. W menu występują materiały promocyjne, które jednak nie kłują w oczy. Kształt menu odbiegający nieco od regularnego prostokąta dodaje projektowi świeżości.



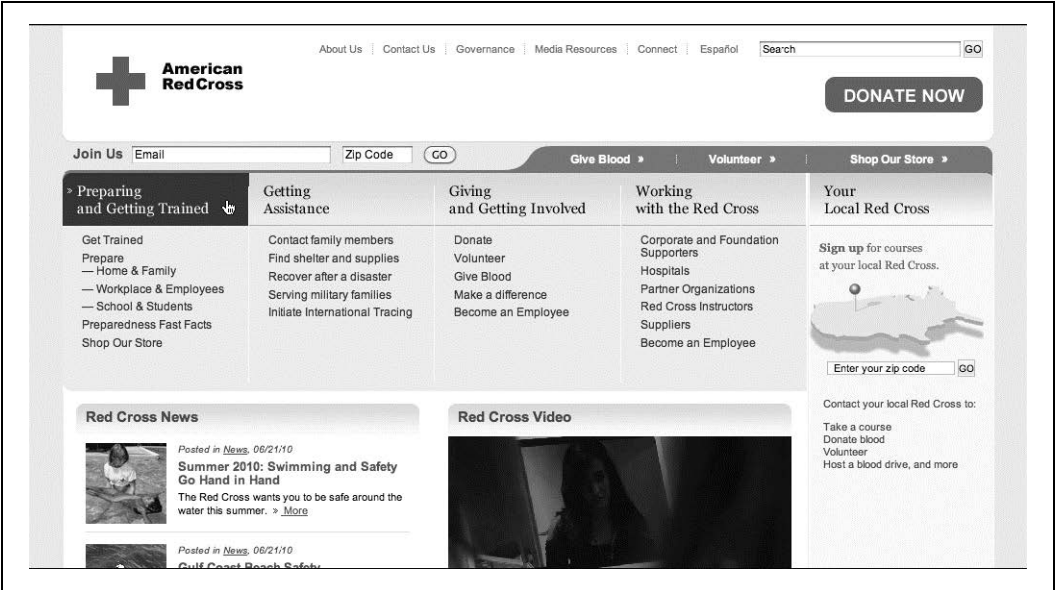
Rysunek 3.34. Menu „Coffee” („Kawa”) na angielskiej stronie Starbucks

Jak widać na rysunku 3.35, menu na stronie Slate są mniej czytelne i bardziej zagęszczone, zgodnie z ogólnym stylem strony. Nie wykorzystują również należycie poziomej przestrzeni. Docenić należy jednak pomysł, by ich użyć w prezentowaniu promowanych artykułów — mający rozeznanie użytkownik może przejrzeć wiele nagłówków, przeciągając kursorem po kolejnych menu.



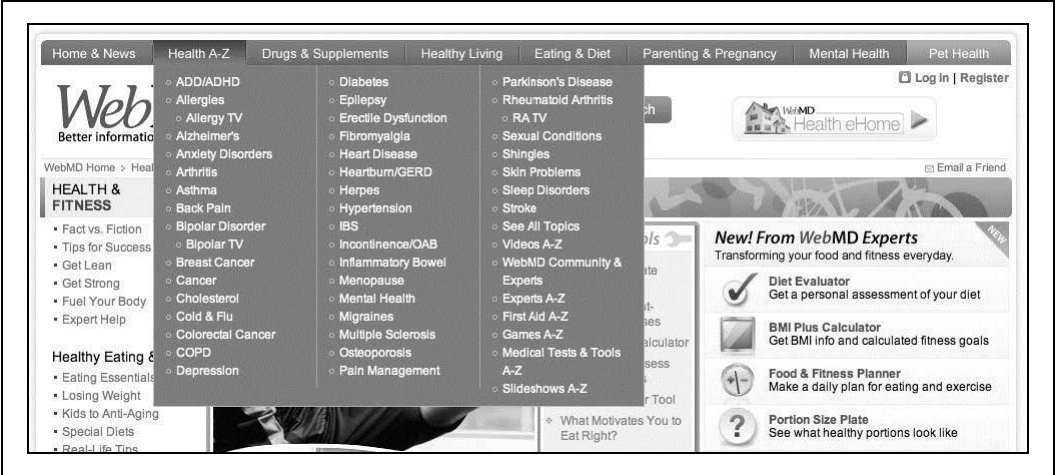
Rysunek 3.35. Menu „News & Politics” („Wiadomości i polityka”) na serwisie Slate

Amerykański Czerwony Krzyż nie poprzestaje na rozwijaniu menu u góry strony (rysunek 3.36) — kiedy użytkownik najeżdża kursorem na dowolny, pierwszopoziomowy element menu, Grube Menu pojawia się w miejscu ruchomego, działającego jak karuzela panelu z wiadomościami. Menu wygląda tak samo we wszystkich pierwszopoziomowych elementach, toteż wszystkie podstrony z każdej kategorii są widoczne jednocześnie, niezależnie od tego, który element się wskaże.



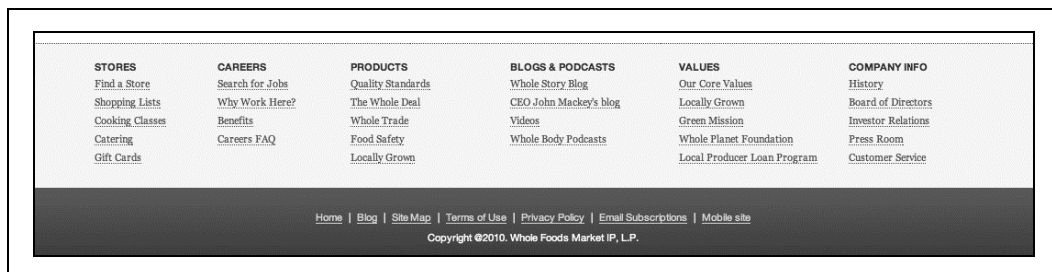
Rysunek 3.36. Wszystkie menu na stronie Amerykańskiego Czerwonego Krzyża

WebMD korzysta z alfabetycznej kolejności sortowania w swoich długich, ahierarchicznych listach tematów związanych z problematyką zdrowotną (rysunek 3.37).



Rysunek 3.37. Menu „Health A-Z” („Zdrowie od A do Z”) na stronie WebMD

Mapka Strony W Stopce



Rysunek 3.38. Stopka serwisu Whole Foods

Co zrobić

Umieść mapę strony w stopce każdej wchodzącej w skład witryny podstrony. Potraktuj ją jako część systemu nawigacji globalnej, uzupełniającą elementy zawarte w nagłówku. Skróć ją, jeżeli nie mieści się w tej ograniczonej przestrzeni.

Kiedy używać

Podstrony Twojej witryny są obszerne, a nie musisz znacząco ograniczać rozmiaru strony ani czasu jej wczytywania. Nie chcesz też, żeby system nawigacji w nagłówku lub pasku bocznym zajmował za dużo miejsca.

Witryna składa się z niemałej liczby stron, ale nie zawiera wielkiej liczby kategorii i „ważnych” stron (a są to rzeczy, których użytkownicy poszukują). W miarę wyczerpującą mapę strony — przynajmniej obejmującą podstrony, które pominięto w nagłówku — można zmieścić w pasku nie wyższym od połowy okna przeglądarki.

W nagłówku strony może się znajdować menu nawigacji globalnej, które jednak nie pokazuje wszystkich poziomów hierarchii strony, lecz — być może — jedynie kategorie najwyższego poziomu. Wolisz prostą i schludną stopkę od Grubych Menu ze względu na łatwość implementacji i kwestie związane z łatwością użycia.

Dlaczego

Mapka Strony W Stopce ułatwia zapoznavanie się ze strukturą rozbudowanej witryny. Ponadto taka mapa daje użytkownikowi dodatkowe możliwości nawigacyjne.

Umieszczając tyle linków na każdej stronie, pozwalasz użytkownikowi przeskakiwać bezpośrednio z dowolnej strony na inną podstronę (lub którąś ze stron nadrzędnych). Wielopoziomową witrynę, której podstrony nie są połączone z podstronami innych sekcji strony, przeobrażasz zatem w stronę charakteryzującą się pełną integracją. Użytkownik zwraca uwagę na stopkę, kiedy doczytuje stronę do końca. Umieszczając w tym miejscu ciekawe linki, zachęcasz go do pozostania na stronie.

Wreszcie, pokazując użytkownikowi całą mapkę strony, pozwalasz mu dobrze poznać konstrukcję witryny oraz zorientować się, gdzie może znaleźć interesujące go zasoby. Jest to bardzo cenne na rozbudowanych stronach.

Może się zdarzyć, że będziesz musiał zdecydować między zastosowaniem wzorców Mapa Strony W Stopce a Grube Menu. Mapkę Strony W Stopce stosunkowo łatwiej umieścić i łatwiej nią zarządzać, kiedy ma się do czynienia z konwencjonalną internetową stroną, jako że taka mapa nie zawiera dynamicznych elementów. Użytkownik nie musi rozwijać menu poprzez najechanie kursorem, gdyż Mapa Strony W Stopce jest po prostu zbiorem statycznych linków. Mapa taka jest również bardziej przyjazna dla czytelników ekranowych, toteż ma przewagę również w zakresie łatwości dostępu.

Z drugiej strony, stopka może być zlekceważona przez zajętych lub przypadkowych użytkowników, zainteresowanych głównie treścią strony i nagłówkami. Jeżeli masz jakieś wątpliwości, przeprowadź testy używalności i sprawdź statystyki strony, żeby stwierdzić, czy ktokolwiek w ogóle ze stopki korzysta.

W jaki sposób

Zaprojektuj dla całej witryny stopkę, w której umieścisz spis najważniejszych sekcji oraz ich najważniejszych podstron. Umieść w niej również linki służące do nawigacji funkcyjnej, narzędzia w rodzaju wyboru języka, oraz Linki Społecznościowe (rozdział 9.) i inne typowe dla stopki dane, takie jak informacje o prawach autorskich i zasadach prywatności.

Może to być pełna mapa strony, chociaż wcale nie musi. Celem jest przedstawienie użytkownikom większości informacji, których poszukują, bez nadmiernego przeładowywania systemu nawigacji w pasku bocznym lub nagłówku.

W praktyce opcje globalnej nawigacji u góry strony pełnią raczej funkcję zadaniową, odpowiadając na pytania użytkownika dotyczące tego, co zawiera witryna i gdzie znaleźć daną informację. Tymczasem w Mapce Strony W Stopce można uchwycić samą hierarchiczną strukturę witryny. Wydaje się, że ten dwuczłonowy układ nawigacji sprawdza się.

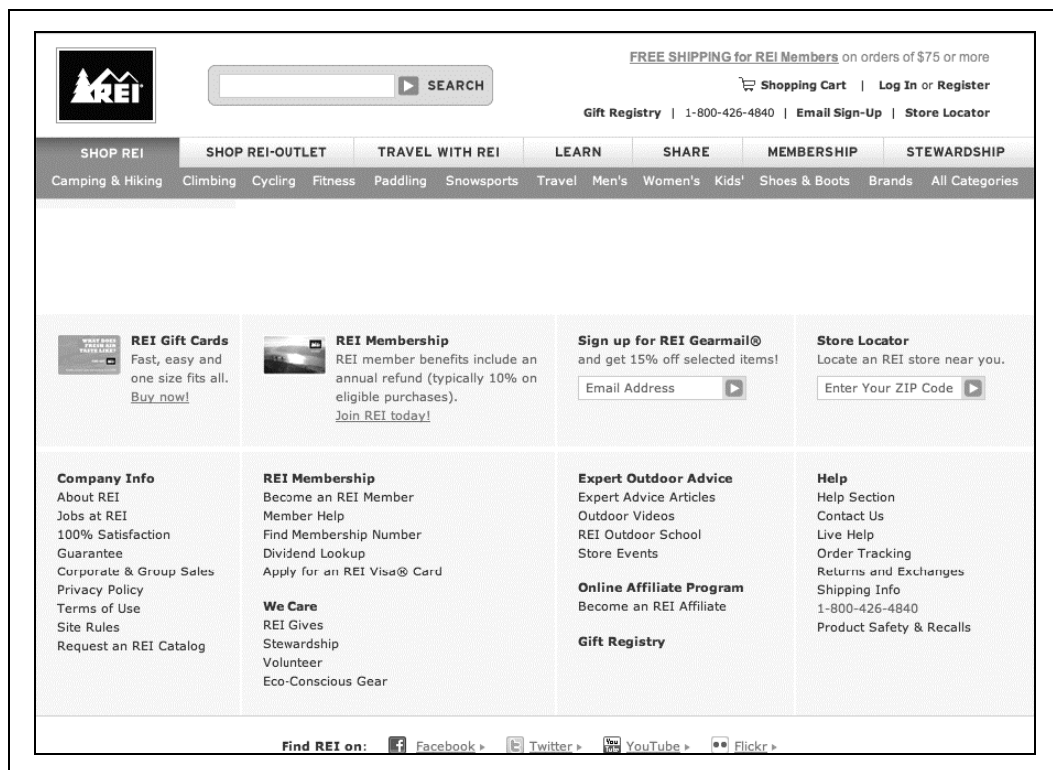
Jeżeli wędrowanie po treściach znajdujących się na witrynie jest samo w sobie skomplikowane, tak jak w bazie produktów, artykułów, utworów muzycznych, filmów, książek itp. elementów, obszar strony nad zgięciem możesz przeznaczyć na narzędzia służące do poruszania się po treści, a stopkę na niemal wszystkie pozostałe elementy.

