

# 精益环境下通过DoGo地图搭建自适应信息架构

作者:Rob Keefer

翻译:木卿

原文链接: <http://uxmag.com/articles/adapting-information-architecture-for-lean-and-agile-environments-with-dogo-mapping>

译者注:

似乎一直以来业内对于“工具”与“方法论”的博弈就没有停止过，就像武侠中的外功与内力或者剑宗与气宗，孰轻孰重似乎都不重要，关键是为我所用。感觉修炼的三个层次似乎可以用“器”、“术”与“道”来形容，借用某前辈之前的比喻【1】，如下：

《神雕侠侣》中的杨过在石壁上发现了剑魔独孤求败刻下的字，其中有这么几句：

“「紫薇软剑」三十岁前所用，误伤义士不祥，悔恨无已，乃弃之深谷。重剑无锋，大巧不工。四十岁前恃之横行天下。四十岁后，不滞于物，草木竹石均可为剑。自此精修，渐进于无剑胜有剑之境。”

其中有三把剑：紫薇软剑、玄铁重剑、无剑。

## 1. 紫薇软剑

三十岁前，独孤求败用紫薇软剑来驰骋天下，这时，他依靠的是剑，是用剑作为“器”的性状来发挥威力。没有这把剑，也许他的战斗力就会下降很多。

这时，对于剑的运用，他只达到了“器”的层面。

## 2. 玄铁重剑

三十岁到四十岁，他开始用玄铁重剑。剑只是一个介质，本身并不锋利，大巧不工。他是用本身的招数在驱动着剑，恃之横行天下。这些招数，这些使用剑的方法，就是“术”。

这时，对于剑的运用，他已经达到了“术”的层面。

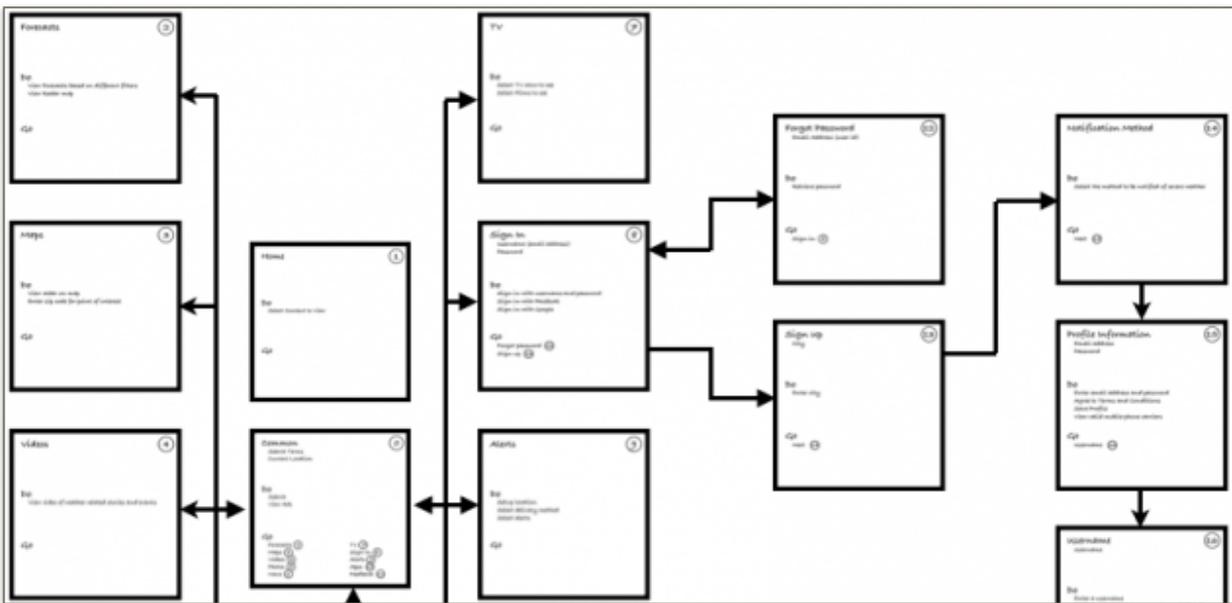
## 3. 无剑

四十岁后，他终于做到了受众无剑，心中有剑，草木竹石皆可为剑，以无剑胜有剑。他掌握的，是达到目标的“道”，这个“道”，不会因为对象（器）而改变、也不会因为方法（术）而改变。

