

通用 UI 設計法則

Classic UI Design

Renee, Yang

直接，而不是讓用戶思考

直接是 UI / 產品 設計的一個很好的策略，因為為什麼要讓用戶花時間思考？

你的目標就是每讓一頁或畫面都是顯而易見的，讓一般使用者可以只要看一眼就說：
「我知道了。」

STEVE KRUG

遵循直覺、易懂的設計！好用的網站跟介面，不能讓人覺得複雜，甚至還要學習才能理解或使用，那只會讓人覺得“不夠好用”

遵循使用者習慣，不盲目創新



矩形按鈕 常被認為是標準的原因有很多。

例如：如果將按鈕設計為圓形，那當文案為「Start Free Trial」時，按鈕就會佔用不必要的垂直空間。

遵循使用者習慣，不盲目創新



且如果設計出來的網站功能 / 圖示 / 操作方式 / 擺放位置，

和使用者習慣的不太一樣，那麼它就是不直覺的，

使用者就可能對這種體驗感到失望。

因此，最好是在現有的設計規範範圍內進行創新，而不是重新發明輪子。

用顏色深淺構建層次結構

每種顏色都有一個視覺權重，這有助於在內容中建立層次結構。

通過使用顏色的深淺，為元素賦予不同的重要性。

這能讓使用者很容易區分重要和不重要的信息，從而快速瀏覽頁面。

更大，更醒目的訊息會首先吸引使用者的眼球，然後才會看向它下面的次要訊息。



Capture and share
meaningful photographs

A new way to experience photography with this
super cool product that I totally didn't just make
up for the sake of this mock.

color weight

Sign Up

VS

Capture and share
meaningful photographs

A new way to experience photography with this
super cool product that I totally didn't just make
up for the sake of this mock.

