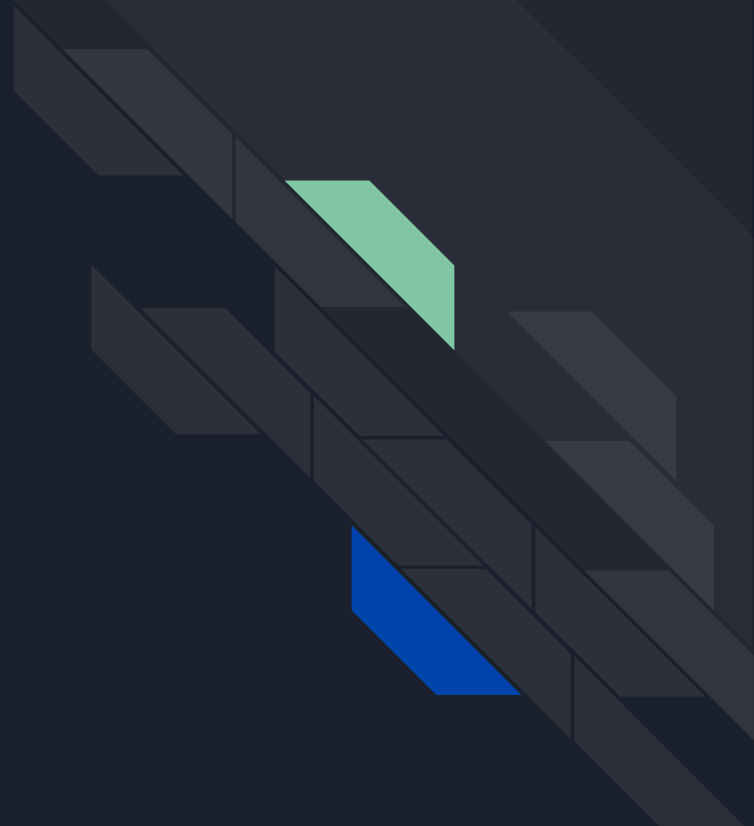


智慧1020筆記

都資三乙 D1251160 蘇定鈞



在日常生活以案例訓練問題敏感度



Norman的提醒

為真實的人設計,而非理想化使用者;情境比規格更重要

考慮他們的限制、情緒與真實使用情境,而不是假設完美的使用者行為



Nielsen's Usability Heuristics



Jakob Nielsen

NS01 清楚的系統狀態 🍏

NS02 與真實世界的對應 🍏

NS03 使用者擁有控制權 🍏

NS04 一致的風格 🍏

NS05 錯誤預防 🍏

🍏 NS06 易於識別

🍏 NS07 有彈性及有效率的使用

🍏 NS08 優雅簡潔的設計

🍏 NS09 清楚的錯誤處理

🍏 NS10 適當的說明

一個好的UX所需要的條件

Nielsen Principle



Visibility Of
System Status

清楚的系統狀態



Recognition
Rather Than
Recall

易於識別



Match Between
System & Real
World

與真實世界的對應



Flexibility And
Efficiency Of Use

有彈性及有效率的使用



User Control And
Freedom

使用者擁有控制權



Aesthetic And
Minimalist Design

優雅簡潔的設計



Consistency And
Standards

一致的風格



Help Users With
Errors

清楚的錯誤處理



Error Prevention

錯誤預防



Help And
Documentation

適當的說明



UX為何重要

直接影響任務成功率與情緒狀態;好的體驗能節省時間並提升信任

壞 UX 會誘發羞愧、憤怒與無助;建立可撤銷、可恢復的安全網,降低操作風險。

可撤銷

允許使用者反悔

可恢復

錯誤後能回到正軌

安全網

降低嘗試成本

建築與空間反例提醒:功能與動線錯位,心智模型難以對應;設計需強化對應關係。

功能錯位

使用者預期與實際不符

動線混亂

無法直覺找到目標

心智模型斷裂

認知與設計不對應



網站常見病灶


訊息過量、層級模糊;先釐清任務,再建立資訊架構與導覽規則。

常見問題

- 訊息過量
- 層級模糊
- 導覽混亂

解決方向

- 釐清任務
- 建立架構
- 明確導覽

- 
- A. 研究所推薦信系統(PC)
 - B. 上課點名系統(PC/mobile)
 - C. Line 點餐(Mobile)
 - D. 台灣高鐵訂票 (PC)**
 - E. 美食外送軟體(Mobile)
 - F. 校園資訊網站(PC)
 - G. 汽車資訊系統(Car)
 - H. Others

- 1. 某系統在 UX 上給我的感受
- 2. 從 N10 看某系統在 UX 上的表現
- 3. 比較兩個系統在某些 N10 的優劣**

兩個系統在 N10 的優劣 (line點餐系統 v 台灣高鐵訂票系統)

LINE點餐系統:

N1 部分系統無即時更新

N2-

N3 送出訂單後無法更改

N4 不同店家介面不一致、有些流程混亂

N5 容易誤點, 送錯訂單

N6-

N7-

N8 各店家設計風格不一, 有些會很混亂

N9 餐點送錯無法及時更改

N10 多數介面缺乏操作說明

台灣高鐵訂票系統

N1-

N2-

N3-

N4-

N5-

N6-

N7-

N8-

N9-

N10-