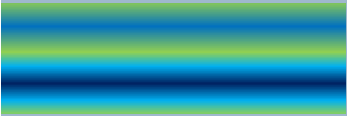




Πρακτικές Εφαρμογές της Τεχνολογίας της Πληροφορίας στην Επικοινωνία και τα ΜΜΕ

Σχεδίαση και Ανάπτυξη Διαδραστικών
Εφαρμογών στο Παγκόσμιο Πλέγμα
Πληροφοριών – Χρηστοκεντρικός Σχεδιασμός

(Web Design and Authoring,
User-Centered Design)



Στο εργαστηριακό μας μάθημα θα ασχοληθούμε με...

Το Χρηστοκεντρικό Σχεδιασμό ως μεθοδολογία για την ανάπτυξη περιεχομένου, και συγκεκριμένα:

- Τη δημιουργία ενός πλάνου εργασίας με στόχο την ανάπτυξη περιεχομένου στο διαδίκτυο και την κατασκευή ιστοσελίδων
- Τον Αρχικό σχεδιασμό σελίδων και τη δημιουργία πρωτοτύπων
- Τη χρήση Wordpress για τη δημιουργία σελίδων και περιεχομένου (Εισαγωγή εικόνων, video)
- Την απομακρυσμένη διαχείριση του περιεχομένου μέσω κινητών συσκευών
- Την αξιολόγηση ενός ιστοχώρου
- Την αξιοποίηση των κοινωνικών δικτύων στη διάδοση του περιεχομένου

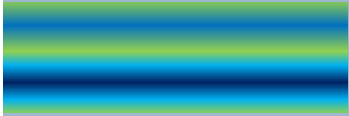


Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων: Εισαγωγή, Μεθοδολογίες Σχεδιασμού



Περιεχόμενα

- ☀️ Τι είναι σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων;
 - Τι είναι σχεδίαση;
 - Τέσσερις βασικές δραστηριότητες
 - Αρχές ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού
 - Ορισμός Ευχρηστίας
- ☀️ Μεθοδολογίες Σχεδιασμού
 - Μοντέλο καταρράκτη
 - Μοντέλο εξελικτικής ανάπτυξης
 - Μοντέλο γρήγορης πρωτοτυποποίησης
 - Αστεροειδές μοντέλο
 - Usability Engineering Model
 - Απλό μοντέλο διαδραστικής σχεδίασης



Τα στάδια ανάπτυξης ενός διαδραστικού περιβαλλοντος με τον Χρηστοκεντρικό Σχεδιασμό

- Ανάπτυξη αρχικής ιδέας, αποστολής του ιστοχώρου, καθορισμός πληθυσμού-στόχου
- Ανάλυση αναγκών και απαιτήσεων των χρηστών
- Σχεδιασμός προϊόντος με πρότυπη βασική οθόνη και Αρχιτεκτονική της Πληροφορίας
- Αξιολόγηση Πρωτοτύπων, Επαναληπτικός σχεδιασμός και βελτίωση πρωτοτύπων
- Ανάπτυξη συστήματος
- Υποστήριξη αρχικής λειτουργίας



How the customer explained it



How the Project Leader understood it



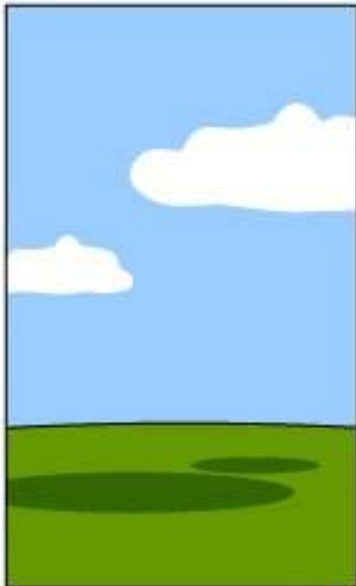
How the Analyst designed it



How the Programmer wrote it



How the Business Consultant described it



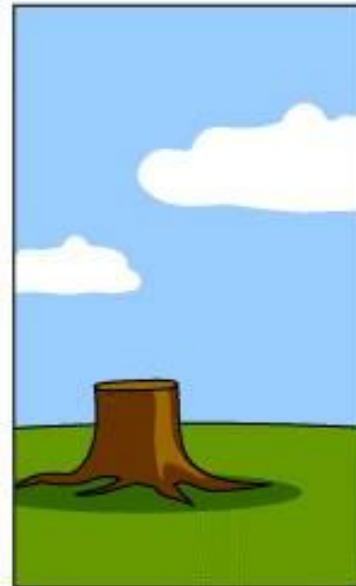
How the project was documented



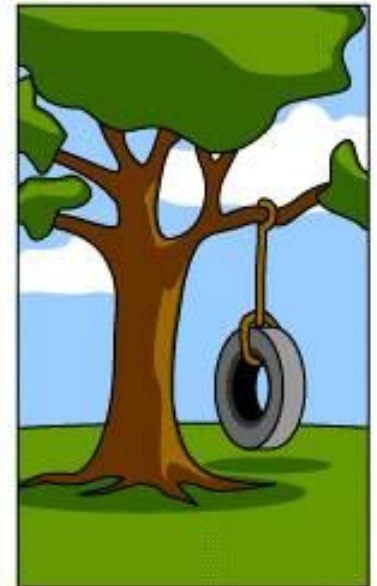
What operations installed



How the customer was billed



How it was supported



What the customer really needed

Τι είναι σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων;

- ✦ Είναι μια διαδικασία επίλυσης προβλημάτων η οποία είναι κατευθυνόμενη από τους στόχους των χρηστών, και την προτιθέμενη χρήση του επιλυμένου προβλήματος από αυτούς, και η οποία περιορίζεται από το πεδίο εφαρμογής της λύσης, τα υλικά, το κόστος, και την δυνατότητα εφαρμογής της λύσης από τεχνική άποψη
- ✦ Είναι μια δραστηριότητα:
 - δημιουργική
 - λήψης αποφάσεων ώστε να ισοζυγίζονται τα υπέρ και κατά (balance trade-offs)
- ✦ Είναι μια αναπαράσταση:
 - ενός πλάνου ανάπτυξης ενός συγκεκριμένου συστήματος
 - ενός συνόλου εναλλακτικών και διαδοχικών επεξεργασιών

Τι είναι σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων; =>

Τι είναι σχεδίαση;

- ☀ Η σχεδίαση είναι μια έμφυτα δημιουργική και απρόβλεπτη διαδικασία. Οι σχεδιαστές διαδραστικών συστημάτων χρειάζεται να αναμείξουν γνώση, δυνατότητα επίτευξης (από τεχνική σκοπιά) και μια εσωτερική διαίσθηση στο τι έλκει τους χρήστες
- ☀ Η σχεδίαση είναι μια διαδικασία και όχι μια κατάσταση:
 - Η διαδικασία σχεδίασης δεν είναι ιεραρχική
 - Η διαδικασία σχεδίασης μπορεί να μετασχηματιστεί ριζικά
- ☀ Η σχεδίαση από τη φύση της περιλαμβάνει την διερεύνηση νέων στόχων.

Τι είναι σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων, =>


Τέσσερις βασικές δραστηριότητες

- ☀ Υπάρχουν τέσσερις βασικές δραστηριότητες στη διαδραστική σχεδίαση:
 1. Αποστολή του ιστοχώρου, καθορισμός πληθυσμού-στόχου, πλάνο εργασίας (budget, χρονοδιάγραμμα), κριτήρια επιτυχίας
 2. Αναγνώριση αναγκών και απαιτήσεων χρηστών και
 3. Σχεδίαση Ιστοχώρου
 1. Καθορισμός της Αρχιτεκτονικής της Πληροφορίας,
 2. Ανάπτυξη εναλλακτικών επιλογών/πρωτοτύπων, Δημιουργία διαδραστικών εκδόσεων της σχεδίασης
 4. Αξιολόγηση σχεδίασης



Αρχές ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού

- ✿ Τρεις βασικές αρχές ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού διέπουν τις βασικές δραστηριότητες της διαδραστικής σχεδίασης:
 - Εστιάζουμε στους χρήστες του συστήματος και τις εργασίες που επιτελούν με αυτό, από τις αρχικές φάσεις σχεδιασμού.
 - Σε όλες τις φάσεις σχεδιασμού μετράμε την αντίδραση των χρηστών με χρήση πρότυπων διεπιφανειών, εγχειριδίων, προσομοιωτών κλπ.
 - Ακολουθούμε επαναληπτική διαδικασία σχεδίασης



Γιατί ακολουθούμε έναν ανθρωποκεντρικό σχεδιασμό?

Γιατί:

- ☀️ Πρέπει να στοχεύσουμε στην ικανοποίηση των χρηστών κατά την επίσκεψή τους στο περιεχόμενό μας
- ☀️ Πρέπει να δημιουργήσουμε τακτικούς επισκέπτες
- ☀️ Γιατί οι ανταγωνιστικές σελίδες είναι μόνο ένα κλικ μακριά
- ☀️ Γιατί πρέπει να δημιουργήσουμε ένα περιβάλλον με αυξημένα επίπεδα ΕΥΧΡΗΣΤΙΑΣ



Ας ορίσουμε τον όρο **Ευχρηστία**..

Προδιαγραφές Ευχρηστίας

Νωρίς κατά τη φάση σχεδιασμού, πρέπει να ορίσουμε προδιαγραφές (στόχους) **ευχρηστίας**.

Η ευχρηστία { (η) ουσ. το γνώρισμα του εύ-χρηστου, η ευκολία στη χρήση } είναι βασική παράμετρος της ποιότητας ενός διαδραστικού συστήματος.

Ορισμούς ευχρηστίας περιέχουν διεθνή πρότυπα που αφορούν ποιότητα λογισμικού (ISO/IEC 9126) και επικοινωνία ανθρώπου-υπολογιστή (ISO/DIS 9241-11).



Ορισμοί : Η ευχρηστία..

ISO/IEC 9126 : ...αναλύεται στα εξής χαρακτηριστικά του συστήματος : **ευκολία εκμάθησης** (learnability), **ευκολία κατανόησης** (understandability) και **ευκολία λειτουργίας** του (operability).

ISO/DIS 9241-11 : ...είναι η δυνατότητα ενός προϊόντος που χρησιμοποιείται από καθορισμένους χρήστες με καθορισμένους στόχους, υπό καθορισμένες συνθήκες χρήσης να είναι **αποτελεσματικό** (effectiveness), **αποδοτικό** (efficiency) και να παρέχει **υποκειμενική ικανοποίηση** (satisfaction) στους χρήστες του.

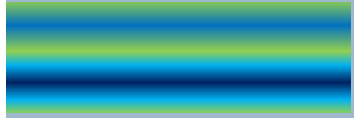
Ορισμός παραμέτρων ευχρηστίας κατά Nielsen:

- ☀ **ευκολία εκμάθησης**
- ☀ **υψηλή απόδοση** εκτέλεσης έργου
- ☀ **χαμηλή συχνότητα σφαλμάτων** χρήστη και εύκολη ανάνηψη από αυτά
- ☀ **ευκολία συγκράτησης** της γνώσης χρήσης του
- ☀ **υποκειμενική ικανοποίηση** χρήστη



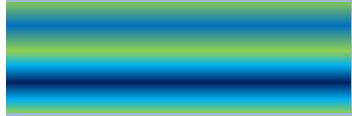
Στόχοι ευχρηστίας

- ☀ Εξαρτώνται από το προφίλ των τυπικών χρηστών
- ☀ Μετρούνται
 - Με χρήστες που ανταποκρίνονται στο τυπικό προφίλ χρήστη
 - Σε πραγματικές ή προσομοιούμενες συνθήκες



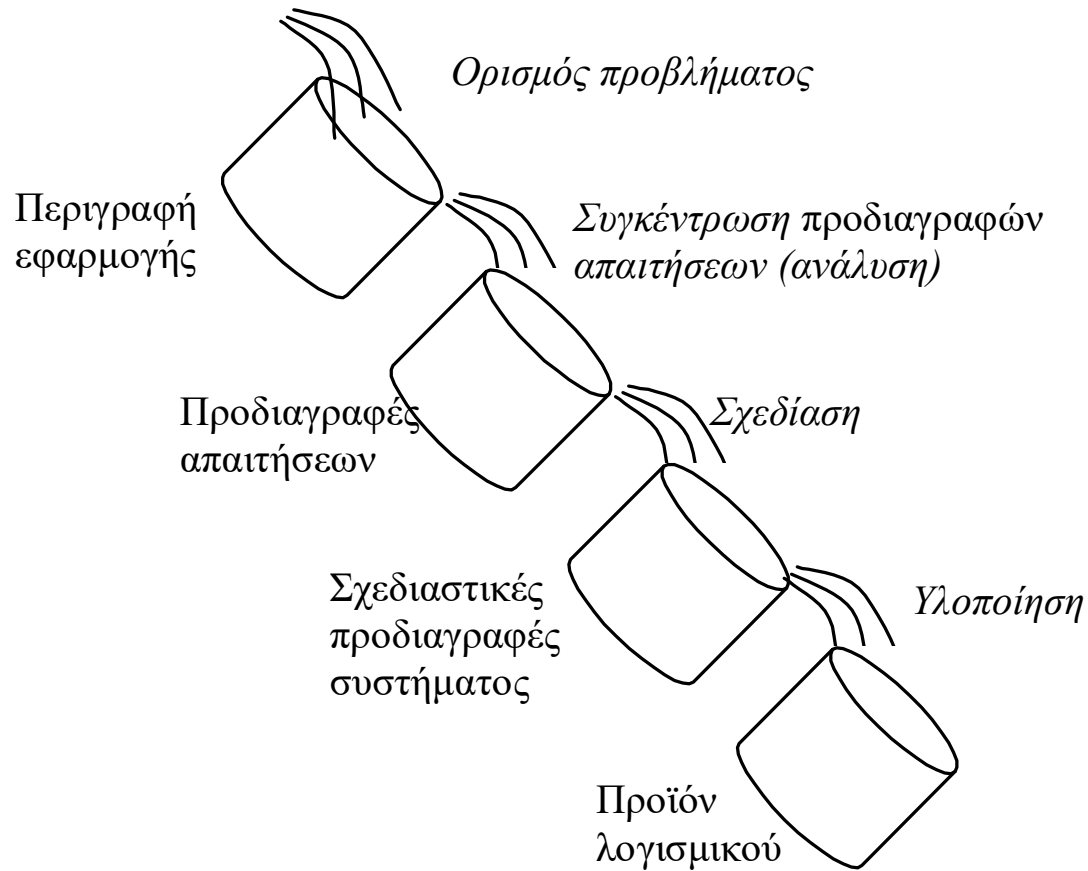
Μεθοδολογίες Ανάπτυξης Αλληλεπιδραστικών Περιβαλλόντων

Μεθοδολογίες σχεδιασμού =>



Μοντέλο καταρράκτη (I)