这时，对于剑的运用，他终于达到了“道”的层面。

以下的这篇小文章就在“器”的层面上，简单的介绍了一个轻量级工具方法的使用——DoGo地图，纵然任何方法只有在运用的时候才凸显它的价值，但还是先“知而后行”吧~

以下正文：



任何优质的实践都始于充分的思考之后，对构建网站而言，信息架构就提供了这样一个（充分思考的）背景前提，它通常被应用于网站、网络应用、移动应用和社交媒体软件。但由于精益/敏捷项目的动态性，敏捷团队的UX设计师常常抛弃传统的信息架构方法，直接进入原型阶段。其实这样会付出不小的代价，因为一个良好的IA（information architecture）会指导网站的健康发展。IA通常要考虑像可见性、分类、和或许最重要的网站导航等关键概念，一个构建良好的导航是简单易学、支持用户任务、且确保用户在最少的点击次数下就可到达下一个目的页的。

## 信息分解

在网站中，信息架构师用站点地图和流程图可视化页面的层级关系和页面流；在传统用法中，这些工具假定网站的定义已发展成熟，并且不会在项目进行中有明显的改变。但是在精益或敏捷环境中工作的时候，却有了相反的假设，项目没有明确被定义，或者这个定义会随着时间而不断变化。

在项目开始时，最初的站点地图和流程图提供高水平的指引，但是当站点地图增加特征的时候，却没有细节去规范这些特征应该被加在哪些地方，或者他们是如何影响整个系统的。起初这似乎没有太多的影响，但是随着时间的推移，该网站的概念完整性会开始恶化。

举个简单的例子，敏捷团队为一所大学开发一个网站时，可能会在项目的早期就开发教工页，在项目的后期开发人力资源页面等；后期UX设计师添加功能时一般不会重新访问整个系统的页面流，那很有可能导向招聘信息页的链接只会放在教工页，而很容易忘记把这个链接也添加到后期开发的页面上。

## 输入DoGo地图

开发DoGo地图是为了让IA支持精益和敏捷团队。它是一个轻量级工具，提供了一个观察整体系统和各页功能的视角。为了可视化的表达系统是如何结合在一起的，它融合了站点地图的整体视角和流程图的细节。

# 节点

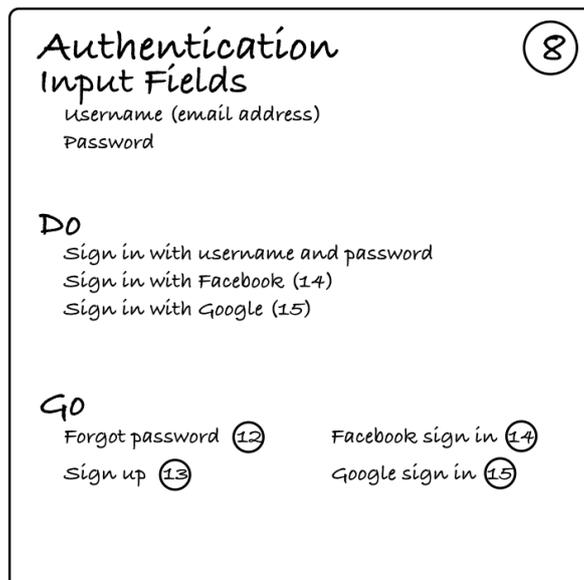
创建DoGo地图时，首先设想一个用户场景，并且为网站的每一页面都创建一个适用于该场景的结点。在这里还不必担心是否每件事都是正确无误的，只要确保将你脑海中的信息流画在纸上就好了。结点可以被结合或者分解，当越来越多的理解系统的细节的时候。DoGo地图的每个结点详细说明了页面支持的操作（就是Do），用户可以从这个页面去向哪里（就是Go）。这在详细设计和创建原型之前，提供了一个可以计划和测试的轻量级的方法。

索引卡片用来记录DoGo地图的每一个结点，其中节点代表系统内的一个页面或视图。索引卡包含五个重要的信息：

- 1.名称：结点（页面）的描述性标签
- 2.索引号：节点快速查询索引
- 3.领域：重要的表单字段
- 4.Do：页面的动作
- 5.Go：临近页，或者你可以从这个节点跳转去的页面

节点的名称以名词最为常见，它汇总屏幕上呈现的收集到的数据和动作。索引号可以让一个节点方便地连接到另一个，典型的情况是，节点被按顺序编号，但随着地图的变化，这个顺序实际上并不重要，新的卡将被引入，且顺序变得无关紧要。最重要的是一致性和确保号码不重复，因为这有助于防止稍后混淆。

当你设计系统的时候，考虑一下用户会想要在这个既定的页面上做什么事情。把这些动作写在卡片上“Do”的部分，最好为简洁的动词 - 名词陈述（例如“输入位置信息”或“查看详细信息”）。当你在完成这些动作的时候，可能想要标注必要的表单字段。那把这些列在卡片的顶部，名字下面就好。你还需要考虑用户希望从该页面跳转去哪里，把这些跳转去的临近页和他们的索引号列在“Go”部分底下。



