
10/20 智慧互聯網

都資三甲 何靖宣

UX為何如此困難

好的介面是簡單明瞭

- **UX**要站在體驗者的角度設計
 - 情境>規格
 - 設計須還權於使用者,讓他們能夠理解、控制並信任系統的每一步操作。
 - 為真實的人設計,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。
 - 壞設計清單有用:透過反例快速建立判斷,理解「不要做什麼」常比定義更有效。
 - 以人為中心不是口號:若忽視人,設計終被忽視。需求、限制與情緒都要被看見。
-

UX為何如此困難

只有模組思考, 沒有系統思考

◎ **疊床架屋**, 來一個做一個

- 只有系統思考, 沒有使用者思考

◎ **同理心思考**

- 沒有使用者研究, 沒有需求分析

- 沒有設計就施工

- 沒有測試反饋修正

使用介面 與 使用體驗

(User Interface vs. User Experience)

使用介面:是你使用時的所有外在部分


使用體驗:是在你使用時的內在感受。

使用介面:設計師關注按鈕的顏色, 考慮的是視覺的部分, 是產品看起來如何。

使用體驗:設計師則關注按鈕放置的位置是否合適, 最終出發點是用戶的感受, 想要弄清楚使用者想要使用的是什麼, 解決並改善使用者所有的不便。

UX與UI

讓規格服務於體驗:以情境約束功能, 避免
萬



Nielsen's Usability Heuristics

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

TNS06 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

個人化 (personalization) 與 客製化 (customization)

個人化 是系統被操作過後，系統依據個人的特性或行為模式做的自動化調整; **客製化** 是由使用者自主的調整

個人化

- **角色** (role-based) 個人化: 管理者和工程師看到的內容會不同。
- **個體** (individual) 個人化: 依據的使用行為，猜測你是孕婦所做出的推薦商品; 預測你喜歡娛樂新聞
 - 最近觀看的影集、推薦的影集
- AI/Data mining 的技術常被使用

客製化設定

- 常見的喜好設定 (**preference**): 從作業系統設定、瀏覽器設定到小作家設定都是。
- 例如: BBC news: 設定你喜歡的新聞
- 適用於用戶知道自己想要什麼，個人化則適合於用戶不明確目標是什麼。
- **過度**的客製化帶來系統的設計複雜。



Nielsen's Usability Heuristics



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

舉例



Google chrome



Microsoft word



Canva



Spotify
