

{CSS}

CSS对用户体验的影响

@点头猪 2015.01.10

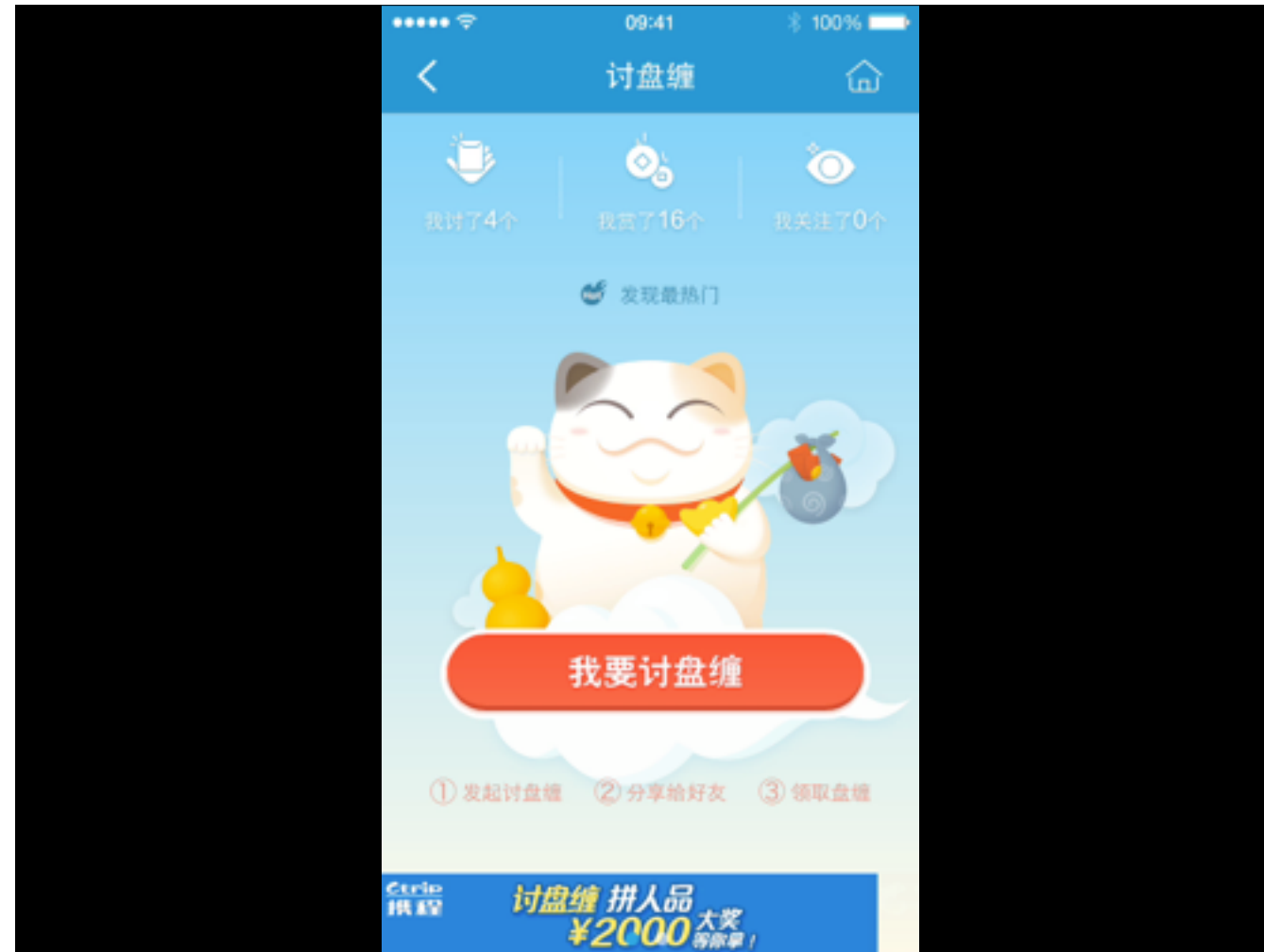
