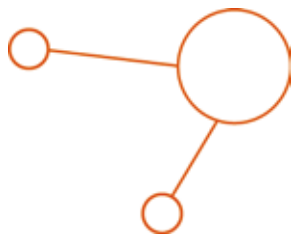


目 录



第 1 章 八项基本原则	0
经验与规则	
1.1 原则 1：标识导引设计	1
1.2 原则 2：设定期望并提供反馈	4
1.3 原则 3：基于人类工程学设计	6
1.4 原则 4：保持一致，考虑标准	8
1.5 原则 5：提供纠错支持——预防、保护和通知	10
1.6 原则 6：要靠辨识，而不要仅凭记忆	11
1.7 原则 7：考虑到不同水平的用户	13
1.8 原则 8：提供上下文帮助和文档	14
1.9 本章内容有可能在 5 秒之后就荡然无存	15
第 2 章 用户、技术和企业的平衡法则	16
我们会发现企业想要的就是赚钱，技术人员想做的是写代码，用户希望的只是得偿所愿，很多其他惊人事实也将暴露在你眼前	
2.1 你的用户是谁	17
2.2 五步致胜	19
2.3 为什么企业需要你建立一个网站	21
2.4 你有哪些材料	24
第 3 章 袜屉和 CD 架——一切都要井井有条	28
东西多可能是件坏事，而组织有序则是好事	
3.1 我能帮忙吗	29
3.2 问题 1：我在正确的位置上吗	30
3.3 问题 2：网站上有我要找的东西吗	33
3.4 问题 3：网站上还有没有更好的东西	35
3.5 问题 4：现在我该做什么	37
3.6 对繁杂事物的组织	39
3.7 完成卡片分拣——关于组织的一个练习	40
3.8 你确实可以同时身处两地	43
3.9 分面分类	45
3.10 内容随机重排	48
第 4 章 砌砖匠眼中的信息架构	50
学习如何自底向上设计架构	
4.1 获得元数据	51



第 5 章 搜啊搜……找到了	78
研究搜索引擎的“魔法”、算法和查询建议	
5.1 搜索的基本原理	80
5.2 搜索应当快速、容易而且神奇	83
5.3 搜索必须快速	83
5.4 搜索必须易于人们使用	86
5.5 查询建议工具	87
5.6 垂直搜索	89
5.7 人类解歧	90
5.8 搜索必须神奇	95
5.9 还有一点	97
5.10 希望读懂用户的心思	97
第 6 章 从 A 取道 B 到达 C	98
另辟蹊径让用户顺利转移而避开购物车和弹出窗口	
6.1 如果再聪明一点：利用交互设计更生动地讲故事	100
6.2 角色扮演，为设计人员扮芭比	102
6.3 如何创建角色	105
6.4 场景：Joseph Campbell 方法	113
6.5 网站路径图	117
6.6 任务分析：完全图	121
第 7 章 从方框到页面	124
抽象思维落实到具体设计	
7.1 串链	125
7.2 让页面关注用户的主要任务	127
7.3 将独立任务匹配到独立页面	129
7.4 把类似的任务组合起来	132
7.5 用网站图记录网站结构	138
7.6 允许访问下一步	141
7.7 管理多个下一步	142
7.8 完成页面分区以实现交互	143
7.9 用线框图为页面建立文档	147
7.10 页面很重要	151
第 8 章 导航之道	152
让人们找到各种好东东	
8.1 用户查找信息的 4 种方法	153

8.2	3 类导航	154
8.3	全局导航	155
8.4	局部导航	158
8.5	关联导航：下一步和安全网	164
8.6	可用性导航，被遗忘的角落	171
8.7	设计导航——问自己的 3 个问题	172
8.8	分页导航——导航多个页面	175
8.9	大海航行靠舵手	177
第 9 章	构建社交空间	178
	为个性化信息、论坛和用户生成内容的未知疆土绘制地图，沿路会遇到一些“巨魔”和“纵火怪”	
9.1	社交架构五项原则	180
9.2	社交架构要素	185
9.3	以人为本的体系架构	199
第 10 章	现在综合起来	200
	设计一个网站	
	项目：在线杂志 Boxes & Arrows	201
	步骤 1：B&A 需要什么	201
	步骤 2：问题到底是什么	202
	步骤 3：重新构造问题	203
	步骤 4：受影响的用户是谁	205
	步骤 5：用户希望做什么	207
	步骤 6：我们的内容是什么	209
	步骤 7：技术如何实现	211
	步骤 8：设计关键字页面	215
	步骤 9：设计文章页面	219
第 11 章	结尾	226
	信息架构的过去、现在和未来	
	现在	227
	信息架构的未来	228
	索引	229