Sign Up

別讓使用者慢下來

對使用者來說，速度和效率是唯一重要的事。
使用者來用某個網站或APP，目的就是為了解決他的問題。



在現代，惹惱你的使用者只需要0.1秒

大量研究發現，界面動畫的最佳速度在 0.2 秒到 0.5 秒之間。

這些數字是基於人類大腦的特殊設計。

任何小於 1 秒的動畫都是即時的，不太會被識別。

但超過1 秒的動畫會給人一種延遲的感覺，會讓用戶覺得拖延。

— The ultimate guide to proper use of animation in UX

使用動畫一定要有目的，並且不要讓人等待超過 0.5 秒。

別讓用戶慢下來

一個關於動畫和微動畫的經驗法則是：

如果這個體驗增加了非必要的時間耗費，那它並無法增進體驗。

有目的使用動畫可能帶來良好體驗，但增加不必要的干擾和移動元素卻不會。

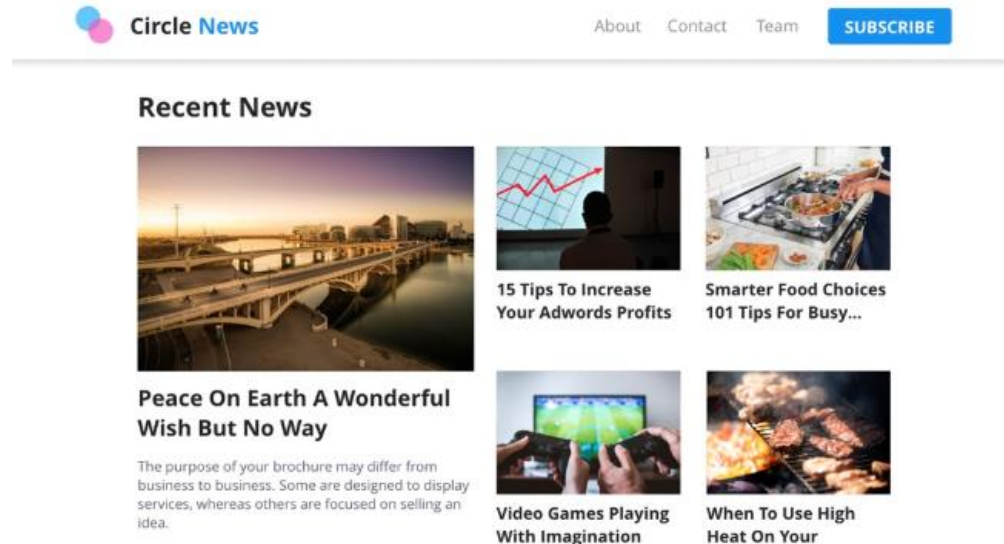
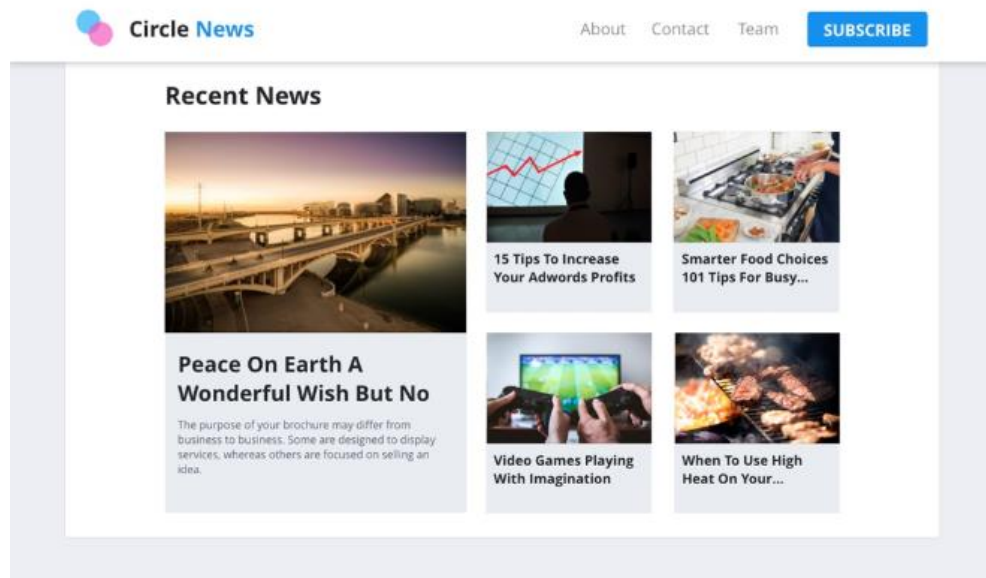
常在各種平台上看登錄頁設計，當在捲動頁面時，頁面就會跟著動起來。

