

# 網站與遊戲介面

資料來源:

1. Steve Krug, Don't Make me Think(如何設計好網站)
2. Jakob Nielsen, Hoa Loranger , Prioritizing Web Usability(設計好網站的黃金準則)
3. Jeff Dyck, David Pinelle, Barry Brown, Carl Gutwin,  
Learning from Games: HCI Design Innovations in Entertainment Software

# 網站使用者介面設計

## 簡單的網站拜訪測試

- 這是甚麼網站(網站名稱)
- 我在哪一頁上面(網頁名稱)
- 網站上主要分區有哪些(分區)
- 我在這一層有哪些選擇(區域導覽列)
- 我現在在哪裡(目前位置標示)(不是每個人都會從首頁連進來)
- 如何進行搜尋

# 搜尋

- 要不要分類(限制)-優點 缺點
- 進階搜尋

# 導覽列

- 一致性,標準化(位置與視覺呈現)
- 必要性(甚麼時候可以不需要用導覽列)
- 登入與登出

# 建立清楚的視覺階層

- 越重要的東西要越明顯
- 邏輯相關聯的東西,視覺也要相關連
- 槽狀階層的運用

# 下拉式選單與彈出式視窗

- 選單的適當性
- 要另開視窗嗎？

# 能不能連結

- 看起來像按鈕
- 看起來可以連
- 已經拜訪過的連結

# 網站的文字內容

- 說重點
- 如果不是廣告,不要誇大用詞
- 適合網站屬性的用語(了解你的使用者屬性)
- 文字內容的分層處理(例如:賣場網站)



# 字型 字體大小與顏色配置

- 易視性
- 可以變更大小

# 適當的操作限制

- 需要專注的步驟
- 具固定的順序性
- 可能引起誤解的操作

# Flash的運用時機

- 開頭形象的誤用
- 不是不喜歡,只是運用的方式不好

# 平台相容性

- 各種瀏覽器的限制
- 不是人人都有高級配備

# 遊戲的使用者介面設計

使用效能高

引起樂趣(吸引人的玩法,新奇的功能)

使用者情感的滿意度

任務關卡的限制

# 操作互動

- 筆勢指令的運用(相關符號或動作的配對)
- 玩家的交流與互動
- 硬體的搭配

# 視覺設置

- 重疊訊息的設置
- 是否要開放配置訊息框
- 必要的顯示項

# 視覺化的學習

- 操作裝置的對應