用户体验

人们使用产品的过程感觉是否好用，方不方便，个人主观感受。

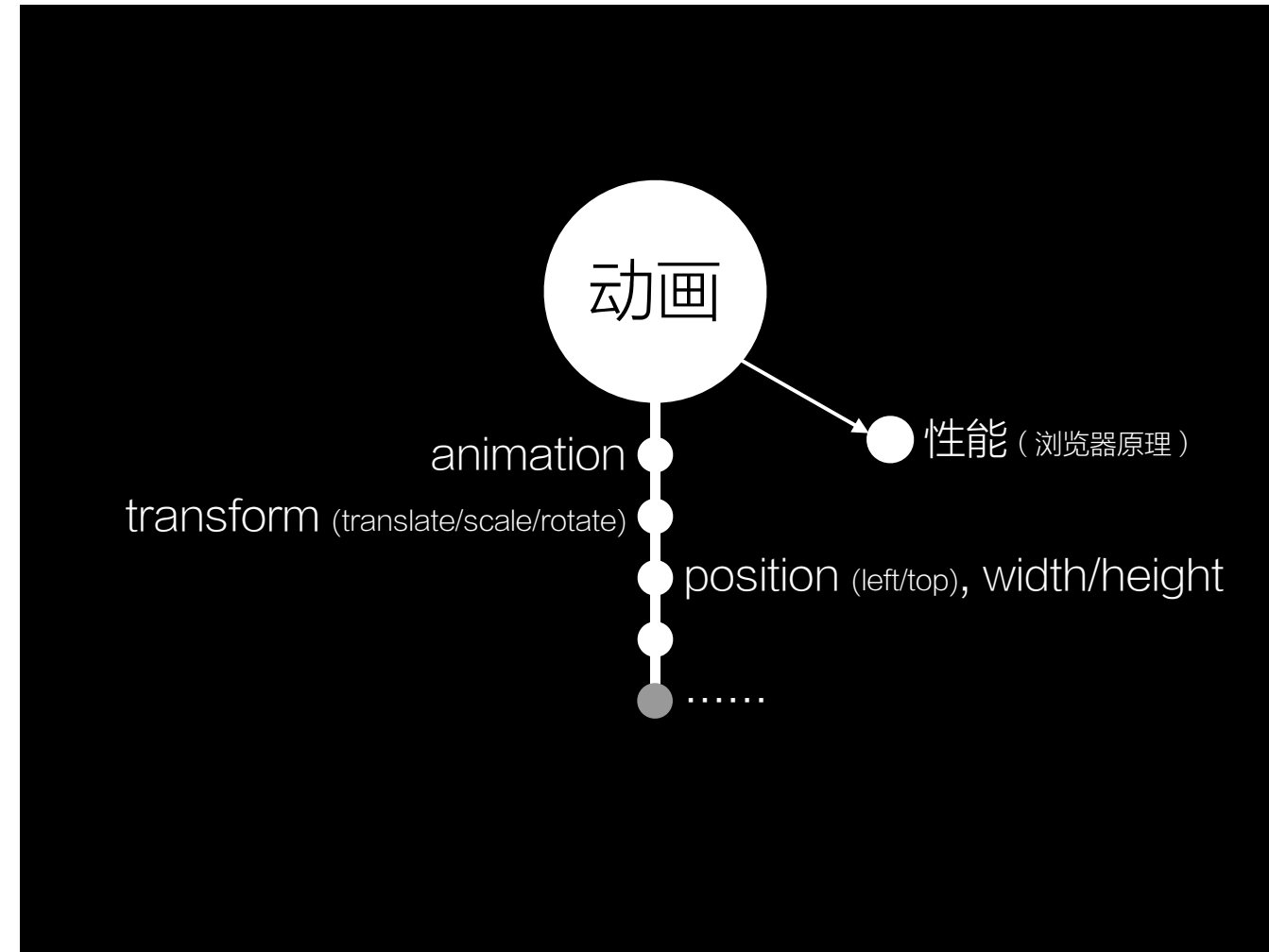
