### 互联网的用户体验设计过程

rex.song@ogilvy.com

### 目录

- 怎么做?
- 交付物?
- 敏捷设计?
- 产品评估?
- 问题?

# 怎么做?

### 实施过程

- 概念证明(构思)
   根据市场研究和设想目标,论证为可行的商业模式。
- 设计探索(规划)
  把抽象的商业需求,量化为可视可操作产品原型的过程。
- 技术编码(落实) 互联网产品与传统UI做用户体验,最大的区别便在于此。

### 概念证明

- 内容需求
  - 用户需要的内容
- 功能规格
  - 需要什么样的功能
- 用户简介
  - 角色说明

### 设计探索

- 信息架构
  - 功能结构
  - 界面线框
- 交互设计
  - 任务分解
  - 工作流程
- 视觉设计
  - 风格规范

# 技术编码

- 结构
  - HTML
- 表现
  - CSS
- 行为
  - DOM & Script

# 交付物?

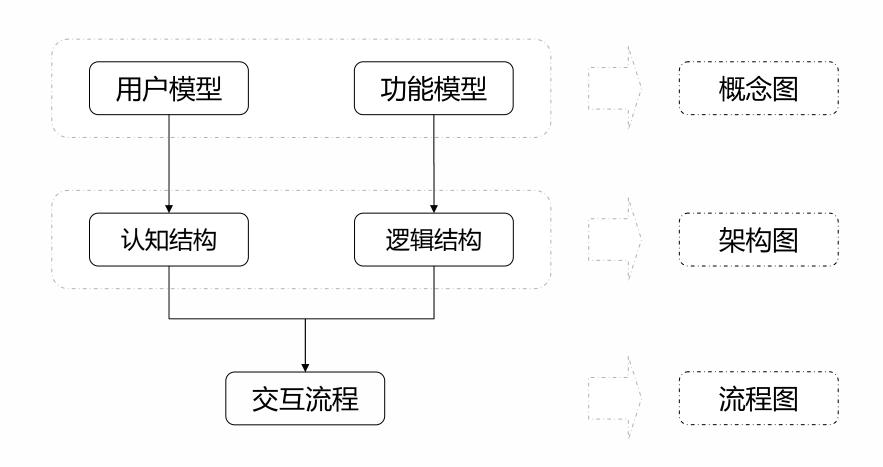
### 类型

- 设计图
  - 概念图
  - 架构图
  - 流程图

- 原型
  - 纸质原型
  - 图形原型
  - 页面原型

- 文档
  - 过程文档
  - 交付文档

# 设计图

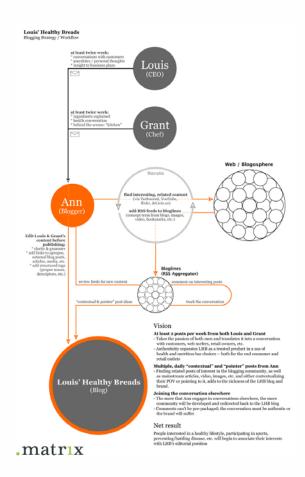


### 概念图

- 功能模型 能满足什么,如何满足?
- 用户模型 需要做什么,应该如何做?

- Paper
- Visio
- MindManager
- Illustrator
- Photoshop
- Powerpoint
- ?

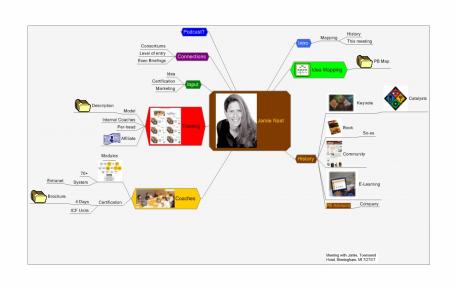
# 概念图(功能)



