

提供网站交互设计中怎样更好做到用户习惯

| | |
|------|---|
| 产品名称 | 提供网站交互设计中怎样更好做到用户习惯 |
| 公司名称 | 深圳市功成创意企业形象策划有限公司 |
| 价格 | 2800.00/个 |
| 规格参数 | 专业网站制作:1456 专业网站设计:2346 专业网站建设:5678 |
| 公司地址 | 深圳市龙华新区民田路1980创意产业园G栋2楼 |
| 联系电话 | 0755-83589234 13602656525 |

产品详情

专业网站制作认为

网站交互设计中怎样更好做到用户习惯

一 基础支持

其一，就是要满足用户

的最基本需求，即应用的可用性。如果一个应用，连基础的服务都不能很好地完成，那用户就没有理由重复地去使用这款应用。缺少了重复性行为的强化，使用习惯是不可能培养起来的。

例如初次使用一款周边社区服务应用，定位之后，应用会推荐周边相关的服务，举个例子，周边停车场位置服务，但当用户把车开到地图指引位置时，却发现该停车场三个月前已经拆除（数据更新延迟导致的不可用问题）。这时候，想让用户相信这只是个偶然，想留下这个新用户就显得很无力了。

??????

所以，应用本身的“职能”至少要能完美的实现，不出现让人不舒服的服务漏洞，数据可靠，反馈及时，界面美观，操作简便等。基础的功能支持需要拿到高分。

其二，使用成本足够低，可以支持用户随时、随地、多次地打开应用。要让用户频繁打开应用，至少做到，多环境下支持运行，且用户每一次打开支付的代价足够低。

手游比之网游，强大的优势之一就是设备的灵活性（便携式游戏机、手机、平板），携带方便，流量成本也远比网游小，适应的使用情景也更广，所以，在学习、工作之余，如果想玩游戏娱乐放松一下，打开一款手游会比打开一款网游方便可行得多，支付的成本也更小。单机游戏比起需要联网的游戏，使用成本也明显低得多，这也使得频繁打开一款单机游戏，比频繁打开一款网络游戏，可实现性更高。在地铁上，网络信号常常断开，或是信号很差，这个时候，很多人会选择打开耗流量少的应用，或者直接玩起支持无线模式的游戏，或者阅读已经缓存的文章；摇晃的车厢内，即使用一只手抓着吊环，右手仅用大拇指也能较好的操作，完成早间新闻的阅读等等……。

强大的场景适应性，可以使应用在多种情景下，都能提供可行的服务；使用成本的降低（例如流量成本、使用路径简化、交互多通道设计等）让用户低价、轻松地获取想要的服务。保证用户每一次打开都能成功获取服务，并且单次代价低廉，那长期多次使用该应用就成为可能。

二 针对性服务

电商平台往往会记住用户的浏览历史，从而推荐相关热门商品。每一个用户都会获得不同的、有针对性的商品推荐，从而产生一种“该服务为我而生”的感觉。

让用户产生一个概念：“产品的服务与我相关”。人会不自觉的去了解更多与自身相关度更高的事物。同样类型的应用，提供的服务更有针对性、与用户相关度更高的，往往会获胜。人们放不下手机，总想着打开手机，特别是打开社交应用，往往就是渴望获取与自己相关的资讯，想去了解到底有什么消息提及到了自己没，有谁来与我产生对话了没，因此社交应用相对来

说，更加容易培养用户使用习惯，因为它的消息全都来自于与用户相关的好友或亲人。

三 给予动机

制造一个让用户反复执行操作的理由，激励用户反复回归应用。

其一，目标驱动，给用户持续的使用动机。心理学上存在一个“目标驱动效应”，越接近目标，人会加快行动速度，以更快地完成目标。

买奶茶的时候，往往一张贴了两个贴还差十个的“集贴卡”，比一张十个都空白的“集贴卡”更能产生持续购买的驱动力；手游中，常常存在任务进度，例如玩满5盘可以获取一定金币奖励，虽说如果没有这个任务，用户也很可能玩满5盘，但存在这个任务会让用户更加迫不及待地去玩满5盘，甚至玩得更多，去换取“玩满10盘”、“玩满15盘”的奖励；累计登录，登录满x次，换取奖励，或者是每天按时登录，即可获得奖励……这些都是为用户设下操作目标，并且明确目标奖励以及当前进度，而且通常会将用户的任务起点设于任务进度的中间，功成网络例如任务一开始，就已经完成了20%等，通过任务的设计，拉近用户与任务之间的距离，让用户产生强烈的行为动机，进而迫切希望进度可以达到100%，换取相应奖励；或者是留下一个让用户周期性回归应用的理由（登录领奖、每天定时推送、周末反馈等），让用户说服自己，打开应用。

其二，不定性奖励，在保证奖品符合需要的前提下，设置不周期、不确定的奖品，可以加大参与欲望。

生活中也有很多这样的例子：“咻一咻”；游戏抽奖活动……不少手游也是从这一点去设计登陆奖励机制，登录随机概率获取奖励，奖励内容也随机，这样，每一次登录都有可能获得大奖，用户也会频繁地去尝试，以换取每一次的可能性，当获奖的概率一定，用户的频繁行为就会得到保持，使用习惯就有可能培养。

四 社交魅力

社交性可以大幅度增强用户对应用的依赖，提高用户打开应用的几率。优秀的社交设计会让用户沉迷其中，从最临近的一个社交入口开始，不断延拓到其他社交内容，从而不知不觉沉浸在社交应用里。

一般来说，用户更加留意强关系圈。社交网络中，分为强关系圈、弱关系圈。强关系圈上限一般为150人，弱关系圈人数不受限。因此，弱关系圈是社交网络中最为普遍的社交关系，而社交网络的兴趣就在于，通过社交网络可以轻松结识更多人，拓展更多的弱关系好友，交友门槛很低。相应的，这种关系的牢固性比较差，带来的愉悦感与吸引力也比较少。人的大脑，在遇见熟悉的人或事物的时候，反应会更加激烈，即使是遇见没有共同话题的熟人，大脑也会比遇见有着共同爱好的陌生人更为兴奋。所以侧重强社交关系的应用会比侧重弱社交关系的应用更加有吸引力，用户会更为频繁地查看社交网络中强关系圈的消息，反复确认在意的人的动态，成为一种习惯，甚至是社交依赖。

社交同步活动也会带来幸福感。当一个个体参与到群体里面，一起做一件事，并不断接受这个过程中其他个体的反馈，人更容易产生幸福感。可以说，同步活动满足了作为群居性生物的人类的潜在需求。

专业网站设计-功成网络的灵魂在于创意。在网络时代站点集聚、很容易落入平庸、肤浅、浮躁、老土，而功成网络的口号就是：我们的创造力永无止境，我们总能够化腐朽为神奇，画龙点睛，力挽狂澜，让稻草成为金条，让普通的网站、代码、页面等不经意间焕发出无限的生机与活力。