

Chris Badura

# UXUI

Design Zoptymalizowany

NIE TYLKO DLA DESIGNERÓW

Manual Book

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.

Redaktor prowadzący: Barbara Lepionka

Redakcja: eKorekta24.pl

Projekt okładki, ilustracje, skład: Chris Badura

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: [helion@helion.pl](mailto: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/dezopm>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-5174-5

Copyright © Helion 2019

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

# Spis treści

<b>Wstęp</b> .....	11
<b>Praktycznie najlepiej</b> .....	17
<b>Od UX do UI</b> .....	26
<b>UX vs UI</b> .....	33
<b>User Experience Design</b> .....	64
<b>Emocje, odczucia, doznania</b> .....	66
Zgoda na badanie .....	80
Arkusze obserwacji .....	83
Persony .....	86
Mapy empatii .....	99
User Journey Maps .....	105

<b>Heurystyki Nielsen</b> .....	118
<b>Prototypowanie i walidacja</b> .....	125
Papier Prototyping .....	129
Wireframes & Prototypes .....	142
Testowanie rozwiązania .....	152
Analiza danych .....	162
<b>User Interface Design</b> .....	168
<b>Warstwa techniczna</b> .....	170
Grid System .....	178
Responsive Web Design – RWD .....	182
Adaptive Web Design – AWD .....	185
Aspect Ratio .....	187
Graphical User Interface – GUI .....	192
Google Material Design .....	194
Apple Human Interface Design .....	199
Microsoft System Fluent Design .....	206
<b>Warstwa wizualna i logiczna</b> .....	211
App Design .....	216
Web Design .....	224
Wearable Design .....	234
Atomic Design .....	246
Typografia .....	251
Wizardy .....	261
Modale .....	266
Dostępność (Accessibility) .....	268
Patterny (F/Z) .....	273
<b>Podsumowanie</b> .....	287
<b>Przydatna terminologia UXUI</b> .....	293
Indeks ilustracji .....	332
Źródła .....	335

# Wstęp

Witam Cię serdecznie!

To dla mnie niezwykle cenne, że Cię tu goszczę. Na wstępie pragnę jedynie zaznaczyć, że dołożyłem wszelkich starań, aby czas, który spędzisz na lekturze tej książki, był czasem spędzonym efektywnie. Czasem, w którym poznasz wiele użytecznych i od lat wykorzystywanych przeze mnie w codziennej pracy Designera rozwiązań z obszaru zarówno User Experience Design, jak i User Interface Design.

Tak, zgadza się. Jestem aktywnym Designerem i to już od ponad dwudziestu trzech lat. Moja cudowna przygoda z projektowaniem zaczęła się w liceum, jakieś dwadzieścia pięć lat temu, kiedy to kul-

towy w owym czasie magazyn o grach komputerowych „Gambler” drukował ilustracje mojego autorstwa. Kolejnym krokiem w świat designu był projekt logotypu dla mojego liceum, chyba dość trafiony, bo jest on wciąż używany. W tym okresie rzuciłem się na głęboką wodę, co zresztą charakteryzuje moje działania do dzisiaj, każdy przełom w mojej karierze zawodowej zaczynam od nauki pływania bez kapoka i szalupy – osobiście mocno polecam, choć bywa to bardzo stresujące. Moim pierwszym wyptynięciem na otwarte wody było przyjęcie zlecenia zaprojektowania logotypu i wykonania reklamy dla hurtowni muzycznej. Reprezentantom młodszego pokolenia wytłumaczę, że kiedyś jedyną chmurą, o jakiej się mówiło, była ta deszczowa, a muzykę kupowało się w sklepach na kasetach z taśmą magnetyczną lub na płytach CD. Muzyka, podobnie jak dzisiaj, była szalenie popularna, z pewnością nie tak łatwo dostępna, ale popyt na nią był taki sam. Podczas realizacji tego zlecenia nauczyłem się niebywałej liczby rzeczy. Nie było wtedy YouTube’a i milionów pokazywaczy wszystkiego na każdy temat, tryliarda „ekspertów” od wszystkiego, a w większości od niczego. To były czasy PPP i horrendalnych rachunków za internet. Niemniej jednak wcale nie było niemożliwe zdobycie wiedzy. Wystarczyło chcieć. Nie mając kompletnie pojęcia o tym, jak przygotowuje się logotyp do wycięcia, w jakich programach, kto to robi i jak się wykleja taką reklamę, przyjąłem zlecenie za grubą kasę. No, przynajmniej wtedy, kiedy byłem w liceum, suma była spora.

