

使用者經驗之要素

Jesse James Garrett

jig@jig.net

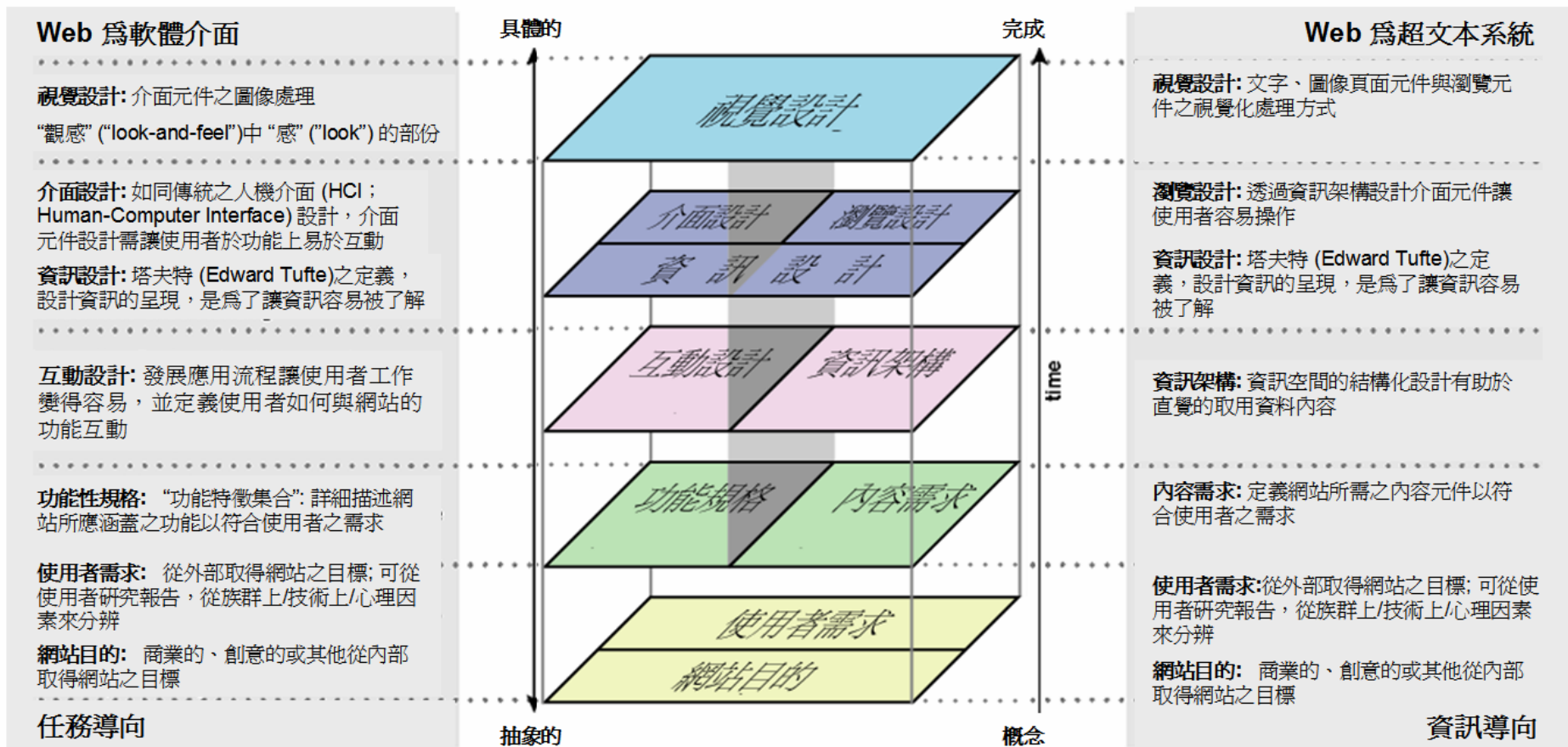
30 March 2000

Translated by Kevin Hsu

shyutz@gmail.com

中文翻譯：徐子淵

基本的二元性：Web 原本就被視為超文本 (Hypertext) 之資訊空間；但是持續發展中複雜的前端與後台技術將之衍生為一遠端軟體介面 (Remote Software Interface)。當設計使用者經驗之專家嘗試使用術語，來描述超過原本應用範圍之例子，這樣二元之特性會產生許多混淆。本文之目的在於定義出各種情況中所應該適用之詞彙，並且釐清 Web 中各種元件之潛藏關係。



本圖並不完整：此模型並無更進一步的考量 (例如在技術或內容開發上所產生之問題)，這些也會影響在使用者經驗之發展過程決策，此模型並無描述開發程序，也沒有定義使用者經驗開發團隊之各種角色。目前此處定義了 Web 使用者經驗開發時主要考量之處。