

Nie kaź mi myśleć! : o życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych / Steve Krug. – Wydanie III. – Gliwice, copyright © 2022

Spis treści

PRZEDMOWA O nowym wydaniu	6
WSTĘP Przeczytaj najpierw to <i>Pozwól, że odkaszlę i wyjaśnię parę spraw</i>	12
PODSTAWOWE ZASADY	
ROZDZIAŁ 1 Nie kaź mi myśleć! <i>Pierwsze prawo funkcjonalności Kruga</i>	20
ROZDZIAŁ 2 Jak naprawdę korzystamy z internetu? <i>O przeglądaniu, zadowalaniu się i radzeniu sobie</i>	30
ROZDZIAŁ 3 Elementarz projektanta billboardów <i>Projektowanie stron do przeglądania, a nie do czytania</i>	40
ROZDZIAŁ 4 Zwierzę, roślina czy rzecz? <i>Dlaczego użytkownicy lubią podejmować wybory niewymagające myślenia?</i>	54
ROZDZIAŁ 5 Pomijaj zbędne słowa <i>Lapidarność na usługach internetu</i>	60
SPRAWY, O KTÓRE MUSISZ SIĘ ZATROSZCZYĆ	
ROZDZIAŁ 6 O znakach drogowych i okruszkach <i>Projektowanie nawigacji</i>	66
ROZDZIAŁ 7 Projektowanie stron WWW a teoria Wielkiego Wybuchu <i>Sugerowanie ludziom właściwego działania i wyjaśnianie, dlaczego to takie ważne</i>	96
JAK SIĘ UPEWNIĆ, ŻE NAPRAWDĘ CI SIĘ UDAŁO	
ROZDZIAŁ 8 O trudnej przyjaźni między farmerem a hodowcą bydła <i>Dlaczego większość kłótni o funkcjonalności jest stratą czasu i jak ich unikać</i>	114

ROZDZIAŁ 9 Testowanie funkcjonalności za grosze <i>Czyli lepiej prościej, lecz częściej</i>	122
--	-----

ISTOTNE PROBLEMY I WPŁYWY Z ZEWNĄTRZ

ROZDZIAŁ 10 Wielka mobilizacja, czyli świat w kieszeni <i>Witamy w XXI wieku. Niektórzy z Państwa mogą poczuć lekkie zawroty głowy</i>	154
---	-----

ROZDZIAŁ 11 Funkcjonalność jako życzliwość <i>Dlaczego Twoja strona powinna być zwyczajnie ludzka</i>	178
--	-----

ROZDZIAŁ 12 Kwestia dostępności <i>Myślisz, że wszystko już widziałeś, aż tu nagle przelatuje kot z posmarowaną masłem kromką chleba, przywiązaną do jego grzbietu</i>	188
---	-----

ROZDZIAŁ 13 Przewodnik błędzących <i>Jak nieść kaganek funkcjonalności, by się nie poparzyć</i>	200
--	-----

Podziękowania	210
----------------------	------------

Skorowidz	214
------------------	------------