类似产品蓝图的远景 规划,使用抽象图形 呈现

• Photoshop制作

# 概念图(用户)



定义产品用户应有的功能,列举可能没有逻辑关系

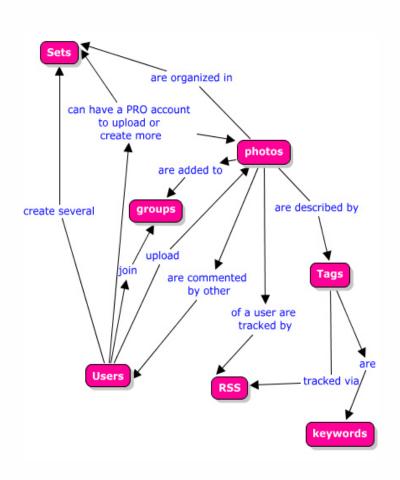
• MindManager制作

### 架构图

- 逻辑结构 建立层级逻辑关系。
- 认知结构 建立认知逻辑关系。

- Paper
- MindManager
- FreeMind
- CmapTools
- Omnigraffle
- PowerPoint
- ?

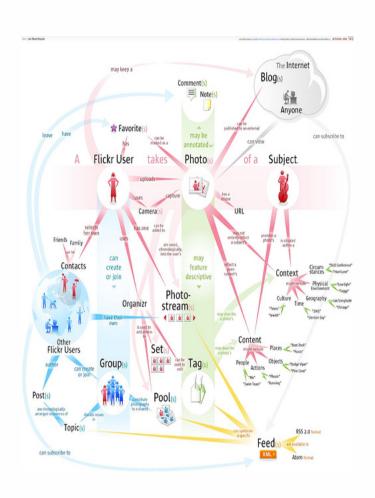
# 架构图(逻辑)



• 介绍Flickr功能以及它 们之间的相互关系

CmapTools制作

# 架构图(认知)



• 介绍用户可以在Flickr 平台上获取哪些服务

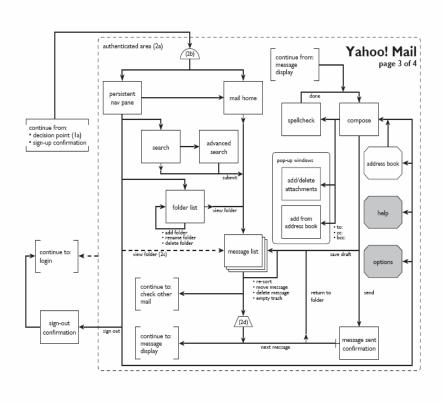
• Illustrator制作

### 流程图

- 任务流程 功能点之间的交互。
- 界面流程 操作点之间的交互。

- Paper
- Visio
- Omnigraffle
- Photoshop
- PowerPoint
- SmartDraw
- Axure
- ?

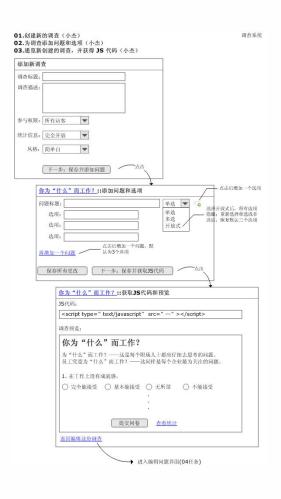
# 流程图(任务)



某用户在雅虎邮件系 统里登录后,查看消 息的过程处理片段

• Visio制作

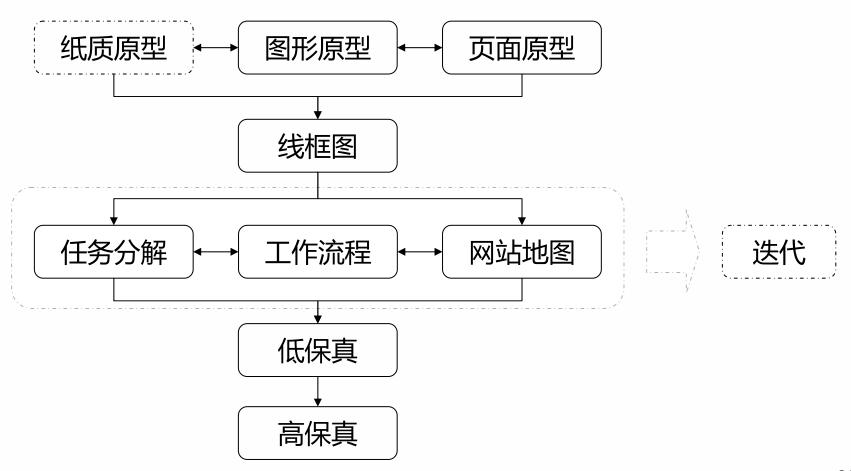
# 流程图(界面)



