

網頁瀏覽器指標圖像之研究-以數位博物館圖像介面設計為例-

林家維、趙方麟

E-mail: 9126623@mail.dyu.edu.tw

摘要

多媒體化的數位時代，而網頁介面的指標圖像，是引導使用者正確瀏覽數位化介面的重要元素。本研究的目的是希望以不同背景使用者的角度，來探討瀏覽器指標圖像的使用性認知特性，並了解使用者在瀏覽數位博物館的情形、動機和使用指標圖像時的使用行為、滿意程度，以進行瀏覽器指標圖像之實作設計，為提昇使用者在瀏覽網頁時的績效。本研究指標圖像設計阶段的流程是以國際標準組織(ISO)建議的資訊圖像設計程序為主要依據。確立設計圖像過程中，避免引起混淆，作為瀏覽器指標圖像設計之參考原則。設計流程包含三大阶段即是分析綜合、設計發展、評估測試等三阶段。本研究經由調查評估而得一種圖像設計趨勢，如下所述：1.網頁瀏覽中採用圖像60%+文字的指標圖像較能獲得瀏覽者之認同。2.指標圖像設計中，較容易獲得瀏覽者產生聯想與識認之圖像為隱喻性之圖像。3.在網頁瀏覽中之圖像喜好滿意度程度則以簡單構圖形式來呈現。

關鍵詞：網頁介面，指標圖像設計，數位博物館

目錄

第一章 緒論	1.1 研究背景--P1	1.2 研究動機--P3	1.3 研究目的與其重要性--P4	1.4 研究範圍與限制--P5	1.5 研究發展架構--P7										
第二章 文獻探討	2.1 探討方向及架構目的--P13	2.2 圖像介面設計與視覺認知性--P14	2.2.1 視覺認知心學--P14	2.2.2 訊息處理模式--P15	2.2.3 圖像設計與視覺認知歷程--P17	2.3 圖像介面設計與使用性--P18	2.3.1 圖像使用者介面--P18	2.3.2 圖像設計之原則--P24	2.4 評估之重要--P26	2.4.1 使用性工程評估--P26	2.4.2 使用性之定義--P29	2.5 數位博物館的發展與特性--P32	2.5.1 數位博物館之定義與特性--P32	2.6 同質文獻彙整--P34	2.7 小結--P35
第三章 研究方法與實施	3.1 實驗架構--P37	3.2 實驗--P41	3.2.1 實驗樣本--P41	3.2.2 瀏覽者樣本--P42	3.3 實驗步驟--P42	3.3.1 階段一：瀏覽器指標圖像樣本與數位博物館網站蒐集及篩選--P44	3.3.2 階段二：數位博物館特性認知與瀏覽器指標圖像語意認知調查--P46	3.3.3 階段三：瀏覽器指標圖像之與構成認知調查--P47	3.4 資料分析方法--P50						
第四章 資料分析與結果	4.1 問卷與量表的信度檢測--P51	4.2 使用性認知調查分析--P52	4.2.1 研究受測樣本特徵描述--P52	4.2.2 瀏覽情形調查分析--P54	4.3 使用性認知與族群背景變數之顯著性分析--P58	4.3.1 瀏覽動機調查分析--P58	4.3.2 指標圖像使用性行為調查分析--P60	4.3.3 指標圖像使用滿意程度調查分析--P62	4.4 指標圖像構成認知調查分析--P63	4.5 數位博物館特性認知調查分析--P64	4.6 指標圖像語意認知調查分析--P66	4.7 小結--P67			
第五章 指標圖像設計	5.1 指標圖像設計階段擬定--P69	5.2 指標圖像設計發展流程--P70	5.2.1 階段一：分析綜合階段--P70	5.2.2 階段二：設計發展階段--P76	5.2.3 階段三：評估測試階段--P80	5.3 介面整合之建構與情境模擬--P84	5.3.1 介面整合之建構規劃--P84	5.3.2 二維圖像之考量--P86	5.3.3 介面整合之情境模擬--P87						
第六章 結論與建議	6.1 研究結果與結論--P89	6.1.1 研究結果--P89	6.1.2 研究結論--P91	6.2 研究缺失與侷限--P92	6.3 後續研究建議--P95	參考文獻--P95	附錄一--P99	附錄二--P102	附錄三--P107	附錄四--P112					

