




ΨΧ 109 - Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή

Διάλεξη 2

A close-up photograph of a computer monitor and keyboard, showing the screen displaying a website or application. The image is partially obscured by a semi-transparent yellow wave graphic at the bottom.

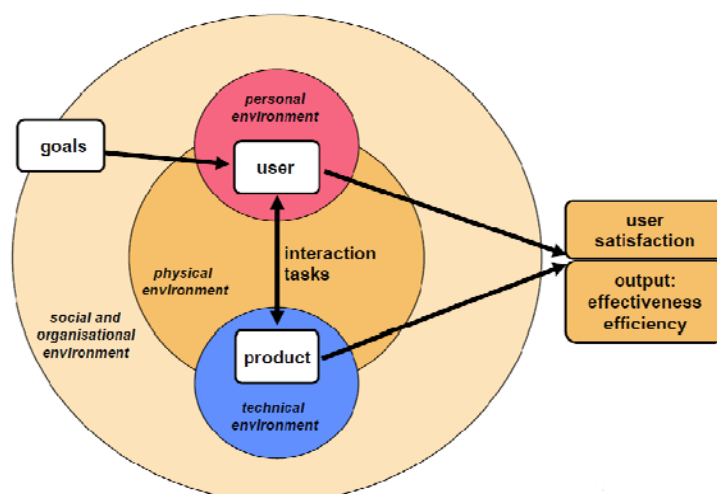
Οδηγίες σχεδιασμού εύχρηστων διαδραστικών συστημάτων (1)

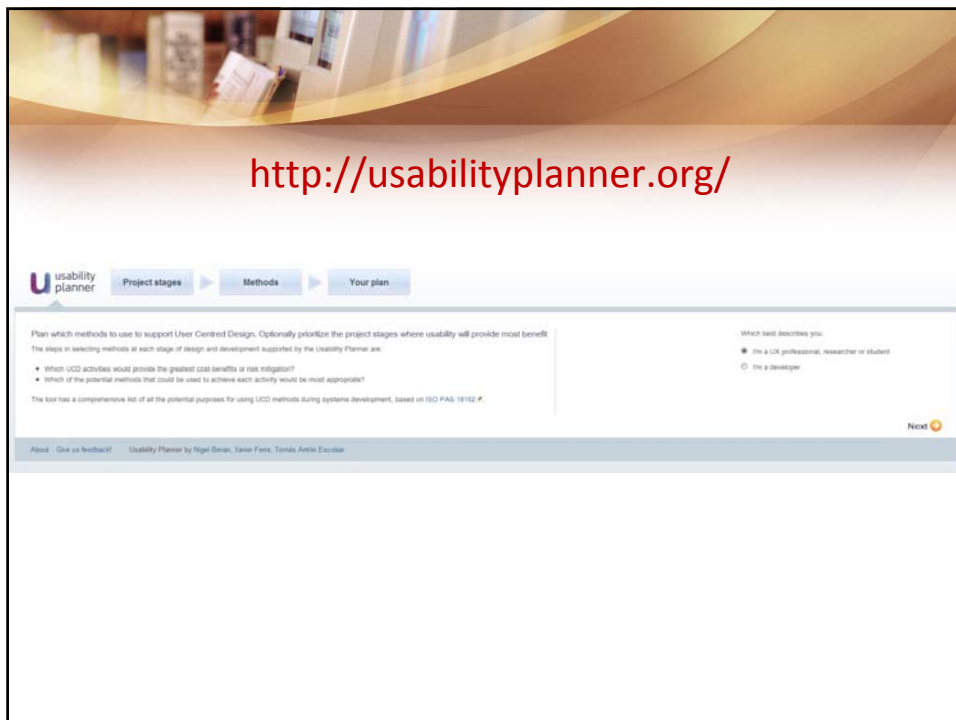
1. Διαφάνεια
2. Απλότητα
3. Προφανείς και αναμενόμενες ιδιότητες διεπιφάνειας
4. Προσαρμοστικότητα της διεπιφάνειας
5. Αποφυγή περιττών και σύνθετων στοιχείων
6. Υποβοήθηση προσανατολισμού
7. Χρήσης κατανοητής προς τους χρήστες γλώσσας
8. Ελαχιστοποίηση ενεργειών και μνημονικού φορτίου χρήστη
9. Συνέπεια σε ολόκληρη τη διεπιφάνεια
10. Παροχή ανάδρασης.

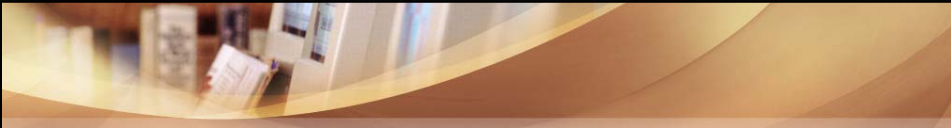
Οδηγίες σχεδιασμού εύχρηστων διαδραστικών συστημάτων (2)

11. Εύκολες και σαφείς έξοδοι διαφυγής
12. Αναίρεση ενεργειών
13. Παροχή συντομεύσεων προς πεπειραμένους χρήστες
14. Διάταξη περιεχομένου οθονών
15. Έλεγχος από τον χρήστη
16. Σχεδιασμός για αποτροπή σφαλμάτων χρήστη
17. Προστασία από επικίνδυνες ενέργειες χρήστη
18. Επαρκής υποστήριξη – Βοήθεια και εγχειρίδια.

Usability model







Η εμπειρία χρήσης πρέπει να παρέχει:

1. Ικανοποίηση
2. Ευχαρίστηση
3. Διασκέδαση
4. Υποστήριξη
5. Κίνητρα
6. Αισθητική ικανοποίηση
7. Υποστήριξη για δημιουργικότητα
8. Να ανταμείβει την προσπάθεια
9. Συναισθηματική πληρότητα