

Садржај:

Скраћенице.....	4
1. УВОД.....	5
2. Дефиниција и развој.....	6
2.1. Развој	6
3. Циљеви дизајна интеракције човјек-рачунар	9
3.1. Циљеви употребљивости	10
3.2. Циљеви доживљаја корисника	11
4. Употребљивост и принципи дизајна	12
4.1. Видљивост.....	12
4.2. Повратна информација	13
4.3. Ограничења	13
4.4. Мапирање.....	14
4.5. Конзистентност.....	14
4.6. Приуштивост.....	14
5. Типови и стилови интеракције.....	15
5.1. Типови интеракције.....	15
5.2. Стили интеракције.....	19
6. Ефикасност.....	21
6.1. Пречице за ефикасност	22
6.2. Смјернице дизајна за ефикасност	23
7. Грешке	24
7.1. Врсте грешака	24
7.2. Смјернице дизајна за сигурност.....	26
8. Дизајн оријентисан према кориснику.....	27
8.1. Фазе и карактеристике дизајна интерактивног система	27
8.2. Модел развоја софтвера	29
8.3. РАСТ анализа.....	32
9. Дефинисање корисничких захтјева	35
9.1. Врсте корисничких захтјева	35
9.2. Прикупљање података о корисницима.....	37
9.2.1. Анализа постојећих решења и анализа документације.....	38
9.2.2. Посматрање.....	38

9.2.3. Упитник	39
9.2.4. Смјернице за дизајн упитника.....	40
9.2.5. Смјернице за интервју.....	40
9.2.6. Смјернице за технике прикупљања података о корисницима	41
10. Елементи ГКИ.....	42
10.1. Улазни елементи.....	42
10.2. Навигациони елементи	43
10.3. Информативни елементи	44
10.4. Контејнерски елементи.....	45
11. Тестирање са крајњим корисницима	46
11.1. Тестирање употребљивости	47
11.2. А/Б тестирање	49
12. Закључак.....	50
13. Преглед слика и табела	51
14. Литература	52