Oto kilka przykładów treści, które można umieścić w stopce:

- Główne kategorie zawartości,
- Informacja o witrynie lub organizacji,
- Strony partnerskie, np. witryny i marki należące do tego samego właściciela,
- Linki do zasobów społecznościowych, np. forów,
- Pomoc,
- Informacje kontaktowe,
- Bieżące promocje,
- Informacje dla wolontariuszy i darczyńców (w przypadku organizacji non profit).

Przykłady

Na przykładzie serwisu REI można poznać różnice między zadaniowym systemem nawigacji globalnej u góry strony i efektywną Mapką Strony W Stopce (rysunek 3.39). W nagłówku — całkowicie słusznie — znajdują się narzędzia służące do robienia zakupów, poznawania nowych informacji i planowania podróży; w końcu po to użytkownicy wchodzi na tę stronę. W stopce można znaleźć dodatkowe, lecz równie istotne zasoby: informacje „o stronie”, obsługę klienta, zasady członkostwa itp.



Rysunek 3.39. Nagłówek i stopka REI

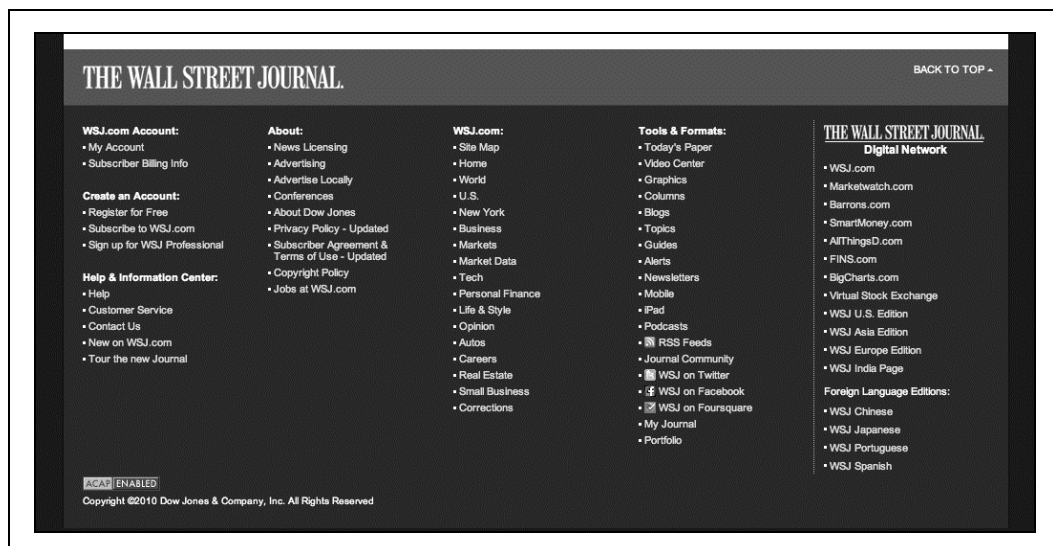
W stopce serwisu „Los Angeles Times” znajdują się te same treści, co w zakładkach nagłówka, lecz w formie ahierarchicznej i nieco inaczej rozplanowanej (rysunek 3.40).

Serwis „Wall Street Journal” ma gigantyczną stopkę (rysunek 3.41). Powinienesz raczej tworzyć mniejszą.

Flickr, jak zawsze, cechuje się minimalizmem (rysunek 3.42). Zamiast kolumn, tak jak w większości witryn, użyto w nim rzędów. W MapQuest skorzystano z kolumn, ale również świetnie radzi sobie on na niewielkim obszarze (rysunek 3.43).



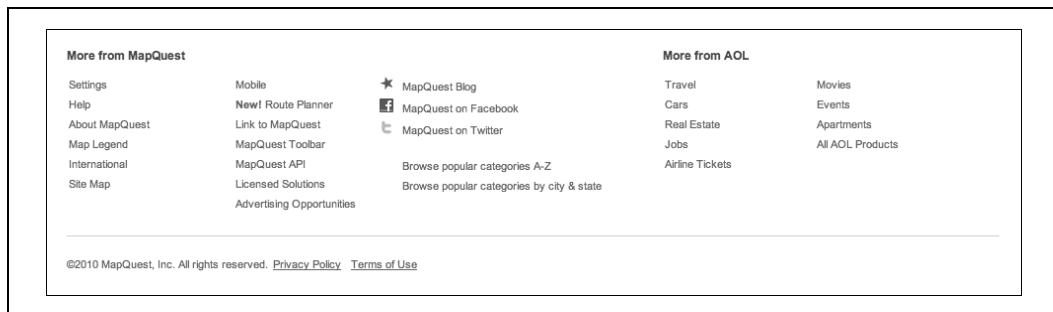
Rysunek 3.40. Nagłówek i stopka serwisu „Los Angeles Times”



Rysunek 3.41. Stopka serwisu „Wall Street Journal”



Rysunek 3.42. Stopka serwisu Flickr



Rysunek 3.43. Stopka serwisu MapQuest

W innych bibliotekach

<http://wvelie.com/patterns/showPattern.php?patternID=sitemap-footer>

<http://ui-patterns.com/patterns/FatFooter>

Wzorec ten, przy nieco rozbudowanej definicji, określa się niekiedy mianem „Fat Footer”, czyli „gruba stopka”. Ciekawe przykłady działania tego wzorca znajdziesz w artykule *Informative and Usable Footers in Web Design* w „Smashing Magazine”:

<http://www.smashingmagazine.com/2009/06/17/informative-and-usable-footers-in-webdesign/>

Narzędzia Logowania



Rysunek 3.44. Narzędzia logowania serwisu Flickr

Co zrobić

Umieść narzędzia nawigacji funkcyjnej zalogowanego użytkownika w prawym górnym rogu strony. Uwzględnij narzędzia w rodzaju koszyków z zakupami, ustawień profilu i konta, pomoc oraz kontrolkę wylogowania.

Kiedy używać

Narzędzia Logowania przydają się na każdym serwisie, na którym użytkownicy często się logują.

Dlaczego

Wzorzec jest już w pełni konwencjonalny. Ludzie oczekują, że znajdą wymienione powyżej narzędzia w prawym górnym rogu, więc zwykle tam najpierw patrzą. Zadbaj o pozytywne wrażenie użytkownika, umieszczając te narzędzia tam, gdzie można się ich spodziewać.

W jaki sposób

Zarezerwuj miejsce w prawym górnym rogu każdej strony na Narzędzia Logowania. W pierwszej kolejności powinna tam się znajdować nazwa użytkownika i ewentualnie miniaturka jego awatara, jeżeli istnieje, chyba że te informacje już się znajdują gdzieś na stronie. Dopilnuj, aby każde narzędzie działało tak samo na każdej stronie witryny lub aplikacji.

Zamieść tam narzędzia, takie jak:

- przycisk lub link wylogowywania (to istotne, więc koniecznie musi się tam znaleźć),
- ustawienia konta,
- ustawienia profilu,
- pomoc,
- obsługa klienta,
- koszyk z zakupami,
- wiadomości prywatne i powiadomienia,
- link do osobistych zbiorów elementów (obrazów, ulubionych treści czy list życzeń),
- powrót do strony głównej.

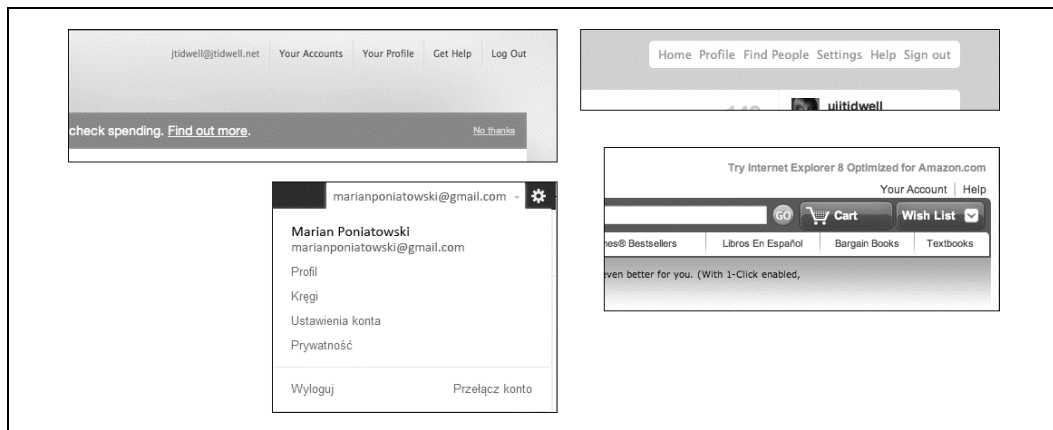
Niech ten obszar nie będzie za duży lub zbyt wyrazisty, gdyż zdominuje całą stronę, a nie powinien. Są to narzędzia do nawigacji funkcyjnej, które muszą być stale dostępne, gdyby użytkownik ich potrzebował, ale poza tym powinny być „przezroczyste”. Niektóre elementy można oznaczyć ikonkami zamiast tekstem. Koszyki z zakupami, wiadomości i linki do systemu pomocy opatruje się pewnymi standardowymi oznaczeniami graficznymi, z których też możesz skorzystać. Z przykładami zapoznasz się poniżej.

Pole wyszukiwania często umieszcza się obok Narzędzi Logowania. Musi się ono jednak znajdować zawsze w jednym miejscu, niezależnie od tego, czy użytkownik jest zalogowany, czy nie.

Kiedy użytkownik nie jest zalogowany, na tym obszarze można umieścić formularz logowania składający się z pól przeznaczonych na nazwę użytkownika i hasło, z wezwania do działania oraz ewentualnie funkcji pozwalającej na odzyskanie hasła.

Przykłady

Na rysunku 3.45 widnieje przegląd Narzędzi Logowania z serwisów Mint, Twitter, Amazon i Gmail. Nie rzucają się od razu w oczy, ale można je łatwo znaleźć, ponieważ znajdują się we właściwym rogu strony lub okna.