Po koślawym przełożeniu mojej wizji na wersję komputerową i zgraniu plików na dyskietkę ruszyłem do miasta w poszukiwaniu firm reklamowych. Wpadłem do pierwszej z nich i z bananem na twarzy wręczyłem siedzącemu przy komputerze panu moje „dzieło”. Oczy-

wiecie do niczego się to nie nadawało, ale poprosiłem, aby mi pokazał, jak mam to narysować w krzywych i przygotować tym samym dla niego, „tak aby nie miał pan z tym problemów i nie tracił czasu na poprawki”. To był strzał w dziesiątkę! Chłoniłem każdy ruch myszką, każdą komendę, każde magiczne słowo, które wypowiadał, a brzmiało to jak zaklęcia Harry’ego Pottera – nic z tego nie rozumiałem, lecz wiedziałem, iż nie mam wyjścia. Muszę wszystko zapamiętać, aby wykonać zlecenie, za które wziąłem już zaliczkę. Nie było łatwo, ale podołałem. Przygotowałem pliki jak należy, z zaliczki opłaciłem koszty wycięcia reklamy, a tablicę wykleiłem już osobiście na miejscu, w hurtowni „Akord”.

Dlaczego o tym wspominam? Dlatego, że to był pierwszy moment w moim życiu, kiedy doświadczyłem wiedzy. Dokładnie tak. Poczuję ją fizycznie, całym sobą. Wyklejanie tablicy na kolanach dało się odczuć jeszcze następnego dnia. Tak na serio – gdyby nie to doświadczenie, gdybym tylko czytał jakieś magazyny designerskie lub poświęcał czas na studiowanie prac Henryka Tomaszewskiego, nawiasem mówiąc, genialnego twórcy, nie rozwinąłbym w intuicyjny sposób swoich umiejętności. Mało tego, nie znalazłbym własnej drogi do realizacji zadania. Co za tym idzie, nie mógłbym w przyszłości zoptymalizować procesu projektowego. Oczywiście wtedy jeszcze tego wszystkiego nie wiedziałem, czułem jedynie ekscytację powiązaną z wypłynięciem na otwarte, kompletnie nieznanne, acz magiczne wody designu. Na horyzoncie z syrenim zaśpiewem wabiła mnie nagroda – pierwsza zapłata za projektowanie, przeniesienie do świata fizycznego mojej wizji. Bo „kasa musi się zgodzać”, tak samo jak Designer musi się cenić i wymagać szacunku dla swojej pracy. To jednak odrębny wątek.

Nie chcąc zanudzać Cię moim życiorysem, dodam, że po otrzymaniu wynagrodzenia, które z ogromną przyjemnością przeznaczyłem na niemal dziesięć cudownych randek z dziewczyną, zdecydowałem, że to jest to! Że zwiążę swoją przyszłość właśnie z designem! No... i z dziewczyną, która obecnie jest moją wspaniałą żoną. Mogę być twórcą, wpływać na otoczenie i jeszcze dostawać za to pieniądze! Nie wyobrażałem sobie nic lepszego. Ekscytacji nie było końca...

Właściwie to nie. Koniec jednak nadszedł i to dość szybko. Przy kolejnym zleceniu – na baner reklamowy dla kina „Uciecha”. Zaczęły się poprawki klienta, zmiany, żonglerka elementami kompozycji. Zrozumiałem wówczas, że nie zawsze będzie tak wspaniale. Trochę czasu jednak minęło, zanim nabrałem zdrowego dystansu i zrozumiałem, jak działa ten świat. Więc jak on działa? Jak wszystko – czasem lepiej, czasem gorzej. Zmiennych jest wiele, należy je analizować i wyciągać z nich najwyższą wartość, bo tylko wtedy będziesz mieć świadomość. Świadome projektowanie wpłynie pozytywnie na Twoją efektywność.

Okej, to tyle z cyklu „o mnie”.



Chciałbym skupić teraz przez chwilę Twoją uwagę na doświadczaniu. Według mnie to najbardziej efektywny sposób uczenia się. Ani czytanie dziesiątek tomów książek czy setek blogów, ani oglądanie tysięcy tutoriali nie zapewni Ci nawet zbliżonego poziomu poznania do tego, którego dostarczy Ci doświadczanie bezpośrednie – empiryczne poznanie tematu, przećwiczenie, obcowanie z zagadnieniem. W celu poparcia moich słów zacytuję Alberta. Nie, nie Albercika od całowania pani w „Seksmisji”, lecz tego bardziej znanego – Alberta Einsteina – który powiedział:

**„Learning is experience.  
Everything else is  
just information”**

**„Nauka to doświadczanie. Wszystko inne  
to tylko informacja”.**

Ten cytat trafia w sedno rzucania się na głęboką wodę, nauki nowego oprogramowania, podejmowania wyzwań i przeskakiwania poprzeczki ustawionej tak wysoko, że samo spoglądanie na nią przysparza o ból karku.

Poruszę w tej części jeszcze kwestię motywacji. Spokojnie, nie mam zamiaru motywować Cię, zalewając kolejnymi dwudziestoma stronami papki o tym, jak dążyć do celu i się nie poddawać. Właściwie już samo przeczytanie do końca takich książek wymaga ogromnej motywacji i powinno być nagradzane dyplomem.

