

Spis treści

Wstęp	9
Przegląd literatury przedmiotu	17
Opis przedmiotu pracy	21
1. Pojęcie użyteczności w kontekście wytwarzania oprogramowania	25
1.1. Model atrybutów akceptacji systemu interaktywnego ...	28
1.2. Zapewnienie użyteczności w cyklu życia systemu interaktywnego	30
1.3. Metody oceny użyteczności	32
1.3.1. Metody oceny z udziałem użytkowników	33
1.3.2. Metody oceny bez udziału użytkowników	36
1.4. Wnioski	39
2. Listy kontrolne	43
2.1. Uwagi wstępne	43
2.2. Wytyczne dla stron internetowych	49
2.3. Wytyczne HHS	54
2.3.1. Wytyczne HHS – omówienie	57
2.4. Seria norm ISO 9241	65
2.4.1. Wytyczne dotyczące interfejsów użytkownika stosowanych w sieci World Wide Web (ISO 9241-151:2008) – uwagi wstępne	66
2.4.2. Wytyczne dotyczące interfejsów użytkownika stosowanych w sieci World Wide Web (ISO 9241-151:2008) – omówienie	68

2.4.2.1. Projektowanie wysokiego poziomu i strategia projektowania (ang. <i>high-level design decisions and design strategy</i>)	68
2.4.2.2. Projektowanie zawartości (ang. <i>content design</i>)	70
2.4.2.3. Nawigacja i wyszukiwanie (ang. <i>navigation and search</i>)	72
2.4.2.4. Prezentacja zawartości (ang. <i>content presentation</i>)	77
2.4.2.5. Ogólne aspekty projektowania (ang. <i>general design aspects</i>)	83
2.5. Metodyka listy kontrolnej	86
2.6. Przykłady zastosowania list kontrolnych w badaniach serwisów internetowych bibliotek	90
3. Ocena heurystyczna	99
3.1. Uwagi wstępne	99
3.2. Metodyka oceny heurystycznej	101
3.2.1. Faza przygotowania badań	103
3.2.1.1. Zakres badań	103
3.2.1.2. Wybór ekspertów	104
3.2.1.3. Wybór heurystyk	108
3.2.1.4. Przygotowanie środowiska badań	109
3.2.2. Sesje ewaluacji i debriefing	111
3.2.3. Określenie uporczywości błędów	112
3.2.4. Raport badawczy	115
3.3. Heurystyki	115
3.3.1. Heurystyki Molicha–Nielsena	119
3.3.2. Rozszerzenia heurystyk Molicha–Nielsena	124
3.4. Przykłady zastosowania oceny heurystycznej w badaniach serwisów internetowych bibliotek	127
4. Wędrówka poznawcza (ang. <i>cognitive walkthrough</i>)	132
4.1. Uwagi wstępne	132
4.2. Teoretyczne podstawy wędrówki poznawczej	135
4.2.1. Opis modeli zachowań użytkowników w systemach informatycznych	136

4.3. Procedura wędrówki poznawczej.....	141
4.3.1. Pierwotna wersja wędrówki poznawczej.....	142
4.3.2. Wędrówka poznawcza dla stron WWW.....	144
4.3.3. Wędrówka poznawcza z wykorzystaniem analizy interakcji niskiego poziomu (ang. <i>low-level interaction walkthrough</i>).....	147
4.4. Porównanie opisanych wersji wędrówki poznawczej....	151
4.5. Przykłady zastosowania wędrówki poznawczej w badaniach serwisów internetowych bibliotek.....	155
Zakończenie	160
Bibliografia	166
Załączniki	178
Summary	196

nowych usług bibliotecznych. Liczba wykorzystujących w tym celu aplikacji stale się powiększa. Ma to związek ze wzrostem potrzeb i oczekiwań użytkowników bibliotek. Zmiany zachodzące na tej płaszczyźnie są bardzo dynamiczne. Bibliotekarze, realizując swoje zadania, muszą poświęcać coraz więcej uwagi wdrażaniu nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Posiadanie serwisu internetowego, udostępnienie online katalogu bibliotecznego lub zdigitalizowanych zasobów, obsługa komunikacji z czytelnikami, współtworzenie treści w portalach społecznościowych staje się dla wielu placówek bibliotecznych stałym elementem ich codziennej pracy. Narzędzia te są dziś powszechnie wykorzystywane przez środowisko bibliotekarskie również ze względu na dynamicznie postępujące zmiany społeczno-gospodarcze.

Jedną z najbardziej popularnych usług sieci Internet, czyli World Wide Web, ze swoim niemalże trzydziestoletnią historią, jest najszybciej rozwijające się medium na świecie. Trudno wy-

Od chwili pierwszej publicznej prezentacji usługi przez Tima Bernersa-Lee dnia 6 sierpnia 1991 roku.