小杰在后台创建调查、 添加问题选项、获得 JS调用代码的过程

• Visio制作

# 原型



### 纸质原型

#### 优点

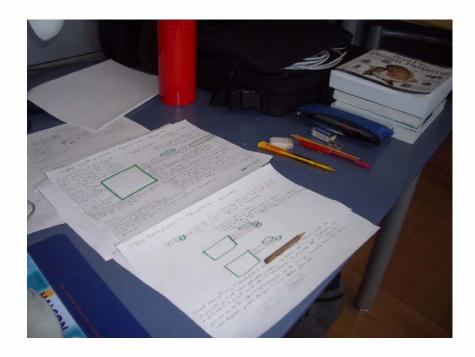
- 制作快速
- 无技术壁垒消失
- 更少的讨论时间
- 传达产品感觉不错

#### 缺点

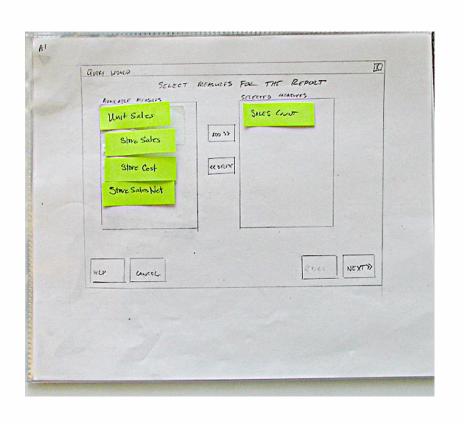
- 存在屏幕真实状态问题
- 不能评估视觉
- 不能在实际系统中制造假数据
- 不能评价的响应时间
- 不合适超过3人的演示

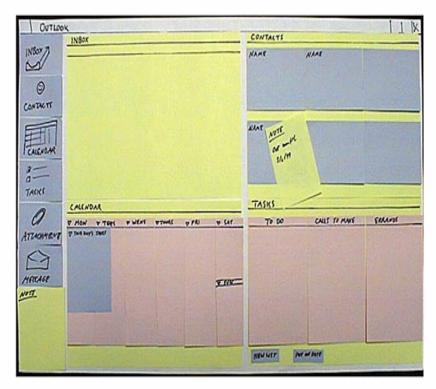
# 纸质原型(制作)



