


燕山大学——软件用户界面设计（七）更多的易学性

原创Vic.GoodLuck已于 2023-05-18 20:11:52 修改阅读量1.2k收藏8点赞数2

分类专栏：软件用户界面设计文章标签：用户界面设计

软件用户界面设计 专栏收录该内容

26 订阅10 篇文章

(1) Consistency 一致性

1) 一致性原则

- ①类似的事情应该看起来和操作起来一样
- ②不同的事情应该不同（最小惊讶原则）
- ③一致性允许用户将已有的知识应用到新的UI

2) 三种类型的一致性

- ①外部一致性
- ②内部一致性
- ③隐喻一致性
 - 1. 内部相容性在您的应用程序中
 - 2. 外部一致性同一个平台上的其他应用程序
 - 3. 隐喻一致性用你的界面隐喻或者类似的现实世界的物体

3) 隐喻

提供一种方式可以将真实世界放入你的界面



优点：

- ①适当的时候可以提高易学性
- ②容易和用户现有的心理模型挂钩

缺点：

- ①对设计者来说很难寻找合适的隐喻
- ②隐喻可能有误导性或有限制的
- ③隐喻经常是失败的

4) 自然映射:布局的一致性

- ①在可能的情况下，控件的物理安排应与功能安排相匹配
- ②最好的映射是直接映射，除非自然映射有一个简单的思维模型

②允许在命令语言中使用别名/同义词

This collage illustrates various UI elements and their interactions. It includes a search bar with the text 'Search', a button labeled '按钮和超链接' (Buttons and Hyperlinks), a dropdown menu with the text 'Advanced Search' and 'Preferences', a scrollbar, a mouse cursor, a double-headed arrow, a vertical line, a four-way arrow, a hand cursor, a menu bar with options like 'File', 'Edit', 'View', 'Image', and 'Colors', and a mouse button.

The image shows three 'Search' buttons. The first button is in a normal state with a solid blue border. The second button is in an active state, indicated by a dashed blue border and a grey background. The third button is in a disabled state, indicated by a solid grey background and a lighter blue border.

1--5s: 显示忙碌标志或进度条

2) 可见的导航状态

- Breadcrumbs
 - [Travel](#) > [Guides](#) > North America
- Pagination

Results Page:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 [Next](#)
- Tabs

News Home U.S. Business W

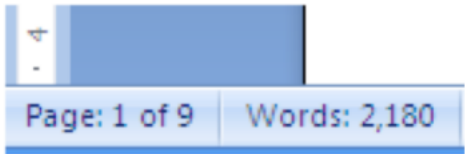
Photos Opinion Local News Odd N

3) 可见的模型状态

模型的连续可视化表现（根据用户的操作来决定什么是可视的）

可见模型状态

- 模型的连续可视化表示
 - 可视化什么应该由用户的任务来引导



4) 可见的视图状态

- Selection highlight 突出显示

selection highlight
- Selection handles 选择处理
- Drag & drop mouse cursor

dragging 拖拽

can't drop
- Keyboard focus 键盘焦点

(5) Information Scent 信息线索

1)

信息采集理论：人类收集信息就像动物觅食，不断评估和决策来保证收集信息的最大化

信息线索：线索在一个链接中，表明它的信息，跟随链接到其目的地

好的信息线索：链接的目的地应该和它本身的内容提示一致

- To learn more about this site, [click here](#)
- Learn more about this site [here](#)
- Learn [more](#) about this site
- Link to this site's [about page](#).

坏

- [Learn more about this site](#)

- [About](#)

好

Audio and TV
Books
Computing
Fashion
Furniture
Gardening

Audio and TV: Camcorders, DVD and Video, Hi-Fi...
Books: Bestsellers, Factual, Education...
Computing: Computers, Games, Printers
Fashion: Mens, Womens, Kids...
Furniture: Bathrooms, Bedrooms, Kitchen...
Gardening: Seeds, Plants, Pots

2) 获取信息的成本层次（递增）

看：功能可见性，图标，简短的突出词

读：描述,关键词

悬停或按下：光标改变，高亮显示，工具提示，子菜单，预览

点击进入：目标页面，对话框，模式

调用：反馈对模型状态的影响

设计模式例子文档，简单易学
设计模式例子文档，简单易学。从中可以对各种模式有详细的了解

软件工程设计易用性准则
文档阐述了软件易用性设计的10条经验准则,可供大家借鉴

UI-交互设计师原则(下)_ui易学性原则
1.少就是多:增加一段解释:留白、色彩、字体、图形和界面元素,强调内容并对交互进行指引 2.简单意义明确,操作简单易用 二、别让用户思考 1.易学性 2.反应用户的心理模

界面设计原则_在编程过程中,对于含有按钮的界面一般不支持缩放操作在...
通常界面设计都按Windows界面的规范来设计,即包含“菜单条、工具栏、工具厢、状态栏、滚动条、右键快捷菜单”的标准格式,可以说:界面遵循规范化的程度越高,则易用性

android ue设计原则,ued设计原则
何为ued设计? 简称UED即User ExperienceDesign(用户体验设计)。UED是进行产品策划的主力之一，他们用自己的知识、经验、设计能力拿出设计方案。UED不只是互

软件界面设计和易用性基本原则
(一) 审美上令人愉悦 ◆通过一下的图形设计原则制造感染力 1, 在界面元素之间提供有意义的对比; 2, 创建分组; 3, 对其界面元素和分组; 4, 提供3D外观

软件操作界面设计须遵循的一些原则
我们做界面设计的目的是去给用户的工作积极的支持而不是相反把无意义的东西强加于人。界面在用户和他们要完成的任务之间应该是透明的,而且是高效、舒适、让人心


史上最完整交互设计基本原则
1、平台一致性和内部产品的一致性: 让产品与所在的平台规范尽量保持一致。在你公司的不同产品或服务之间维持一个普遍的样子或感觉。传播你的品牌可以使你的其他

移动设计八原则
摘要：交互设计专业也有了蓬勃发展，Ben Shneiderman 提出的交互设计“黄金八法”和Nielsen 的“启发式评估10条原则”为交互设计的评估提供了标准。我们在考虑其他原

《易学——设计模式》
在书店逛得时候看到这本书，以前看过一点《大话设计模式》写的不错，以对话形式将复杂的技术问题——阐述，很容易让人接受。用一句话来说叫写的很“庸俗”。

Web开发中的可用性和用户体验
二、交互设计的3个特征 1.以用户为中心 2.建立明确具体的可用性标准 3.反复迭代 三、交互设计的两个目标 1.可用性目标 1)可行性(使用有效果) 2)有效性(工作效率高) 3)可

燕山大学——软件用户界面设计（二）易学性
1.学习一个新的用户界面 不是通过读说明书、上课、读帮助手册，而是通过不断尝试来学习，用户对如何实现自己的目标更感兴趣 2.寻求帮助 当用户遇到问题时用户会寻

 Vic.GoodLuck 已关注

👍 2

🗨️

🌟 8

🏷️

💬 0

🔗

专栏