



Odcinek 4





Jak projektować słowem?

według @projektowanie.slowem





Stosuj to, co sprawdzone

Zanim zaprojektujesz doświadczenie słowem, zobacz, jak robią to inni.



Przyjrzyj się, jakie rozwiązania sprawdzają się w praktyce. Na przykład w Twojej ulubionej aplikacji.



Ale po co?



Gdy stosujesz sprawdzone rozwiązania, wszyscy wiedzą, co mają zrobić, czego się spodziewać.



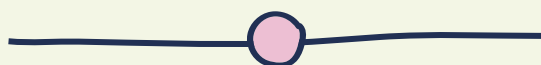
Nie muszą się zastanawiać, nic ich nie spowalnia ani nie zatrzymuje.





Idealna sytuacja

Patrzysz, jak inni korzystają z zaprojektowanego przez Ciebie interfejsu.



Widzisz, że korzystają z niego bez problemów.



Gdy pytasz, jak nazywały się te pola i przyciski, z których skorzystali, nie pamiętają dokładnie.

Sukces

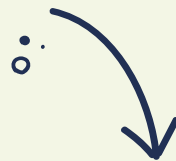


To znaczy, że nikt nie miał wątpliwości, co wpisać,
co wybrać, co kliknąć, by osiągnąć cel.



Zero zastanawiania się!

Na przykład zamiast



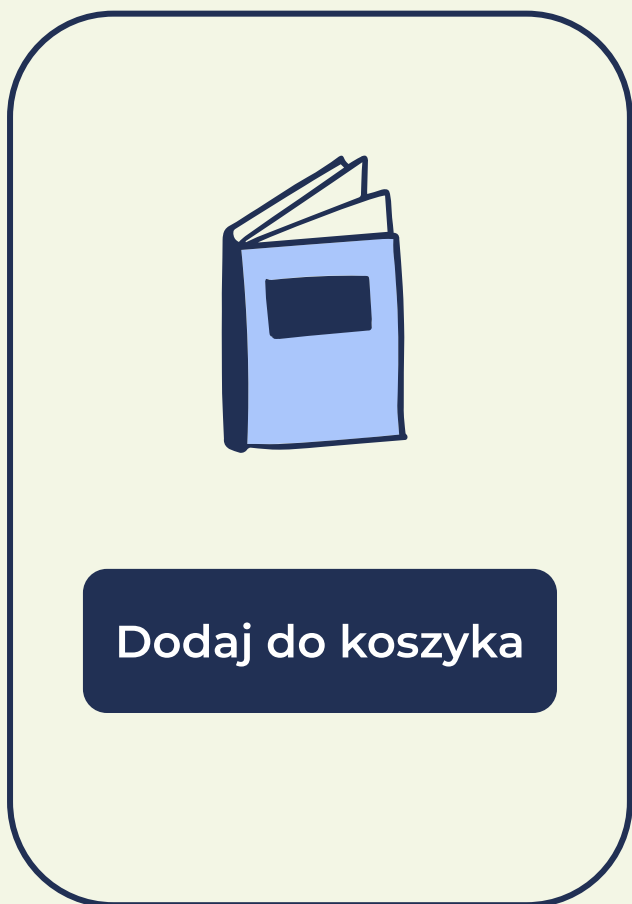
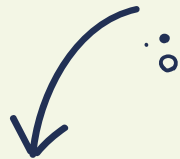
„**Kup książkę**” sugeruje, że od razu przejdziesz do kupowania tej książki.

A co jeśli chcesz kupić więcej niż jedną książkę?

A co jeśli sprzedajesz jeszcze inne produkty oprócz książek?



Napisz tak



Uniwersalne „**Dodaj do koszyka**” ani nie ogranicza, ani nie wprowadza w błąd.

Wiesz, co się stanie, gdy klikniesz przycisk.

Masz też kontrolę nad tym, co chcesz kupić, a czego nie.

Na koniec powtórka



Sprawdź, jak robią to inni.



Stosuj sprawdzone rozwiązania.



Znajome to łatwe.



Za tydzień

Nowy odcinek