參考文獻

- 【1】資訊電子商務應用推廣中心FIND, (2001年9月30日)。【2】CYERT, R. M. AND MARCH, (1963), J.G., A BEHAVIORAL THEORY OF THE FIRM, PRENTICE-HALL【3】洪英訓(1996), "由使用者滿意度觀點設計多媒體系統", 碩士論文。【4】CHING- CHUN HSIEH, (1999), "DIGITAL MEDIA AND CULTURE CHANGE". PRESENTED AT DIGITAL M -USEUM SEMINAR AND ASIA PACIFIC DIGITAL LIBRARY CONSORTIUM JOINT MEETING, J.。【5】黃寬重,(1999), 「改善人文與社會科學之學術環境」, 在「全國人文社會科學會議」議題提案摘錄, 提案三:推動人文與社會科學資料之數位化與共享。台北市:國家科學委員會。【6】KROEHL, H.(1987), COMMUNICATION DESIGN. 2000. ZURICH: ABC VERLAG, PP.31~32。【7】田中正明著,蘇守政譯(1988),視覺傳達設計,台北:六合出版社,PP.82。【8】山口正城、冢田敢, (1960),PP.41-42。【9】MAYER, R. E.(1981), THE PROMISE OF COGNITIVE PSYCHOLOGY. SAN FRANCISCO: W. H. FREEMAN AND COMPANY.【10】鄭麗玉, (1993)認知心理學,台北:五南圖書出版公司, PP.3。【11】EBERTS, R. E. (1994), USER INTERFACE DESIGN. ENGLEWOOD CLIFFS, N. J. PRENTICE HALL.【12】MARK, S. S. & ERNEST, J. M. , HUMAN FACTORS IN ENGINEERING AND DESIGN. NEW YORK:MCG -RAW HILL.【13】EBERTS, R. E. (1994), USER INTERFACE DESIGN. ENGLEWOOD CLIFFS, N. J. PRENTICE HALL.【14】WICKENS, C. D. (1992), ENGINEERING PSYCHOLOGY AND HUMAN PERFORMANCE. NEW YORK:HARP -ER COLLINS PUBLISHERS.【15】張春興 (1990), 現代心理學, 台北:東華出版社。【16】小林重順著藝風堂編輯部譯 (1991), 造形構成心理, 台北:藝風堂出版社。【17】

張悟非(1992), 從認知心理的觀點來探討視覺資訊設計的方向, 工業設計76, PP.2-11。【18】李青蓉等(1998); BUTZIN (1997); HAWDALE (1999) 【19】HORTON, W.(1994), THE ICON BOOK. JOHN WILEY & SONS, INC., NY. 【20】NIELSEN J.(1993),USABILITY ENGINEERING. A P PROFESSIONAL, ACADEMIC PRESS LIMITED. 【21】ZWAGA H.J., BOERSEMA T. (1983), EVALUATION OF A SET GRAPHIC SYMBOLS, APPLIED ERGONO-MICS, VOL.14, NO.1, PP.43~54. 【22】林榮泰、莊明振(1991), 從圖像語意探討人機介面圖像設計, 工業設計, 22卷, 2期。【23】GUIDANCE ON USABILITY STANDARDS (1998), [HTTP://WWW.LBORO.AC.UK/EUSC/INDEX_RESOURCES.HTML](http://www.lboro.ac.uk/eusc/index_resources.html) 【24】科學月刊, (1999), 30卷,3期。【25】MUSEUMS FOR A NEW CENTURY,(1984), 【26】陳雪華、陳昭珍、陳光華,(1998),數位圖書館 / 博物館中詮釋資料之理論與實作,圖書館學刊 13 期, PP. 37-60。【27】CAIRNEY, P. T. & SLESS (1982), D. COMMUNICATION EFFECTIVENESS OF EMBOLIC SAFETY SIG-NS WITH DIFFERENCE USER GROUPS, APPLIED ERGONOMICS, VOL.13, NO.2, PP.91~97 【28】COLLINS, B. L.& LERNER, N.D., AN EVALUATION OF EXIT SYMBOL VISIBILITY(NBSIR 82 2675), WASHINGTON: NATIONAL BUREAU OF STANDARDS. 【29】KACMAR, C. J. & CAREY (1991), J.M., ASSESSING THE USABILITY OF ICONS IN USER INTERF ACE, BEHAVIOR & INFORMATION TECHNOLOGY, VOL.10.6, PP.443~457. 【30】游萬來(1985), 不同人員對醫療用圖形符號的認識差異, 工業設計, NO.49, PP.31-38。【31】陳雪華 (1999), 從人文關懷談數位圖書館 / 博物館的發展。 [HTTP://CEIBA.CC.NTU.EDU.TW/DL M/PAPER01.HTM](http://ceiba.cc.ntu.edu.tw/dlm/paper01.htm)。【32】國科會 (2001)。數位博物館推廣教育簡訊, 13。取自:[HTTP://LIBDLM.LIB.NTU.EDU.TW/DLM/NEWSLETTER.HTM](http://libdlm.lib.ntu.edu.tw/dlm/newsletter.htm)。【33】劉家銘(2000), 圖像式功能介面開發模式之研究 - 以護理記錄系統為例, 碩士論文。【34】鄧友清(1999), 以『使用性』為訴求的國中數學網路教學介面之研究, 碩士論文。【35】王郁青(2001), 人力網站可使用性設計準則之研究, 碩士論文。【36】卓良政(2000), 圖像式操作介面之研究以數位相機為例, 碩士論文。