Opowiem Ci o mojej motywacji, o tym, co skłoniło mnie do opracowania tego podręcznika i ćwiczeń. No cóż. Właściwie jest to nieco bardziej rozbudowana wersja tego, co w ramach optymalizacji procesu projektowego opracowałem początkowo dla siebie, na potrzeby mojej pracy, a później dla uczestników moich szkoleń. Pomyślałem, że skoro takie narzędzie ułatwia pracę mnie, a moi podopieczni podczas szkolenia są w stanie zaoszczędzić mnóstwo czasu, który przeznaczają na zdobywanie kolejnych umiejętności, to muszę się podzielić tym rozwiązaniem z szerszym gronem.

Książka, którą właśnie czytasz, to Manual Book, który opracowałem specjalnie dla Ciebie. Stanowi ona użyteczną instrukcję do Workshop Booka. Dzięki temu zestawowi będziesz sprawnie prototypować rozwiązania, szybciej i łatwiej przedstawiać je i walidować pomysły i koncepcje. Będziesz skupiać się na najwyższej użyteczności, a nie na „alaignmentu fieldów”, czyli wyrównywaniu pól w prototypach.

Moim założeniem było opracowanie analogowego narzędzia do zwiększenia efektywności Twojej pracy. O tym, jak dokładnie używać zestawu, opowiem Ci nieco później.

**W ten oto fabularny nieco sposób przedstawiłem Ci dwa słowa klucze – DOŚWIADCZANIE I OPTYMALIZACJĘ. W dalszej części będę wskazywał najprzeróżniejsze zamki w drzwiach do świata UXUI, które będziesz otwierać za ich pomocą.**

## Praktycznie najlepiej

Jako praktyk z kilkudziesięcioletnim doświadczeniem – wiem, powtarzam się, ale Ty też tak będziesz robić za kilkanaście lat – mam doskonałą perspektywę względem rynku pracy Designerów od strony zarówno pracodawcy, jak i zleceniobiorcy. W swojej karierze zawodowej przeprowadziłem setki rozmów kwalifikacyjnych, obserwując kandydatów, ich potrzeby i najróżniejsze doświadczenia. Zawsze starałem się dobierać osoby pasujące pod kątem psychologicznym do zespołu, dobrze rokujące i zdeterminowane do rozwoju, podczas gdy moi koledzy na samym wstępie odrzucali masę kandydatów tylko ze względu na brak spełnionego kryterium podstawowego, którym było wykształcenie wyższe kierunkowe. Tego firowalla nie przechodził nikt. Oczywiście rola roli nierówna i są różne

wymagania, lecz niezapraszanie na rozmowę z automatu wszystkich, którzy nie studiowali informatyki, wydaje mi się co najmniej niemądre. Na taką rozmowę może przyjść kandydat, który dopiero po studiach lub w ich trakcie odkrył, w czym jest naprawdę dobry. Nie dość, że nie dawali szansy człowiekowi, to jeszcze odcinali sobie drogę do poznania kogoś z iskrą, z błyskotliwym umysłem, który nie ma żadnych ograniczeń narzuconych przez niedostosowany do rynku pracy, trącący myszką program edukacyjny.

To na całe szczęście bardzo się już zmieniło. Ogłoszeń w sektorze IT z absolutnym wymogiem studiów kierunkowych jest coraz mniej, a nawet jeśli występują, to tylko formalnie, gdyż kandydaci wybierani są według całkowicie innych kryteriów.

Te kryteria to doświadczenie i prawdziwe umiejętności. Zapewne myślisz, że chodzi o udokumentowanie od trzech do pięciu lat pracy jako UX lub UI Designer... Zdziwisz się, jeśli powiem Ci, że nie? A co, jeśli po roku nauki i ćwiczeń będziesz w stanie wygrać na rozmowie rekrutacyjnej z osobami, które mają właśnie od trzech do pięciu lat doświadczenia zawodowego?

## Think outside the box!

Wyjdź poza ramy. Działaj. Zdobądź podstawy wiedzy i praktykuj, połykając kolejne obszary wiedzy i nabywając nowe umiejętności. Jeśli masz już nawet za sobą kilka lat pracy na stanowisku Designera, ale chcesz obrać nieco inny kierunek, to rozwiązanie jest również dla Ciebie.

Po pierwsze i po drugie – skup się na swoim życiorysie. Pamiętaj, że pierwsze wrażenie robi się tylko raz! Musisz pokazać w nim siebie. Na miłość boską, jeśli czujesz, że jesteś Designerem, to pokaż to! To Twoja ogromna szansa. UI Designer powinien pokazać umiejętności graficzne, UX Designer może skupić się na strukturze i analitycznym podejściu, wplatając elementy wizji swojej przyszłej pracy. Twoja szansa jest tym większa, że mało osób przywiązuje do tego wagę. Jeśli Twoja agencja rekrutacyjna zamierza wysyłać tylko ustandaryzowane CV, to się na to nie zgadzaj. Uprzejmie, ale stanowczo, postaw sprawę jasno. Powiedz, że usuniesz dane personalne, ale mają wysłać Twoją wersję – jeśli nie, to jeszcze dziś zmienisz agencję! Jest ich mnóstwo na rynku. To Ty dyktujesz warunki. Pamiętaj jednak, że musi to być Twoja oryginalna praca, NIGDY NIE KUPUJ TEMPLATÓW! Okej, przyznam to szczerze – takie życiorysy zawsze odrzucałem. Tym bardziej, jak ktoś miał dziesięć lat doświadczenia i pracował we wspaniałych firmach. U mnie to nie przechodziło, bo to łatwizna. W ułamku sekundy buduje to negatywny obraz kandydata, najdelikatniej rzecz ujmując.