它往往過於活躍，所有的東西都在動，反而內容本身容易被忽略。

作為一個使用者，當界面中同時發生了這麼多事情時，

很難讓人明確知道應該注意什麼。這簡直是在浪費使用者寶貴的時間。

別想填滿所有空間



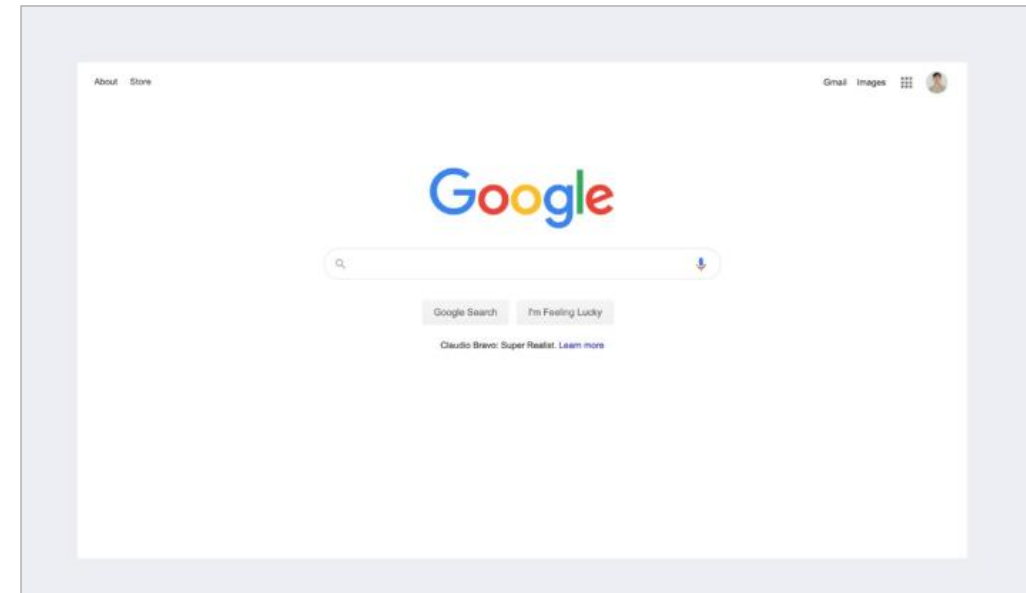
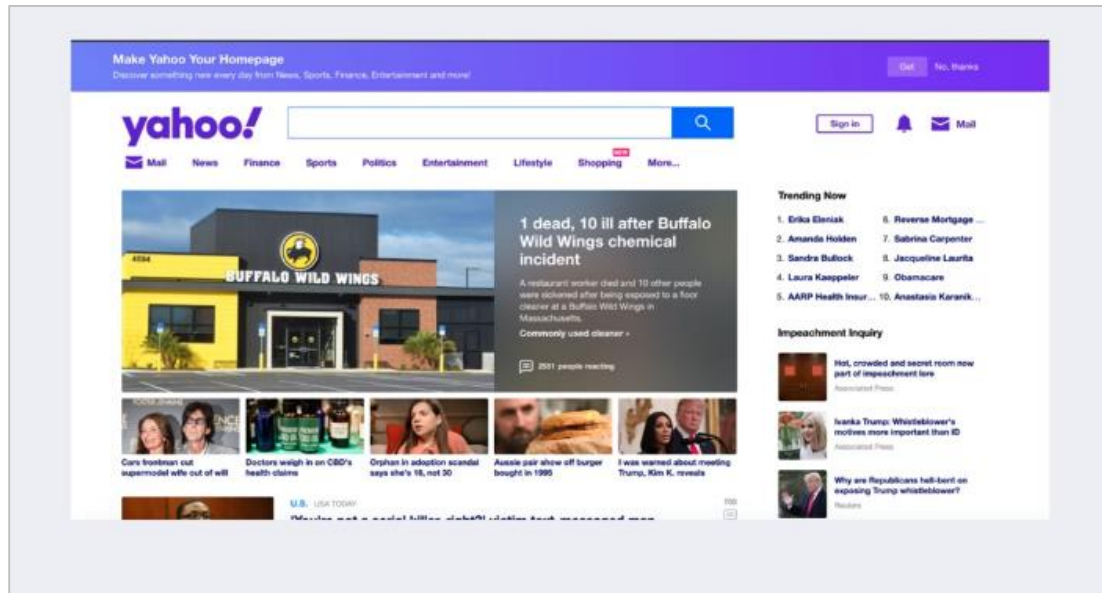
用於分隔內容的框和線可以用留白代替。

以前喜歡把元素套在盒子裡。現在只需要把這些多餘的盒子去掉，

就能使頁面看起來不那麼密集，給元素更多的呼吸空間，

整個界面就能提升一個層級。

留白更能聚焦重點



如果頁面上內容太多，元素的重要性就會降低。一個完美案例就是著名的 Google 搜尋引擎，而不是像 Yahoo 一樣把訪問者淹沒在可能並不需要的資訊裡，設計仍然集中在核心任務上：搜尋。

少即是多

「完美，不是因為沒有什麼可以增加，而是沒有什麼可以減少。」

— Antoine de Saint-Exupery

Thank you.