ΕΡΓΑΣΙΕΣ



Waterfall

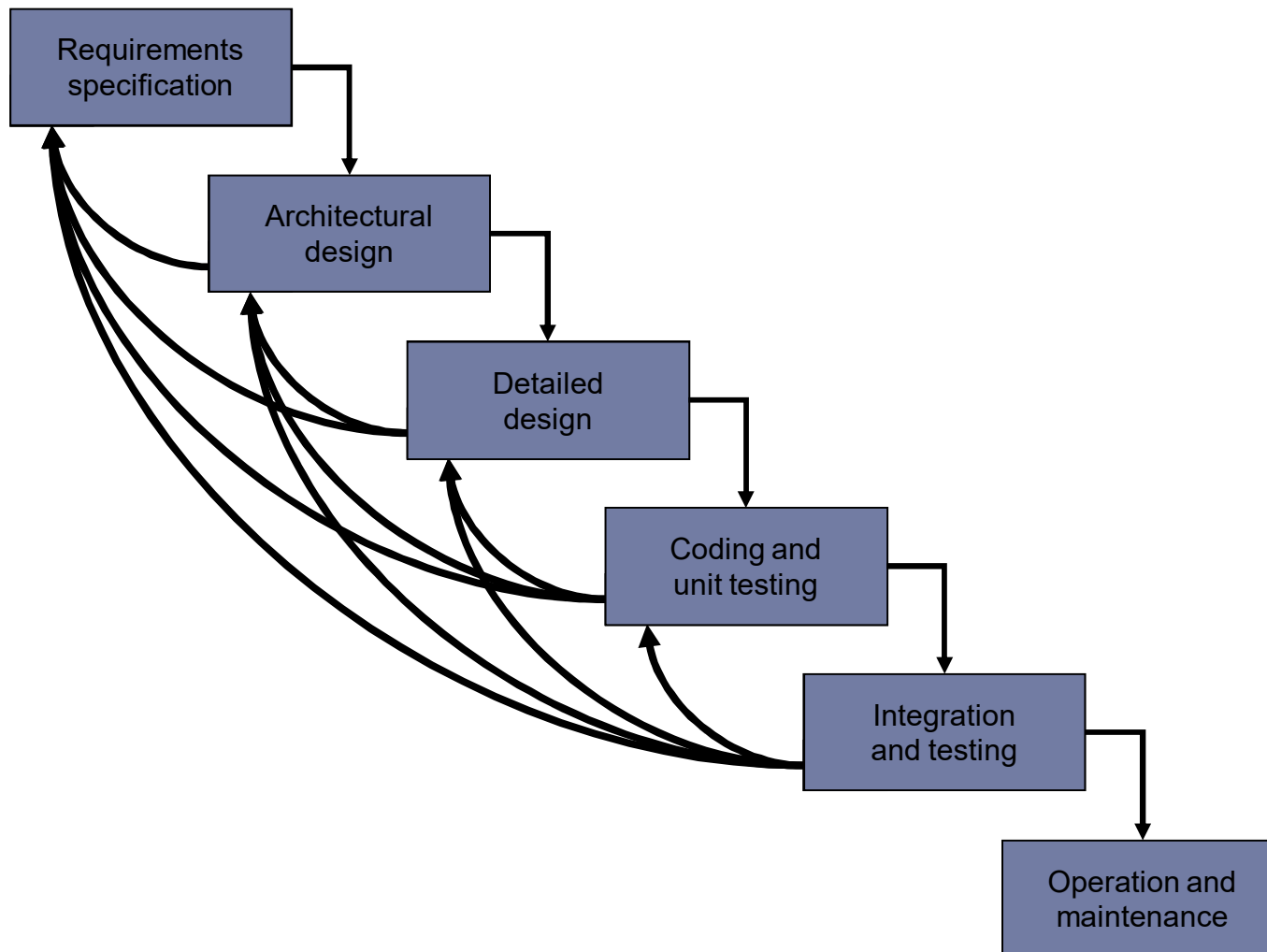
Not

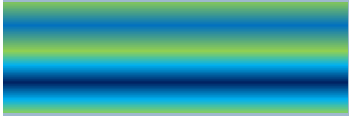
Wonderful

Εικόνα 4.8 Το μοντέλο καταρράκτη ανάπτυξης προϊόντων λογισμικού

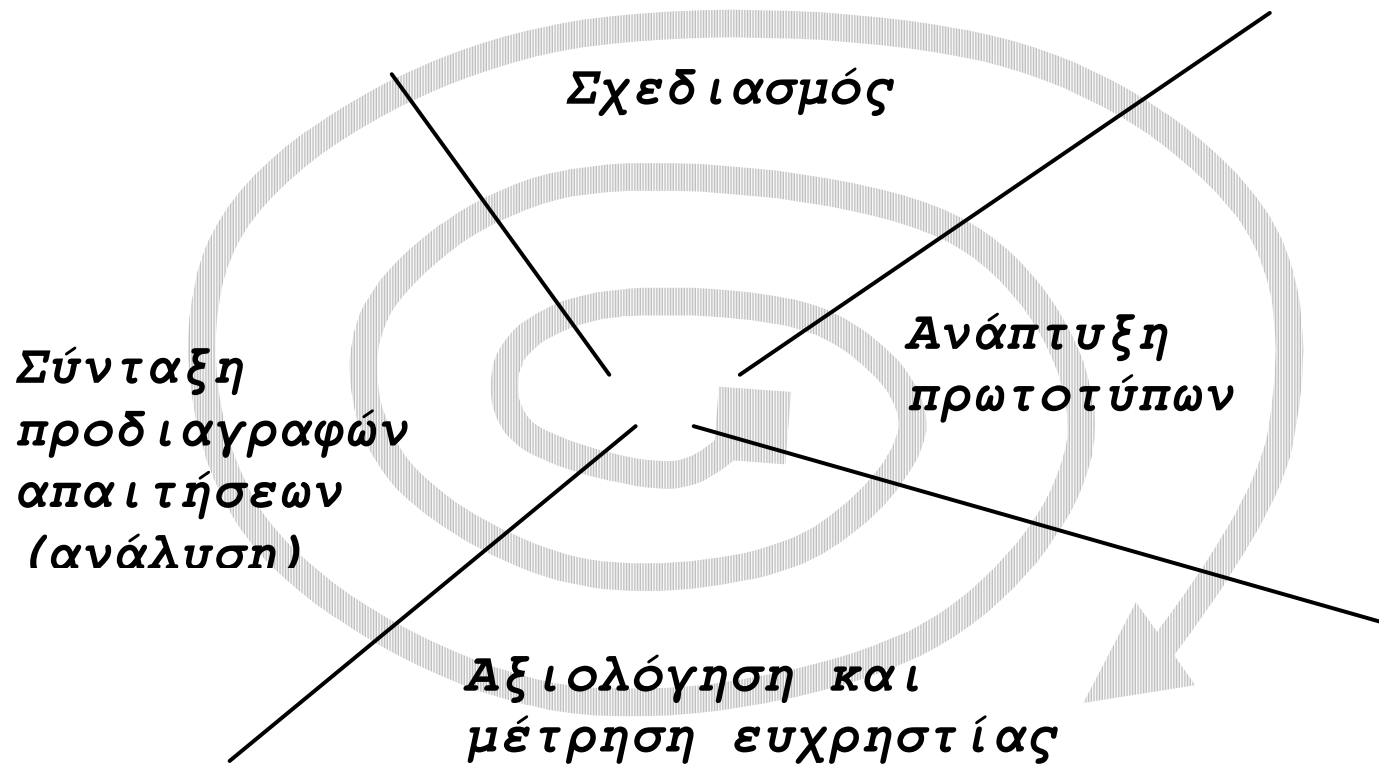
Μεθοδολογίες σχεδιασμού = >

Μοντέλο καταρράκτη για διαδραστικά συστήματα





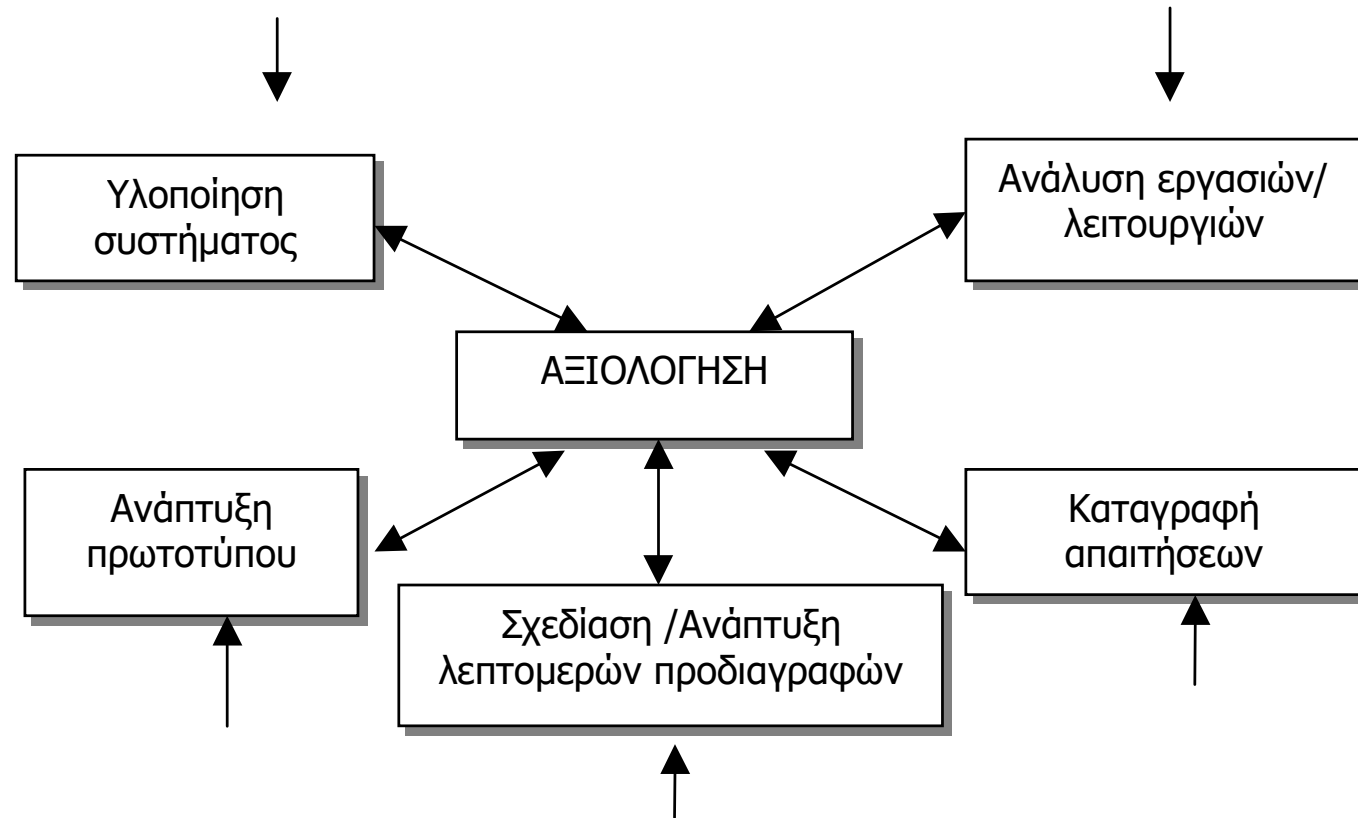
Μοντέλο εξελικτικής ανάπτυξης



Εικόνα 4.9 Μοντέλο εξελικτικής ανάπτυξης

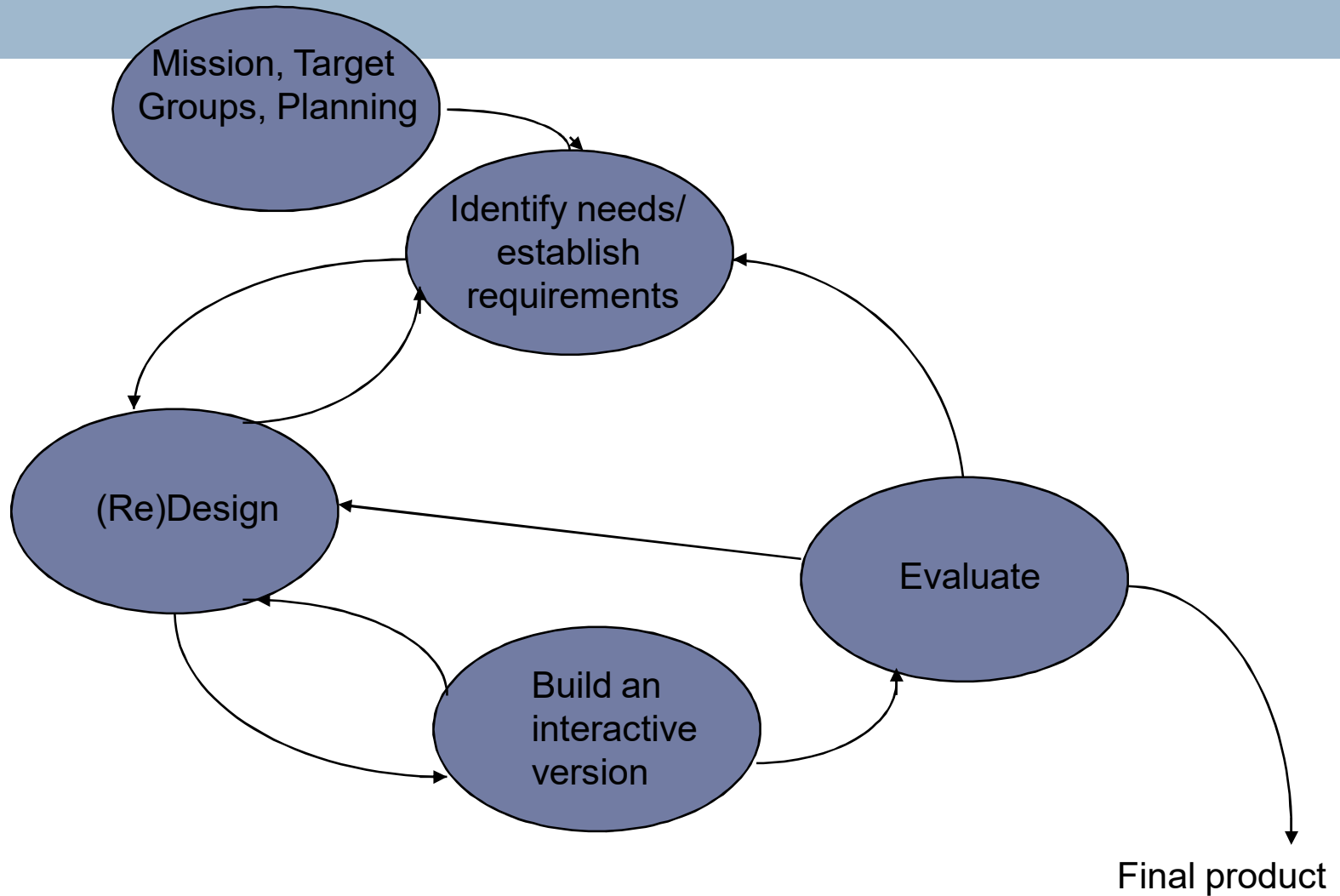
Μεθοδολογίες σχεδιασμού =>

Αστεροειδές μοντέλο

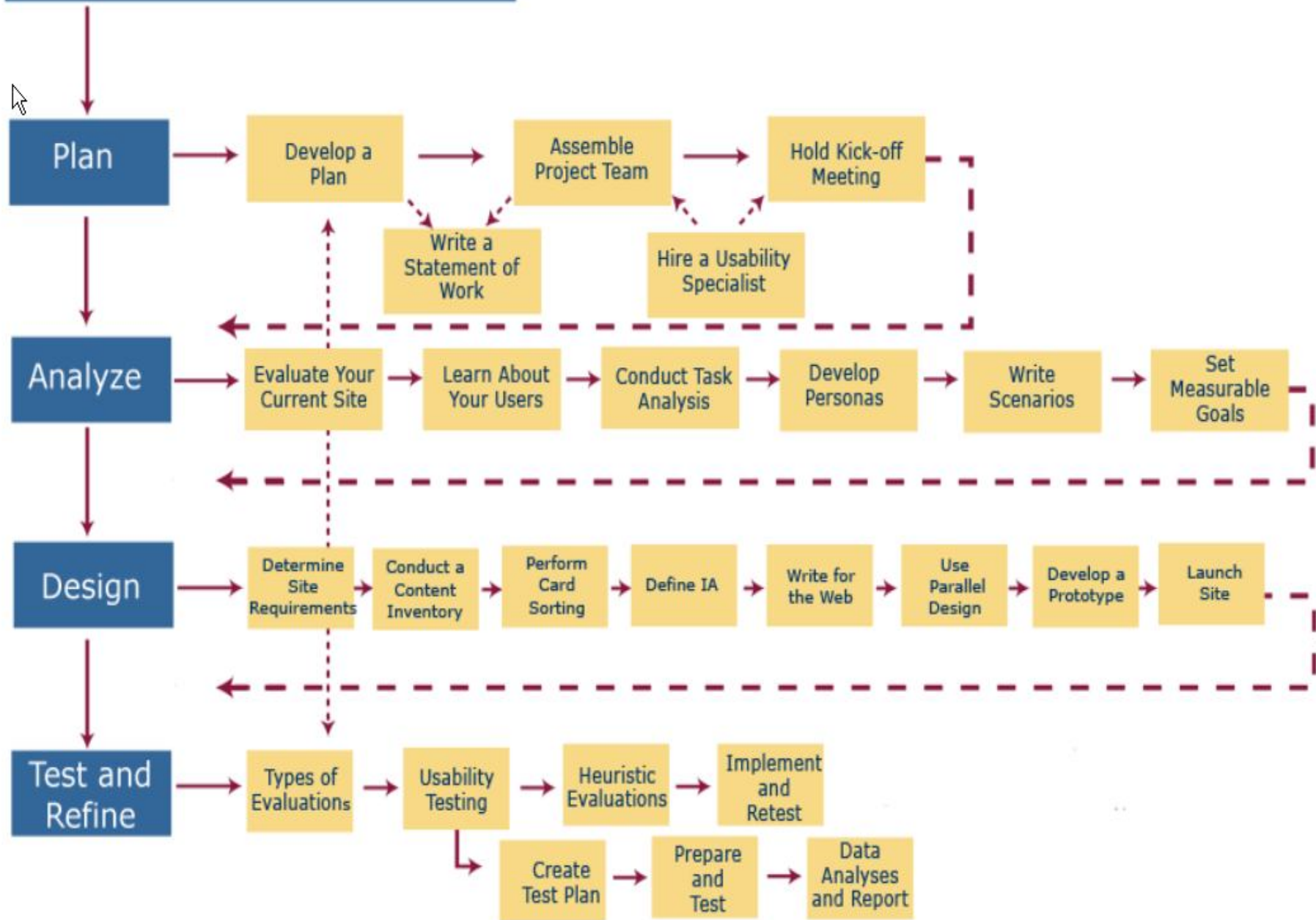


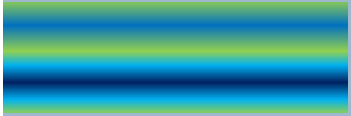
Εικόνα 4.10 Αστεροειδές μοντέλο ανάπτυξης διαδραστικών συστημάτων, σύμφωνα με τους Hix-Hartson93