a. 讲师讲得好 but 举手没人理

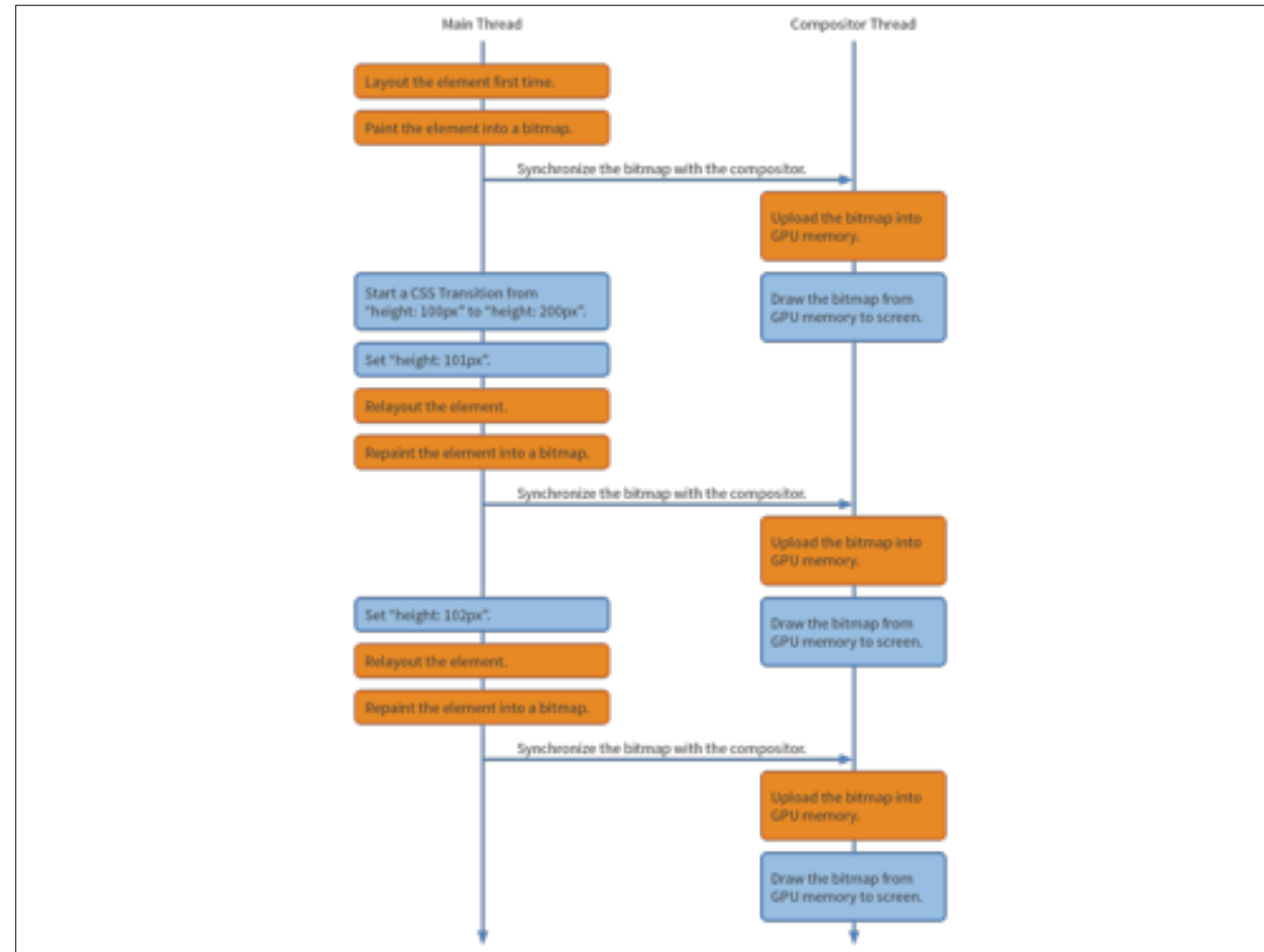
