

Краткое содержание

РАЗДЕЛ 1. На пути к практичному ПО

Глава 1. Практичное программное обеспечение: удобство, простота и пользовательские интерфейсы	22
Глава 2. Встроенная практичность: проектирование, ориентированное на практичность	40
Глава 3. О принципах: правила и принципы практичного проектирования	60

РАЗДЕЛ 2. Основополагающие модели практического проектирования

Глава 4. Пользователь и окрестности. Путь к пониманию пользователей и их ролей	90
Глава 5. Работа над структурой: модели задач, представленные сущностными моделями use case	120
Глава 6. Архитектура интерфейса: содержимое и навигация	147

РАЗДЕЛ 3. Разработка визуальных компонентов

Глава 7. Проектирование диалога: разметка и коммуникативный аспект	170
Глава 8. Практическая компонентология: выбор и проектирование видимых элементов	187
Глава 9. Новаторские интерфейсы: творческий подход к разработке интерфейсов и собственные компоненты	210

РАЗДЕЛ 4. Завершение проектирования

Глава 10. Моделирование решений: модели реализации и прототипы	238
Глава 11. Помоги, если можешь: проектирование справочных систем и сообщений	259
Глава 12. Поддержим бывших новичков: развитие паттернов применения	296
Глава 13. Практика привязывания операционного контекста	329
Глава 14. Старые игры на новом поле: специальные приложения, специальные решения	350
Глава 15. Прикладное практичное проектирование: TeleGuida	391

РАЗДЕЛ 5. Оценка и совершенствование

Глава 16. С каждым разом все лучше: инспектирование и рецензирование	424
Глава 17. Языком цифр: измерения практичности в действии	451
Глава 18. Оценка тестирования: лабораторное и полевое тестирование практичности	479

РАЗДЕЛ 6. Организация и руководство

Глава 19. Последний шаг: кодирование, реализация интерфейсов	502
Глава 20. Используем пользователя: роль пользователя в процессе разработки	517
Глава 21. Подведем итог: практичность в широком контексте	545

ПРИЛОЖЕНИЯ

Библиография	584
Алфавитный указатель	589