Απλό μοντέλο διαδραστικής σχεδίασης



Step-by-Step Usability Guide





Mission, Target
Groups, Planning

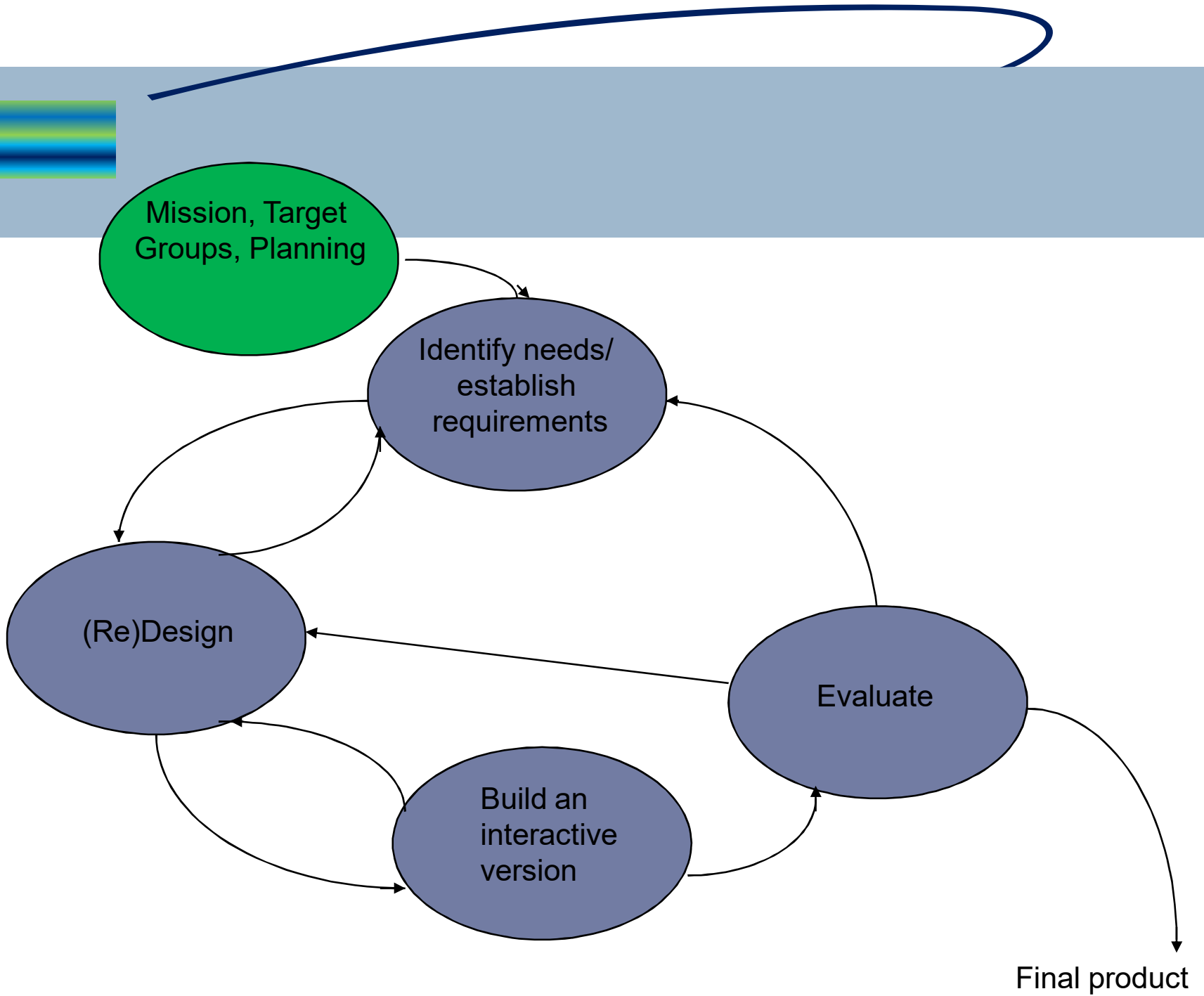
Identify needs/
establish
requirements

(Re)Design

Build an
interactive
version

Evaluate

Final product



Θα πρέπει να απαντήσουμε σε πολύ πρακτικά προβλήματα που υπάρχουν σε όλο τον κύκλο ανάπτυξης...

- ☀ Ποιοι είναι οι χρήστες;
- ☀ Τι είναι οι απαιτήσεις ή ανάγκες χρηστών;
- ☀ Γιατί χρειαζόμαστε εναλλακτικές επιλογές και πως τις δημιουργούμε;
- ☀ Πως αξιολογούμε και επιλέγουμε ανάμεσα στις διάφορες εναλλακτικές επιλογές;



Στάδιο 1
Ανάπτυξη Αρχικής Ιδέας και
Κατασκευής Πλάνου



Planning

→ Analysis

→ Design

→ Evaluation

- ✦ Δημιουργία αρχικής ιδέας
- ✦ Ορισμός επιχειρησιακού στόχου, αποστολή του ιστοχώρου
- ✦ Δημιουργία ομάδας σχεδιασμού ευχρηστίας
- ✦ Προσδιορισμός τυπικών χρηστών
- ✦ Προσδιορισμός τεχνικών και περιβαλλοντικών παραμέτρων
- ✦ Ορισμός πλάνου, προσωπικού, χρονοπρογράμματος, προϋπολογισμού έργου
- ✦ Κοιτόρια Επιτυχίας



Planning

→ Analysis

→ Design

→ Evaluation

☀ Ποιος είναι ο σκοπός/στόχος? Εξαρτάται πάντα από το είδος του site...

- Πληροφόρηση
- Διαφήμιση
- Κέρδος
- Προβολή
- Πωλήσεις
- Ενημέρωση
- Δημιουργία Κοινοτήτων



Αποστολή Ιστοχώρου (παραδείγματα)

- “Η Κοινότητα Χ θα αναπτύξει έναν ιστοχώρο ώστε να κρατά τα μέλη της ενημερωμένα με τις δράσεις της κοινότητας, με την ελπίδα ότι η συμμετοχή των μελών της στις συνεδριάσεις της κοινότητας να αυξηθεί”
- “ Η οργάνωση Ζ θα αναπτύξει έναν ιστοχώρο με σκοπό να αυξήσει την ευαισθητοποίηση των μελών της σχετικά με την ανάγκη ανακύκλωσης υλικών”

Planning

→ Analysis

→ Design

→ Evaluation

- ☀ Συνέχισε να απαντάς τις παρακάτω ερωτήσεις όταν κατασκευάζεις το πλάνο σου για τη δημιουργία ενός ιστοχώρου
 - Ποιο είναι το κοινό/ που απευθύνεσαι?
 - Ποιο είναι το περιεχόμενο?
 - Ήδη υπάρχοντα sites?
 - Ποιο είναι το χρονοδιάγραμμα υλοποίησης?
 - Ποιο πρέπει να είναι το μέγιστο κόστος υλοποίησης?
 - Κριτήρια Επιτυχίας

```
graph LR; Planning[Planning] --> Analysis[Analysis]; Analysis --> Design[Design]; Design --> Evaluation[Evaluation];
```

Planning

→ Analysis

→ Design

→ Evaluation

☀ Έρευνα σε υπάρχοντα sites

- Μελέτησε ήδη υπάρχοντα παρόμοια sites, ειδικά των ανταγωνιστών/αντιπάλων σου
- Έλεγξε για τυχόν ιδέες που μπορείς να βελτιώσεις
- Μη θεωρείς ότι τα όμορφα από αισθητικής άποψης sites με κίνηση και χρώματα είναι τα καλύτερα.
- Τα Sites γεμάτα με κινούμενα γραφικά (animation) δεν είναι κατ'ανάγκη τα καλύτερα.
- Πρέπει να λάβεις υπόψη σου ότι δεν έχουν όλη γρήγορη πρόσβαση στο Διαδίκτυο.

Planning

Analysis

Design

Evaluation

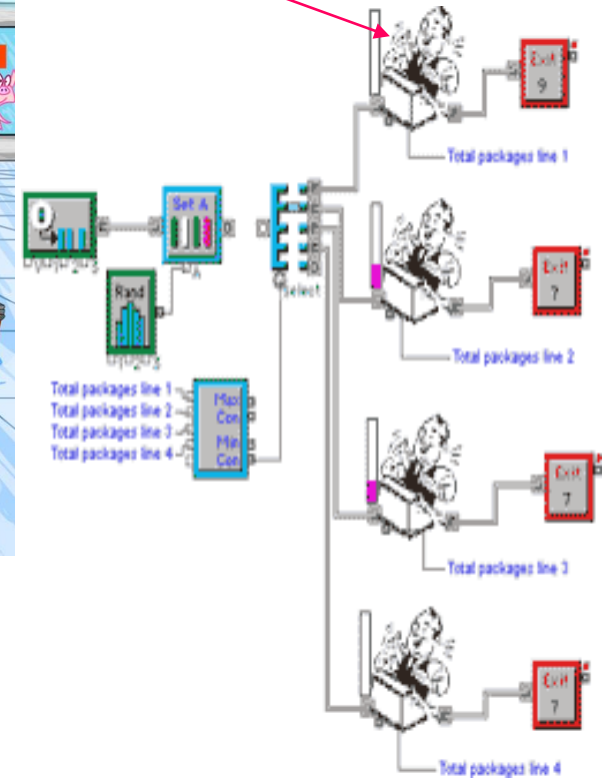
Ποιοι είναι οι χρήστες;

- ☛ Η απάντηση δεν είναι τόσο προφανής όσο φαίνεται:
 - Αυτοί που αλληλεπιδρούν άμεσα με το σύστημα
 - Αυτοί που ελέγχουν ή διαχειρίζονται τους άμεσους χρήστες
 - Αυτοί που παραλαμβάνουν τα αποτελέσματα (έξοδο) του συστήματος
 - Αυτοί που λαμβάνουν οικονομικές αποφάσεις σε σχέση με το σύστημα
 - Αυτοί που χρησιμοποιούν ανταγωνιστικά συστήματα
- ☛ Τυπικά διακρίνουμε τρεις κατηγορίες χρηστών:
 - Πρωτεύοντες: πολύ τακτικοί άμεσοι χρήστες
 - Δευτερεύοντες: περιστασιακοί ή έμμεσοι (μέσω τρίτων) χρήστες
 - Τριτεύοντες: επηρεαζόμενοι από την εισαγωγή του συστήματος ή αυτοί που επηρεάζουν την απόφαση αγοράς ή εγκατάστασής του

Παράδειγμα: οι χρήστες ενός super market



Check-out operators



- Suppliers
- Local shop owners



Managers and owners



Customers

Τρεις κατηγορίες χρηστών

- 🔦 **Πρωτεύοντες χρήστες**, είναι αυτοί που πρόκειται να αλληλεπιδρούν απευθείας με το σύστημα συχνά. Οι χρήστες αυτοί πρόκειται αν επηρεαστούν σε μεγάλο βαθμό από την εισαγωγή του νέου συστήματος.
 - Ίσως υποχρεωθούν να αλλάξουν σημαντικά τον τρόπο που εκτελούσαν παλαιότερα κάποιες συγκεκριμένες εργασίες.
 - Σαν συνέπεια της αυτοματοποίησης τμήματος των εργασιών τους, ίσως να χρειαστούν λιγότεροι άνθρωποι για να εκτελέσουν το ίδιο έργο, η συνολική απόδοση δε μπορεί να αυξηθεί.
- 🔦 **Δευτερεύοντες χρήστες**, είναι αυτοί που χρησιμοποιούν το σύστημα σπανιότερα ή μέσω ενός ενδιαμέσου. Τυπική περίπτωση είναι τα διοικητικά στελέχη ενός οργανισμού και το προσωπικό συντήρησης του συστήματος.
 - Η εισαγωγή του συστήματος ίσως αυξήσει την εξάρτηση των χρηστών αυτών από το υπολογιστικό σύστημα στη λήψη αποφάσεων. Επίσης με την εισαγωγή του συστήματος ίσως πληροφορίες που μέχρι τώρα ανήκαν μόνο σε αυτούς, τώρα είναι διαθέσιμες σε μεγαλύτερο αριθμό ατόμων, με συνέπεια αλλαγές στην ισχύ τους στον οργανισμό.
- 🔦 **Τριτεύοντες χρήστες**. Οι χρήστες αυτοί δεν χρησιμοποιούν ποτέ απευθείας το σύστημα, αλλά επηρεάζονται από την εισαγωγή του, αφού είναι υποχρεωμένοι να μεταβάλουν κάποιες εργασίες τους, ώστε να προσαρμοστούν στις απαιτήσεις του.
 - Οι πελάτες μιας επιχείρησης για παράδειγμα μπορεί να επηρεάζονται από την εισαγωγή ενός νέου συστήματος μηχανοργάνωσης αφού η έκδοση αποδείξεων και τιμολογίων απαιτεί εισαγωγή πρόσθετων στοιχείων και καθυστερήσεις στην έκδοση των παραστατικών αυτών.

Πως καθορίζουμε με ακρίβεια τον πληθυσμό-στόχο : **Personas**

- ☛ Συλλογή χαρακτηριστικών των χρηστών
- ☛ Όχι πραγματικά άτομα τα οποία όμως συντίθενται από πραγματικά χαρακτηριστικά χρήστη
- ☛ Όχι εξιδανικευμένα
- ☛ Φέρτε τους στη ζωή με ένα όνομα, χαρακτηριστικά, στόχους, προσωπικό υπόβαθρο
- ☛ Ανέπτυξε πολλαπλά personas, για κάθε υποσύνολο του πληθυσμού στόχου

Personas

BACKGROUND

- 15, Female
- Ongoing Private Education
- Ambitious
- Comfortable using technology to communicate

MOTIVATIONS

- Keeping in touch with her network
- Fashion/street cred
- Keeping up with peers.

FRUSTRATIONS

- Sad people trying to be 'friends' on Facebook
- Having to be in bed @ 11pm
- Being swamped in friends updates
- Missing important status updates



Ginnie

CAPLIN



Receives private tutoring in Maths and English as these are not her strong subjects. Enjoys playing for the school's 2nd teams for netball and Lacrosse and is good at art.

She loves recording her favourite shows: ER and Sun Valley High on Sky+ and spends some of her time on her Laptop that Daddy bought her watching videos on YouTube, downloading music, keeping up to date with her friends on Facebook and chatting via MS IM to her cousin who is at University in Leeds.

She loves Ugg boots and Abercrombie & Fitch and uses the Internet to shop and find the cheapest prices.

"I want to easily hook up with my friends whilst watching TV"



1 Example of a Persona



The following example is only a small portion of a larger persona developed by the U.S. Department of Agriculture's (USDA) Economic Research Service (ERS).

