



1. Podejście do projektowania, które w centrum stawia użytkownika końcowego.
2. Archetyp użytkownika produktu w postaci perswazyjnego opisu cech.
3. Sposób uporządkowania i wzajemnego powiązania informacji w celu ułatwienia do niej dostępu użytkownikowi - informacji.
4. Autor „Nie każ mi myśleć”.
5. Autorami najpopularniejszych dziesięciu jest Nielsen i Molich.
6. Pułapka utopionych określa ludzką awersję do rozważania alternatywnych rozwiązań, tym większą, im bardziej się w coś zaangażujemy.
7. Autor najpopularniejszej książki o projektowaniu formularzy.
8. Wykonanie przez użytkownika akcji, požądanej przez właściciela strony (np. subskrypcja newslettera).
9. Teoria percepcji, zwana także psychologią postaci, której reguły mają zastosowanie w projektowaniu interfejsów.
10. Pierwsze słowo w łacińskim tekście, stosowanym jako zamiennik treści w makietach lub projektach graficznych.
11. Prawo mówi o wpływie wielkości celu i jego odległości od użytkownika na szybkość wykonania ruchu.
12. Nazwa organizacji, która szkoli, egzaminuje i certyfikuje analityków użyteczności.
13. Postrzegana i rzeczywista właściwość rzeczy, która określa, w jaki sposób można ją użyć, np. podkreślenie hiperłącza.
14. Odruchowe ignorowanie bannerów przez użytkowników internetu to bannerowa.
15. Klikalne makiety, czyli funkcjonalny projekt obrazujący rozłożenie elementów i działanie aplikacji.
16. rejestracja użytkownika pozwala na stopniowe zapisywanie danych niezalogowanego użytkownika w toku odwiedzin po to, aby w odpowiednim momencie umożliwić szybkie i łatwe założenie konta.