Po trzecie – praktyka. No dobra, ale co, jeśli nie masz jeszcze doświadczenia zawodowego lub jest ono niewielkie? Odpowiedzią jest freelance! Jeśli realizowałeś zlecenia dla firm, opisz swoje zadania i rolę, podając nazwę stanowiska. Połóż nacisk na liczbę zrealizowanych zleceń, nie na lata doświadczenia. Takim sposobem, o czym jestem niemal przekonany, przebijesz niejedyn standardowy życiorys z kilkuletnim doświadczeniem.

LinkedIn first! To bardzo istotne. Jeśli nie masz tam jeszcze profilu, natychmiast przerwij czytanie tej książki i załóż go. Szybko, szybko-

ko. Nawet w podstawowej wersji, ale zrób to teraz, aby Ci to nie umknęło – nie odkładaj rzeczy na potem, liczą się pomysł i działanie! To naprawdę bardzo istotne. Jeżeli nie prowadzisz tam profilu, to można powiedzieć, że nie istniejesz w świecie zawodowym. Odbierasz sobie szansę na zmasowany atak rekruterów, którzy sami będą Ci proponować coraz ciekawsze role i większe pieniądze. Oczywiście nie tak od razu... Taki profil musi być wypełniony na 100%. Przy doświadczeniu zawodowym nie podawaj różnych zawodów/prac niezwiązanych z Twoim docelowym zajęciem, bo będzie to wyglądało nieprofesjonalnie. Jeśli zaczynasz, polecam ustawienie roli o charakterze wolnego strzelca, niezależnego badacza lub projektanta – dobrym przykładem jest UX Designer Freelance. Następnie dodaj mnie do kontaktów... Oczywiście to przenośnia, choć nie ukrywam, że będzie mi niezmiernie miło. Tak na serio, rzecz w tym, aby wejść w środowisko, mieć w kontaktach ludzi z branży. Im więcej, tym lepiej. Jeśli ktoś zapyta Cię: „Hmm, przepraszam bardzo, ale czy my się znamy, skoro chcesz dodać mnie do swojej sieci kontaktów?”, nie kombinuj i odpowiedz szczerze, zresztą szczerść zawsze się opłaca: „Wiesz, w zasadzie to się nie spotkaliśmy, bo dopiero zaczynam, ale niesamowicie fascynuje mnie ta dziedzina. Jestem pod wrażeniem Twoich osiągnięć (naturalnie jeśli jesteś). Mam ukończone takie i takie szkolenia/studia, czy znasz jakieś sposoby na efektywne wejście w ten zawód? Wiem, że tylko to chcę robić w życiu!”.

Jestem przekonany, że po takiej odpowiedzi nie będzie osoby, która nie przyjmie Cię do grona znajomych, a jeśli taka się pojawi, to nie przejmuj się i pamiętaj – z bufonami bez empatii nie warto się kolegować. Prawdziwy UX powinien być otwarty na każdego

człowieka, wykazywać się nadzwyczajną wrażliwością i właśnie empatią, a jednocześnie mieć bardzo analityczny umysł. Stosując taką otwartość, nawet w kontaktach na LinkedInie, przekonasz się, że propozycje mogą się pojawić niespodziewanie i bardzo szybko.

Wchodząc w zawód UX-a, przygotuj się na to, iż na tym etapie UX Designer musi się postarać nieco bardziej od UI Designera, dlatego że nasz rynek jest jeszcze niedojrzały i zlecenia freelance'owe dla UX Designera nie są tak częste jak dla UI Designera. Ale są i jest ich coraz więcej, są też lepiej płatne. Mam kilku znajomych freelancerów UX, którzy nie narzekają na brak pracy. Na rynku jest coraz więcej firm badawczych i to do nich należy się kierować, pytać, czy możesz uczestniczyć w badaniach, czy możesz im jakoś pomóc w przygotowaniu, a jak już tam wejdiesz, to zapamiętaj każde magiczne słowo. Im szybciej to zrobisz, tym lepiej. Zacznij dzisiaj, bo będziesz mieć przewagę nad tymi, którzy zaczną jutro lub pojutrze.