USDA Senior Manager Gatekeepers Matthew Johnson

Program Staff Director, USDA

Matthew is 51-year-old married father of three children and one grandchild. He has a Ph.D. in Agricultural Economics who spends his work time requesting and reviewing research reports, preparing memos and briefs for agency heads, and supervising staff efforts in food safety and inspection. He is focused, goal-oriented within a strong leadership role. One of his concerns is maintaining quality across all output of programs. He is comfortable using a computer and refers to himself as an intermediate Internet user. He is connected via a T1 connection at work and dial-up at home. He uses email extensively and uses the web about 1.5 hours during his work day. He is most likely heard saying: "Can you get me that staff analysis by Tuesday?"

Persona developed by the U.S. Department of Agriculture's (USDA) Economic Research Service (ERS).

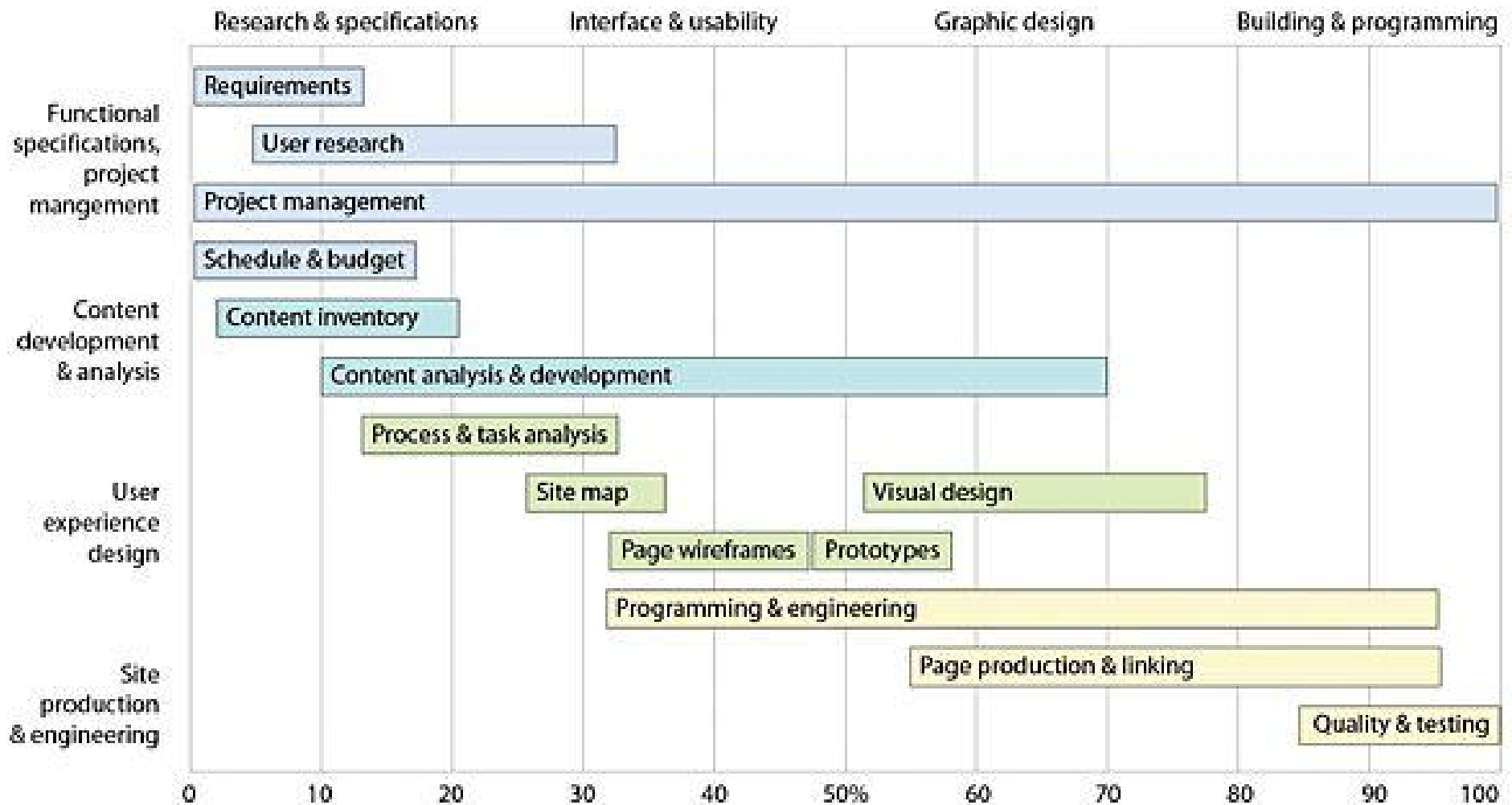
Planning

→ Analysis

→ Design

→ Evaluation

Κατασκευή Χρονοδιαγράμματος

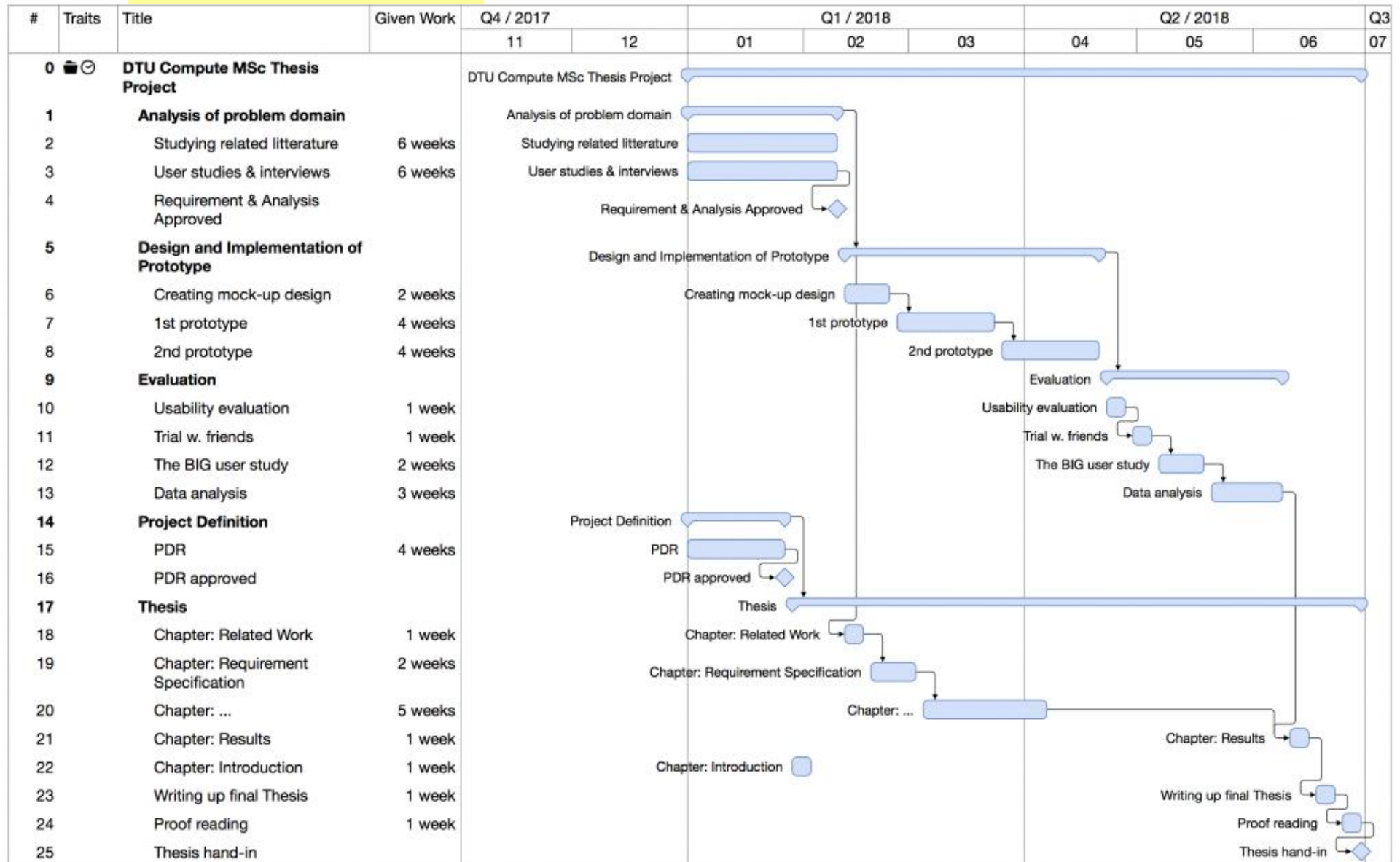


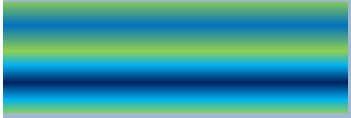
Planning

Analysis

Design

Evaluation





Στάδιο 2

Ανάλυση και Καθορισμός Απαιτήσεων των Χρηστών

```
graph LR; Planning[Planning] --> Analysis[Analysis]; Analysis --> Design[Design]; Design --> Evaluation[Evaluation]; Evaluation --> Analysis;
```

Planning

Analysis

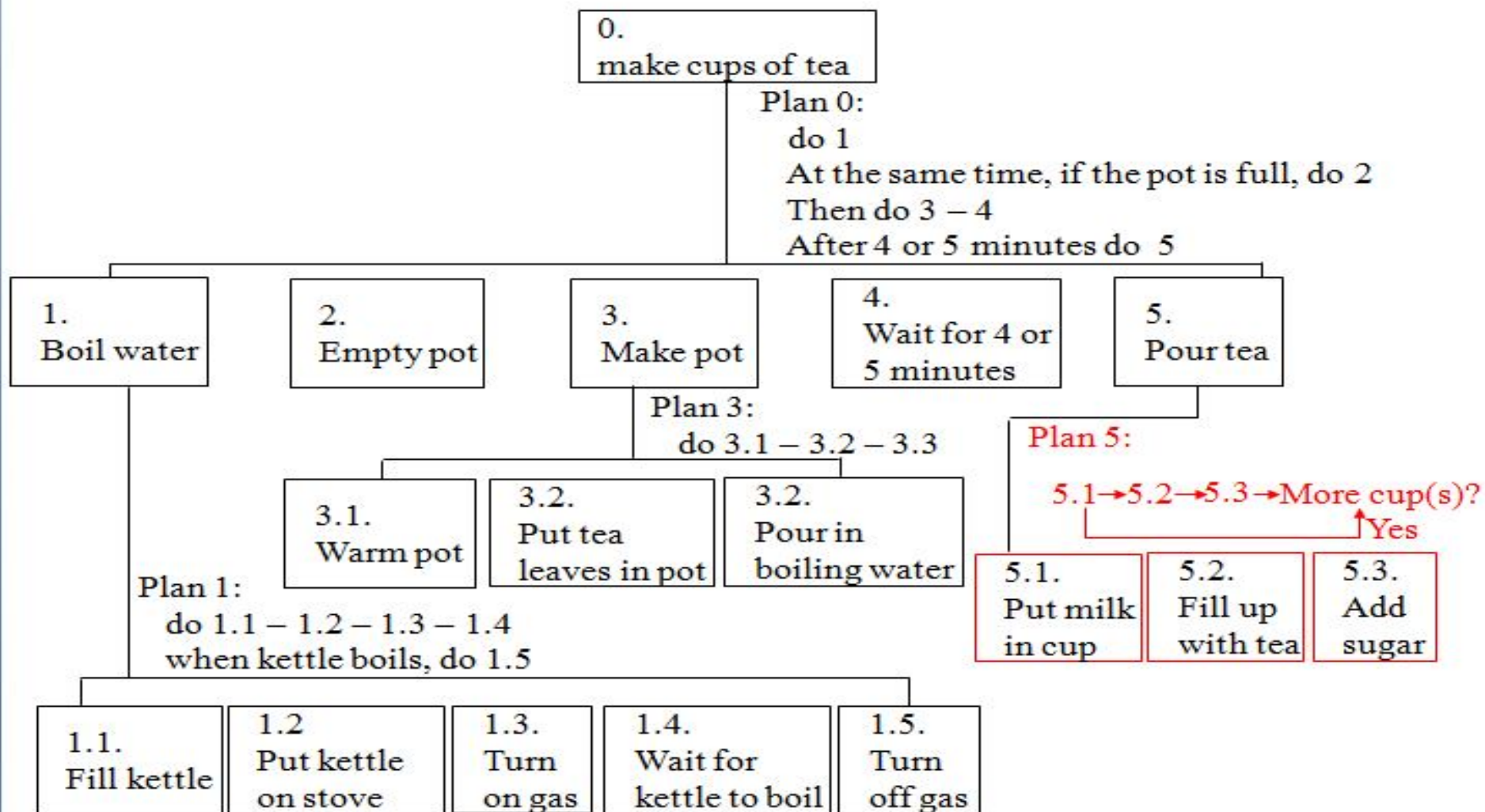
Design

Evaluation

Ανάλυση αναγκών και απαιτήσεων

- ✿ Χωρισμός χρηστών σε ομογενείς ομάδες και ανάλυση των χαρακτηριστικών τους
- ✿ Καταγραφή βασικών εργασιών και ταξινόμηση τους σε ενότητες
- ✿ Ανάλυση απαιτήσεων μέσω συνεντεύξεων, ερωτηματολογίων, ομάδων εστίασης, δημιουργίας σεναρίων χρήσης με συμμετοχή των χρηστών
- ✿ Ανάπτυξη αρχικών προδιαγραφών με βάση την ανάλυση αναγκών και απαιτήσεων
- ✿ Περιγραφή των εργασιών μέσω ροών στοιχειωδών εργασιών (task flow)
- ✿ Εντοπισμός των κυρίων αντικειμένων και δομών που θα χρησιμοποιηθούν στη διεπιφάνεια χρήστη
- ✿ Επίλυση τεχνικών προβλημάτων και περιορισμών

Τεραρχική Ανάλυση Εργασιών



Planning



Analysis



Design



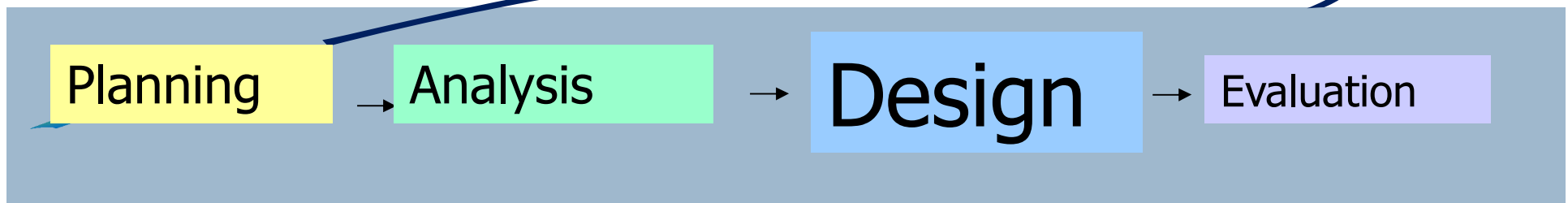
Evaluation

Προβλήματα που συναντάμε συλλέγοντας τις απαιτήσεις
(ανάγκες) χρηστών...