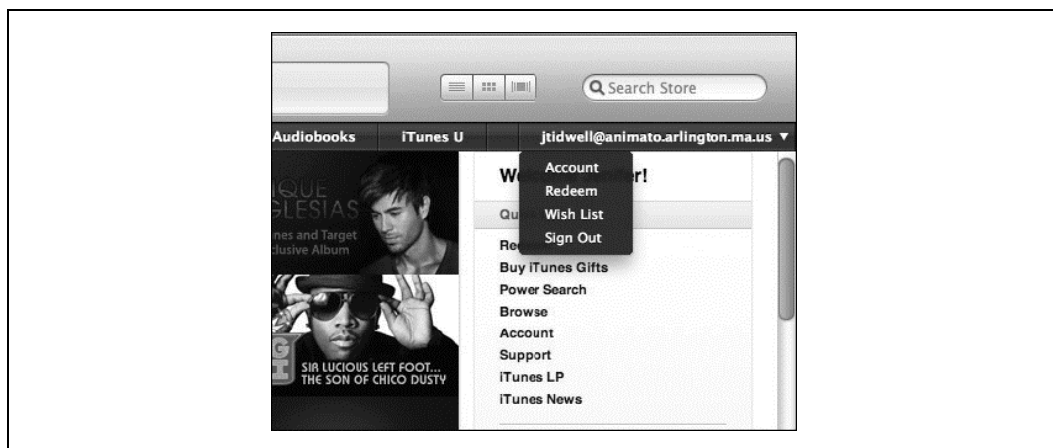


Rysunek 3.45. Od lewego górnego rogu zgodnie z ruchem wskazówek zegara: Mint, Twitter, Amazon i Gmail

W serwisie Scribd użyto niemal wszystkich podanych w tym wzorcu narzędzi (rysunek 3.46). Jako że jest ich dość dużo, wykorzystanie rozwijanego menu pozwala uniknąć zabałaganienia całego tego obszaru. Na serwisie iTunes również wykorzystano takie menu (rysunek 3.47).

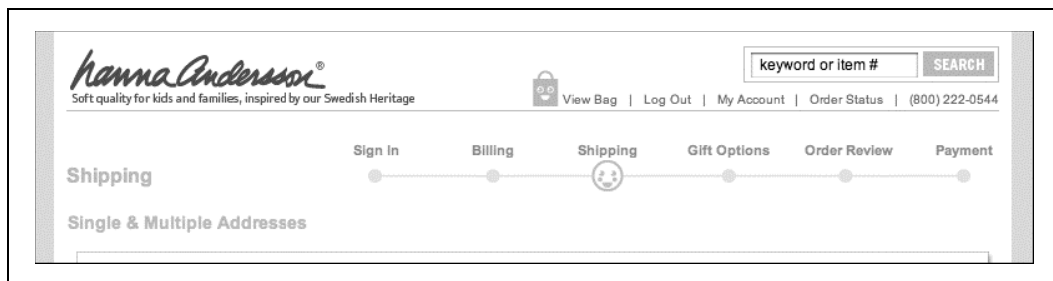


Rysunek 3.46. Narzędzia logowania Scribd



Rysunek 3.47. Narzędzia logowania iTunes

Mapa Sekwencji



Rysunek 3.48. Mapa sekwencji składania zamówienia na serwisie Hanna Anderson

Co zrobić

Na każdej stronie sekwencji umieść mapę wszystkich jej stron we właściwej kolejności wraz ze wskaźnikiem określającym, na jakim etapie użytkownik się znajduje.

Kiedy używać

Tworzysz jakąś narrację, proces, Kreator lub cokolwiek innego, przez co użytkownik przechodzi po kolei. Ścieżka, którą użytkownik podąża, jest w znacznej mierze linearna.

Jeżeli topologia nawigacyjna jest rozległa i hierarchiczna (a zatem nielinearna), możesz rozważyć skorzystanie z wzorca Okruszki zamiast mapy strony. Jeśli etapów lub elementów jest wiele, a ich kolejność nie jest szczególnie ważna, interfejs powinien raczej przybrać formę Wyboru Dwupanelowego (rozdział 5.) lub Oglądu Ze Szczegółami (rozdział 7.).

Dlaczego

Mapa Sekwencji pokazuje użytkownikowi, na jakim etapie sekwencji się znajduje oraz — co ważniejsze — ile mu jeszcze zostało do końca. Ta wiedza pomaga mu podjąć decyzję, czy kontynuować, ocenić, ile to jeszcze potrwa i zachować orientację.

Mapy Sekwencji służą również jako narzędzia nawigacyjne. Jeżeli użytkownik chce wrócić do wcześniejszego kroku, może go w tym celu kliknąć na mapie.

W jaki sposób

Przy krawędzi strony umieść niewielką mapę stron wchodzących w skład sekwencji. Powinna być rozłożona w jednej linii lub kolumnie, aby przypadkiem nie konkurowała o uwagę z właściwą treścią strony. Wyróżnij wskaźnik bieżącego kroku, rozjaśniając go lub przyciemniając względem pozostałych. W podobny sposób oznacz również kroki, które użytkownik już przeszedł.

Dla wygody użytkownika możesz umieścić mapę obok głównych kontrolek nawigacyjnych, czyli zazwyczaj przycisków *Wstecz* i *Dalej*.

W jaki sposób oznaczyć poszczególne kroki w mapie? Jeżeli strony lub kroki są ponumerowane, użyj ich numerów, gdyż te są krótkie i łatwe do zrozumienia. Powinieneś jednak również umieścić na mapie tytuły stron. Niech będą odpowiednio krótkie, by można je było zmieścić na

mapie. Daje to użytkownikowi wystarczająco dużo informacji, by wiedzieć, do których stron może wrócić, i rozpoznać się, jakiego rodzaju informacje będzie musiał podać na kolejnych stronach.

Przykłady

Pokaz slajdów widoczny na rysunku 3.49 opatrzonej jest Mapą Sekwencji u dołu. Pozwala to użytkownikom na poruszanie się po zdjęciach nieco swobodniej, choć większość z nich prawdopodobnie wolałaby użyć przycisków *Prev* i *Next* u góry.



Rysunek 3.49. Pokaz slajdów na serwisie „Boston Globe” z mapą sekwencji pod zdjęciem

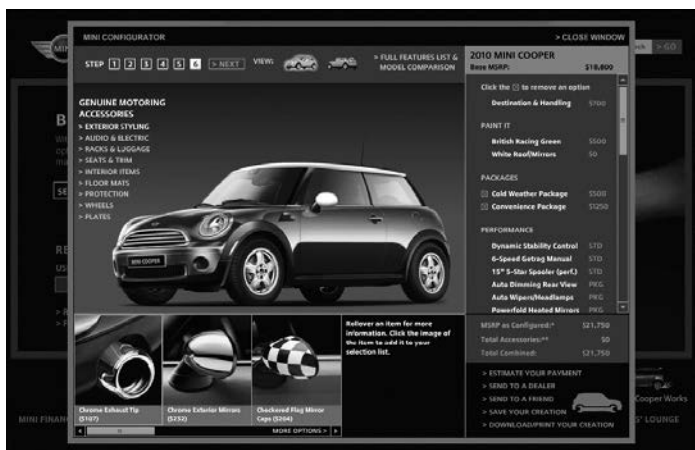
Konfigurator produktu na stronie Mini Cooper (rysunek 3.50) jest skrzyżowaniem Edytora Ustawień z Kreatorem, gdyż pozwala użytkownikowi całkowicie dowolnie poruszać się po stronach, które są jednak kolejno ponumerowane. Mapa sekwencji u góry jest narzędziem kluczowym dla „zabawy” aplikacją, poruszania się po stronach i poznawania różnych możliwości.

Kreatory instalacji zwykle prowadzą użytkownika przez wiele etapów. W instalatorze Adobe (rysunek 3.51) po lewej stronie znajduje się typowa Mapa Sekwencji. Niektóre kroki instalatora są dezaktywowane, kiedy się je pomija lub kiedy nie mają związku z decyzjami użytkownika, tak jak w przypadku instalacji wersji demonstracyjnej, gdzie użytkownik nie mógł podać numeru Adobe ID.

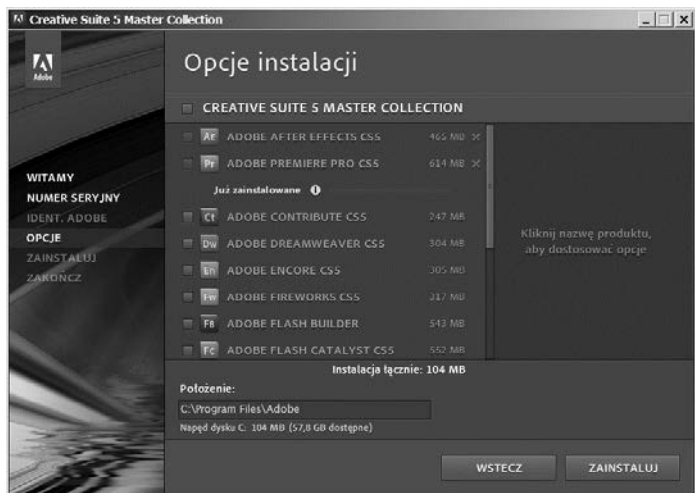
W innych bibliotekach

<http://ui-patterns.com/patterns/StepsLeft>

<http://developer.yahoo.com/ypatterns/navigation/bar/progress.html>



Rysunek 3.50. Konfigurator produktu Mini Cooper z mapą sekwencji w lewym górnym rogu



Rysunek 3.51. Instalator Adobe CS5 z mapą sekwencji z lewej strony

Okruszki



Rysunek 3.52. Okruszki na serwisie Target

Co zrobić

Na każdej podstronie wielopoziomowej hierarchii nawigacyjnej umieść listę wszystkich stron nadrzędnych, łącznie ze stroną główną.

Kiedy używać

Twoja aplikacja lub strona są oparte na hierarchicznej strukturze o dwóch lub więcej poziomach. Użytkownicy poruszają się z użyciem kontrolek nawigacyjnych, przeglądając, filtrując, wyszukując treści na stronie i docierając do nich za pomocą głębokich linków zdobytych w innych miejscach. Same narzędzia nawigacji globalnej nie wystarczą, żeby pokazać użytkownikowi, gdzie się znajduje, ponieważ hierarchia katalogów jest w takiej sytuacji zbyt rozległa.

Twoja witryna lub aplikacja mogą z kolei mieć zestaw narzędzi do przeglądania i filtrowania dużych baz danych, np. wystawionych na sprzedaż artykułów. Artykuły są uporządkowane według pewnej hierarchii, ale taka kategoryzacja niekoniecznie przystaje do sposobu, w jaki ludzie tych produktów poszukują.

Dlaczego

Okruszki ukazują wszystkie poziomy hierarchii między bieżącą stroną a stroną główną. W tym sensie Okruszki są linearnym wycinkiem ogólnej mapy witryny lub aplikacji.

Podobnie jak Mapa Sekwencji, Okruszki pomagają użytkownikowi określić, gdzie się znajduje. Przydaje się to zwłaszcza wtedy, kiedy użytkownik przeszedł bezpośrednio do strony znajdującej się na dalszym poziomie hierarchii, za pośrednictwem rezultatów wyszukiwania lub filtrowania wyników. W odróżnieniu od Mapy Sekwencji, Okruszki nie informują jednak użytkownika, dokąd uda się dalej — dotyczą jedynie chwili obecnej.

Niektóre źródła twierdzą, że Okruszki (nazwane tak z powodu baśni o Jasiu i Małgosi, gdzie Jaś rozrzucał okruszki chleba, by zaznaczyć drogę do domu) najbardziej się przydają, żeby wskazać użytkownikowi, po jakiej ścieżce dostał się do bieżącej strony z najwyższego poziomu witryny lub aplikacji. Jest to prawda wyłącznie w sytuacji, kiedy użytkownik rzeczywiście dotarł do bieżącej strony ze strony głównej przez kolejne poziomy hierarchii, bez odchowienia w bok, równoległego przeglądania innych treści, trafiaania w ślepe zaułki, wyszukiwania lub wchodzenia po bezpośrednich linkach z innych stron. Takie sytuacje zdarzają się stosunkowo rzadko.

Okruszki raczej wskazują położenie użytkownika względem reszty aplikacji lub witryny. Nie chodzi o historię przeglądania, lecz o kontekst. Przyjrzyj się przykładowi serwisu Target na rysunku 3.52. Przeglądanie filtrowane, czyli wyszukiwanie elementów o określonych cechach, sprowadziło mnie na tę stronę, zagrzebaną głęboko w hierarchii serwisu. (Taki sam wynik mogłabym też osiągnąć, prowadząc wyszukiwanie według słów kluczowych). Skoro jednak tu się znalazłam, mogę spojrzeć, gdzie jestem w hierarchii produktów, i wiem, dokąd mogę jeszcze trafić. Za pośrednictwem Okruszków mogę się przyjrzeć wszystkim mikserom dostępnym w sklepie Target i porównać produkty.

