

# 燕山大学——软件用户界面设计（三）效率

原创

Vic.GoodLuck

已于 2023-05-18 20:11:03 修改


阅读量1.2k

收藏 8

点赞数 7

分类专栏：软件用户界面设计

文章标签：UI设计

 软件用户界面设计 专栏收录该内容

26 订阅 10 篇文章

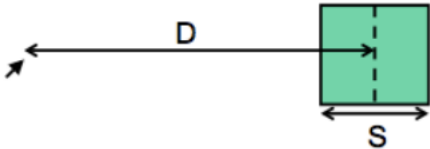
- 1.组块（Chunk）：是记忆或观察的一个单位 取决于表现和已知道的东西
- 2.工作记忆：小， $4\pm 1$ 组块；短暂，0~10秒；持续的练习可以减缓衰减但消耗注意力
- 3.提高输出效率：不要将信息呈现为长串无差别的随机字符或数字，以易于识别的块呈现信息

## 提高产出效率

- 以易于识别的块来呈现信息

硬:O A B I联邦调查局  
更容易:MWB / CRA / LOA / BIM / BFI  
最简单的:宝马/ RCA / AOL / IBM / FBI  
硬:94055102001994315  
更容易:9405 / 5102 / 0079 / 3831 / 994 / 315  
最简单的:克拉尔/方兹/阿派克/乌韦尔

- 4.费茨定律（Fitts’ s Law）：在一定距离你可以多快地移动你的手去触碰有一定大小的目标，时间为 $a + b \log (D/S + 1)$ ，只取对数 $\log(D/S + 1)$ 
  - 时间 $T$ 移动你的手到一个大小的目标 $S$ 在远处 $D$ 离开是:  
 $T = \text{反应时间} + \text{运动时} = a + b\text{对数}(D/S + 1)$

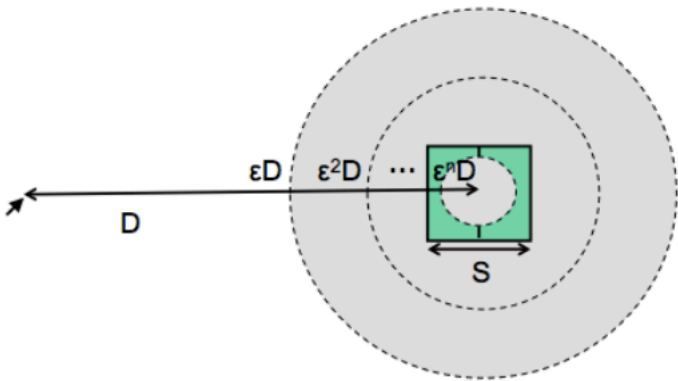


- 仅取决于难度日志的索引 $\log(D/S + 1)$

解释：移动手（鼠标）去目标是 闭环控制 ；每个周期包括距离D和误差 $\epsilon D$

费茨定律的解释

- 将手移向目标是闭环控制
- 每个循环覆盖剩余距离D，误差为εD

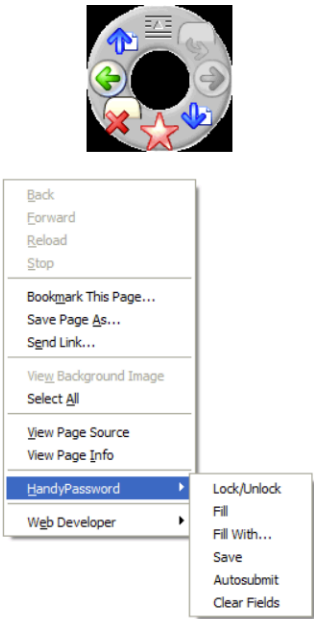


启示：

屏幕边缘的目标容易触碰（mac的菜单栏比windows的菜单栏好；无法点击的页边空白是愚蠢的，如果你把控件放在屏幕的边缘，旁边留一个不可删除的空白）；

饼型菜单比线性弹出菜单使用更快

- 线性弹出菜单与饼形菜单



5.转向任务（Steerint Tasks）：时间为a + b D/S，难度指数是线性而不是对数，所以转向比瞄准更难，所以很难使用级联菜单

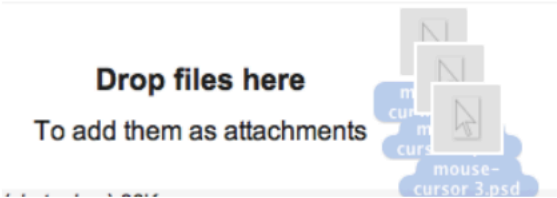


dann	
danneel harris	361,000 results
danner boots	182,000 results
danny devito	1,870,000 results
danny elfman	2,400,000 results
danny phantom	1,500,000 results
danny bonaduce	472,000 results
danny boyle	2,430,000 results
danny glover	2,210,000 results
danny kaye	897,000 results
danny boy	3,240,000 results
<a href="#">close</a>	

11.聚集 (Aggregation)：完成任务有多种选择方式；大量的文件拖放；批量处理



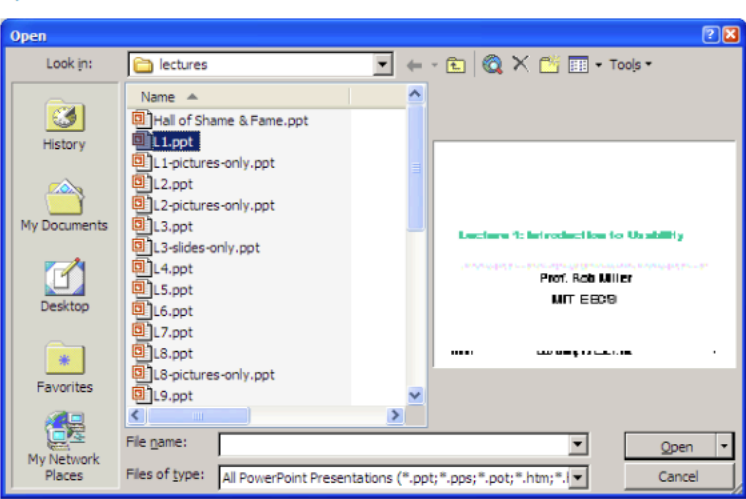
动作的多重选择



多重拖放

12.预期 (Anticipation)

把一个特定任务所需的所有信息和工具放在用户容易拿到的地方



- 顶部的工具栏图标显示了一些预见用户需求的证据。可能最重要的是新文件夹图标，它可以让你创建一个新的文件夹来保存你的文件。
- 左侧的图标是用户打开文件的常用位置的书签，如桌面或“我的文档”文件夹。
- 历史图标捕捉了文件打开任务的另一个方面：用户经常需要打开他们最近打开过的文件。



Vic.GoodLuck

已关注

7



8



0



专栏