- ☛ Οι χρήστες σπάνια γνωρίζουν τι είναι εφικτό
- ☛ Οι χρήστες δεν μπορούν να σου εξηγήσουν τι χρειάζονται για να επιτύχουν τους στόχους τους:
 - Σε πολλές περιπτώσεις δεν μπορούν καν να διατυπώσουν τους στόχους τους
- ☛ Επομένως κοιτάμε τον τρόπο αντιμετώπισης υφιστάμενων εργασιών:
 - Ποιο είναι το πλαίσιο της εργασίας;
 - Τι πληροφορίες χρειάζονται;
 - Με ποιους συνεργάζονται για να αποπερατώσουν τις εργασίες τους;
 - Γιατί η συγκεκριμένη εργασία διεκπεραιώνεται με τον συγκεκριμένο τρόπο;
- ☛ Ή ελέγχουμε τον τρόπο αντιμετώπισης εργασιών τις οποίες εμείς διαβλέπουμε:
 - Στηριζόμενοι στη τρέχουσα πρακτική των χρηστών
 - Βασιζόμενοι σε πιθανά μελλοντικά σενάρια

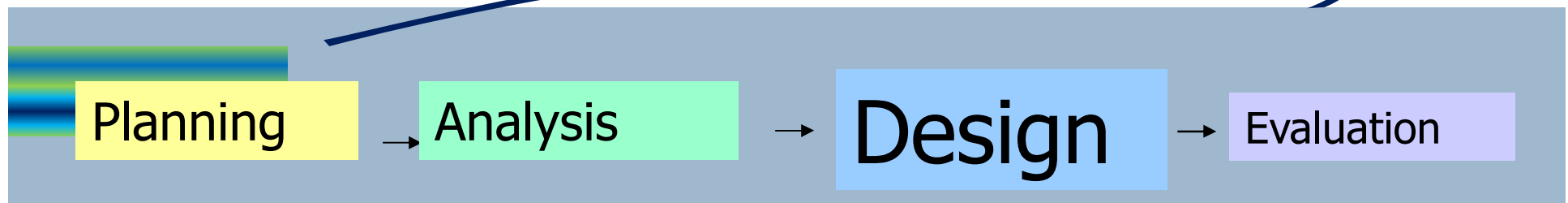


Στάδιο 3
Σχεδίαση και Κατασκευή
Πρωτοτύπων



Σχεδίαση του ιστοχώρου

- + (3.1) Η Αρχιτεκτονική της Πληροφορίας
 - + δομή του ιστοχώρου (site structure)
 - + πλοήγηση (navigation),
- + (3.2) Η Αισθητική του ιστοχώρου
 - + η μορφή του περιεχομένου (content),
 - + Η μορφή της κάθε σελίδας (page layout), κλπ.
- + Η Κατασκευή Πρωτοτύπων



Η αρχιτεκτονική του δικτυακού τόπου καθορίζει τον τρόπο που είναι συνδεδεμένες μεταξύ τους οι ιστοσελίδες (σειριακός, ιεραρχικός, πλέγμα, μικτός ,κλπ.)

Μη προσεγγμένη οργάνωση και κατηγοριοποίηση της πληροφορίας επηρεάζει άμεσα τον τρόπο που αντιλαμβάνονται οι χρήστες την πληροφορία.

Π.χ. τοποθέτηση στοιχείων για μία γραμματέα ενός διευθυντή κάτω από την κατηγορία «Προσωπικό Διεύθυνσης»

Επίσης τι σημαίνει μία κατηγορία με τίτλο «Προϊόντα» : αγορά, υποστήριξη, περιγραφή;

Πλοήγηση μεταξύ των ενοτήτων

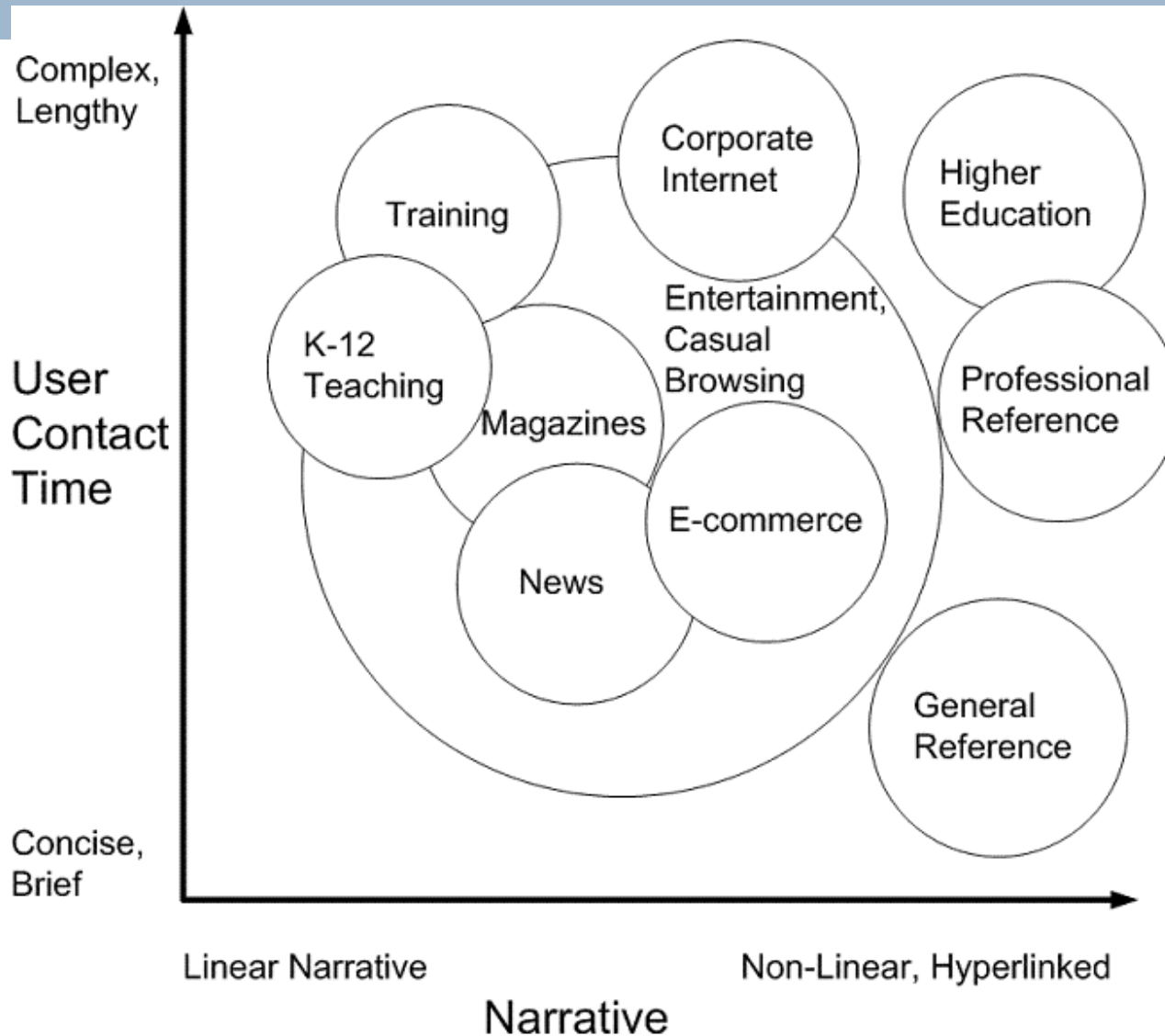


Από το να έχεις χαθεί....



στο να γνωρίζεις που βρίσκεσαι.

Σχέση Σκοπού του Site - Στυλ Πλοήγησης



Χαρακτηριστικά Ιεραρχικής Πλοήγησης

- ✦ Επιτρέπει στους χρήστες να στοχεύουν την πληροφορία που αναζητούν.

Χρήσιμοι Κανόνες

- ✦ Μην αναγκάζεται τους χρήστες να πάνε σε περισσότερα από τρία επίπεδα βάθος για να βρουν τη σελίδα που τους ενδιαφέρει.

- ✦ Οι χρήστες δεν ασχολούνται με μενού πλοήγησης που έχουν περισσότερες από επτά με οκτώ επιλογές.

Βήμα Πρώτο – 3.1 Η Αρχιτεκτονική της Πληροφορίας του Ιστοχώρου (Information Architecture)

- ✦ Μαζέψτε το περιεχόμενο και οργανώστε το σε ενότητες
- ✦ Δώστε κατάλληλο όνομα σε κάθε ενότητα
 - Τα ονόματα θα γίνουν κουμπιά μετάβασης
- ✦ Δουλέψτε πάνω στην πλοήγηση μεταξύ των ενοτήτων με τη χρήση της Ταξινόμησης Καρτών (card sorting)
- ✦ Σχεδιάστε τον χάρτη του ιστοχώρου (site map)
- ✦ Απλοποιείστε το αποτέλεσμα....



Dream Big with Ford. Get holiday savings before they wrap up!

Expand to see video



music **ALL IS BRIGHT** Amazon Exclusive Holiday Playlist

BLACK FRIDAY DEALS WEEK
BIG SAVINGS NO WAITING

Related to Items You've Viewed [See more](#)

Dream **BIG** BLACK FRIDAY

Now thru Cyber Monday!
Save big on America's Favorite Brand!



ΤΟ ΒΗΜΑ

Το Μιζούρι φλέγεται - Οργή και χάος στο Φέργκιουσον - Διαδηλώ...



marieclaire

Σέξι μπότες over-the-knee



inomomy

Τα ζώδια της εβδομάδας



vita

Νικάμε τη μελαγχολία



gamos

Για κάθε σπλ και budget



COSMOPOLITAN

15 στιγμές-ορόσημο σε μία



TA NEA

Στις ΗΠΑ για χειρουργική επέμβαση ο Νίκος Αναστασιάδης

Υπηρεσίες

Εγγραφή | In Mail Pro | Λεξικά | Κατάλογος Internet | XAA Online

Είσοδος νέο μέλος



Ειδήσεις | Αθλητισμός | Αυτοκίνητο | Οικονομία | Ψυχαγωγία | Διακοπές | Παιχνίδια | Γυναίκα | Γάμος | Τεχνολογία | Θάλασσα | Υγεία | Παιδί | Περισσότερα | Shopping

Διαδίκτυο in.gr

Αναζήτηση

δόσεων - Ποιες συσκευές «φουσκώνουν» τον λογαριασμό ρεύματος; - Πιστώνεται το επίδομα θέρμανσης σε 350.000 δικαιούχους - Σ

Βίντεο - Ήχος

Φωτορεπορτάζ

Σύριοι πρόσφυγες μιλούν στο in.gr



Ειδήσεις

RSS

Ελλάδα | Κόσμος | Οικονομία | Επιστήμη | Πολιτισμός | Αθλητισμός

Αγανάκτηση και πορείες σε όλες τις ΗΠΑ

Χάος στο Φέργκιουσον στο άκουσμα της απαλλαγής του αστυνομικού



Τελευταία άρθρα

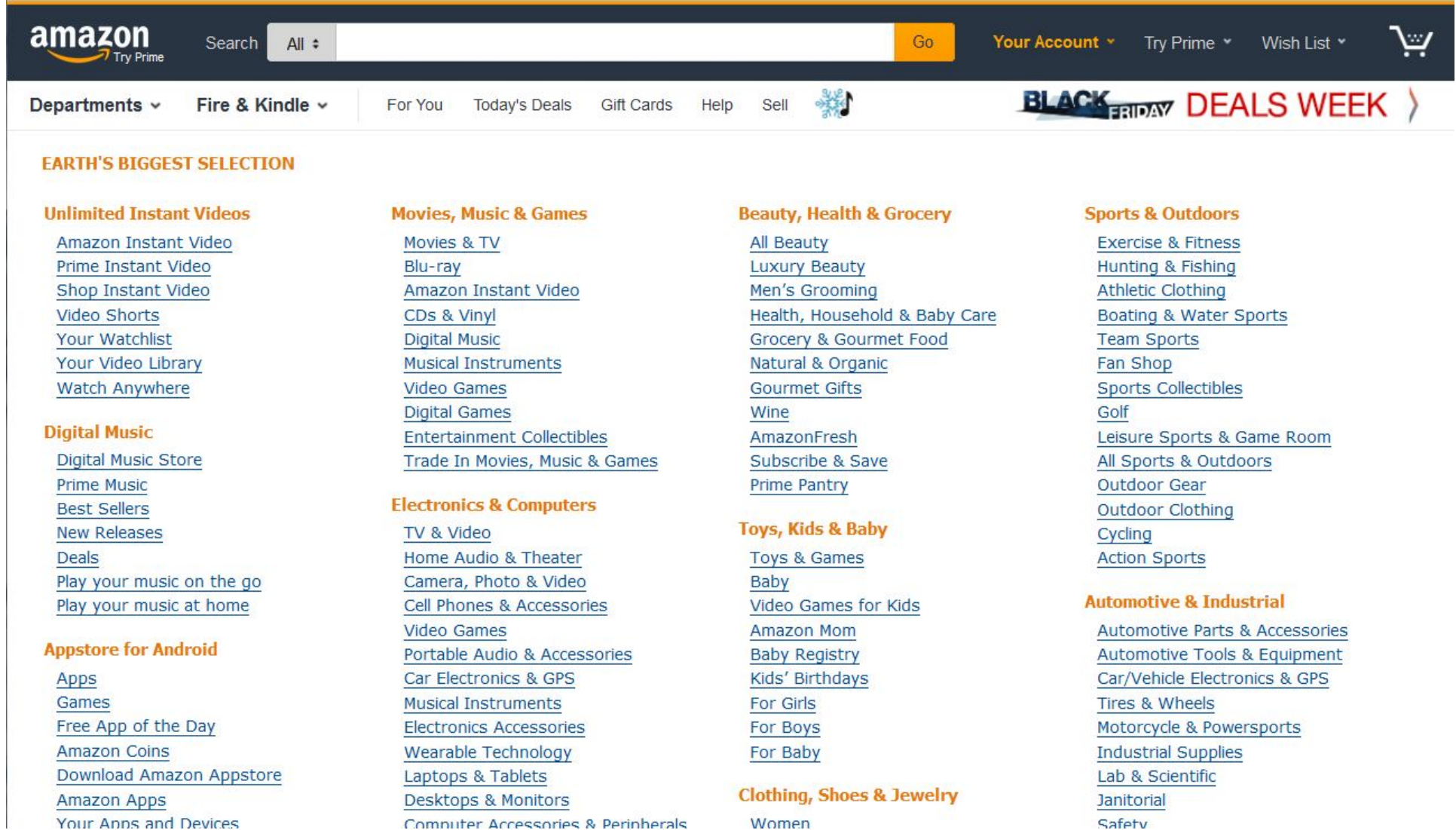
- Ψυχαγωγία- Iranema Espresso: Περιβαλλοντικά ευαίσθητος 11:46
- Ευρωλίγκα- Ο Σλότερ τόνισε τη σημασία του αγώνα του ΠΑΟ με την Μπάγερν 11:44
- Ελλάδα- Σε κρίσιμη κατάσταση Ηρ.Κωσάρης και Ν.Ρωμανός 11:39
- Επιστήμη-Τεχνολογία- Γιατί τα σκυλιά τα κάνουν μούσκεμα όταν πίνουν νερό 11:36
- Ψυχαγωγία- Αντίστροφη μέτρηση για τη συναυλία των Stereo MC'S στην Αθήνα 11:35

Διαβάστε όλα τα τελευταία άρθρα

ΔΙΡΦΗΜΙΣΗ



Σχεδιάζοντας την Πλοήγηση του Χρήστη - Η Αρχιτεκτονική της Πληροφορίας



amazon Try Prime Search All ▾ Go Your Account ▾ Try Prime ▾ Wish List ▾

Departments ▾ Fire & Kindle ▾ For You Today's Deals Gift Cards Help Sell

BLACK FRIDAY DEALS WEEK

EARTH'S BIGGEST SELECTION

- Unlimited Instant Videos**
 - [Amazon Instant Video](#)
 - [Prime Instant Video](#)
 - [Shop Instant Video](#)
 - [Video Shorts](#)
 - [Your Watchlist](#)
 - [Your Video Library](#)
 - [Watch Anywhere](#)
- Digital Music**
 - [Digital Music Store](#)
 - [Prime Music](#)
 - [Best Sellers](#)
 - [New Releases](#)
 - [Deals](#)
 - [Play your music on the go](#)
 - [Play your music at home](#)
- Appstore for Android**
 - [Apps](#)
 - [Games](#)
 - [Free App of the Day](#)
 - [Amazon Coins](#)
 - [Download Amazon Appstore](#)
 - [Amazon Apps](#)
 - [Your Apps and Devices](#)
- Movies, Music & Games**
 - [Movies & TV](#)
 - [Blu-ray](#)
 - [Amazon Instant Video](#)
 - [CDs & Vinyl](#)
 - [Digital Music](#)
 - [Musical Instruments](#)
 - [Video Games](#)
 - [Digital Games](#)
 - [Entertainment Collectibles](#)
 - [Trade In Movies, Music & Games](#)
- Electronics & Computers**
 - [TV & Video](#)
 - [Home Audio & Theater](#)
 - [Camera, Photo & Video](#)
 - [Cell Phones & Accessories](#)
 - [Video Games](#)
 - [Portable Audio & Accessories](#)
 - [Car Electronics & GPS](#)
 - [Musical Instruments](#)
 - [Electronics Accessories](#)
 - [Wearable Technology](#)
 - [Laptops & Tablets](#)
 - [Desktops & Monitors](#)
 - [Computer Accessories & Peripherals](#)
- Beauty, Health & Grocery**
 - [All Beauty](#)
 - [Luxury Beauty](#)
 - [Men's Grooming](#)
 - [Health, Household & Baby Care](#)
 - [Grocery & Gourmet Food](#)
 - [Natural & Organic](#)
 - [Gourmet Gifts](#)
 - [Wine](#)
 - [AmazonFresh](#)
 - [Subscribe & Save](#)
 - [Prime Pantry](#)
- Toys, Kids & Baby**
 - [Toys & Games](#)
 - [Baby](#)
 - [Video Games for Kids](#)
 - [Amazon Mom](#)
 - [Baby Registry](#)
 - [Kids' Birthdays](#)
 - [For Girls](#)
 - [For Boys](#)
 - [For Baby](#)
- Clothing, Shoes & Jewelry**
 - [Women](#)
- Sports & Outdoors**
 - [Exercise & Fitness](#)
 - [Hunting & Fishing](#)
 - [Athletic Clothing](#)
 - [Boating & Water Sports](#)
 - [Team Sports](#)
 - [Fan Shop](#)
 - [Sports Collectibles](#)
 - [Golf](#)
 - [Leisure Sports & Game Room](#)
 - [All Sports & Outdoors](#)
 - [Outdoor Gear](#)
 - [Outdoor Clothing](#)
 - [Cycling](#)
 - [Action Sports](#)
- Automotive & Industrial**
 - [Automotive Parts & Accessories](#)
 - [Automotive Tools & Equipment](#)
 - [Car/Vehicle Electronics & GPS](#)
 - [Tires & Wheels](#)
 - [Motorcycle & Powersports](#)
 - [Industrial Supplies](#)
 - [Lab & Scientific](#)
 - [Janitorial](#)
 - [Safety](#)



ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
ΜΑΘΕΤΕ ΓΑΛΛΙΚΑ ΟΠΟΥ ΚΑΙ ΑΝ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ!
 ΓΑΛΛΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΛΛΑΔΟΣ | WWW.IFG.GR

Αθήνα
 18°C
 από meteo
 02/12/2014

Υπηρεσίες | [Εγγραφή](#) | [In Mail Pro](#) | [Λεξικά](#) | [Κατάλογος Internet](#) | [XAA Online](#)

[Είσοδος](#)

[Ειδήσεις](#) | [Αθλητισμός](#) | [Αυτοκίνητο](#) | [Οικονομία](#) | [Ψυχαγωγία](#) | [Διακοπές](#) | [Παιχνίδια](#) | [Γυναίκα](#) | [Γάμος](#) | [Τεχνολογία](#) | [Θάλασσα](#) | [Υγεία](#) | [Παιδί](#) | [Περισσότερα](#) | [Shopping](#)

● Διαδίκτυο ● in.gr ● in Ειδήσεις [Αναζήτηση](#) Αναλυτική Αναζήτηση

Ενότιες

- [Αρχική Ειδήσεων](#)
- [Ελλάδα](#)
- [Κόσμος](#)
- [Οικονομία](#)
- [Επιστήμη-Τεχνολογία](#)
- [Πολιτισμός](#)
- [Περίεργα](#)
- [Πρόσωπα και Ιστορίες](#)
- [Αθλητισμός](#)
-
- [Πολυμέσα](#)
- [Βίντεο - Ήχος](#)
- [Φωτορεπορτάζ](#)

1 - βήμα η υποβολή αίτησης ρύθμισης οφειλών σε έως και 100 δόσεις - Πώς επηρεάζει τους Έλληνες καταναλωτές

[in.gr](#) » **Ειδήσεις**

RSS :

[Ελλάδα](#)



Θα διαρκέσει 3 έως 6 ώρες
Σε εγχείρηση ανοιχτής καρδιάς

[Οικονομία](#)



Γιατί το ΔΝΤ κρατά σκληρή στάση
 Κλείνει η «ψαλίδα», με την τρέχουσα διαδικασία να διαπιστώνει σταδιακή πρόοδο
[Σχολιάστε](#)

[Κόσμος](#)

Τελευταίες ειδήσεις

- Με κέρδη άνω του 3% άνοιξε το Χρηματιστήριο Αθηνών την Τρίτη [Οικονομία](#) 02/12/2014 11:30
- Ισλαμιστές της αλ Σαμπαμπ εκτέλεσαν 3 εργαζομένους σε λατομείο της Κένυας [Κόσμος](#) 02/12/2014 11:30
- Ο Μπρους Σπρίνγκστιν «έγινε» Μπρόνο τραγούδησε με τους U2 [Πολιτισμός](#) 02/12/2014 11:18
- Συνθετικό ανάλογο του DNA δίνει τα πρώτα τεχνητά ένζυμα [Επιστήμη-Τεχνολογία](#) 02/12/2014 11:16
- Η μεγάλη ληστεία της κάβας: Κλέφτες σιχλιάδες λίτρα ουίσκι και τζιν [Περίεργα](#) 02/12/2014 11:10

ΤΡΑΠΕΖΑ ΠΕΙΡΑΙΩΣ



Καταθέσεις



Κάρτες



Δάνεια



Επενδύσεις



Ασφάλιση



Υπηρεσίες



Προϊόντα για Ιδιώτες

- > Λογαριασμοί Καταθέσεων
- > Προθεσμιακές Καταθέσεις
- > Προθεσμιακή Κατάθεση Στα Μέτρα Σου



Χρήσιμα Εργαλεία

- > Βρείτε την κατάλληλη λύση για τα χρήματά σας
- > Υπολογιστής Εξόδων Εμβασμάτων
- > IBAN Calculator

Υπηρεσίες

- > Εμβάσματα
- > Συναλλάγμα
- > Θεματοφυλακή Χρεογράφων
- > Αγορά και Πώληση Χρυσών Λιρών Αγγλίας

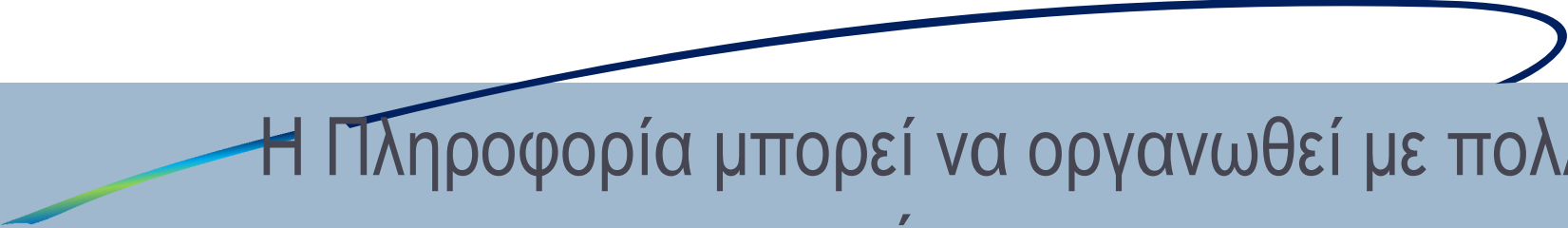


Πράσινες Λύσεις και Προϊόντα

Δείτε συγκεντρωμένες τις Πράσινες λύσεις της Τράπεζας Πειραιώς.

Ιδιώτες

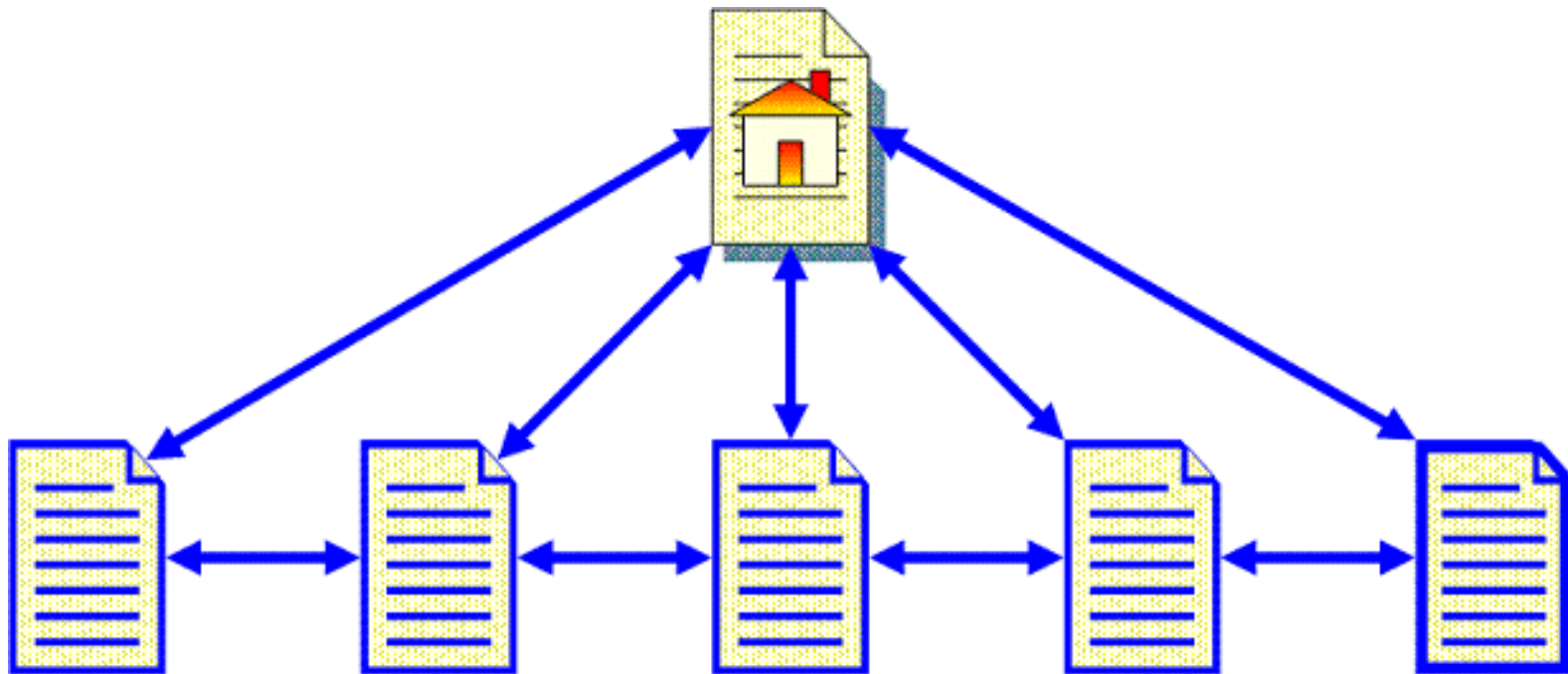
Καταθέσεις



Η Πληροφορία μπορεί να οργανωθεί με πολλούς τρόπους...

- ☀ Χρονολογικά
 - ☀ Αλφαβητικά
 - ☀ Γεωγραφικά
 - ☀ Θεματικά
 - ☀ Ιεραρχικά
 - ☀ Βιολογικά
 - ☀ Συνδυαστικά
- ☀ Μια καλή οργάνωση επιτρέπει πρόσβαση στη πληροφορία με πολλούς τρόπους