Kolejną grupą firm, do których możesz się kierować, są softwarehouse'y i agencje interaktywne. Świadomość klientów rośnie, UX jest modnym, często w ogóle niezrozumiałym pojęciem, ale przyciąga klientów jak ćmy do światła. W świecie IT UX sales działa tak samo jak sex sales w marketingu. Jeśli softwarehouse lub agencja oferuje już w standardzie usługi UX, wskazuje to tylko na jedno – Twoja szansa na zlecenie radykalnie wzrosła!

Bardzo dobrą wiadomością jest fakt, iż polski rynek szybko się zmienia. Polska zawsze była atrakcyjnym ośrodkiem IT oferującym dobrą jakość. Z czasem wielu specjalistów wyjechało na

kontrakty zagraniczne, nabierając ogromnego doświadczenia w pracy przy największych projektach. Część z nich zaczęła wracać do kraju, co szybko zauważyły duże firmy. Mimo że pensje tych topowych developerów sięgają nawet 30 tysięcy złotych miesięcznie, nadal jesteśmy atrakcyjni, bo wygrywamy najlepszym stosunkiem ceny do jakości. Tak, dokładnie. To spowodowało, że coraz więcej firm przynosi do nas realizację swoich flagowych produktów cyfrowych. Dlaczego wspominam o developmencie? Dlatego, że proces, który już nastąpił w powyższym sektorze, zaczyna się dokonywać w branży projektowania UX i UI. Różnica jest taka, że mamy wsparcie miejscowego developmencie. Nie ma efektywniejszego działania od ścisłej współpracy w jednym biurze działów UXUI i DEV. Takie podejście to ogromna oszczędność dla firm. Szybsza realizacja produktu i walidacja na rynku docelowym.

Słowa klucze, o których mówiliśmy wcześniej, będą mieć rację bytu jedynie wtedy, gdy będziesz ćwiczyć. Wykonywać realne zadania lub – najlepiej – przyjmować zlecenia i starać się ze wszystkich sił zrealizować je w najwyższej jakości. Doświadczenie i optymalizacja funkcjonują tylko w środowisku aktywnym. Bierność je zabija, a pasywne uczestnictwo pozbawia sił witalnych. Dlatego tak niezmiernie ważne jest, aby przejąć inicjatywę. W tym właśnie ma Ci pomóc ten zestaw. Manual Book wprowadzi Cię w zagadnienia, określi wagę poszczególnych procesów, a Workshop Book pozwoli na ćwiczenia, optymalizację i doświadczenie.

Dlaczego optymalizacja jest tak szalenie istotna? Namacalnym przykładem niech będzie dla Ciebie ten podręcznik. Książka, którą właśnie trzymasz, nie jest efektem mozolnej pracy przez ostatnie



dwa lata. Na jej stworzenie przewidziałem jedynie dwa miesiące. Nie znaczy to jednak, że nie jest przemyślana i dopracowana. O nie, co to, to nie. Mogłem ją napisać w tak krótkim czasie z dwóch powodów. Po pierwsze dlatego, że przez ponad dwadzieścia lat projektowania zdobyłem wystarczająco szerokie doświadczenie. Pod drugie dlatego, że praca po osiemnaście godzin na dobę przyczyniła się do znalezienia sposobu na optymalizację. Można powiedzieć, że niemal obsesyjnie optymalizuję każde moje zadanie, planując i pozbywając się wszystkich rozpraszaczy lub elementów zbędnych z punktu widzenia realizacji zadania. Zawsze lepiej jest zrobić coś szybko i zebrać feedback, niż siedzieć godzinami, nie zrobić nic i potem walidować rozwiązanie z pozoru przemyślane. Efekt zawsze będzie dla Ciebie zaskakujący. Twoje pomysły nigdy nie będą się całkowicie pokrywały z oczekiwaniami odbiorcy. No chyba że będziesz mógł się pochwalić już naprawdę dużym doświadczeniem i genialną znajomością oczekiwań odbiorcy. To jednak jeszcze nie ten moment.

Optymalizując zagadnienia i procesy, stworzyłem ten zestaw. Tutaj znajdziesz zadania i przykłady, a w Workshop Booku narzędzia do ich wykonania. Tylko w ten sposób będziesz w stanie zoptymalizować swoje działania, tak aby uzyskać najlepszy efekt. Wycinaj, rysuj, przyklejaj, łącz, wrywaj! Tu nie ma żadnych zasad. Pracuj, jak Ci wygodnie. Pracuj tak, aby przekaz był czytelny. Weryfikuj swoje prototypy z użytkownikami. Mogą to być przyjaciele, rodzina, a najlepiej ktoś zupełnie obcy. Ktoś, kogo zaczepisz w lokalu i postawisz kawę w zamian za pomoc. To najlepszy sposób walidacji Twojego myślenia o rozwiązaniu, a także obserwacji Twojego odbiorcy i poznawania nowych ludzi.

