# 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VR研发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：UI设计和UX设计我都做，我觉得在沙滩上画一条线有点尴尬，【你传出未完成的想法为别人提炼或者重塑】。除此之外，现在这么多的设计包含动画行为，所以【UI和UX设计存在于哪里】？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。

## 你花了大量时间做界面鼓励别人把数据放在线上，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：一种是轻松地做东西，一种是对别人的东西轻松的看待和作出反应，一种是看待被人对你做的东西作出的反应。

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和明显在这三点中杀掉了它。】

## 设计师在制作界面时为了欺骗用户进行大量分享会感到压力么？

TW：我猜只有当他们公司发现一种盈利模式关于诱导用户进行大量分享时才会这样。我最近安装了Secret这款软件，发现【用户肯定是分享他们不会分享的东西】，但是他们没有被欺骗。真正担忧是Secret软件的代码库到底有多安全。

## 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，网络情况就会有所改善的。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设计中习惯是中性的；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：没有惊喜，你永远也不会犯重大错误。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。当界面看起来是一样的时候，行为有可能会不同，这一点就很烦人。

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，但是当有一种新的更好的界面时，人们也会想要那种水平的交互方式出现在其他设备上。在UX中创造习惯的方法是确保每次执行一个动作时都会发生同样的事情。这很容易。困难的部分是让人们习惯的使用你的App或者网站。