Wreszcie Okruszki zwykle są klikalnymi linkami lub przyciskami, wobec czego można je uznać za narzędzia nawigacyjne same w sobie.

W jaki sposób

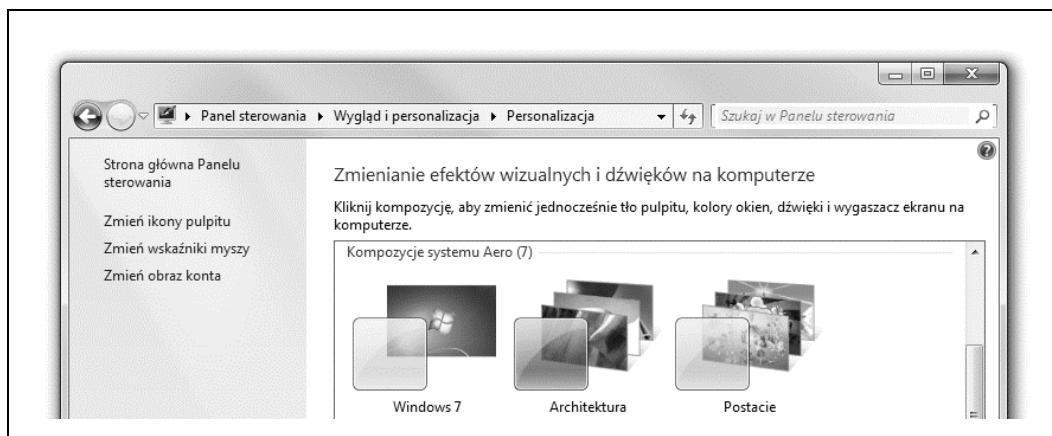
W górnej części strony umieść linijkę tekstu lub rząd ikon wskazujące położenie bieżącej strony w hierarchii. Zaczynij od najwyższego poziomu, a po jego prawej umieszczaj kolejne, aż do bieżącej strony. Pomiedzy poziomami zamieść element graficzny lub tekstowy, żeby ukazać między nimi relację na linii rodzic-dziecko. Ów element przyjmuje zwykle formę strzałki wskazującej w prawo, trójkąta, znaku większości (>), ukośnika (/) lub prawego cudzysłowu ostrokątnego (»).

Każda strona powinna być oznaczona własnym tytułem. Użytkownik powinien od razu rozpoznać stronę, na której już był. Jeżeli natomiast nie był na poprzednich stronach w hierarchii, powinien chociaż domyślić się, co się na nich znajduje. Same oznaczenia powinny być linkami do stron.

Bieżąca strona bywa (choć nie zawsze) przedstawiana jako ostatni „okruszek”. Jeżeli zdecydujesz się na takie rozwiązanie, odróżnij jej oznaczenie od pozostałych, gdyż ono nie jest linkiem.

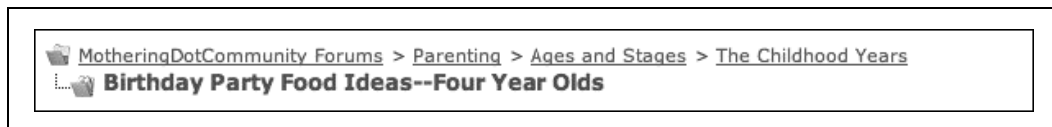
Przykłady

Panel sterowania Windows 7 jest hierarchicznym Edytorem Ustawień, którego elementy rozmieszczone są na trzech poziomach. Na rysunku 3.53 widnieje okno ustawień *Personalizacja* z kategorii *Wygląd i personalizacja* (która ma jeszcze sześć innych podkategorii).



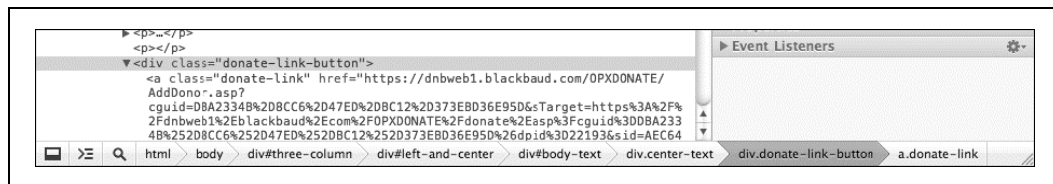
Rysunek 3.53. Panel sterowania Windows 7

Społeczności internetowe w rodzaju tej na rysunku 3.54 często opierają się na głębokich hierarchiach: kategoriach forów, forach, podforach, dalszych jeszcze podkategoriiach i wątkach. Okruszki pomagają użytkownikom w zrozumieniu takich hierarchii i poruszaniu się po nich.



Rysunek 3.54. Fora serwisu Mothering.com

Na rysunku 3.55 widać przykład wykorzystania Okruszków w innych warunkach niż na stronie. Narzędzia programistyczne Chrome, pośród wielu innych tego rodzaju narzędzi, dają użytkownikom sposób na zarządzanie bardzo rozbudowanymi strukturami hierarchicznymi; w tym przypadku są to tagi strukturalne osadzone w kodzie HTML. Okruszki są nieocenione w orientowaniu się we własnym położeniu w tej strukturze.



Rysunek 3.55. Narzędzia programistyczne Chrome

W innych bibliotekach

<http://developer.yahoo.com/ypatterns/navigation/breadcrumbs.html>

<http://ui-patterns.com/patterns/Breadcrumbs>

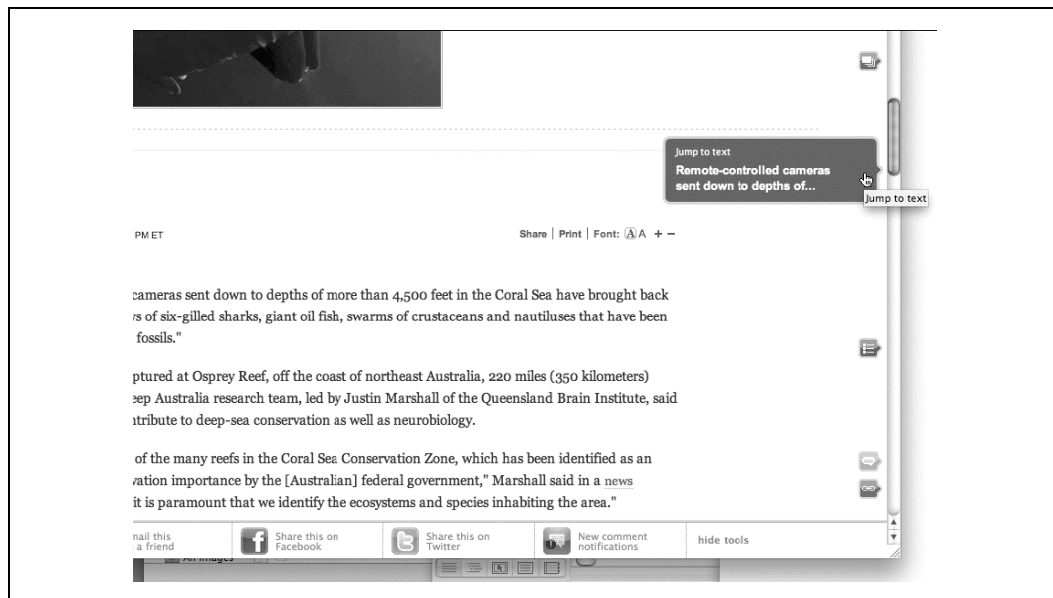
<http://www.welie.com/patterns/showPattern.php?patternID=crumbs>

<http://patternry.com/p=breadcrumbs/>

<http://quince.infragistics.com/Patterns/Breadcrumbs.aspx>

<http://www.smashingmagazine.com/2009/03/17/breadcrumbs-in-web-design-examples-and-best-practices-2/>

Pasek Przewijania Z Adnotacją



Rysunek 3.56. Pasek przewijania na serwisie MSNBC z informacjami o sekcjach

Co zrobić

Spraw, by pasek przewijania dodatkowo pełnił funkcję mapy treści bądź wskaźnika położenia użytkownika.

Kiedy używać

Projektujesz aplikację ukierunkowaną na pracę na dokumentach lub z interfejsem opartym na modelu nawigacji „przeciąganie i przybliżanie”, np. mapę lub dużą wizualizację. Użytkownik będzie przeglądać dokument lub obraz w poszukiwaniu interesujących go elementów, np. według numerów stron lub punktów orientacyjnych. Użytkownicy mogą mieć problemy z orientowaniem się, gdzie są i co jeszcze zobaczą w miarę dalszego przewijania.

Dlaczego

Pomimo że użytkownik, kiedy przewija treść, pozostaje cały czas w obrębie jednego obszaru nawigacyjnego, drogowskazy są przydatne. Podczas szybkiego przewijania strony czytanie tekstu jest dość trudne (albo i niemożliwe, jeśli ekran nie nadąża z odświeżaniem), więc potrzebny jest inny wskaźnik położenia. Czasami nawet nie wystarczy zatrzymać się na chwilę, gdyż w danym fragmencie może brakować elementów w rodzaju nagłówków, po których można by się było zorientować w swoim położeniu.

Dlaczego mielibyśmy się posłużyć akurat paskiem przewijania? Dlatego, że właśnie na nim koncentruje się uwaga użytkownika. Jeżeli dołączysz do niego drogowskazy, użytkownik je dostrzeże i skorzysta z nich przy przewijaniu, zamiast przyglądać się jednocześnie dwóm różnym obszarom ekranu. Drogowskazy możesz też umieścić w pobliżu paska przewijania, żeby osiągnąć taki sam efekt. Im bliżej, tym lepiej.

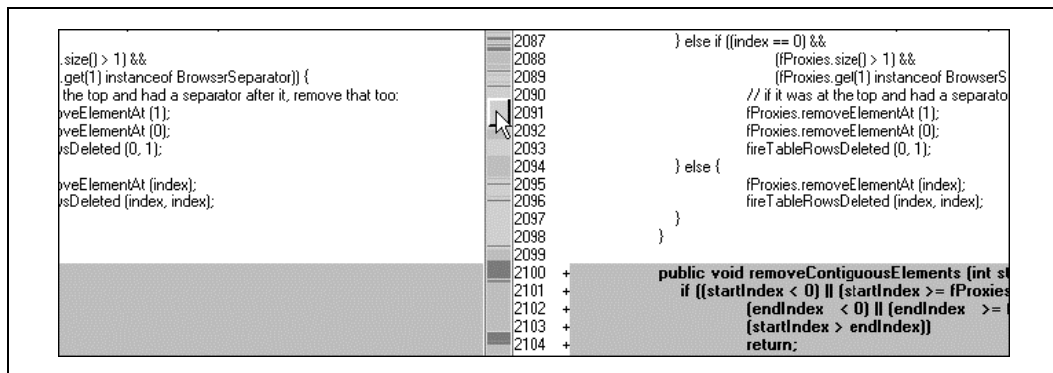
Kiedy wskaźniki położenia znajdują się na samym pasku, mamy do czynienia z niejako jednowymiarowym Oglądem Ze Szczegółami (rozdział 7.). Ścieżka paska jest oglądem, a przewijane okno szczegółem.

W jaki sposób

Umieść wskaźnik położenia na pasku przewijania lub w jego pobliżu. Mogą się tu przydać zarówno statyczne, jak i dynamiczne wskaźniki. Statyczne to takie, które nie zmieniają się z sekundy na sekundę, czyli np. kolorowe segmenty paska przewijania (rysunek 3.57). Dopilnuj jednak, żeby ich funkcja była zrozumiała. Takie dodatki mogą onieśmielić użytkowników, którzy nie są przyzwyczajeni do graficznego urozmaicenia paska przewijania.

Dynamiczne wskaźniki zmieniają się wraz z tym, jak użytkownik przewija stronę, i często przyjmują postać chmurzek informacyjnych. W miarę przewijania chmurka informacyjna wyświetlana przy pasku zmienia się, by pokazać informacje o treściach w danym miejscu. Dokładna zawartość takiej chmurki różni się, w zależności od charakteru aplikacji. W programie Microsoft Word widnieje w niej numer strony i nagłówki.