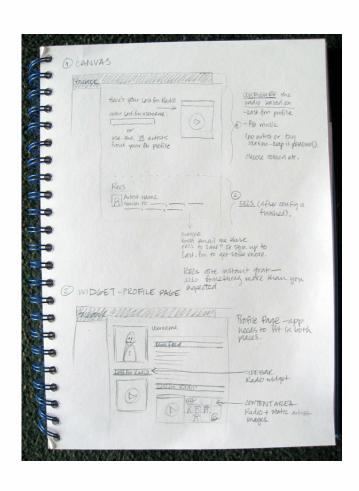


# 纸质原型(卡片)





### 纸质原型(手绘)





### 图形原型

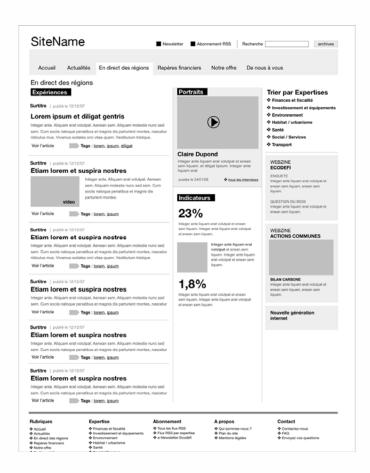
#### 优点

- 效果美观
- 适合打印或者归档
- 无需纸张

#### 缺点

- 存在客户端真实状态问题
- 制作需更多时间
- 制作需要相关专业知识
- 不方便现场测试新想法
- 容易延误改进执行

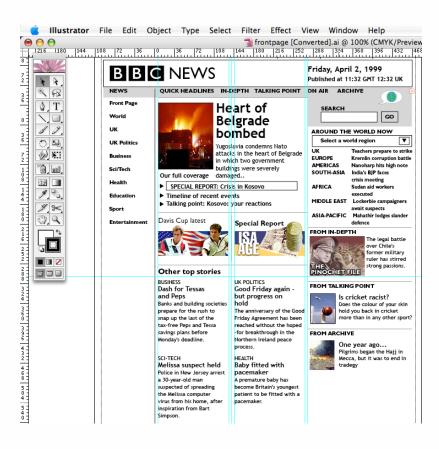
## 图形原型(Visio)



# 图形原型(Photoshop)



# 图形原型 (Illustrator)



### 页面原型

#### 优点

- 真实的交互
- 有益于评价屏幕变化
- 有时间作出改进

#### 缺点

- 制作需更多时间
- 制作需要编程知识
- 不方便现场测试新想法
- 容易延误改进执行

# 页面原型(低保真)



- 区分链接
- 不区分颜色
- 固化布局
- 固化模块
- 固化信息条目
- 固化信息内容规格

# 页面原型(高保真)



- 保证与设计图一致
- 按风格指南完成结构 表现制作
- 区分信息颜色

### 过程文档

• 角色定义

有目标用户群之后,分别对典型角色进行定义,让他们看起来更真实。

• **页面列表** 适合管理原型页面,并编号存档和组织。

# 角色定义(Grow)



- 基本属性
- 关键差异
- 简单描述
- 用户目标
- 商业目标
- 相关属性

# 页面列表 (Dpdp)

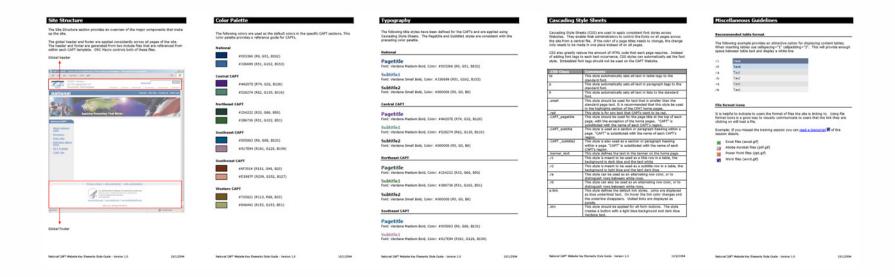


- 名称
- 编号

### 交付文档

- 风格指南 指导低保原型进行美化,及维护准则,包括HTML&CSS
- 脚本说明 指导页面前端行为开发的帮助,包括Script&DOM。
- 接口说明 方便第三方开发、获取数据、使用功能。