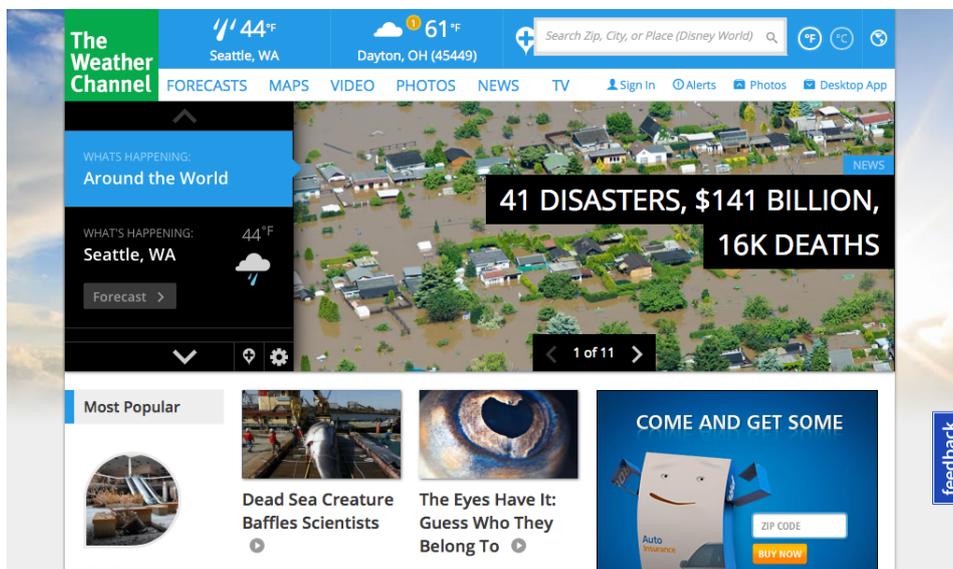
以一个简单的登录页面为例，这张卡片叫“验证”，它的索引号是8.在该屏幕上的重要字段是用户名和密码。用户可以通过用户名和密码，或Facebook、谷歌的帐户，登录已注册的网站。你如何定义它取决于你自己，从设计角度来看，这只与开发团队如何开发有关。你可以假设用户已经登录到Facebook或谷歌，当她用那个账号登录到您的网站时，会自动进行验证。或者，你也可以假定

用户还没有登陆，当她选择了用Facebook的账号登陆，她只有先进行身份验证才可以继续访问网站。

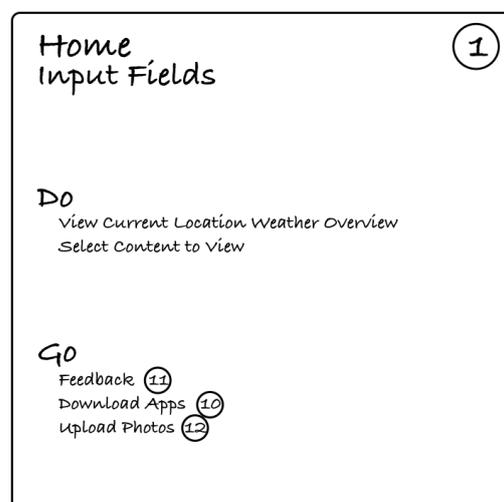
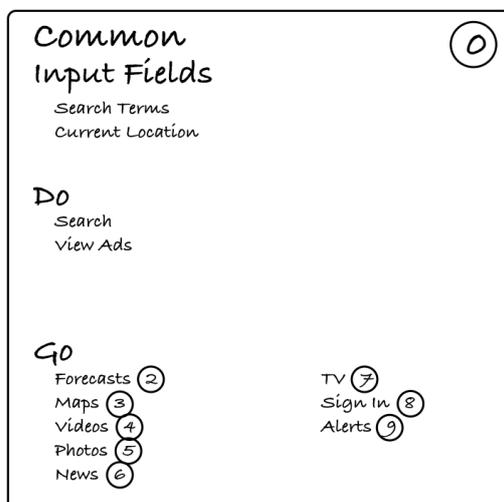
可以通过用户情景验证地图，重点在验证部分以及在用户在验证后将要去哪里。显然，这里有很多空间可以用于说明和处理失误。但是可以将很多细节留到线框图和原型测试中，而不是在结构层面进行详细说明。架构是为了指引，而规范在具体执行的时候是很有必要的。