Niezależnie od charakteru wskaźnika, będziesz musiał określić, czego użytkownik będzie najprawdopodobniej szukał, a tym samym sprecyzować, jakie treści znajdują się w adnotacji. Struktura treści jest dobrym punktem wyjścia. Kiedy treść jest kodem, możesz zawrzeć we wskaźniku funkcję lub metodę; kiedy jest to arkusz kalkulacyjny, podaj numer rzędu i podobne dane. Weź też pod uwagę sytuacje, kiedy użytkownik wyszukuje treści w dokumencie — adnotacja powinna wtedy wskazać, w których miejscach dokumentu znajdują się poszukiwane treści.

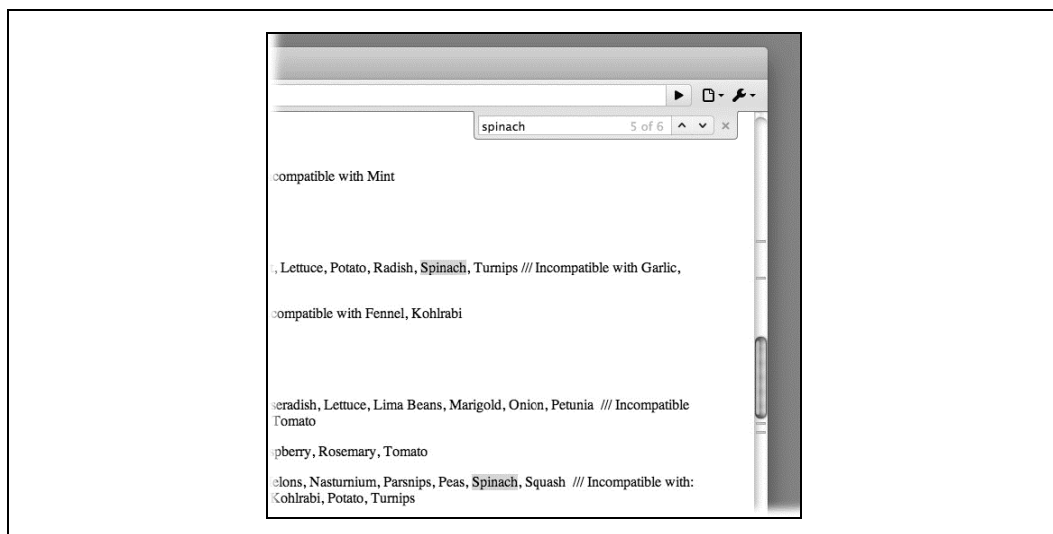


Rysunek 3.57. Aplikacja tkdiff

Przykłady

Widoczna na rysunku 3.57 aplikacja tkdiff podświetla różnice między dwiema wersjami pliku tekstowego. Dodane sekcje oznaczone są na zielono, zmodyfikowane na niebiesko, a usunięte na czerwono. Pasek Przewijania Z Adnotacją pełni funkcję ogólnej mapy, co ułatwia użytkownikowi rozeznanie różnic między dużymi plikami.

Pasek przewijania Chrome opatrzony jest wskaźnikami rezultatów wyszukiwania (rysunek 3.58). Kiedy szukasz słowa na stronie internetowej, Chrome podświetla wyniki na samej stronie na żółto, a w pasku przewijania zaznacza ich położenie żółtym wskaźnikiem. Dzięki temu użytkownik może przewinąć stronę bezpośrednio do nich.

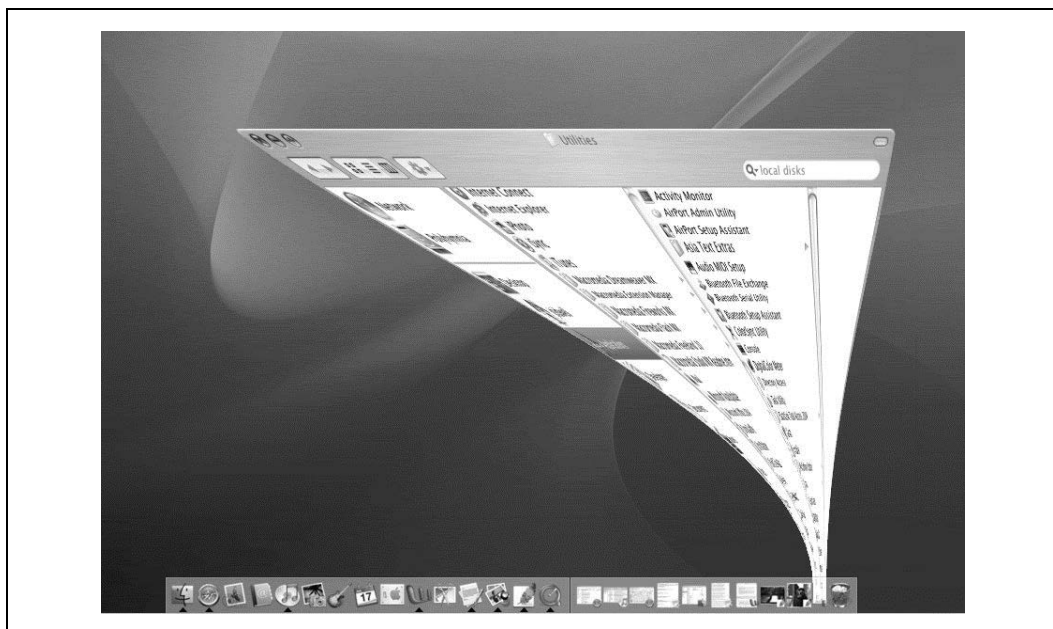


Rysunek 3.58. Rezultaty funkcji Znajdź w Chrome

W innych bibliotekach

<http://quince.infragistics.com/Patterns/Annotated%20Scrollbar.aspx>

Animowane Przejście



Rysunek 3.59. Przejście docka Mac OS

Co zrobić

„Wyglądz” zaskakujące lub znaczące przejście animacją, która sprawi, by wyglądało naturalniej.

Kiedy używać

Użytkownik porusza się po dużym obszarze wirtualnym w rodzaju obrazu, arkusza, wykresu lub dokumentu tekstowego. Być może ma możliwość przybliżania obrazu w zróżnicowanym stopniu, przeciągania go, przewijania lub obracania. Jest to szczególnie przydatne w odniesieniu do grafik informacyjnych w rodzaju map i wykresów. (Więcej na temat wizualizacji danych przeczytasz w rozdziale 7.).

W interfejsie mogą też znajdować się sekcje, które użytkownik lub sam system mogą wielokrotnie otwierać i zamykać — dendrogramy ze „zwijanymi” punktami rodzicami, samodzielne okna, które można włączać i wyłączać, albo Rozwijane Panele (rozdział 4.). Animowane przejścia można wykorzystać również w momentach, kiedy użytkownicy przeskakują między stronami.

Dlaczego

Wszelkie zmiany widoku treści zakłócają orientację użytkownika w wirtualnej przestrzeni. Natychmiastowe przybliżenie lub oddalenie obrazu, podobnie jak obrócenie go albo wyłączenie elementów ekranu w sposób taki, że layout ekranu ulega zmianie, mogą zupełnie zmącić zmysł przestrzenny użytkownika. Nawet przeskoki przy przewijaniu długiej strony tekstu mogą spowolnić czytelnika.

Jest o wiele lepiej, kiedy przejście z jednego stanu do drugiego odbywa się z zachowaniem ciągłości wizualnej. Innymi słowy, przejście ma być płynne, a nie nieciągle. Ułatwia to użytkownikowi orientację. Możemy się domyślić, że wynika to z tego, iż gładkie przejścia przypominają zachowanie obiektów w świecie rzeczywistym. Kiedy ostatnio udało Ci się podskoczyć tak, by w mgnieniu oka znaleźć się kilka metrów nad ziemią? Możemy to także ująć mniej wymyślnie: animowane przejście pozwala oczom użytkownika śledzić zmianę położenia, dzięki czemu po nagłej zmianie nie musi się domyslać, jak wrócić do poprzedniej pozycji.

Dobrze wykonane Animowane Przejścia zwiększają atrakcyjność Twojej aplikacji. Są po prostu fajne!

W jaki sposób

Dla każdego rodzaju zmiany interfejsu zaprojektuj krótką animację „łączącą” stan poprzedzający z następującym. W przypadku przybliżania i obracania możesz ukazać pośrednie poziomy przybliżenia i obrotu. Zamykany panel może się zmniejszać, a pozostałe panele powiększać, by zająć jego miejsce. Dołóż wszelkich starań, by w każdej chwili wyglądało na to, że na ekranie zachodzi jakieś rzeczywiste zjawisko.

Ten wzorzec jest jednak obosiecznym mieczem. Uważaj by nie wywołać u użytkownika choroby lokomocyjnej! Animacje muszą być szybkie i dokładne; między gestem użytkownika a początkiem animacji nie powinno być żadnego opóźnienia. Ogranicz przejście do tej części ekranu, której dana czynność dotyczy — nie animuj całego ekranu. Ponadto przejście powinno być krótkie. Sugerowałabym, żeby trwało krócej niż sekundę, a badania wykazują, że 300 milisekund to idealny czas płynnego przewijania. Przeprowadź testy z udziałem użytkowników, aby określić ich granice tolerancji.

Jeżeli użytkownik wykonuje kilka czynności bardzo szybko, jedna po drugiej, tak jak wielokrotne przewinięcie ekranu klawiszem strzałki, połącz je w jedną animację. Inaczej użytkownik będzie musiał przesiedzieć kilka sekund animacji, jakby ukarano go za dziesięciokrotne naciśnięcie jednego klawisza. I znowu: przejście ma być szybkie i następować niezwłocznie.

Oto niektóre z rodzajów przejść, które podano w bibliotece wzorców Yahoo! (<http://developer.yahoo.com/ypatterns/richinteraction/transition/>) i książce *Designing Web Interfaces*:

- Rozjaśnienie i przyciemnienie,
- Rozciągnięcie i ściągnięcie,
- Rozjaśnienie, wytłumienie i przebitka,
- Zarastanie,
- Przesunięcie,
- Podświetlenie.

W innych bibliotekach

Więcej omówień i świetnych przykładów Animowanych Przejść przedstawionych w poprzedniej liście znajdziesz w zbiorze wzorców Transition w Yahoo! Design Pattern Library:

<http://developer.yahoo.com/ypatterns/richinteraction/transition/>

Ponadto w *Designing Web Interfaces* znajdziesz cały rozdział poświęcony przejściom. Wprawdzie opisano w nim to samo, co na stronie serwisu Yahoo!, ale warto go przeczytać.