# 风格指南(CAPT)



结构、配色、排版、样式表、混合

# 脚本说明(YUI)



- 框架
- 模块
- 调用

## 接口说明(豆瓣)



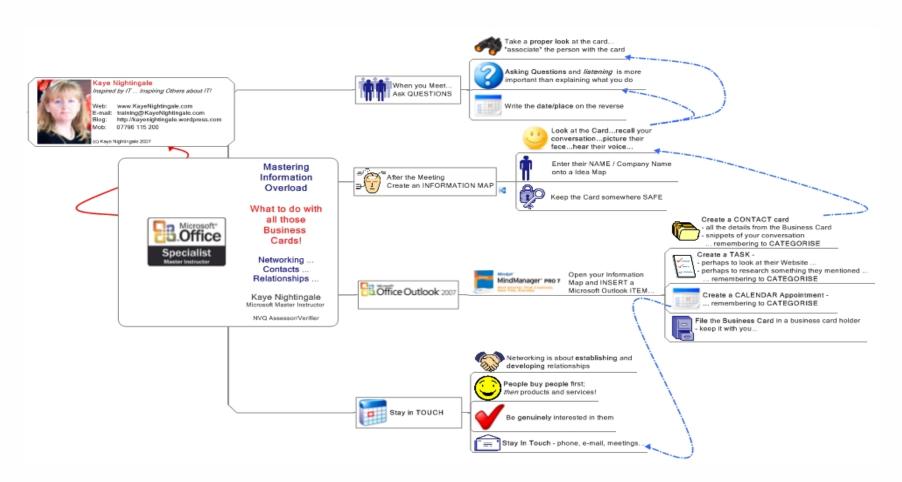
- 通用参数说明
- 通用元素说明
- 返回状态说明
- 详细说明

# 敏捷设计?

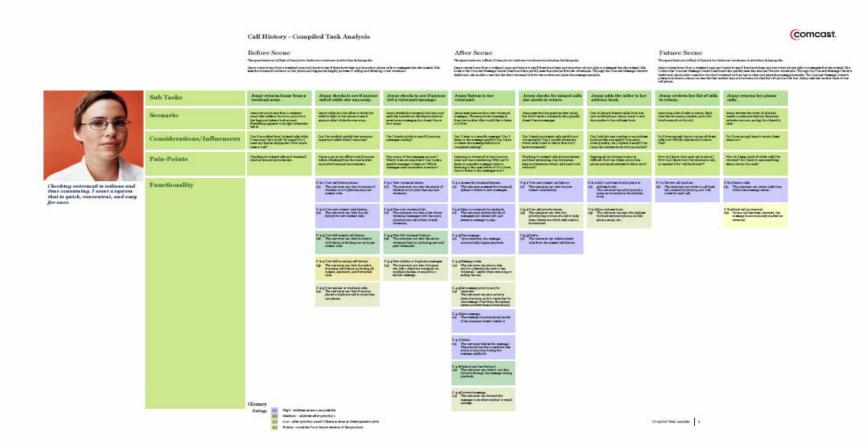
#### 流程与交付

- 保证关键设计图
   图形只是辅助说明,根据产品需求适量减少、合并设计图。
- 多用Web页面原型 直接完成为带交互的HTML页面,减少实施过程。
- 从低保原型开始 越保真的原型需要的技巧越多,或耗时越多。