## 通用节点

当你使用网站的组织架构和导航组件时，你将要访问的地方或你将要做的事情会分为大概几类。标有“通用”的卡片是用来捕获一个用户在绝大部分（或全部）页面上，希望有的表单域、动作、和跳转页的集合。例如，搜索功能包括“搜索词”输入框、“搜索”的动作和“搜索结果”的跳转页。没有必要在每一张卡片上去表明这一功能的通用组件组，所以这类组件通常被写在“通用”卡上。



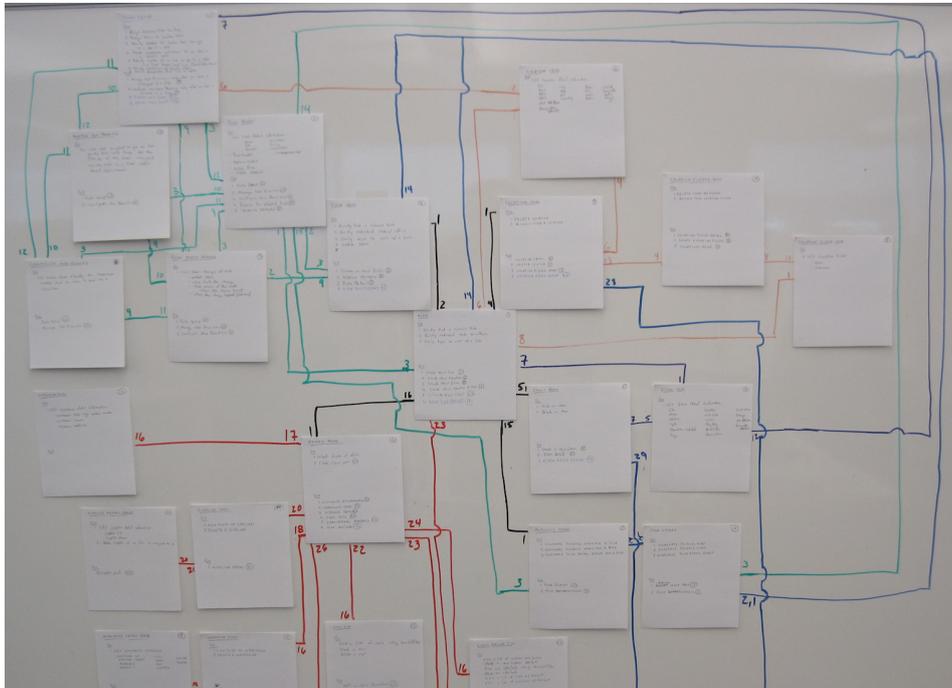
以weather.com的主页为例。在顶部的主导航包括预测，地图，视频，照片，新闻，电视，登录，和警报。这八个部分是网站的每一页上都有的，所以没必要在每张卡片上都罗列它们；它们可以写在通用卡上，编号（0）。



通用卡片上堆了许多的链接，主页的卡片上仅仅罗列主页上特别的元素。

# 地图

当网站的单个页面都被描述在站点卡片上了，就可以画出这个网站的地图了；要做到这一点，把这些卡片贴在白板上，用线把这些卡片的Go的部分连接起来。这样就让网站的组织架构变得更加显而易见。通过使用不同颜色的线，相关页的集合可以很容易地识别。此外，用户想要简单的跳转去的页面也会被标示出，“Go”部分会添加在相应的卡片上。



一想到会有大量箭头的卡片，你会发现通用卡片上的条目是多么的有用了。一旦地图确定下来，就可以选择一些优先级高的用户的情况，并通过地图演绎一遍。这可以方便计算一下完成一项任务所点击的次数。你可能还会发现，我们忽略了一些本该有的功能，或者包含了一些多余的步骤。

如果发现了这些忽略的和多余的步骤，就另拿一张卡来写了，逐步的淘汰旧的卡片，引入新的卡片。继续通过地图迭代，直到你和被测用户对整个流程都很满意。当有了一个好的流程后，就可以开始开发线框或者其他用于测试网站细节的原型了。

虽然你可能不会在整个项目周期都使用白板上的地图，地图可以很容易地在任何时候重新画在白板上；有一些新的功能的时候，可以确定新的功能的适当位置，新功能和链接有助于网站的概念完整性。

# 结论

传统的构建信息架构的工具往往难以维护，而且了解该架构所需的最初始的功课很快就会过时。DoGo地图是一个轻量级的，可扩展的IA(information architecture)工具，它提供了一个对网站的信息架构更高层次的理解，并能很容易地纳入UX测试和开发团队的日常工作流程，尤其是在精益和敏捷的环境。

【1】网络来源，<http://www.zhihu.com/question/19805899>，参照“马力”的回答。