Tworząc prototyp papierowy, nie musisz znać żadnego programu! Wystarczy Ci Workshop Book i ołówek! Taki sposób pracy ma jeszcze jedną ogromną zaletę. Tworząc coś fizycznie, manualnie, cały czas procesujesz w myślach rozwiązanie. Skupiasz się tylko na nim. Nie zastanawiasz się, czy przyciski są idealnie wyrównane, czy font nie jest za duży i co tam napisać nad polem wyboru. Całe to obciążenie wizualne odpada! Gwarantuję, że żadna z osób badanych nie zwróci uwagi na to, czy wszystkie linie są proste. Każdy przyjmuje w naturalny sposób formę, jaką prezentujesz, i ogranicza się jedynie do sfery użyteczności. Optymalizując proces projektowy, a tym samym ułatwiając Ci pracę, zamieściłem w Workshop Booku wiele gotowych i sprawdzonych rozwiązań, predesignów typowych dla specyficznych kategorii, a także natywnych elementów systemowych zarówno Androida, jak i iOS. Ponadto przygotowałem szablony do budowania person, User Journey Maps i różne użyteczne rozwiązania, również z dziedziny UI Designu. Mam tu na myśli Grid System, RWD czyli Responsive Web Design, patterny, wizardy, modale i wiele, wiele innych.

Reużywaj! Nie trać czasu na wymyślanie koła na nowo. Pamiętaj, że użyteczne jest to, co Twój odbiorca rozumie w sposób naturalny i intuicyjny. Tworzenie kompletnie nowych rozwiązań nigdy nie będzie tak skuteczne jak to, co już znane, sprawdzone i przetestowane miliardy razy przez użytkowników na całym świecie. Dlatego śmiało możesz się podpierać rozwiązaniami, jakie znajdziesz w Workshop Booku, pamiętając jedynie o spójności rozwiązania i konsekwencji. Dzięki takiemu podejściu możesz mieć pewność, że Twój prototyp zrealizujesz wyjątkowo szybko i na wysokim poziomie użyteczności.



## Od UX do UI

Nadchodzą naprawdę złote czasy dla Designerów. To znaczy nigdy nie było źle, ale wysoka konkurencyjność i ogrom produktów na rynku sprowokowały firmy do myślenia o swoim odbiorcy bardziej niż kiedykolwiek wcześniej. Nie wystarczy już zaprojektować ładnego czajnika lub aplikacji. Teraz, w świecie konsumenta, liczy się coś więcej – zaspakajanie potrzeb odbiorcy. Gdy firmy zdały sobie sprawę z tego, jak ważne jest obcowanie klienta z produktem, doświadczanie i używanie go, zaczęły zmieniać swoją politykę sprzedaży i marketingu.

Jednym z prekursorów myślenia o konsumencie był Steve Jobs. Tak, znów ten Jobs i Apple. Wszyscy się na niego powołują... Kij w mrowisko? Niekoniecznie. Nie mam najmniejszego zamiaru udowadniać Ci, że był genialnym programistą, bo nie był, ani że był natchnionym Designerem, bo również nie był. Od jednego i drugiego miał najlepszych ludzi. Ale znał się na designie, dbał o jakość, był wizjonerem, a przede wszystkim – i przed wszystkimi – wiedział to, co dzisiaj wydaje się nam oczywiste.

Dlatego sztandarowe hasło firmy Apple to:

**„Think different”**

**„Myśl inaczej”**

Taki zwrot na konsumenta, znany później jako UCD (User-Centered Design), zaowocował wyciągnięciem firmy Apple z opresji i uczynił z niej dzisiejszego giganta. Oczywiście był to jeden z wielu elementów sprawnie prowadzonej po dziś dzień strategii, ale niewątpliwie główny i najważniejszy w historii firmy.

Produkt to rzecz nadrzędna, ale User Experience zaczyna się znacznie wcześniej. Już w momencie, kiedy pomyślisz o nowym iPhone, kiedy idziesz go kupić i kiedy zasiadasz do unboxingu. Do dziś pamiętam swojego pierwszego iPhone’a i pierwszego MacBooka. Analizowałem każdy szczegół – wszystko było dopracowane z maniakalną pieczołowitością.

### **Zwróć uwagę na takie rzeczy jak:**

- łatwe ścignięcie folii,
- idealnie spasowane pudełko,
- telefon, z którego jednym pociągnięciem zdejmujesz zabezpieczenie,
- opakowanie zaprojektowane w taki sposób, by podniesienie urządzenia nie sprawiło Ci problemu,
- natychmiastowe wybudzenie i powitanie Cię,
- konfiguracja, która wykonuje się niemal automatycznie, pyta Cię tylko o parę niezbędnych rzeczy, na przykład prosi włożenie karty SIM,
- pełna gotowość telefonu do użycia już po kilku chwilach.

