

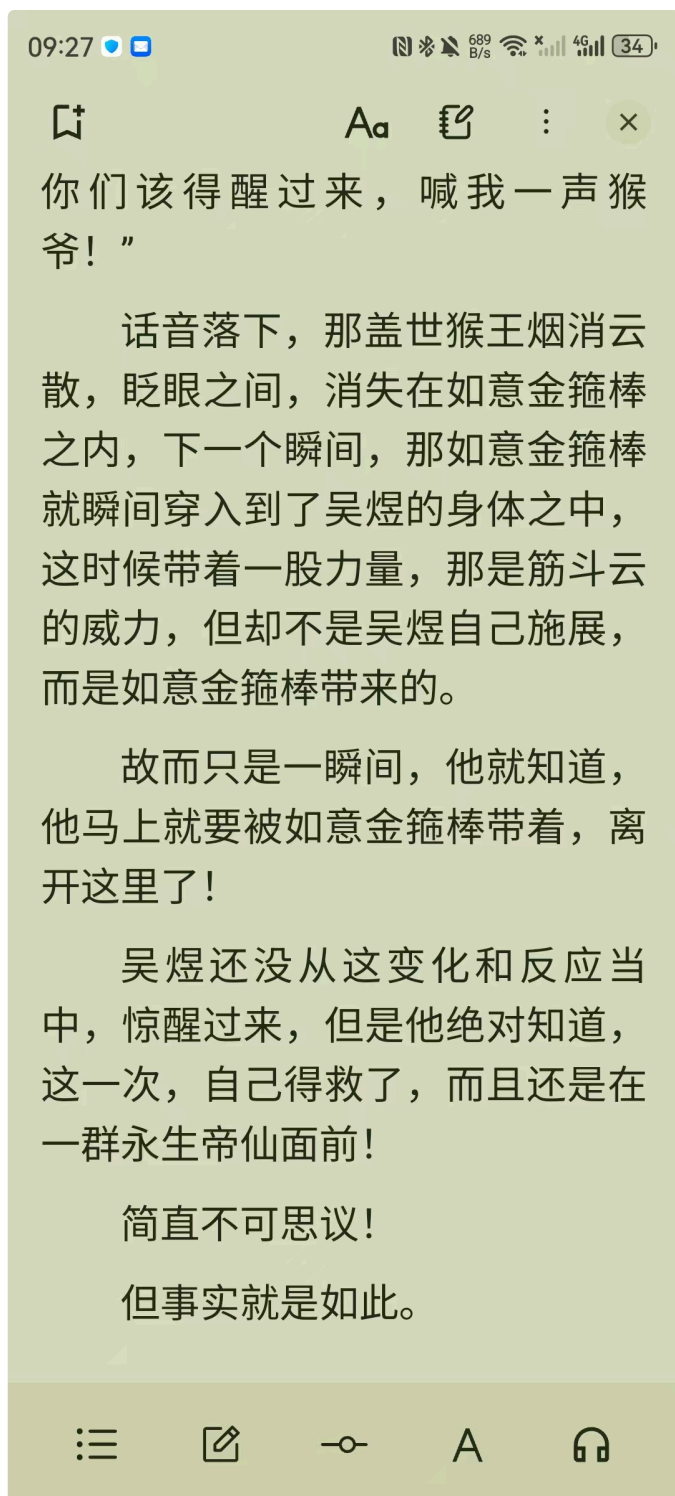
王义康-202220150143-实验3

一、优秀用户界面设计案例：Readest 小说阅读软件

1. 应用简介

Readest 是一款注重极简设计与沉浸体验的电子小说阅读软件。用户可在应用中导入电子书、进行本地管理与个性化阅读设置。其核心设计目标是 **减少界面干扰，提升长时间阅读的专注性与舒适度**，通过简洁的交互逻辑与高一致性布局，让用户“忘记自己在使用一款应用”。

