TIMONI WEST

TW是 Foursquare 和 Flickr 的老将，致力于如何通过设计影响用户习惯、数据分享和隐私规则。

**##** 请介绍一下你自己？

TW： 我的名字叫 Timoni West,我在Unity实验室领导设计，致力于研发VR和一些创意性的工具。多年来我先后和30多个不同的技术创业团队和公司一起做各种各样的设计工作。

**## UI**设计从哪里开始？**UX**设计从哪里结束？

TW：我同时参与UX和UI的设计，我觉得把自己未完成的想法传递给别人就像在沙滩上画一条线一样尴尬。除此之外，现在这么多的设计包含动画行为，所以UI和UX设计到底存在于哪里呢？从理论上来说，它是用户体验的核心，但是实际上，大多数人不会在线框上做动画。

**##** 你致力于引导用户在线上生产用户数据，就像**Foursquare**、**Flickr**和**Scribd**一样。秘诀是什么？

TW：很高兴你这样问。为了创造一个让你感到舒适的社交网络，你需要三件事情：一种是让大家便捷的去创造东西，一种是让大家便捷的使用查看别人的东西，并且和其他人高效的互动，最后一种是了解他人是如何与你的产品互动的。

在某种程度上，就像MySpace或者Friendster的社交网络有这些特质。但是更好的社交网络来自于更容易、更快地去创造、响应和观察回馈，因此每个人都会迁移到更好的社交网络上来。Facebook、Twitter和Instagram和明显颠覆了以上三个观点

## 设计师对设计具有一定诱导性的界面是否会感到一定的压力？

TW：我想只有当他们公司发现一种关于诱导用户进行大量分享的盈利模式才会这样。我最近安装了Secret这款软件，发现用户肯定是分享他们内心不愿意分享的东西，其实Secret软件并没有诱导用户，用户真正担心的是代码库的安全性。

**##** 响应式设计是只针对屏幕尺寸的设计吗？对网络带宽有要求么？

TW：你的问题很好，我认为卡片式设计是在试图解决不同屏幕尺寸的适配问题。当谈论设计的时候，人们往往想到为最坏的场景设计。在Foursquare，我们也在考虑网络带宽的影响，因此会人为模拟不同快慢的数据连接。但是大多数的美国初创企业并不会将主要业务放在第二或者第三世界国家，因此网络带宽就不是问题了。我想在西方企业开始将业务开展到这些国家之前，网络环境就会有所改善的。而对于非洲和中亚的企业，网络带宽仍是他们首要考虑的因素。

**##** 在**UX**设计中习惯有多重要？

TW：在UX设计中习惯成自然；不论是否你的产品需要什么样的习惯，完全依赖你正在做的东西和你想让用户去做的东西。

iOS设计师坚持严格的UX模式库，因此你形成的习惯每次都有相同的结果：就会固步自封，当然也不会犯重大错误。汽车界面设计师有类似的一套无感知的、简单的模式：在路上能够不分心地打开前大灯和挡风玻璃刮水器是至关重要的。用户看到一样的界面，但是交互却不一样，就会让用户陷入迷茫。

我曾经在我的Kindle经典版上轻触或者滑动过十几次，尽管它不是一款可以触摸的屏幕。这并不是亚马逊的错——Kindle几乎和iPhone一样长，当人们习惯了一种更优质的界面交互，人们就会习惯性的期望在其他设备上也会有同样的界面和交互。在UX中创造习惯的方法是确保每个动作时都会发生同样的事情，这很容易。让用户去学习和适应你的APP和网站，这是很困难的事情。