Παραδείγματα Δόμησης της Πληροφορίας... η Αρχιτεκτονική Γραμμικής Πλοήγησης



Hierarchical: Narrow and deep

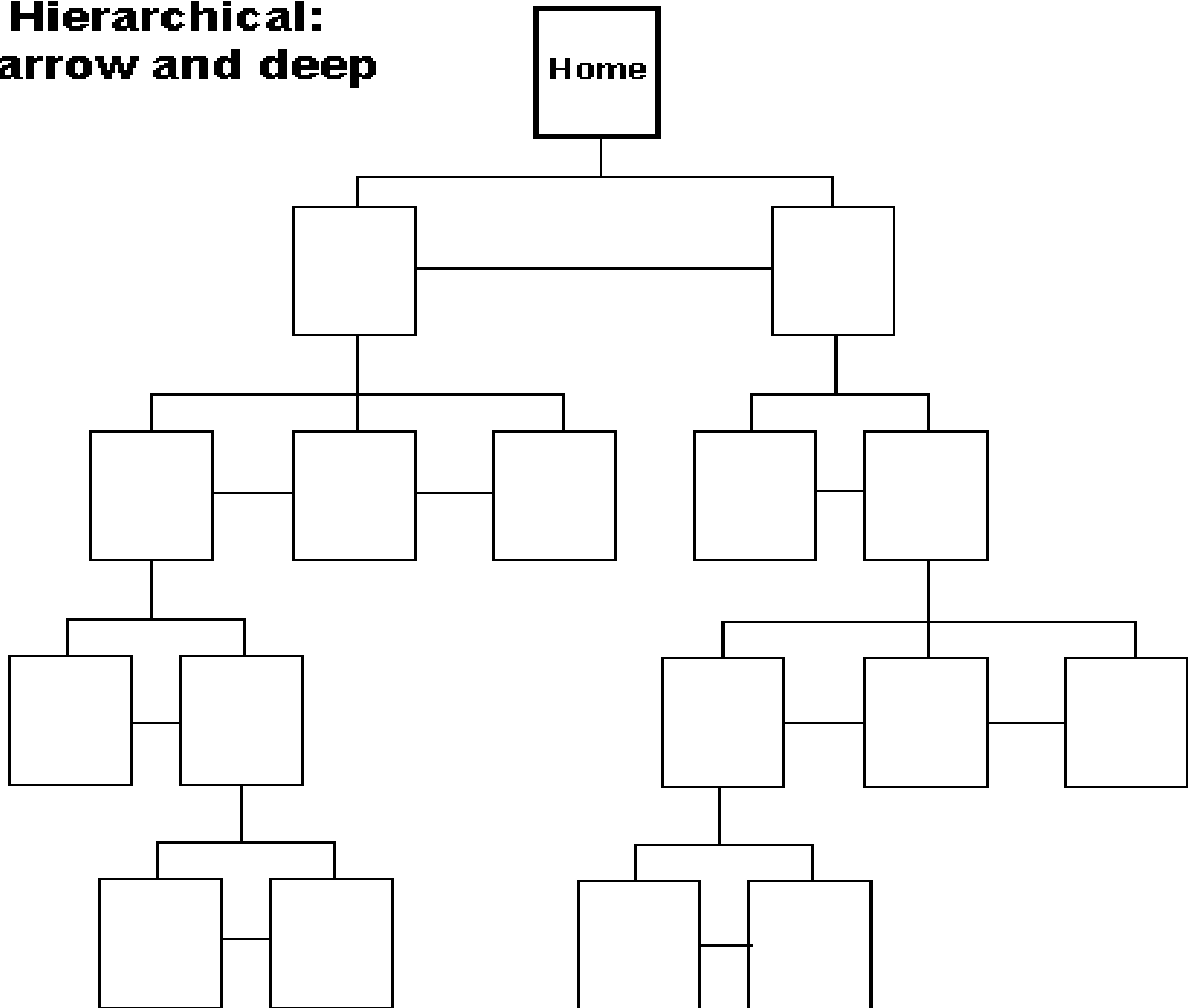


Level 1

Level 2

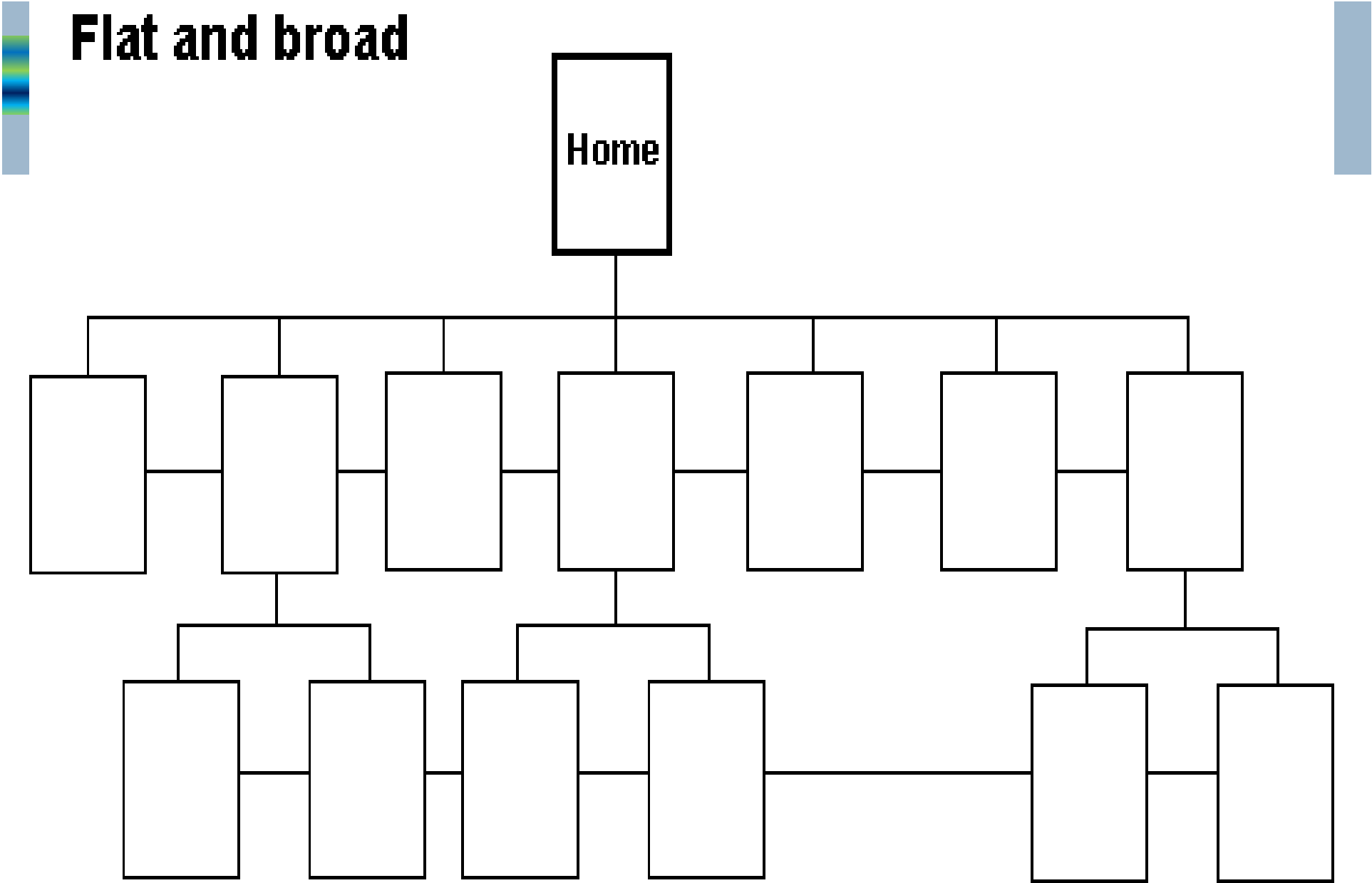
Level 3

Level 4

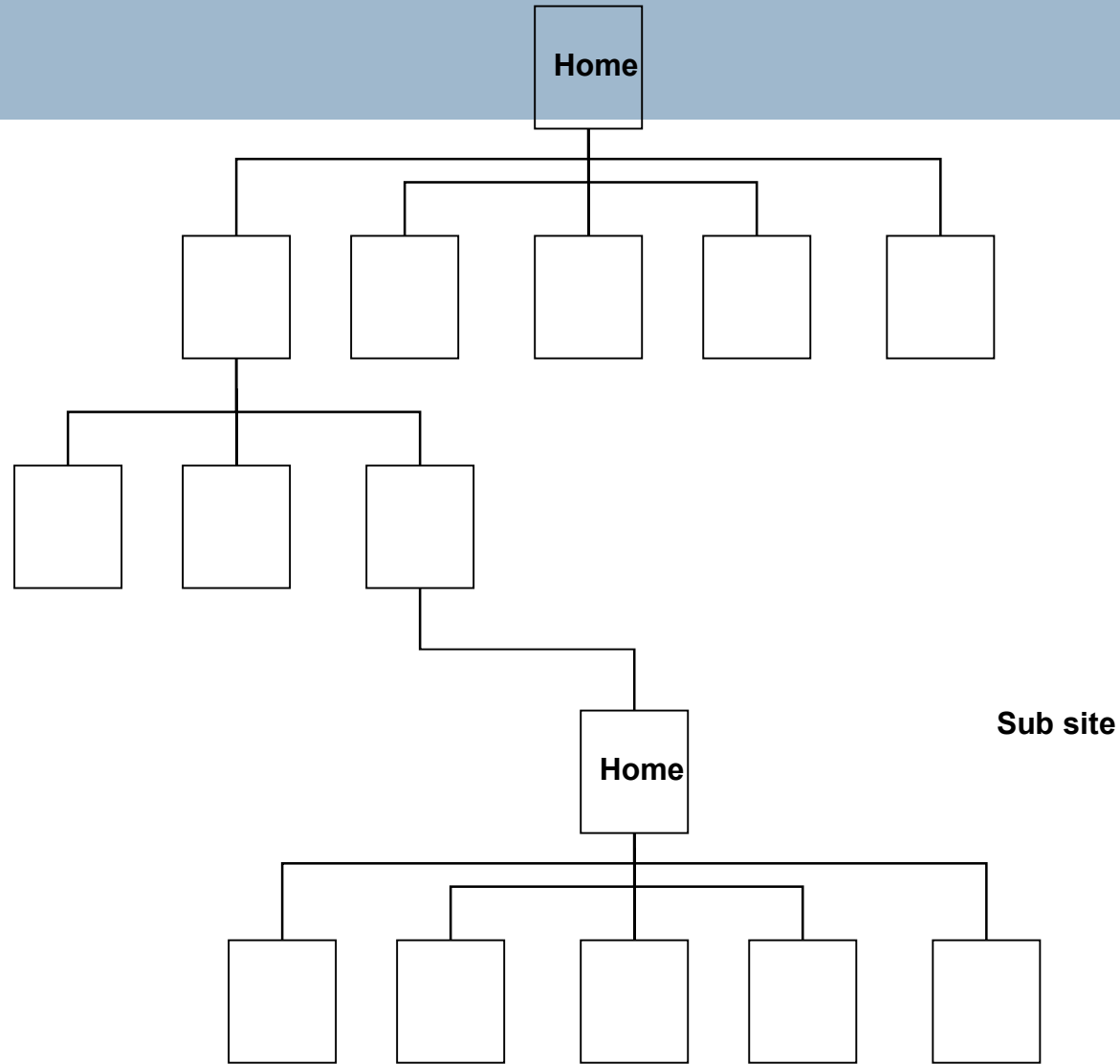


Hierarchical:

Flat and broad:



Sub sites

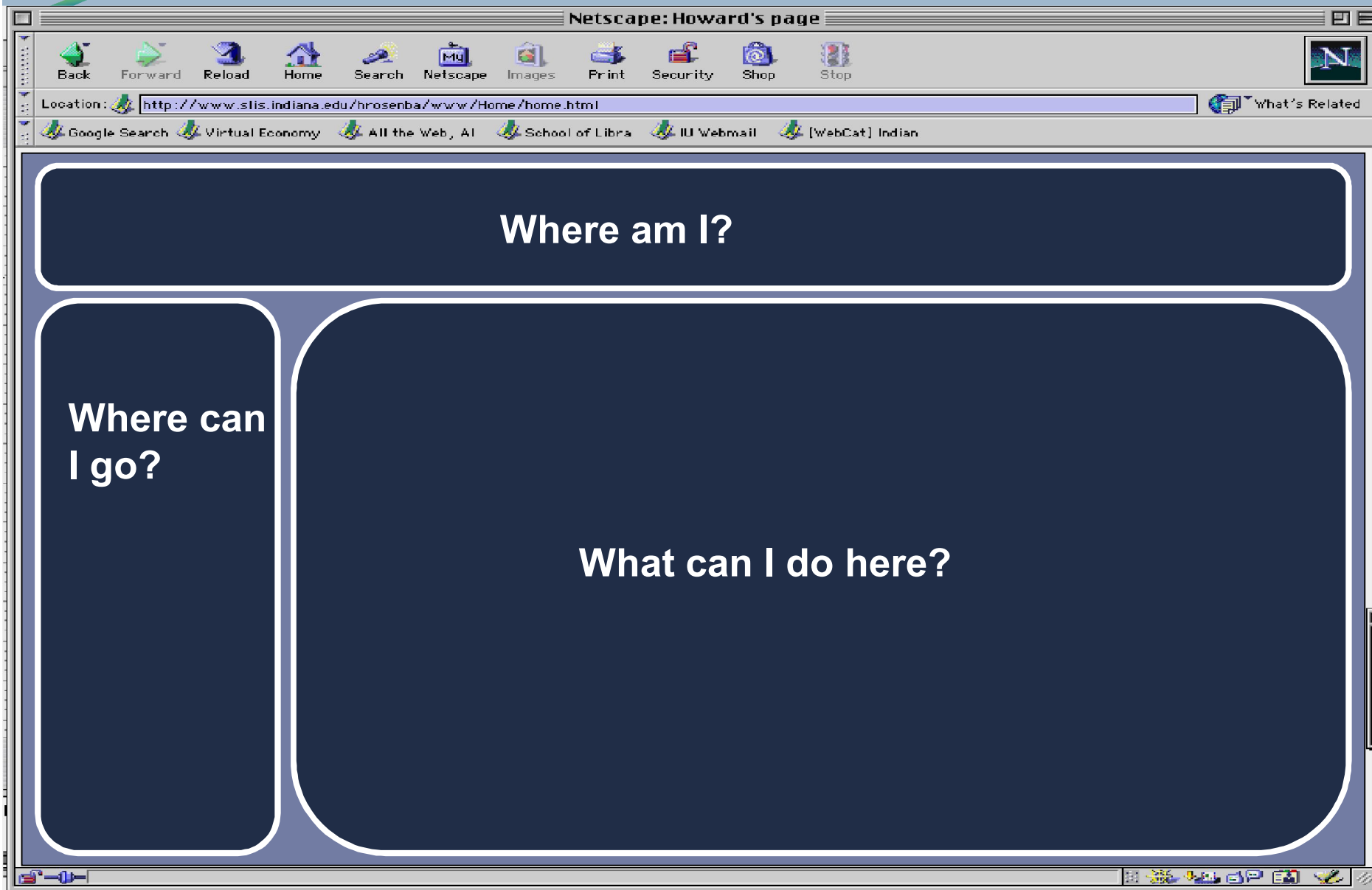





Η πλοήγηση σε κάθε σελίδα του ιστοχώρου

- ☀ Η κάθε σελίδα του ιστοχώρου πρέπει να πληροφορεί τον επισκέπτη για το :
 - Που βρίσκομαι
 - Τι υπάρχει εδώ να δω
 - Που μπορώ να πάω από εδώ που βρίσκομαι
 - Ποια διαδρομή πήρα για να φτάσω εδώ
- ☀ Οι επισκέπτες συχνά δεν ξεκινούν πάντα από την αρχική σελίδα για να φτάσουν μια ενδιάμεση

Location of Navigation





περιήγηση δυναμικής διαδρομής (Breadcrumbs Navigation)

Απαντά στην ερώτηση «Που βρίσκομαι αυτή τη στιγμή?»

🗺️ Δείχνει στον επισκέπτη το μονοπάτι/διαδρομή για να φτάσει κανείς από την αρχική σελίδα στην τρέχουσα

www.hm.edu->CampusLife->Student Activities->Leadership Program

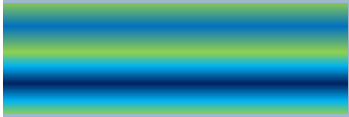
Χρησιμοποιείται σε πολύ μεγάλους ιστοχώρους και σε ιεραρχική οργάνωση των ιστοσελίδων.

Δεν χρησιμοποιείται σε απλούς ιστοχώρους ενός ή δύο επιπέδων που δεν έχουν ιεράρχιση ή ομαδοποίηση



Η περιήγηση δυναμικής διαδρομής

- ☀ Η περιήγηση δυναμικής διαδρομής πρέπει να παρέχεται ως έξτρα δυνατότητα πλοήγησης και δεν πρέπει να αντικαθιστά τη βασική πλοήγηση από το μενού των σελίδων.
- ☀ Είναι μια χρήσιμη λειτουργικότητα, μία δευτερεύουσα δυνατότητα ευκολίας στην πλοήγηση ενός πολύπλοκου ιστοχώρου



guardian.co.uk

[News](#) | [Sport](#) | [Comment](#) | [Culture](#) | [Business](#) | [Money](#) | [Life & style](#) | [Tra](#)

[News](#) > [World news](#) > [Obama administration](#) > [Foreign policy](#) | [Economi](#)

Obama administration: the first 100 days

point®



Search

[Advanced Se.](#)

[Sitemap](#)

1st level

[Books](#) | [Kits](#) | [Videos](#) | [Contests](#) | [Marketplace](#) | [Forums](#) | [Reference](#)

2nd level

3rd level

location

titles:

S

[Home](#) >> [Server-side Coding](#) >> [Server Side Essentials](#) >> [Introducing Joomla](#)

Τεχνικές εύρεσης Αρχιτεκτονικής Πληροφορίας των Ιστοτόπων

☀ Τεχνική Ταξινόμησης Καρτών (Card Sorting, Nielsen)

- Ζητάμε από αντιπροσωπευτικούς χρήστες να δομήσουν τις βασικές έννοιες σε κατηγορίες
 - >εμπλοκή χρηστών στο σχεδιασμό (συμμετοχικός σχεδιασμός)

Πλεονεκτήματα:

1. Πιθανή αποδοχή από όλους τους χρήστες
2. Εύρεση λαθών στα πρώτα στάδια, λάθη ορολογίας
3. Απλή και απαιτεί σχετικά λίγους πόρους

Card Sorting - Ταξινόμηση Καρτών





Find

Books and Media

Articles

Journal Titles

Course Reserves

Find by Citation

Services

Give to the Libraries

Access and Borrow
Materials

Borrowing

Dissertations and
Theses

Special Collections

Fine Arts

Music & Dance

Archives & Special
Collections

Center for
International
Collections

Government
Documents & Maps

About

Welcome from the
Dean

Your Librarian

Around the Library

Directions to
Alden/Music/Annex

Hours

Phone

reset

Not Applicable

Not Necessary

Low Priority

Important

Very Important

Careers Information

Student Records

Access the student records system

Pay Fines and Fees

View your institutional financial status. Pay library fines and course fees online

