

SADRŽAJ

SPISAK SKRAĆENICA, AKRONIMA I OZNAKA	1
1. UVOD - PROCES RAZVOJA SOFTVERA	6
2. DIZAJN KORISNIČKOG INTERFEJSA	8
2.1. Inicijalni dizajn.....	8
2.1.1. Dizajn korisničke interakcije	9
2.1.1.1. Slučajevi korišćenja	9
2.1.1.2. Korisničke priče	11
2.1.1.3. Dizajn toka korišćenja korisničkog interfejsa	12
2.1.1.4. Skice (žičani modeli)	13
2.2. Detaljni dizajn	17
2.2.1. Dizajn interakcija softverskih komponenti	17
2.2.1.1. Dizajn korisničkog interfejsa	19
2.2.1.1.1. Grafički dizajn korisničkog interfejsa	19
2.2.1.1.1.1. Funkcionalni prototip	21
2.2.1.1.1.2. Definisavanje korisničkog interfejsa	21
2.2.1.1.1.3. Reagovanje na događaje	22
2.2.1.1.1.4. Povezivanje podataka	24
3. OSNOVNI PRINCIPI DOBROG UX DIZAJNA.....	27
3.1. UX oblast	28
3.2. Tipografija.....	29
3.3. Kontrole.....	32
3.4. Sadržaj.....	40
3.5. Navigacija	45
3.6. Ikonografija.....	51
3.7. Unos podataka.....	54
3.8. Forme	60
3.9. Korisnički podaci	64
3.10. Napredak	67
3.11. Pristupačan dizajn	69
3.12. Putovanje kroz aplikaciju.....	77

3.13. Terminologija.....	88
3.14. Očekivanja.....	91
3.15. UX filozofija	94
4. ZAKLJUČAK.....	95
5. PRAKTIČNI DIO	99
5.1. Interaktivni prototip dizajna korisničkog interfejsa za fiktivnu mobilnu aplikaciju - Sistem učenja na daljinu (LMS).....	99
5.1.1. Opis interaktivnog prototipa korisničkog interfejsa fiktivne mobilne aplikacije - Sistem učenja na daljinu (LMS)	100
Literatura.....	113
Popis slika.....	114