A

adres URL, 118
afordancje, 250
agregacja treści, 54
agregator wiadomości, 58
Akordeon, 155, 173, 218
 narzędzia programistyczne Chrome, 175, 176
 panel formatowania w Wordzie, 173
 Picasa, 175
 Yahoo!, 177
aktualizowany kanał, 55
Aktualności, 49, 54
 Czytnik Google, 59
 Digg, 57
 Facebook, 58
 projekty, 56
 prywatne, 56
 publiczne, 56
 strumień aktywności, 56
 treść aktualizacji, 55
 Twitter, 54
 Wiadomości Google, 57
alarm, 39
algorytm rysowania, 325
algorytm sortowania, 322
analiza przyczyn źródłowych, 24
Animowane Przejście, 142
 Designing Web Interfaces, 143
 Mac OS, 142
 rodzaje przejść, 143
 wzorce Transition, 143
ankiety, 27
aplikacja
 Adobe Bridge, 62
 Adobe Flash Builder, 70
 Epicurious, 400, 461
 Flash, 159
 Flash Builder, 72

Freedom Trail, 467
GarageBand, 34, 248
GNOME, 492
IMDb, 461
Inxight TableLens, 319
iPhoto, 61
MacPaint, 70, 72
Many Eyes, 119
MATLAB, 43, 185
Photoshop, 70, 185
Picasa, 61, 175
QuickBooks, 491
Raven, 70, 71
RIA, 46
San Francisco Crimespotting, 301
Sherpa, 228
SumoPaint, 70, 71
tkdiff, 141
architektura informacji (AI), 45
architektura strony, 47
arkusz stylu CSS, 157
Automatyczne Uzupełnianie, 377
 Amazon, 377
 Chrome, 380
 Dopplr, 381
 Firefox, 380
 Google, 380
 Kayak, 380
 Mac Mail, 380
 Mac OS Spotlight, 380
 Safari, 380
 Visual Studio, 381

B

Bezpieczna Eksploracja, 31, 86
Bezpośrednie Przejście Do Elementu, 235
 Emacs, 237
 Mac OS, 235

biblioteka wzorców, 17
biblioteka wzorców Transition, 143
biblioteka wzorców Yahoo!, 143, 436
biblioteki i kolekcje wzorców, 515
Blank Slate Invitation, 49
bliskość i dopełnienie, 148
Blogger, 514
branding, 474

C

cechy interfejsów filtrowania, 294
Chmurka Informacyjna, 66, 300, 317
 aktualizowana mapa, 300
 mapa dotacji, 303
 San Francisco Crimespotting, 302
 Wykres Many Eyes, 302
Cleveland William, 335
cookies, 83
copley, współwykres, 335
CSS Zen Garden, 475
 Projekt 1, 476
 Projekt 2, 477
 Projekt 3, 478
 Projekt 4, 479
 Projekt 5, 480
 Projekt 6, 481
 Projekt 7, 482
 Projekt 8, 483
Ctrl+A, 36
Ctrl+P/Enter, 41
Ctrl+S, 36
Ctrl+X, 36
Ctrl+Z, 276
czynność
 dwukrotne klikanie, 247
 polecenia klawiszowe, 247
 przeciągnij i upuść, 248
 wpisywane polecenia, 248
czytnik e-książek, 452
czytnik RSS, 55, 217

D

dane wejściowe, 343
dane wyjściowe w języku naturalnym, 367
dendrogram, 283
Designing Web Interfaces, 143
diagram genetyczny, 327
diagram prawidłowości, 326
Digg, 56
dobre oznaczenia, 96
dodatkowy wymiar, 333

Dolny Pasek Nawigacyjny, 453
 Amazon, 453
 NPR, 454
 Obrazy Google, 455
drobne nierówności, 187
Drupal, 514
Duże Marginesy, 460
 Best Western, 460
 Epicurious, 462
 IMDb, 462
dynamiczne formularze, 194
Dynamiczne Kwerendy, 293, 308, 325
 Google Public Data Explorer, 308
 panel ustawień treemapy, 311
 San Francisco Crimespotting, 311
dynamiczne Wskazówki, 371
dziel i rządź, 74

E

edytor tekstu Emacs, 36
Edytor Ustawień, 49, 50, 77
 Amazon, 81
 Facebook, 80
 konfigurator produktu, 77
 Mac OS, 77
 ustawienia konta, 81
 ustawienia profilowe, 80
 wartości ustawień, 78
 Windows 7, 79
 Yahoo!, 80
Ekspozycja, Wyszukiwanie i Przeglądanie, 49
 About.com, 53
 Amazon, 53
 CNET, 52
 EMS, 50
Emacs, 36
Envisioning Information, 333

F

filtr Price, 310
filtr treemapy, 310
filtrowanie, 293
filtry Adobe Bridge, 62
Flex, 70
Flickr, 62
Fling Brian, 441
Format Pobłażliwy, 362
 Microsoft Outlook, 364
 New York Times, 363
 PayPal, 364
 Weather.com, 362

- Format Strukturalny, 364
 - LiveJournal, 366
 - Photoshop, 364
- formularz, 343
- formularz filtrowania wyników wyszukiwania, 368
- formularz zakupu, 373

G

- GarageBand
 - afordancje, 250
 - polecenia, 249
- gest, 450
- ghosting, 183
- gildia wzorców, 60
- gildie wzorców niskopoziomowych, 49
- Głębokie Linkowanie, 43, 47
 - Google Books, 119
 - schemat, 117
 - URL, 118
- gradienty, 495
- Grube Menu, 123
 - progresywne ujawnianie, 124
 - serwis Microsoft, 123
 - Slate, 125
 - Starbucks, 125
 - WebMD, 126
- grupy fokusowe, 27
- Grupy Przycisków, 251
 - Adobe Flash Builder, 253
 - Google Dokumenty, 251
 - iTunes, 254
 - Microsoft Word, 253

H

- Harmonogram, 416
 - częstotliwość postowania, 418
 - E-maile, 417
 - Posty blogowe, 417
 - Posty twitterowe, 417
 - Strony facebookowe, 417
- hierarchia listy, 208
- hierarchiczna struktura witryny, 128
- Historia Poleceń, 277
 - MATLAB, 277
 - Photoshop, 279
 - Uniks, 278

I

- infografika, 283, 294
- integracja Facebooka z aparatem, 467

- Inteligentne Elementy Menu, 264
 - Illustrator, 265
 - Mac Mail, 264
 - Menu Gmail, 266
- interaktywna mapa narciarska, 293
- interfejs
 - Cover Flow, 227
 - do zarządzania zdjęciami i filmami, 61
 - dynamiczny, 74
 - MacPaint, 70
 - przeglądania, 61
 - przeglądarkowy, 64
- interfejsy
 - Menu kontekstowe, 246
 - Odnośniki, 246
 - Panele poleceń, 247
 - Paski menu, 246
 - Paski narzędzi, 246
 - Przyciski, 246
 - Rozwijane menu, 246
 - Ukryte narzędzia, 247
- interfejsy aplikacji produkcyjnych, 35

K

- kanal komunikacyjny, 54
- Kanał Tematyczny, 418
 - CNN, 420
 - Google, 421
 - przegląd tożsamości Microsoft, 422
 - segmentacja grup, 419
 - Wired, 418, 421
- Karuzela, 82, 224, 225
 - Amazon, 226
 - Apple, 227
 - Flickr, 227
 - Google Książki, 226
 - iTunes, 227
 - Marriott, 224
 - New York Times, 228
 - system Android, 228
- Kaskadująca Lista, 82, 208, 239
 - Album, 239
 - File Viewer, 240
 - Finder, 240
- Kilka Barw, Wiele Wartości, 498
 - AdLucent.com, 501
 - Baby Name Wizard, 500
 - Mint, 498, 499
- Klisza, 448
 - ESPN, 451
 - Weather, 449
- kod czasowy, 55
- Kolory i kroje, 492

komunikat o błędzie, 391
 koncepcje UI, 250
 konfigurator produktu Mini Cooper, 136
 Kontrastująca Grubość Tekstu, 509
 JonBrousseau.com, 512
 KaleidoscopeApp.com, 511
 Waterlife.nfb.ca, 511
 kontrolka, 343, 346
 Dendrogram, 349
 Dendrogram pojedynczego wyboru, 351
 Dwa pola tekstowe, 359
 Dwa przewijane pola, 359
 Dwa suwaki, 358
 Edytor tekstu sformatowanego, 356
 Jednowierszowe pole tekstowe, 354
 Kalendarz, 360
 Kaskadująca Lista, 349
 Kaskadująca Lista z elementami przypisanymi
 do kategorii, 351
 lista elementów, 347
 Lista pól wyboru, 351
 Nieuporządkowana lista, 354
 Podwójny suwak, 358
 Pokrętko, 349, 357
 Pole tekstowe o Formacie Pobliżliwym, 356, 359
 Pole tekstowe o Formacie Strukturalnym, 357, 360
 Pole tekstowe z możliwością wpisywania
 znaczników, 356
 Pole tekstowe z przyciskiem, 355
 Pole tekstowe z wartością sprawdzaną
 po wprowadzeniu, 358
 Pole wyboru, 347, 355
 Przeglądarka, 350, 352
 Przełącznik, 347
 Przewijane pole, 357
 Przyciski opcji, 347
 Rozwijana lista z opcjami, 348
 Rozwijany Selektor, 360
 Suwak, 357
 Suwak z polem tekstowym, 358
 Szereg pól wyboru, 350
 Szereg przełączników, 350
 tabela pojedynczego wyboru, 348, 349
 tabela wielokrotnego wyboru, 351
 tabela wykorzystująca wzorzec Pole Nowego
 Elementu, 353
 tabela z przyciskiem, 353
 tabela, na którą można przeciągać elementy, 353
 Tekst, 354
 Wielowierszowe pole tekstowe, 355
 Wzorzec Kreator Listy, 352
 zegar, 360
 koszt nawigacji, 96
 niewielkie odległości, 97

Kreator, 49, 50, 73
 importu tekstu w Excelu, 76
 My Yahoo!, 73
 serwisu Mint, 76
 Kreator Listy, 385
 Flickr, 386
 Microsoft Outlook, 385
 kroje, 486
 krój pisma, 485
 książki, 516
 kwerenda, 294

L

layout, 82, 145, 187
 elementy dynamiczne, 153
 elementy spokrewnione, 149
 gęstość, 146
 kolor tła, 146
 listy elementów, 150
 otaczanie, 150
 podpisy i komentarze, 150
 rozmieszczenie i rozmiar, 147
 rytm, 147
 wyróżnianie drobnych elementów, 147
 zgrupowanie elementów, 148
 layout o luźno rozmieszczonych elementach, 474
 layouty asymetryczne, 189
 layouty symetryczne, 189
 leading, 486
 leniwe ładowanie, 459
 lightbox, 115
 linie przepływu wzroku, 151
 Linki Społecznościowe, 128, 422
 Huffington Post, 422
 wabiki, 424
 wady, 423
 widgety, 424
 lista
 filtrowanie, 204
 przeglądanie, 204
 sortowanie, 204
 wyszukiwanie, 204
 lista dynamiczna, 54
 lista elementów, 47
 lista linków, 110
 lista płaska, 225
 Lokalne Przybliżanie, 301, 316
 Dock Mac OS, 319
 Inxight TableLens, 318
 kalendarz DateLens, 316
 lupki map Cartifact, 320
 obrazy Google, 320
 zniekształcenie przestrzeni konceptualnej, 317

M

Makra, 279
 Excel, 281
 nagrywanie, 280
 odtwarzanie, 280
 Photoshop, 279
 tworzenie, 280
 Visual Basic, 281
makroodczyt, 297
manipulacja, 145
Mapa Sekwencji, 75
 Boston Globe, 135
 Hanna Anderson, 134
 instalator Adobe CS5, 136
 Mini Cooper, 136
Mapka Strony W Stopce, 127
 Flickr, 131
 Los Angeles Times, 130
 MapQuest, 131
 REI, 129
 Wall Street Journal, 130
 Whole Foods, 127
mapy, 96
media społecznościowe, 395, 399
memy, 44
Menedżer Obrazów, 49, 59, 113
 Adobe Bridge, 63
 filtry, 62
 Flickr, 63
 interfejs przeglądania, 61
 iPhoto, 59
 kolekcje publiczne, 62
 miniaturka, 59
 Picasa, 62
 Siatka Miniaturek, 60
 TED, 64
 widok pojedynczego elementu, 61
 wzorce i komponenty, 60
 YouTube, 63
Miernik Bezpieczeństwa Hasła, 374
 Blogger, 376
 Gmail, 374
 MSN, 376
 Yahoo!, 377
miękką ostrość, 495
mikroaktualizacje, 55
mikroodczyt, 297
Mikroprzerwy, 37, 55
Miłość Do Klawiatury, 41, 60
miniaturka, 59
Miniaturki Z Tekstem, 455
 App Store, 455
 Boston.com, 457

iBird, 458
IMDb, 457
Kobo, 457
Mashable, 457
News, 457
Yahoo!, 457
YouTube, 457
miniwykres, 333
model nawigacji, 98
model organizacyjny, 285
 geograficzny, 285
 hierarchiczny, 285
 liniowy, 285
 sieć powiązań, 285
 tabelowy, 285
 tekstowy, 285
Mullet Kevina, 189
My Yahoo!, 75