Access Other Email

Staff Development

Receive alerts about staff development events and workshops

Access Your Institutional Email

Search Your Favourite Resources

Search across your favourite library resources or websites

Campus News

Get news about campus events and issues

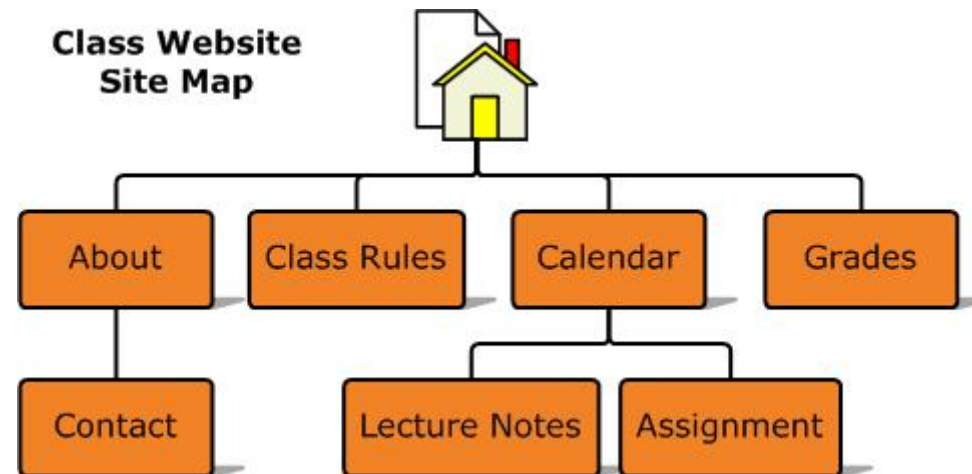
Purchasing

Submit orders and pay invoices via the portal

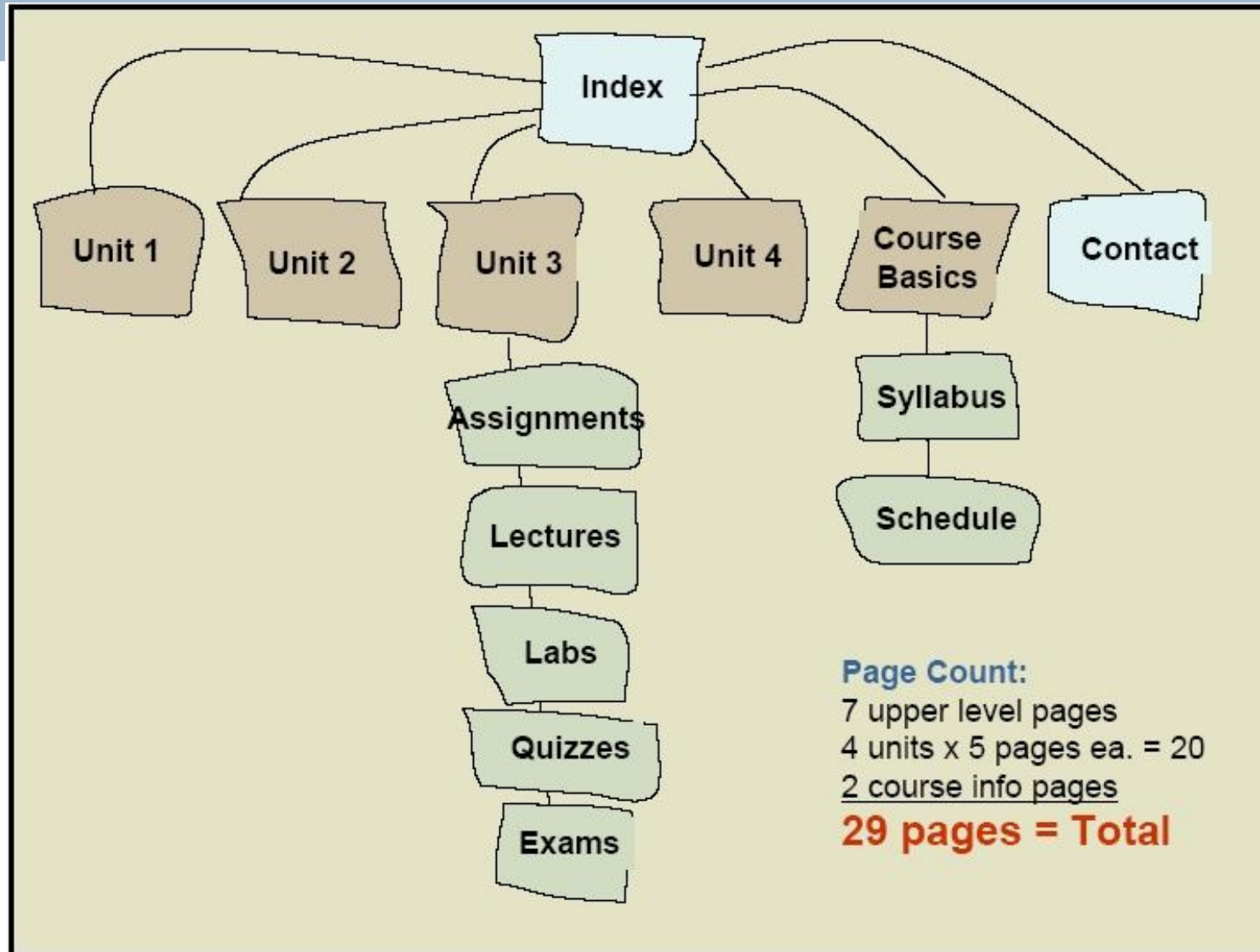
Please drag the cards to the appropriate columns. When finished click 'Next'

Next

Γραφική Αναπαράσταση της Αρχιτεκτονικής της Πληροφορίας



Σχεδιάστε το Χάρτη του Site



Βήμα Δεύτερο– 3.2 Η Αισθητική του ιστοχώρου και η Κατασκευή των Πρωτοτύπων

- ☀ Καθορίζουμε την αισθητική των σελίδων επιλέγοντας χρωματισμούς, γραμματοσειρές, λογότυπα, κλπ..
- ☀ Σχεδιάζουμε τις σελίδες επιλέγοντας είτε
 - ☀ Χαμηλής πιστότητας πρωτότυπα (σχέδια στο χαρτί, σχέδια στο PowerPoint, κλπ), είτε
 - ☀ Υψηλής πιστότητας λειτουργικά πρωτότυπα
- ☀ Κατασκευάζουμε συχνά πολλά εναλλακτικά πρωτότυπα ώστε να επιλέξουμε εκείνο που συγκεντρώνει τα πιο θετικά σχόλια κατά την αξιολόγηση
- ☀ Τα πρωτότυπα μας βοηθούν στο σχεδιασμό χωρίς να ξοδέψουμε πόρους και χρόνο υλοποίησης

Ζωγραφίστε τη σελίδα σας

Simple Page Design

Sketchy ideas



Logo or Graphic
200-280 pixels wide
100 pixels high
links to Splash page

Page Title Area

designates course name/number and website location

4- 8 Main Buttons

4- 8 Sub Buttons

Content Area

from left, 0 – 600 pixels

Picture or Bulletin Board

or other area
200 pixels wide
or less

Overall Page Width = 800 pixels

#2 Secondary Page Idea

Logo or Graphic
200-280 pixels wide
100 pixels high
links to Splash page

Page Title Area

designates course name/number and website location

4- 8 Main Buttons

Content Area

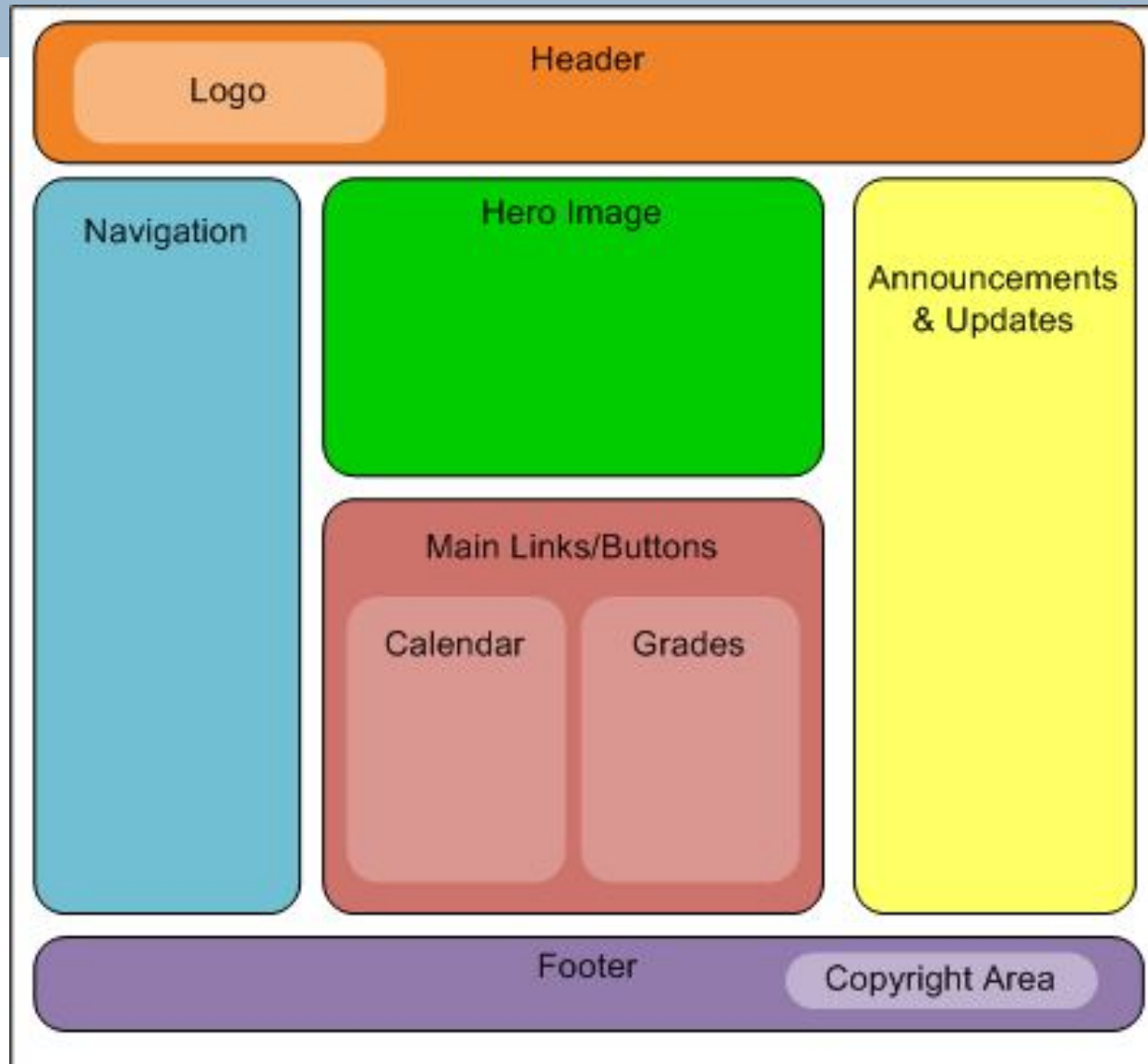
from left, 0 – 600 pixels

Area left blank
or good for
a picture or
not-for-print
item

Overall Page Width = 800 pixels

Main Page Idea

Wireframes – a “shell” showing the actual pages that will be created in the Web site





Εναλλακτικές επιλογές

- ☀️ Οι άνθρωποι δεν είναι εύκολα διατεθειμένοι να αλλάξουν κάτι το οποίο δουλεύει (ή του οποίου γνωρίζουν τη χρήση καλά)
- ☀️ Για να μπορέσουμε να καταγράψουμε τις ανάγκες και τη συμπεριφορά τους χρειάζεται να τους παρουσιάσουμε εναλλακτικές επιλογές ώστε να «βγουν από το καβούκι τους».
- ☀️ Οι σχεδιαστές είναι γενικά συνηθισμένοι να εξετάζουν εναλλακτικές περιπτώσεις ... οι επιστήμονες πληροφορικής όχι!
- ☀️ Πως δημιουργούνται εναλλακτικές επιλογές;
 - Είναι θέμα οξυδέρκειας και δημιουργικότητας: έρευνα και σύνθεση
 - Αναζητώντας έμπνευση:
 - εξετάζοντας παρόμοια ή εντελώς διαφορετικά συστήματα

Αρχές ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού => Μερικά πρακτικά ζητήματα

Πως επιλέγω τη σωστή εναλλακτική επιλογή;

- ☀️ Αξιολογώντας τις εναλλακτικές επιλογές (π.χ. πρωτότυπα) με πραγματικούς χρήστες ή συναδέλφους σχεδιαστές διαπροσωπείας
- ☀️ Με βάση του κατά πόσο οι επιλογές είναι εφικτές (technical feasibility): Μερικές δεν είναι.
- ☀️ Με βάση κριτήρια ποιότητας:
 - Οι στόχοι ευχρηστίας οδηγούν κριτήρια ευχρηστίας τα οποία τίθενται νωρίς κατά τη διαδικασία σχεδίασης και ελέγχονται τακτικά =>
 - Ασφάλεια: πόσο ασφαλής είναι η κάθε εναλλακτική επιλογή έναντι σφαλμάτων από τους χρήστες;
 - Δυνατότητες: ποιες λειτουργίες είναι περιττές?
 - Αποτελεσματικότητα:
 - πόσο αποτελεσματικά εκτελούνται οι εργασίες χρήστη;
 - τι υποστήριξη παρέχεται στο χρήστη;
 - πόσο καλά καλύπτονται οι διάφορες υποεργασίες;
 - τι πληροφορία ανάδρασης παρέχεται στο χρήστη;
 - Αποδοτικότητα: πόσο γρήγορα εκτελεί ο χρήστης τις βασικές εργασίες του;
 - Ευκολία στη μάθηση
 - Ευκολία στη χρήση



Στόχοι ευχρηστίας κατά τη φάση σχεδίασης

Στόχος ευχρηστίας συστήματος	Μέτρηση αποτελεσματικότητας	Μέτρηση απόδοσης	Μέτρηση ικανοποίησης
Καταλληλότητα του για εκτέλεση του συγκεκριμένου έργου	Ποσοστό στόχων που επετεύχθησαν	Χρόνος για επίτευξη των στόχων	Ικανοποίηση σύμφωνα με κλίμακα
Καταλληλότητα του για έμπειρους χρήστες	Αριθμός προχωρημένων λειτουργιών που χρησιμοποιήθηκαν	Σχετική απόδοση σε σύγκριση με έμπειρους χρήστες	Ικανοποίηση που παρέχουν οι προηγμένες λειτουργίες
Ευκολία εκμάθησης	Ποσοστό λειτουργιών που έμαθε ο χρήστης να χρησιμοποιεί	Χρόνος που απαιτείται για ικανοποιητική εκμάθηση	Υποκειμενική εντύπωση από ευκολία εκμάθησης
Αντιμετώπιση σφαλμάτων	Ποσοστό σφαλμάτων που διορθώθηκαν αποτελεσματικά	Χρόνος που απαιτήθηκε για την διόρθωση σφαλμάτων	Υποκειμενική εντύπωση από διαχείριση σφαλμάτων

Μεθοδολογίες σχεδιασμού

- ✦ Οι μεθοδολογίες σχεδιασμού ή μοντέλα κύκλου ζωής μας δίνουν μια εποπτική εικόνα των διαδικασιών σχεδίασης, ανάπτυξης και αξιολόγησης συστημάτων λογισμικού.
 - Επιδεικνύουν πως τα διάφορα στάδια ή φάσεις ανάπτυξης ενός συστήματος σχετίζονται μεταξύ τους
 - Χρησιμοποιούνται ως βοηθητικά εργαλεία διαχείρισης της ανάπτυξης του συστήματος
 - Αποτελούν απλοποιημένες αναπαραστάσεις της πραγματικότητας
- ✦ Υπάρχουν διάφορες μεθοδολογίες σχεδιασμού
- ✦ Από το πεδίο της τεχνολογίας λογισμικού:
 - Μοντέλο καταρράκτη (waterfall)
 - Εξελικτικό μοντέλο (spiral)
 - Μοντέλο γρήγορης πρωτοτυποποίησης
 - Μοντέλο Microsoft
- ✦ Από το πεδίο της αλληλεπίδρασης ανθρώπου υπολογιστή:
 - Αστεροειδές (Star)
 - Usability engineering model

Η χρηστοκεντρική μεθοδολογία ανάπτυξης διαδραστικών περιβαλλόντων

☀️ Αποτελείται από έξη φάσεις:

- Φάση 1: Ανάπτυξη αρχικής ιδέας του συστήματος
- Φάση 2: Ανάλυση αναγκών και απαιτήσεων
- Φάση 3: Αρχιτεκτονική Πληροφορίας, Σχεδιασμός πρωτοτύπων
- Φάση 4: Αξιολόγηση, επαναληπτικός σχεδιασμός και βελτίωση πρωτοτύπου
- Φάση 5: Ανάπτυξη συστήματος
- Φάση 6: Υποστήριξη αρχικής λειτουργίας



Σχεδιασμός Εφαρμογής

Η μεθοδολογία LUCID =>

Σχεδιασμός με πρότυπη βασική οθόνη

- ✿ Ορισμός ειδικών **στόχων ευχρηστίας** σύμφωνα με τις ανάγκες των χρηστών
- ✿ Δημιουργία **οδηγίων σχεδιασμού** και οδηγού **στυλ αλληλεπίδρασης**
- ✿ Ορισμός ενός **μοντέλου πλοήγησης** και της κυρίαρχης **μεταφοράς διεπιφάνειας**
- ✿ Ορισμός της ομάδας των βασικών οθονών:
 - εισαγωγική οθόνη,
 - κεντρική οθόνη (home screen),
 - βασικές οθόνες κύριων διεργασιών.
- ✿ Κατασκευή πρωτοτύπου των βασικών οθονών, χρησιμοποιώντας εργαλεία γρήγορης πρωτοτυποποίησης
- ✿ Για το πρωτότυπο, ζητείται η γνώμη των χρηστών και γίνονται οι πρώτες μετρήσεις ευχρηστίας

Η μεθοδολογία LUCID =>

Επαναληπτικός σχεδιασμός / βελτίωση πρωτοτύπου

- ✦ Επαναληπτική διαδικασία των παρακάτω βημάτων:
 - Επέκταση των βασικών οθονών σε πλήρες σύστημα
 - Αξιολόγηση διεπιφάνειας:
 - ευριστική
 - από ειδικούς διαδραστικών συστημάτων
 - από τελικούς χρήστες
 - Διενέργεια μετρήσεων ευχρηστίας ευρείας κλίμακας
 - Παραγωγή πρωτοτύπου και λεπτομερών προδιαγραφών