b. 讲师讲得烂 but 你中奖了。

这种感受会被人们放大，影响人的判断。

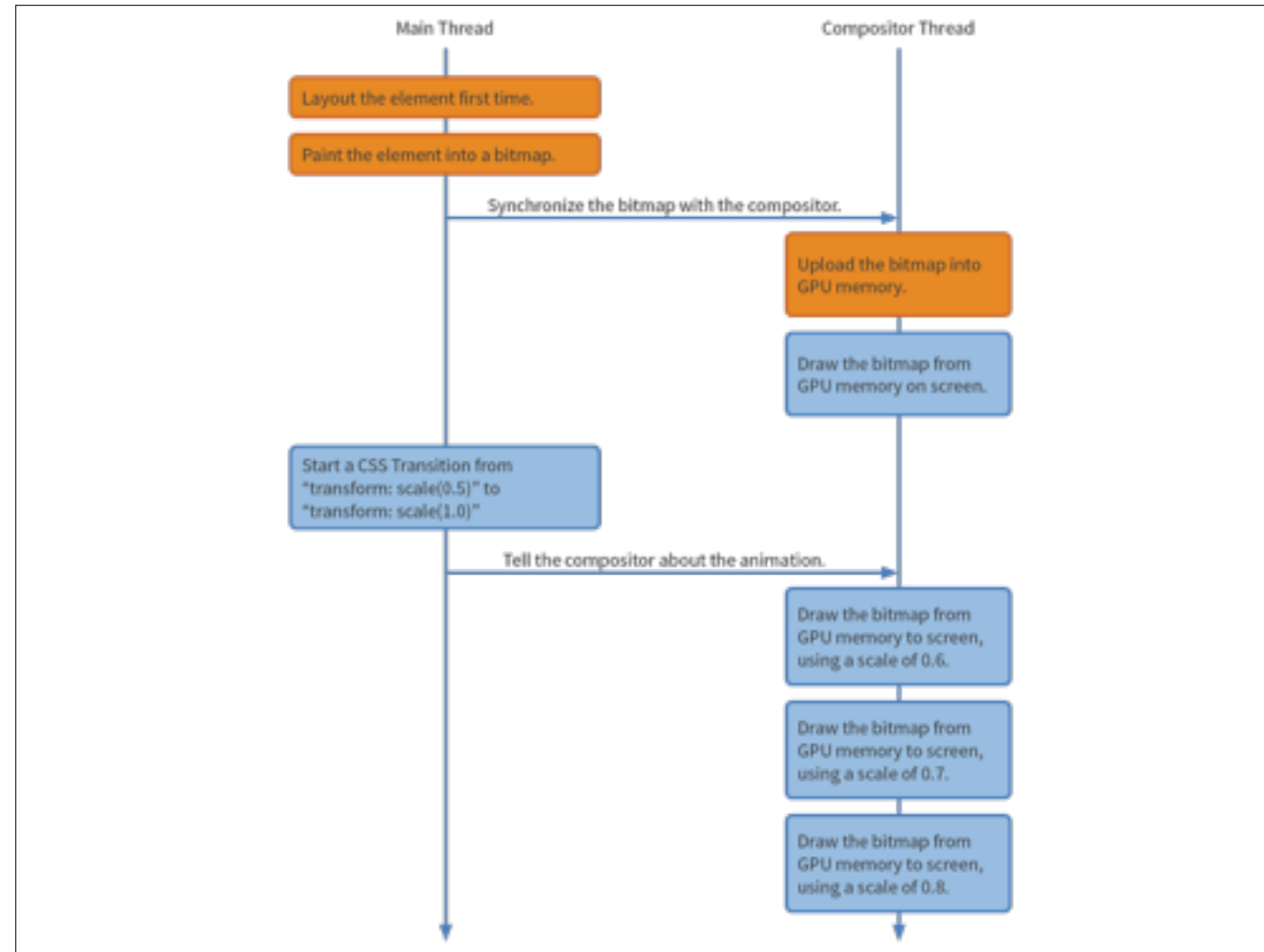