# 思维导图 Mind Map



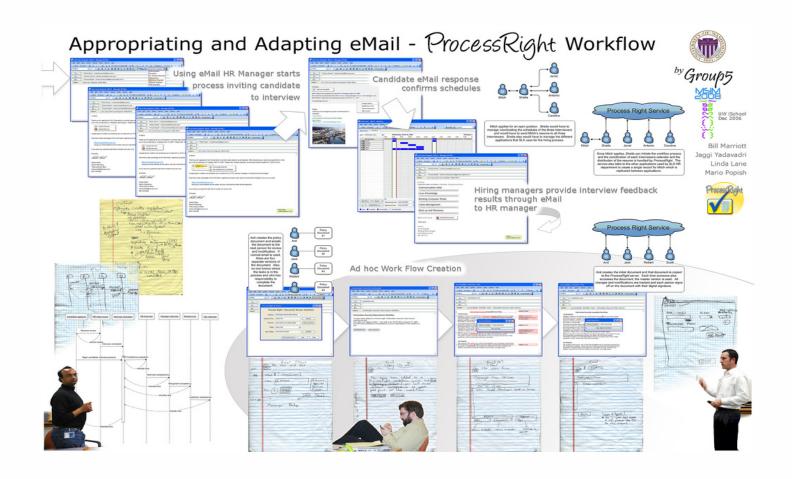
# 任务分解 Task Analysis



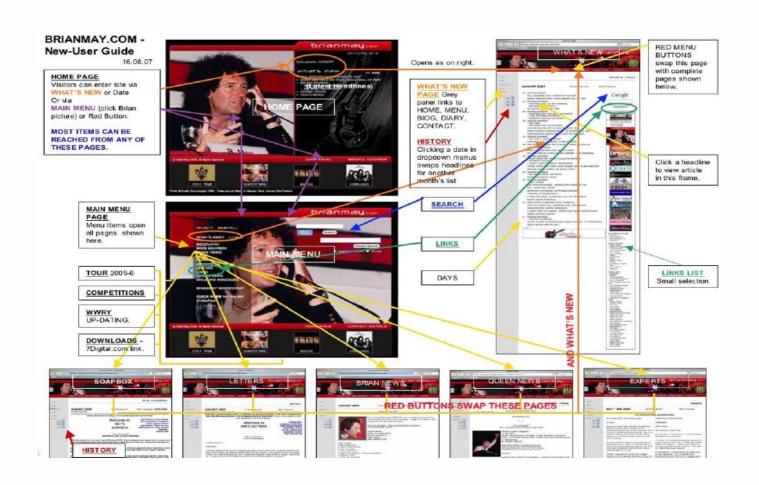
# 快速引导 Dashboard



#### 工作流程 Work Flow



# 网站地图 Site Map



#### 职能与职责

- 产品经理(PM) 提需求和构思,并且全面统筹和协调。
- 产品原型设计师 (IA, ID, VD, ...) 反复迭代规划,最终完成为低保原型,并且出具风格指南。
  - 掌握两种以上的设计工具
- 产品页面工程师(DEV)
   通过风格指南和低保原型,完善为高保原型,协助完成质量评估。
  - 掌握两种以上的编码工具

# 能力要求打分

5	业务 能力	互联网 认识	信息 架构	交互 设计	沟通 能力	工作 协调	文档 制作	视觉 设计	编程 能力
PM	5	5	2	3	5	5	3	2	1
IA	3	4	5	4	4	4	5	3	2
ID	2	3	4	5	4	4	5	3	3
VD		2	3	2	4	4	4	5	
DEV		3	2	2	4	4	3		5

# 产品评估?

#### 启发式评估

#### 需要注意的原则?

- 1. 可视性原则
- 2. 不要脱离现实
- 3. 用户有自由控制权
- 4. 一致性原则
- 5. 有预防用户出错的措施
- 6. 要在第一时间让用户看到
- 7. 使用起来灵活且高效
- 8. 易读性
- 9. 给用户明确的错误信息,并协助方便恢复工作
- 10. 必要的帮助提示与说明文档

## 启发式评估(导航)

- 1. 清晰指示了当前的位置
- 2. 清晰定义了首页的链接
- 3. 网站的所有主要部分都能通过首页访问
- 4. 如果需要的话,应该有个站点地图
- 5. 网站结构清晰,没有不必要的层级
- 6. 如果需要的话,要有个易用的搜索功能

### 启发式评估(功能)

- 1. 所有功能都被清晰地表示出来
- 2. 所有重要功能在不离开网站前提下都可以使用
- 3. 没有不必要的插件

### 启发式评估(控制)

- 1. 用户可以取消所有操作
- 2. 在每页,用户都可以找到清晰的离开本页标识
- 3. 所有图片链接都和文字链接一样清晰可用
- 4. 网站的流程符合用户的操作流程
- 5. 支持所有主流浏览器

# 启发式评估(语言)

- 1. 文案简洁
- 2. 没有术语

#### 启发式评估(反馈)

- 1. 现在发生了什么,应该一直清晰标示出来
- 2. 如必要,用户应该能收到邮件反馈
- 3. 所有反馈都要及时准确
- 4. 如需要安装插件或特定浏览器,必须告知用户
- 5. 用户可以通过邮件或提交表单来提交反馈意见
- 6. 如必要的话,提供在线帮助

#### 启发式评估(一致性)

- 1. 对任何元素都只有固定的一种叫法
- 2. 链接与其指向页面的标题要匹配
- 3. 对链接和已访问链接使用规范的色彩
- 4. 一致使用术语的普遍叫法

#### 启发式评估(防止出错)

- 1. 使用朴素的语言来表述错误信息
- 2. 错误信息需要给出下一步操作提示
- 3. 错误信息提供清晰的离开标识
- 4. 错误信息提供详细的帮助信息

### 启发式评估(视觉清晰)

- 1. 布局清晰
- 2. 足够的留白
- 3. 所有图片都有alt标记
- 4. 使用标准的模版

# 问题?