N

nagłówek i stopka, 130
nagłówek i stopka REI, 129
Najnowsza Aktywność, 435
 Boing Boing, 435
 Kitchen Table Math, 435
 MyStarbucksIdea, 437
 Technology Review, 437
 Yahoo! News, 437
 Yelp, 437
napiecie i dynamika projektu, 508
narzędzia dla inżynierów oprogramowania, 48
narzędzia dla projektantów, 48
Narzędzia Dotykowe, 451
 przeglądarka zdjęć na iPhone, 451
 Stanza, 452
Narzędzia Logowania, 131
 Amazon, 133
 Flickr, 131
 Gmail, 133
 iTunes, 133
 Mint, 133
 Scribd, 133
 Twitter, 133
nawarstwianie, 288
nawigacja, 98, 288
 krok po kroku, 100
 model Piramidy, 111
 oś i szprychy, 98
 panel modalny, 101
 pełne połączenie, 99
 piramida, 100
 płaska nawigacja, 100
 przeciąganie i przybliżanie, 100

- nawigacja
 - wiele poziomów, 99
 - wyjście ewakuacyjne, 102
 - wyraźne punkty wejścia, 101
 - zakładki, 101
- nawigacja asocjacyjna, 98, 103
- nawigacja funkcyjna, 98
- nawigacja globalna, 98, 103
- nawigacja i przeglądanie
 - przeciąganie, 289
 - przybliżanie i oddalanie, 289
 - rozwijanie i zwijanie, 289
 - uszczegółowienie treści, 290
- nawigacja wierszowa, 98
- Netvibes, 67
- Newsbox, 55, 427
 - Amerykański Czerwony Krzyż, 428
 - Ford, 431
 - link „więcej”, 429
 - nagłówek, 429
 - opis, 429
 - Red Bull, 430
 - Sierra Club, 432
 - Whole Foods, 431
- Nieskończona Lista, 458
 - Facebook, 459
 - iTunes, 459
 - Mail, 458
- Norman Donald, 473

O

- obrazowanie danych, 287
- Obrazy, 493
- obserwacja bezpośrednia, 27
- Obszar Centralny, 155, 159, 218
 - Artykuł na Newfangled, 162
 - Artykuł na Steepster, 162
 - Edytor tekstu Google, 161
 - Flash, 159
 - kolor, 160
 - kontekst, 160
 - nagłówki, 160
 - rozmiar, 160
- obszar interaktywny, 255
- Obwódki, 492
- Obwódki Zgodne Z Tekstem, 504
 - Dakine, 506
 - Good, 506
 - Mochimedia, 505
 - MoMA, 504
- Odblokowywanie Reakcyjne, 75, 156, 192, 194
 - Lexus, 197
 - Preferencje systemowe Mac OS, 196

- TurboTax, 195
- Odległe Tło, 494
 - Ecoki, 497
 - Firefoks, 494
 - Mercedes-Benz, 497
 - zróżnicowana czytelność, 496
- odstęp między wierszami, leading, 486
- Odwlekanie Decyzji, 34
- Odwolalność, 271
 - Firefox, 271
 - okno instalacji Adobe AIR, 273
 - przerwanie czynności, 272
 - przycisk Anuluj, 272
- Odwrócona Mikropiramida
 - Amerykański Czerwony Krzyż, 415
 - tweet, 413
- Ogląd Ze Szczegółami, 297, 317
 - Google Finance, 299
 - New York Times, 299
 - Perla, 297
 - Photoshop, 298
- okno Znajdź i zamień, 40
- Okruszki, 134, 136
 - Mothering.com, 138
 - narzędzia programistyczne Chrome, 139
 - panel sterowania Windows 7, 138
 - Target, 136
- organizacja danych, 284
- organizacja przestrzenna listy linków, 110
- Osobiste Rekomendacje, 43
- Osobiste Wypowiedzi, 404
 - Tweety, 405
 - Twitter, 404
- oznaczniki głębokości, 495

P

- Paginacja, 232
 - Amazon, 235
 - Digg, 234
 - Drupal.org, 235
 - eBay, 235
 - Flickr, 235
 - Google, 234
 - Hulu, 235
 - Kayak, 235
 - Last.fm, 235
 - Mothering.com, 235
 - Songza, 232
 - Target, 235
 - YouTube, 235
- Pamięć Prospektywna, 39, 86
- Pamięć Przestrzenna, 38

- Panel Modalny, 113
 - Kayak, 116
 - Macintoshu, 117
 - schemat, 114
 - SlideShare, 116
- Panel Poleceń, 257
 - iPhoto, 257
 - menedżer plików Windows XP, 260
 - oznaczenie poleceń, 259
 - Picasa, 260
 - struktura wizualna, 259
 - umieszczanie w interfejsie, 258
- Pasek Przewijania Z Adnotacją, 139
 - Chrome, 141
 - MSNBC, 139
 - tkdiff, 141
- persony, 27
- Pionowy Stos, 447
 - ESPN, 449
 - REI, 449
 - Washington Post, 449
 - Wiadomości Google, 447
- Piramida
 - Flickr, 112
 - New York Times, 113
 - schemat, 111
- pliki CSS, 83
- Płótno I Paleta, 48, 69, 180
 - Flash Builder, 72
 - MacPaint, 72
 - Photoshop CS5, 69
 - Raven, 71
 - siatka przycisków, 70
 - SumoPaint, 71
- Płynny Layout, 103, 156, 198
 - Dokumenty Google, 200
 - Drupal.org, 199
 - Mac OS, 198
- Podgląd, 266
 - Picasa, 268
 - PowerPoint, 266
 - Starbucks, 268
- Podświetlanie Danych, 303, 325
 - San Francisco Crimespotting, 305
 - Wall Street Journal, 307
 - Washington Post, 306
- podświetlenie elementu, 314
- pokaz slajdów, 135
- Pole adresu URL, 462
- Pole Nowego Elementu, 243
 - Excel, 244
 - Microsoft Outlook, 243
 - PowerPoint, 244
- Połączone Aplikacje, 465
 - Freedom Trail, 465
- Poprawne Wartości Domyślne, 387
 - Kayak, 387
 - Photoshop, 389
- Porady Innych, 42
- powtarzanie czynności, 40
- Pragnienie Natychmiastowej Satysfakcji, 32
- prezentacja elementów graficznych, 206
- prezentacja treści, 82
- prezentowanie danych
 - chmurki informacyjne, 295
 - legendy, 295
 - osie, linijki, skale i linie czasu, 295
 - oznaczenia, 294
 - podświetlanie, 295
 - rozrysowywanie, 295
- problem naukowy, 43
- progresywne ujawnianie, 124, 179
- projektowanie architektury interfejsu, 513
- projektowanie dla urządzeń przenośnych, 441
 - Boston.com, 444
 - Fidelity.com, 444
 - JetBlue.com, 444
 - RuthsChris.com, 444
- projektowanie formularzy, 343
- projektowanie graficzne, 288, 475, 483
 - kąty i krzywe, 488
 - kolor, 484
 - obrazy, 490
 - odniesienia kulturowe, 490
 - powtarzanie motywów, 491
 - przestrzeń i zagęszczenie, 488
 - tekstury i rytm, 489
 - typografia, 485
- projektowanie stron, 103
- projektowanie struktury informacji, 204
- projektowanie Treemapy, 338
- Przegląd Tematyczny, 400
 - Epicurious, 400
 - Google, 403
 - rodzaje materiałów, 401
 - Starbucks, 403
 - Whole Foods, 403
- przeglądanie, 288
- Przemienne Tło, 229
 - arkusz Excela, 231
 - iTunes, 231
 - JetBlue, 229
 - paski zebry, 230
- przepływ, 36
- przepływ wzroku, 151
- przestrzeń conceptualna, 317

Przewijanie Alfabetyczne, 237
 About.com, 237
 iPhon, 238
przycisk Anuluj, 272
przycisk ekranowy, 452
Przycisk Kasowania Tekstu, 462
 Bing, 463
 Google, 463
przycisk Load more, 460
przycisk Wstecz, 36
przycisk Zamień, 40
przyzwyczajenia, 36
Pulpit, 49, 64
 Fitbit, 65
 Google Analytics, 68
 My Yahoo!, 67
 Netvibes, 67
 wzorce i komponenty, 65
pulpit MATLAB, 185
punkty uwagi, 151, 495
 rozmyte i mocne, 495

R

Ramy Graficzne, 155, 156
 JAQK, 156
 JetBlue, 158
 Kolor, 157
 Krój pisma, 157
 siatka layoutu, 157
 Styl pisma, 157
 TED, 157, 158
Ranking Treści, 432
 Engadget, 434
 Mashable, 435
 New York Times, 433
 Technology Review, 435
 Wall Street Journal, 432
 Wired, 435
reakcje emocjonalne, 486
rekomendacja, 44
rodzaje przejść, 143
Rozrysowywanie Danych, 295, 312
 BBN Cornerstone, 312, 314
 Flickr, 315
 SPOT Adventures, 315
 Weeplaces, 316
Rozwijane Panele, 70
Rozwijany Selektor, 381, 382
 iWeb, 384
 Microsoft PowerPoint, 384
 Microsoft Word, 381
 Photoshop, 383

Równoległe Wykresy, 328
 Google Trends, 330
 MATLAB, 331
 New York Times, 329
 The Weather Channel, 332
Różne Widoki, 49, 81
 Adobe Illustrator, 84
 CNN, 84
 Mapy Google, 81
 Microsoft PowerPoint, 83
 przełącznik widoku, 83
 widok domyślny, 82
Ruchome Panele, 66, 155, 180
 iGoogle, 184
 My Yahoo!, 182
 pulpit MATLAB, 185
 pulpit Photoshop, 185
 YouTube, 181

S

Sano Darrell, 189
Satisficing, 32
schemat
 Głębokiego Linkowania, 117
 kolorystyczny interfejsu, 484
 Panelu Modalnego, 114
 Piramidy, 111
 Wyjścia Ewakuacyjnego, 121
Shift+Tab, 42
shingling, 335
siatka layoutu, 157
Siatka Miniaturek, 60, 164, 220
 AIGA, 222
 ekran domowy, 224
 Facebook, 224
 Finder, 222
 Grafika Google, 224
 Hanna Andersson, 220
 YouTube, 223
 Zappos, 223
Siatka Miniaturek nieregularna, 113
Siatka Równoprawnych Elementów, 155, 163
 CNN, 165
 Hulu, 164
 IBM, 166
 MapQuest, 165
Skórki i Motywy, 512
 motywy Firefoksa, 512
 WordPress, 514
Sortowalna Tabela, 321
 Inxight TableLens, 323
 iTunes, 321
sortowanie, 290, 292

Spis Treści, 107
AIGA, 109
Craigslist, 107
MIT, 109
MoMA, 111
Museum of Modern Art, 110
spójność interfejsu, 36
stan przepływu, 36
Stanza, 452
stopka, 128
stopka serwisu Obrazy Google, 455
Stopniowa Konstrukcja, 35
stos, 275
struktura informacji
 długość, 204
 dynamika, 205
 grupowanie, 205
 interakcja, 205
 kolejność, 204
 rodzaje elementów, 205
strumień aktywności, 56
studia przypadków, 27
style graficzne, 475
Stylizowane Rogi, 501
 Getty Museum, 502
 JetBlue, 501
 Pandora, 503
system nawigacji globalnej, 103
szczegóły o elemencie, 206
szeryfy, 486
szkic interfejsu, 45
szum graficzny, 496

Ś

światła w literach, 486

T

Tabela Drzewiasta, 82, 208, 241
 Finder, 241
 menedżer zakładek Firefoksa, 242
tekstury, 489
testy używalności, 345
Tła, 492
tło
 gradienty, 495
 miękką ostrość, 495
 oznaczniki głębokości, 495
 żadnych mocnych punktów uwagi, 495
tożsamość marki, 474
Treemap, 336
 Digg, 340
 Hive Group, 339
 Newsmap, 340

projektowanie, 338
SmartMoney, 337
 zmienne wizualne, 341
treści w stopce, 128
Tufte Edward, 333
tworzenie
 elementów na palecie, 70
 layoutu strony, 145
 makra, 280
 projektu graficznego, 103

U

udostępnianie narzędzi kreatywnych, 48
Ujawnianie Reakcyjne, 75, 156, 191
 AutoTrader, 191, 193
 Dokumenty Google, 194
 Kayak, 193
Ujednolicony Branding, 467
 aplikacja mapy na iPhone, 468
 Chipotle, 471
 Fandango, 470
 JetBlue, 469
 Walmart, 468
 Whole Foods, 470
układ elementów, 145
Ukryte Narzędzia, 254
 Grooveshark, 256
 Odtwarzacz YouTube, 257
 Twitter, 254
 Zillow, 257
urządzenia mobilne, 440, 468
Uszczegółowienie W Jednym Oknie, 55, 62, 212
 Fora Ravelry, 215
 Mac Mail, 212
 Picasa, 216
 prostota, 213
 wady, 214
Uzupełnianie, 366
 eBay, 368
 Excel, 367
 New York Times, 366

