

用户体验的要素

基本的二重性问题：web 本源是超文本信息的载体，但随着 web 应用的前端和后端技术的愈加精巧和复杂，它渐渐演变成远程软件接口的载体了。这种定位的双重性现象渐渐导致 web 应用的混乱，针对用户体验的开发人员正试图采用他们专有的术语来描述那些超过了原有应用范围的事例。本文的目的就是定义这样一些有相关上下文支持的术语，和理清下图所示的这些要素之间关系。

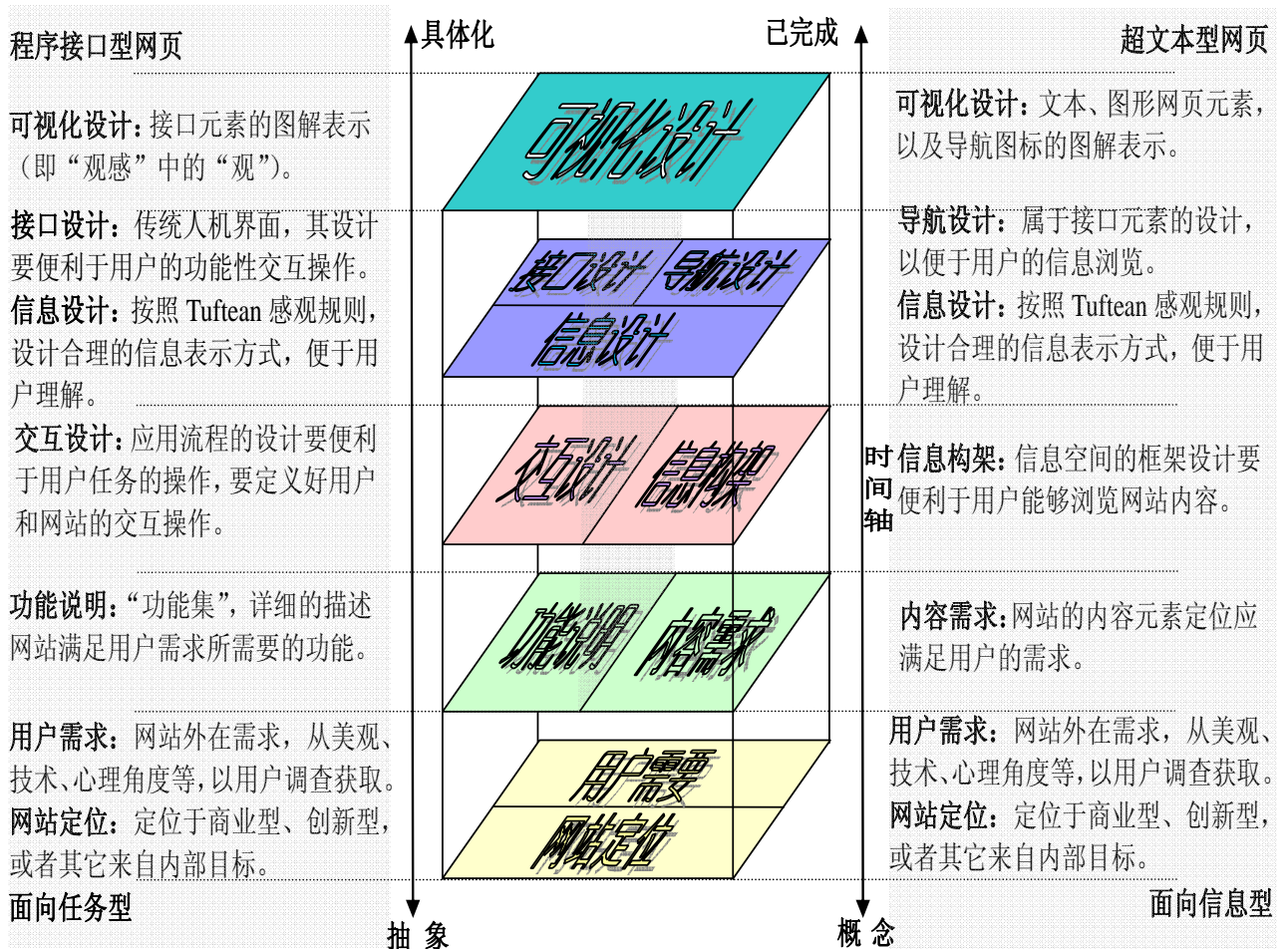
Jesse James Garrett

jjg@jjg.net

30 March 2000

翻译：刘成尧(Liu Chengyao)

(liulcy@163.com)



此图不完整：这个模型没有解释一些次要的因素（比如一些因为技术发展或者内容更新带来的问题），这些因素也可能影响用户体验的开发，这个模型也没有描述开发过程和定义开发团队的角色分配。它只是定义了目前的 web 建设中用户体验开发的关键要素。