To wspaniały przykład tego, jak zadbano o odczucia konsumenta, o całą jego podróż (User Journey). Przyjrzyj się prezentacji towarów na stronie Apple – dane techniczne są na ostatnim miejscu. Najważniejsze jest to, co te produkty Ci zapewniają. One wspierają Cię w pracy, w czasie wolnym, kiedy śpisz, biegasz, słuchasz muzyki, fotografujesz czy dzwonisz do babci. One zawsze są dostępne dla Ciebie i odpowiadają na Twoje potrzeby. To jest przekaz Apple. Ten sam, niezmienny od momentu, kiedy pojawił się po raz pierwszy. Być może w Polsce doczekamy się kiedyś prawdziwego Apple Store – pewnie stanie się to wówczas, gdy sprzedaż produktów tego przedsiębiorstwa w naszym kraju wyjdzie poza margines błędu statystycznego. Do tego czasu musimy się zadowolić wzorowanymi na firmowych sklepach autoryzowanymi punktami resellerów, które także wyróżniają się na tle konkurencji. Co do samych produktów – jasne, można narzekać na cenę nieadekwatną do parametrów, na to, że bezramkowy iPhone X wcale nie jest bezramkowy, ale nie o to tu chodzi. Rzecz znów kryje się w User Experience.

W jaki sposób otwierasz MacBooka? Jedną ręką! Nie musisz go przytrzymywać ani co gorsza używać do tego jakiegoś przycisku odhaczania klapki. Znowu zadbali o to jako pierwsi. Rewelacyjnie działający gładzik, który obsługuje mnóstwo gestów, nie tylko przesuwanie kursora. O wyglądzie nie wspominał, bo znam osoby, którym taka stylistyka nie odpowiada, lecz wszyscy są zgodni co do kwestii wykonania. Na materiały i wykończenie składają się aluminiowe obudowy, które po kilku latach wciąż wyglądają jak nowe, a kiedy je porównasz z plastikowymi, wytartymi i porysowanymi, zauważysz przepaść w wykonaniu. Mógłbym długo opowiadać na ten temat, ale myślę, że tyle wystarczy, aby uzmysłwić Ci, jak ważne zadanie stoi przed Tobą jako UX Designerem lub UI Designerem. Jako UX musisz doskonale zbadać potrzeby odbiorców bez względu na to, czy będzie to nowy produkt Apple, czego Ci serdecznie życzę, czy start-up wypuszczający swoją apkę lub sklep ze zdrową żywnością, zarówno ten w realu, jak i ten online. Takie holistyczne podejście do usługi to Service Design. Jako UI odpowiadać będziesz za wizerunek produktu, za to, jak użytkownik będzie postrzegał aplikację. Czy będzie ona responsywna (RWD – Responsive Web Design), czyli dostosowująca się do wielkości okna przeglądarki, czy natywna i używać będzie GUI (Graphical User Interface), czyli jej wygląd będzie uzależniony od systemu, by inaczej wyglądała pod Androidem, a inaczej pod iOS-em.

Wraz z upływem lat kolejne firmy przyjmowały podobną politykę dla swoich produktów. Zmiany te zaczęły owocować ogromnym wzrostem przychodów. Weźmy taki Amazon. Po pierwszej iteracji opartej na głębokiej analizie UX przychód sklepu wzrósł o 300 milionów dolarów! Piękny wynik. Kolejny gigant – Google. Pierwsza

z najważniejszych zasad Google to: **Focus on the user and all else will follow** – „Skoncentruj się na użytkowniku, cała reszta przyjdzie sama”. Od momentu wprowadzenia takiej zmiany w swojej dogorywającej wyszukiwarce Google wystrzeliło w kosmos i po dziś dzień w spokojny sposób przemierza galaktykę.

Wspominam o tym wszystkim, aby uświadomić Ci, jak ważnym i przyszłościowym zawodem jest UX Designer. Za tą wagą idą w parze odpowiedzialność i finanse. Zarobki UX Designerów w Polsce niemalże dorównują już stawkom najlepszych wspomnianych wcześniej developerów. Tendencja jest wzrostowa, gdyż coraz częściej duże firmy, wraz z developmentem, otwierają w Polsce działy designu. To z kolei wielka szansa na powstawanie firm badawczych skupiających wokół siebie nawet UX freelancerów.

Oczywiście UX Design to nie wszystko. Każdy produkt musi nie tylko być użyteczny, lecz także dobrze wyglądać. Wygląd to również szalenie istotna część doświadczenia. Dlatego zawód UI Designera idzie w parze z UX Designerem. Bardzo często spotyka się wręcz połączenie stanowisk w postaci UXUI Designera. Wszystko świetnie, Ty też możesz to osiągnąć, jednakże jest to skrajnie trudne, zwłaszcza dla osób przesiadających się z roli UI Designera. Dlaczego? Dlatego, że nie wystarczy przeczytać kilku książek o badaniach czy testach, aby zostać UX Designerem czy też UXUI Designerem. UX to kompletnie inna filozofia, to nie Visual First, ale User First. Jeśli ktoś przez kilka lat zajmuje się realizacją potrzeb swojego klienta, dostarczając mu designy zgodne z jego wymaganiami, nie będzie mu teraz łatwo przestawić się, pozbywając się wszelkich naleciałości. Bo musisz oczyścić umysł, aby anali-



tycznie i empatycznie zbadać potrzeby użytkownika. Zaproponować rozwiązanie, walidować podczas testów i nie schrzanić tego na ostatnim etapie UI Designu.