V

Visual Basic, 281

W

Wiadomości Google, 56
wiarygodność stron
 obsługa klienta, 473
 reklamy, 473
 reputacja firmy, 473
 sponsoring, 473
 wygląd strony, 473

- Widget Współdzielenia, 47, 425, 433
 - Boing Boing, 427
 - Mashab, 428
 - Pandora, 427
 - ShareThis, 426
 - Slate, 425
 - Technorati, 427
 - Wired, 427
- widoki danych, 313
- widoki połączone, 313
- Wiele Obszarów Roboczych, 40, 47, 48
 - Chrome, 87
 - Firefoks, 85
 - Safari, 88
 - TweetDeck, 86
- Wielopoziomowe Cofanie Czynności, 273, 274
 - Microsoft Word, 276
 - odwracalne czynności, 274
 - Photoshop, 273
 - sekwencja cofania, 275
- Wielopoziomowy System Pomocy
 - chmurki podpowiedzi, 89
 - Excel, 88
 - Firefoks, 91
 - obsługa techniczna, 90
 - osobne okna, 90
 - podpisy i instrukcje, 89
 - Rozwijany Panel, 90
 - samopomoc społecznościowa, 90
 - Ukryte Narzędzia, 90
 - wprowadzenia, 90
- wizualizacja
 - artykułów, 340
 - danych, 289, 333
 - genomu bakterii, 328
 - promienista, 323
- Wkładka, 55, 216
 - Amazon, 219
 - Czytnik Google, 219
 - Kayak, 216
- właściwości układów obiektów wizualnych
 - bliskość, 154
 - ciągłość, 154
 - dopełnienie, 154
 - podobieństwo, 154
- WordPress, 514
- Wskazane Punkty Startowe, 104
 - Fireworks, 107
 - strona iPada, 106
- Wskazówki, 49, 369
 - Blogger, 371
 - Gmail, 370
 - Hotmail, 371
 - Microsoft Word, 370
 - Twitter, 369, 371
 - Yahoo!, 371
- wskazówki przestrzenne, 96
- Wskaźnik Postępu, 269, 272
 - Flickr, 270
 - Grooveshark, 271
 - okno kopiowania Mac OS, 269
- Wskaźniki Wczytywania, 464
 - Flickr, 465
 - pasek postępu instalacji, 465
 - Stocks, 464
- Wspomagane Powtarzanie, 40
- Współdzielenie I Komentowanie, 406
 - Amerykański Czerwony Krzyż, 410
 - blogi, 407
 - Mashable, 407
 - REI, 409
 - retweetowanie, 410
- Wybór Dwupanelowy, 51, 55, 61, 74, 209, 211
 - Mac Mail, 211
 - Mac OS, 209
 - Picasa, 212
 - zalety, 210
- wybór kontrolek, 346
- wygląd strony, 473
- Wyjście Ewakuacyjne
 - Google Maps Labs, 122
 - schemat, 121
 - strona Netflix, 122
- wykorzystywanie cudzej pracy, 43
- wykres klimatyczny, 332
- wykres MATLAB, 331
- Wykres Panelowy, 332
 - dane geograficzne, 335
 - trellis graphs, 334
 - trellis plots, 334
 - University of Oregon, 332
- wykres pogodowy, 332
- Wykres Promienisty, 323
 - analiza sprzedaży samochodów, 324
 - Eigenfactor, 327
 - genom bakterii, 328
 - SolidSX Software Explorer, 326
- wykres punktowy, 288
- wykres słupkowy skumulowany, 292
- wykres treliazowy, 334, 335, 336
- wykresy statystyczne, 334
- wypełnienie gradientowe, 492
- Wyrównanie Do Lewej I Prawej, 155, 186
 - drobne nierówności, 187
 - Mac OS, 186, 188
- wyróżnienie elementu, 149

Wyszczególniony Przycisk „Zakończ”
 American Airlines, 264
 JetBlue, 263
 Kayak, 263
 OneHourCourses.com, 263
 Songza, 261
 Southwest, 263
 wyszukiwanie, 293
 Wyważenie Po Przekątnej, 155, 188
 Designing Visual Interfaces, 189
 Starbucks, 190
 Windows 7, 188
 wzorce Transition, 143
 wzorzec, 16
 Aktualności, 49
 Animowane Przejście, 104
 Automatyczne Uzupełnianie, 361
 Bezpieczna Eksploracja, 31
 Bezpośrednie Przejście Do Elementu, 209
 Chmurki Informacyjne, 296
 Dolny Pasek Nawigacyjny, 446
 Duże Marginesy, 446
 Dynamiczne Kwerendy, 296
 Edytor Ustawień, 50
 Ekspozycja, Wyszukiwanie I Przeglądanie, 49
 Format Poblążliwy, 361
 Format Strukturalny, 361
 Głębokie Linkowanie, 104
 Grube Menu, 104
 Grupy Przycisków, 250
 Harmonogram, 400
 Historia Poleceń, 251
 Home Link, 123
 Image Browser, 64
 Inteligentne Elementy Menu, 251
 Kanały Tematyczne, 400
 Karuzela, 208
 Kaskadujące Listy, 209
 Kilka Barw, Wiele Wartości, 493
 Klisza, 446
 Kontrastująca Grubość Tekstu, 493
 Kreator, 50
 Kreator Listy, 361
 Linki Społecznościowe, 400
 Lokalne Przybliżanie, 296
 Makra, 251
 Mapa Sekwencji, 104
 Mapka Strony W Stopce, 104
 Menedżer Obrazów, 49
 Miernik Bezpieczeństwa Hasła, 361
 Mikroprzerwy, 31
 Miłość Do Klawiatury, 31
 Miniaturki Z Tekstem, 446
 Najnowsza Aktywność, 400
 Narzędzia Dotykowe, 446
 Narzędzia Logowania, 104
 Newsbox, 400
 Nieskończona Lista, 446
 Obwódki Zgodne Z Tekstem, 493
 Odległe Tło, 493
 Odwlekane Decyzji, 31
 Odwoływalność, 251
 Odwrócona Minipiramida, 399
 Ogląd Ze Szczegółami, 296
 Okruszki, 104
 Osobiste Rekomendacje, 31
 Osobiste Wypowiedzi, 399
 Paginacja, 209
 Pamięć Prospektywna, 31
 Pamięć Przestrzenna, 31
 Panel Modalny, 104
 Panel Poleceń, 250
 Pasek Przewijania Z Adnotacją, 104
 Pionowy Stos, 446
 Piramida, 104
 Płótno I Paleta, 49
 Podgląd, 251
 Podświetlanie Danych, 296
 Pole Nowego Elementu, 209, 353
 Połączone Aplikacje, 446
 Poprawne Wartości Domyślne, 361
 Porady Innych, 31
 Pragnienie Natychmiastowej Satysfakcji, 31
 Product Configurator, 77
 Przegląd Tematyczny, 399
 Przemienne Tło, 209
 Przewijanie Alfabetyczne, 209
 Przycisk Kasowania Tekstu, 446
 Przyzwyczajanie, 31
 Pulpit, 49
 Ranking Treści, 400
 Rozrysowywanie Danych, 296
 Rozwijany Selektor, 361
 Równoległe Wykresy, 296
 Różne Widoki, 50
 Satisficing, 31
 Siatka Miniaturek, 208
 Skórki I Motywy, 494
 Sortowalna Tabela, 296
 Spis Treści, 104
 Stopniowa Konstrukcja, 31
 Stylizowane Rogi, 493
 Tabela Drzewiasta, 209
 Treemap, 296, 310
 Ujednolicony Branding, 446
 Ukryte Narzędzia, 250

wzorzec

Uszczegółowienie W Jednym Oknie, 208
Uzupełnianie, 361
Widget Współdzielenia, 400
Wiele Obszarów Roboczych, 50
Wielopoziomowe Cofanie Czynności, 251
Wielopoziomowy System Pomocy, 50
Wkładka, 208
Wskazane Punkty Startowe, 104
Wskazówki, 361
Wskaźnik Postępu, 251
Wskaźniki Wczytywania, 446
Wspomagane Powtarzanie, 31
Współdzielenie I Komentowanie, 399
Wybór Dwupanelowy, 208
Wyjście Ewakuacyjne, 104
Wykres Panelowy, 296
Wykres Promienisty, 296
Wyszczególniony Przycisk „Zakończ”, 251
Zagajenia, 399
Zapytania, 361
Zlokalizowane Komunikaty O Błędach, 361
Zmiany Na Bieżąco, 31
Żdziebelka, 493

Z

Zagajenia, 410
Boing Boing, 413
REI, 413
Whole Foods, 412
Zakładki, 155, 169
iWeb, 172
Mac OS, 171
MapQuest, 169
SourceForge, 172
wstążka Excela, 171

Zapytanie, 372

Apple, 373
CulinaryCulture.com, 374
Yahoo!, 372
zarządzanie listą, 207
zasada ujawniania progresywnego, 192
zasady projektowania interfejsów, 34
Zatytułowane Sekcje, 70, 75, 155, 166
Amazon, 168
aplikacja do synchronizacji iPhone'a, 169
JetBlue, 166
Zlokalizowane Komunikaty O Błędach, 389
Hanna Andersson, 392
Mint, 391
Netflix, 389
Twitter, 391
Yahoo!, 392
Zmiany Na Bieżąco, 33
Zwijane Panele, 155, 177
Firefoks, 180
Mapy Google, 178
MSNBC, 180
progresywne ujawnianie, 179

Ż

Żdziebelka, 507
Colly.com, 508
HermitageMuseum.org, 507
RibbonsOfRed.com, 509

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

Projektowanie interfejsów

Sprawdzone wzorce projektowe



Mimo istnienia wielu narzędzi do tworzenia interfejsów użytkownika, projektowanie dobrych interfejsów aplikacji wciąż nie jest łatwe. Ta bestsellerowa książka to jedno z niewielu wiarygodnych źródeł, które pomogą Ci przejść przez istny labirynt wariantów projektowych.

Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe przedstawia najlepsze praktyki i gotowe do wdrożenia pomysły w postaci wzorców UI oraz dostarcza rozwiązań powszechnych problemów w dziedzinie projektowania. Rozwiązania te możesz łatwo dostosować do sytuacji, w jakiej się znajdujesz.

W niniejszym zaktualizowanym wydaniu znajdziesz wzorce do wykorzystania zarówno w aplikacjach mobilnych i mediach społecznościowych, jak i w aplikacjach internetowych czy programach komputerowych. Każdy wzorec jest zilustrowany przykładowymi projektami oraz opatrzone praktycznymi poradami, z których możesz natychmiast skorzystać. Doświadczeni projektanci mogą używać tego przewodnika jako źródła pomysłów, zaś początkujący mogą go potraktować jak mapę w drodze przez świat projektowania interfejsów i interakcji.

- Twórz porywające i praktyczne interfejsy – pewnie, a nie po omacku.
- Poznaj trudne do interpretacji koncepcje projektowania: afordancje, hierarchie wizualną, odległość nawigacyjną oraz wykorzystanie kolorów.
- Zapoznaj się z rekomendacjami poszczególnych wzorców UI, a także z wzorcami zastępczymi i poradami, kiedy pewnych wzorców **nie** należy używać.
- Łącz i zestawiaj wzorce interfejsu według upodobań.
- Dopieść wygląd i działanie interfejsów dzięki wykorzystaniu zasad projektowania graficznego oraz wzorców.

Użytkownicy wybierają atrakcyjne i praktyczne interfejsy!

helion.pl
księgarnia internetowa

Nr katalogowy: 8479



Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:

🔗 <http://helion.pl/promocje>

Książki najchętniej czytane:

🔗 <http://helion.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach:

🔗 <http://helion.pl/nowosci>

Helion SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel.: 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

<http://helion.pl>



ISBN 978-83-246-3741-6



Cena 89,00 zł