2. 截图或界面示意



3. 优秀设计的五个方面分析

(1) 极简布局与视觉层级清晰 —— 信息可视化原则

Readeast 的界面以文本为核心，，阅读页中除文字外几乎无其他元素，菜单栏在用户点击后以淡入动画出现。

→ 这体现了 **格式塔的接近性与相似性原则**：主次信息分层明显，阅读焦

点自然集中在正文。

该布局有效降低了视觉噪音与认知负荷，使阅读成为唯一任务。

（2）符合“深度姿态（Deep Posture）”的交互设计

根据 Cooper 的设计姿态理论，阅读属于“深度姿态”任务——用户专注时间长、干扰容忍度低。

Readest 通过隐藏式菜单、手势控制、护眼色模式等设计，使操作几乎“隐形”，高度契合深度姿态特征。用户在长时间阅读中无需思考如何操作，系统感“消失”，体验流畅自然。

（3）高一致性与可预期性 —— 认知模型与一致性原则

从首页到阅读页，按钮、字体、图标风格保持统一，操作逻辑在不同设备（手机/平板）上完全一致。

用户能快速建立稳定的 **心理模型（mental model）**，无需重复学习，提高可预测性与操作信任度。

（4）个性化与通用可访问性 —— 通用设计原则

Readest 支持字体、亮度、背景、行距、边距等多维度个性化设置，满足视力差异与阅读偏好差异。

这种“可调整界面”体现了 **通用设计（Universal Design）** 理念，使不同人群都能获得舒适体验。

（5）即时反馈与操作可逆 —— Norman 反馈模型

亮度、字体、翻页等操作都有即时视觉反馈；错误翻页可立即撤销，减少操作焦虑。

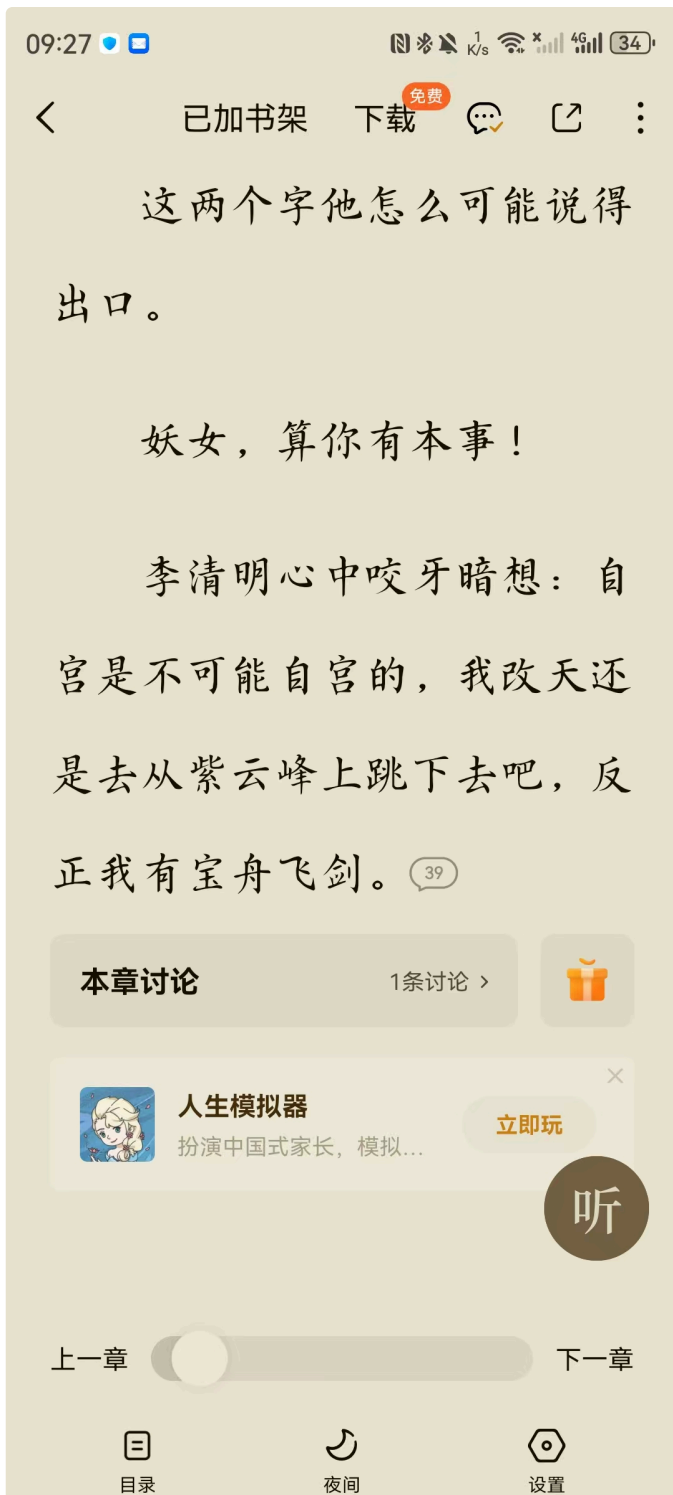
这种 **可逆交互与清晰反馈** 增强了用户的控制感（locus of control），让人更愿意信任并持续使用系统。