Jak robię to ja? Może zabrzmie to trochę jak diagnoza osobowości mnogiej, ale trudno. Jeśli tak jest, możesz mnie nazwać schizofrenikiem, choć będzie to nadużyciem, gdyż proces ten jest przeze mnie w pełni kontrolowany, a ścierające się we mnie role zdają się komunikować, dzięki czemu uzyskują lepsze porozumienie. Zatem jeśli zaczynam od etapu UX, to jestem badaczem. Moja empatia i analityczne cechy przybierają na sile i zaczynają całkowicie dominować w mojej osobowości. Podczas etapu prototypowania, który zawsze zaczynam od wersji papierowej, dochodzi do konsultacji z osobowością miękką, emocjonalną i wyczułoną na estetykę. Ostatecznie jednak decyzja o sposobie rozwiązania podejmowana jest po analizie danych za i przeciw. Dzięki wyciszeniu na tym etapie osobowości UI Designera mogę skupić się na użyteczności i konsystencji. Przełączanie się w tej fazie na UI Designera sprawia, że mój projekt jest w większym stopniu przemyślany i ustalony. To przyczynia się do redukcji czasu i optymalizacji całego procesu wytwórczego. Kiedy w momencie tworzenia warstwy wizualnej napotykam pewne trudności, znów uruchamiam komunikację z analityczną częścią mojego umysłu.

Uwierz mi, wyzbywanie się całej wiedzy z innej dziedziny, segregowanie jej zawsze jak za pstryknięciem palca, aby móc sięgnąć tylko do tych zbiorów, które w danym momencie są najistotniejsze, nie jest łatwe. Na początkowym etapie UX-a komputer w rękach takich osób jak ja staje się zgubny, bo nieustannie wabi w kierun-



# PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY 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  
**Helion**



Manual Book + Workshop Book

## Poznaj najlepsze praktyki projektowania, by Twoje aplikacje mogły podbijać świat!

Czy wiesz, że projektowanie skutecznych produktów cyfrowych, takich jak aplikacje, strony czy systemy, to znacznie więcej niż nadanie im ładnego wyglądu? O ich sukcesie przesądza równowaga między użytecznością, zaspokajaniem potrzeb użytkownika a szatą graficzną. Jeśli chcesz się dowiedzieć, jak prawidłowo definiować funkcje takich produktów, jak dobrze je zaprojektować i prowadzić badania jakościowe z użytkownikami

— koniecznie sięgnij po ten niezwykle użyteczny zestaw książek, złożony z podręcznika i ćwiczeń. To jedyna taka publikacja na rynku, pozwalająca na przekrojowe doświadczanie wiedzy, w którym teoria przenika się z praktyką UXUI, co daje możliwość dogłębnego zrozumienia zagadnień i trafnego stosowania rozwiązań.

Bez względu na to, czy zakładasz startup, pracujesz w korporacji, czy chcesz zawodowo zajmować się User Experience lub User Interface Design — zacznij od stabilnych fundamentów, na których zbudujesz wyjątkowe aplikacje! Podręcznik wprowadzi Cię w świat efektywnego i świadomego projektowania. Wskaże najważniejsze praktyki, dzięki którym Twoje projekty będą intuicyjne i zachwycą użytkowników. **Manual Book to mnóstwo praktycznej wiedzy, najistotniejszych zagadnień technicznych, wskazówek projektowych oraz instrukcje do ćwiczeń, które będziesz realizować za pomocą Workshop Booka.**



**Chris Badura** — UXUI Expert, Coach, założyciel Akademii UXUI, CEO. Od ponad 23 lat zajmuje się designem. Początkowo — jako Art Designer — pracował w krakowskim Studiu Filmów Animowanych, następnie jako Concept Visual Designer w agencjach reklamowych, gdzie pełnił potem funkcję Art Directora. Odnosił wówczas wymierne sukcesy, pracując bezpośrednio dla najbardziej rozpoznawalnych marek. Od zawsze starał się zrozumieć odbiorców, dlatego chęć projektowania najlepszych rozwiązań dla użytkownika zdominowała jego pracę. Aktualnie pracuje jako konsultant UXUI dla międzynarodowych korporacji. Jednocześnie, opierając się na swojej wieloletniej praktyce, rozwija Akademię UXUI, poświęconą efektywnym szkoleniom z zakresu User Experience i User Interface Design.

**Helion**

helion.pl

HELION SA  
ul. Kościuszki 1c  
44-100 Gliwice  
tel.: 32 230 98 63  
helion@helion.pl

Sprawdź nasze szkolenia!

SZKOLENIA



AKADEMIA IT & BUSINESS

WWW.SZKOLENIA.HELION.PL

KOD KORZYŚCI  
Sięgnij po więcej!



ISBN 978-83-283-5174-5



INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU

Cena: 59,00 zł

Akademia UXUI  
Nauczanie przez doświadczanie™