用户体验要素之结构层

1. **结构层定义：**

适当的将我们的关注点从抽象的决策与范围问题转移到影响最后用户体验的具体因素。

1. **框架层和结构层的对比**

|  |  |
| --- | --- |
| 框架层 | 结构层 |
| 具体（是结构的具体表达方式） | 更加抽象 |
| 确定交互元素的位置 | 用户如何达到某页面，并且做完事情之后能去什么地方（侧重的是交互设计） |
| 定义导航条上各要素的排列方式，允许浏览不同分类 | 确定哪些类别出现在哪里 |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能型产品（软件开发行业） | 信息型产品（） |
| 交互设计 | 信息架构（图书管理，新闻学，技术通信等） |
| 交和信相同点：强调呈现给用户的元素的模式和顺序 | |
| 关注用户执行和完成任务的元素 | 如何将信息表达给用户的元素 |

1. **陈述三个重要组成内容：交互设计，概念模型，信息架构**

* 交互设计（比如舞蹈：每个程序是不同的舞步）

用户移动 系统响应 ——》用户的再移动（回应系统的响应）

* 概念模型
* 定义：用户对于“交互组件怎样工作”的观点

**购物车：在概念模型中是一个容器，概念模型影响它的视觉设计和在界面上使用的语言，我们放东西到推车中以及从里面拿出东西，系统必须提供能够完成这些任务的功能。**

**假如购物车的概念模型是另一实物，eg：分类订货单。系统就应该使用“编辑”来代替传统购物车里的“添加”和“移除”两个功能，并且用户也应该是寄出订单而不是使用结账的比喻来完成购物。**

**eg：(**西南航空公司的曾用官网比喻太强**)**

* 错误处理——》预防错误发生

方法一：将系统设置成不可能犯错误的那种（如将相机设为auto格式）

方法二：使错误难以发生，比如word中的帮助用户改正错误，但是有时候令人反感，因为用户必须先关掉，如

eg由用户某些不合理体验而形成的一个强大功能：“**撤销**”。

* 信息架构

关注点：呈现给用户的信息是否合理并具有意义。

在以内容为主的网站上，信息架构的工作就是设计组织分类和导航的结构，

1. **结构化内容**

分类体系

**从上到下**：根据产品目标与用户需求直接进行结构设计。从最广泛的，有可能满足决策目标的内容与功能开始进行分类，然后根据逻辑细分出次级分类。

**从下到上**：先将已有的资料统统放到最低级别的分类中，然后将它们归属到较高一级的类别，从而逐渐构建出能反映产品目标和用户需求的结构。

（结构质量重要的标准不是整个过程所需要的步骤，而是用户是否认为每一个步骤都是合理的）

**ｅｇ：在你只有几个月的新闻量的时候，将新闻按日期分类，并让用户翻页查找阅读，但是几年后，按照主题来组织新闻或许更加实用。**

1. **结构方法**

基本单位是节点

* 树状（也称中心辐射）子节点代表狭义类别，从属于代表更广义类别的父节点。
* 矩阵结构

允许用户在节点与节点之前能够进行两个或者更多维度的移动。（ｅｇ对同一产品，有的用户希望看颜色，有的用户希望通过形状，那么矩阵结构就可以同时容纳两个）

* 自然结构

鼓励自由探险，适用于娱乐或教育网站。

* 线性结构（用于需要呈现的内容顺序对于符合用户需求非常关键的应用程序）

书、文章、音像和录像全部被设计成一种线性的体验。

单篇的文章或单个专题

1. **组织原则**

以公司的信息网站为例

最上层：消费者，企业集团和投资者，这个阶段的组织原则是不同内容所针对的观众。

对于欧洲，北美洲，亚洲，使用地区作为组织原则是满足全球使用者的一种方法