二、糟糕用户界面设计案例：番茄阅读 App

1. 应用简介

番茄阅读是一款主打“免费看小说”的应用，内容资源丰富，但其界面设计问题严重。为了商业化变现，页面充斥广告、推荐与弹窗，造成操作复杂、注意力分散、体验不稳定。

2. 截图或界面示意



3. 糟糕设计的五个方面分析（含原因与改进建议）

（1）界面信息过载——视觉层级混乱

首页同时展示广告、推荐榜单、活动入口与充值浮窗，主任务（继续阅读）被淹没。

- **原因：**以商业转化为优先目标，未遵守信息架构层级设计。

- **改进：**简化首页结构，突出“我的书架”与“继续阅读”，将广告移入次级页面。

(2) 干扰性强 —— 体验设计与注意资源冲突

阅读中频繁弹出“观看广告得金币”“订阅VIP”等提示，打断阅读流程。

- **原因：**激励式广告设计过度，忽略阅读的“深度姿态”需求。
- **改进：**引入“专注模式”或“无干扰阅读模式”，仅在章节切换时展示广告。

(3) 低可发现性与误导性交互 —— 可供性与暗黑模式问题

“关闭广告”“退出登录”等按钮字体极小、颜色与背景相似，用户难以发现或点击。

- **原因：**典型“Dark Pattern”设计，用视觉弱化降低功能显著性。
- **改进：**提升关键操作的对比度与点击面积，避免视觉误导。

(4) 不一致的交互逻辑 —— 一致性原则缺失

“目录”“设置”“亮度”等按钮在不同版本和界面位置不同，导致学习成本高。

- **原因：**多版本团队开发，缺乏统一设计语言与组件库。
- **改进：**统一UI规范与布局规则，保证操作路径的一致性与迁移性。

(5) 缺乏即时反馈与容错机制 —— 认知负荷增加

用户误触广告后需多次返回才能回到阅读页，且缺乏提示或撤销机制。

- **原因：**商业逻辑优先于可用性，忽略用户控制感。

- 改进：加入“撤销操作”“快速返回阅读”按钮，提供操作状态提示与进度反馈。

三、综合对比

对比维度	Readest（好设计）	番茄阅读（坏设计）
视觉层级	主次分明、简洁专注	杂乱堆叠、信息过载
交互姿态	深度阅读、低干扰	浅层任务、多打断
一致性	全局统一	多版本风格不一
反馈机制	明确即时，可撤销	模糊迟缓，缺乏提示
用户控制感	强，掌控任务流程	弱，被动接收干扰

四、实验结论

通过对比 Readest 与番茄阅读的界面设计，可以发现：

- 优秀的界面设计 应围绕用户任务组织信息，减少认知负荷，提供即时反馈与一致体验；
- 糟糕的界面设计 则往往被商业利益驱动，牺牲了用户体验的核心：控制感与沉浸感。

结论：

“好设计让人忘记自己在使用系统；坏设计让人只记得它的存在。”