案例：招财猫的手

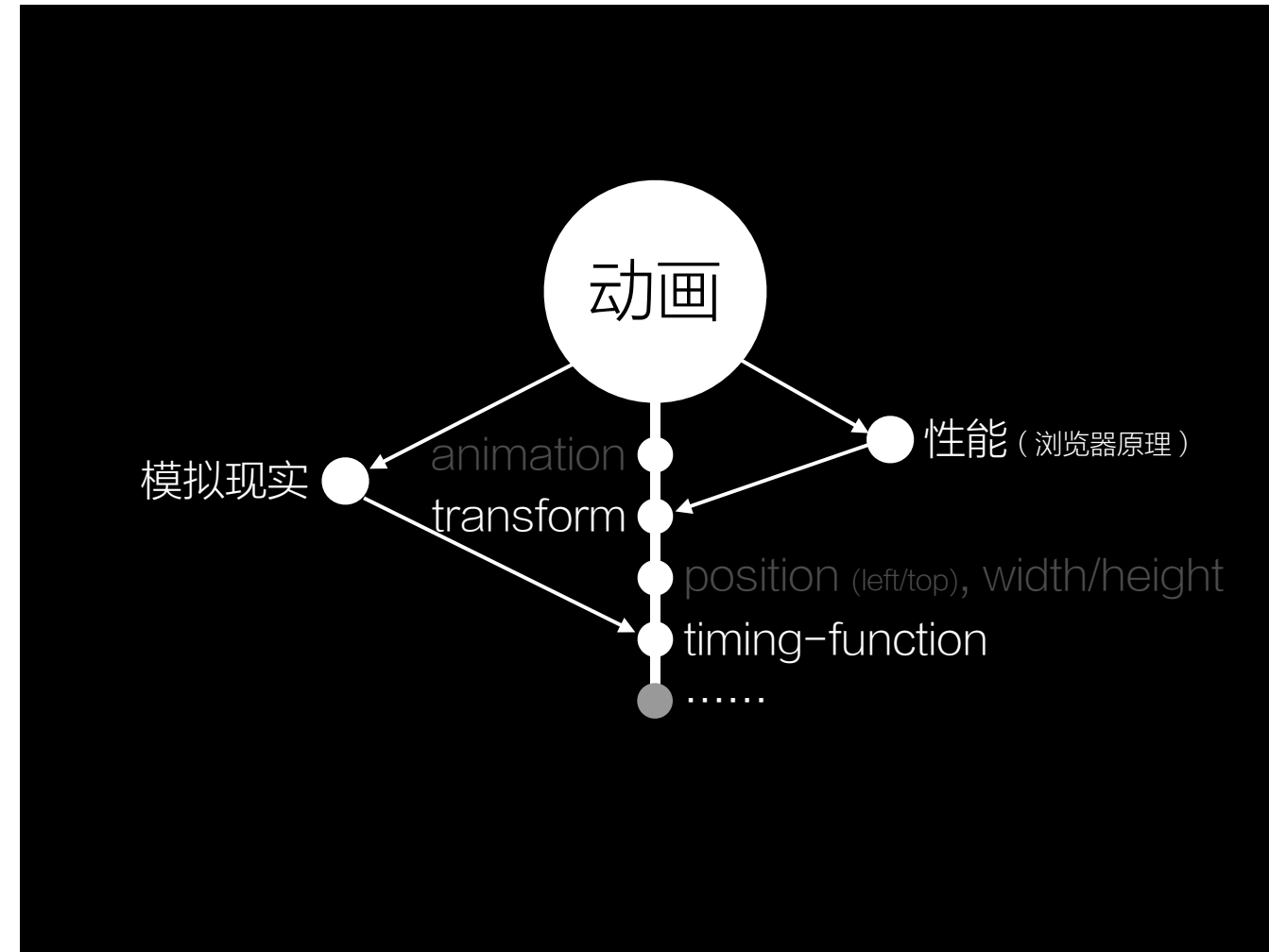


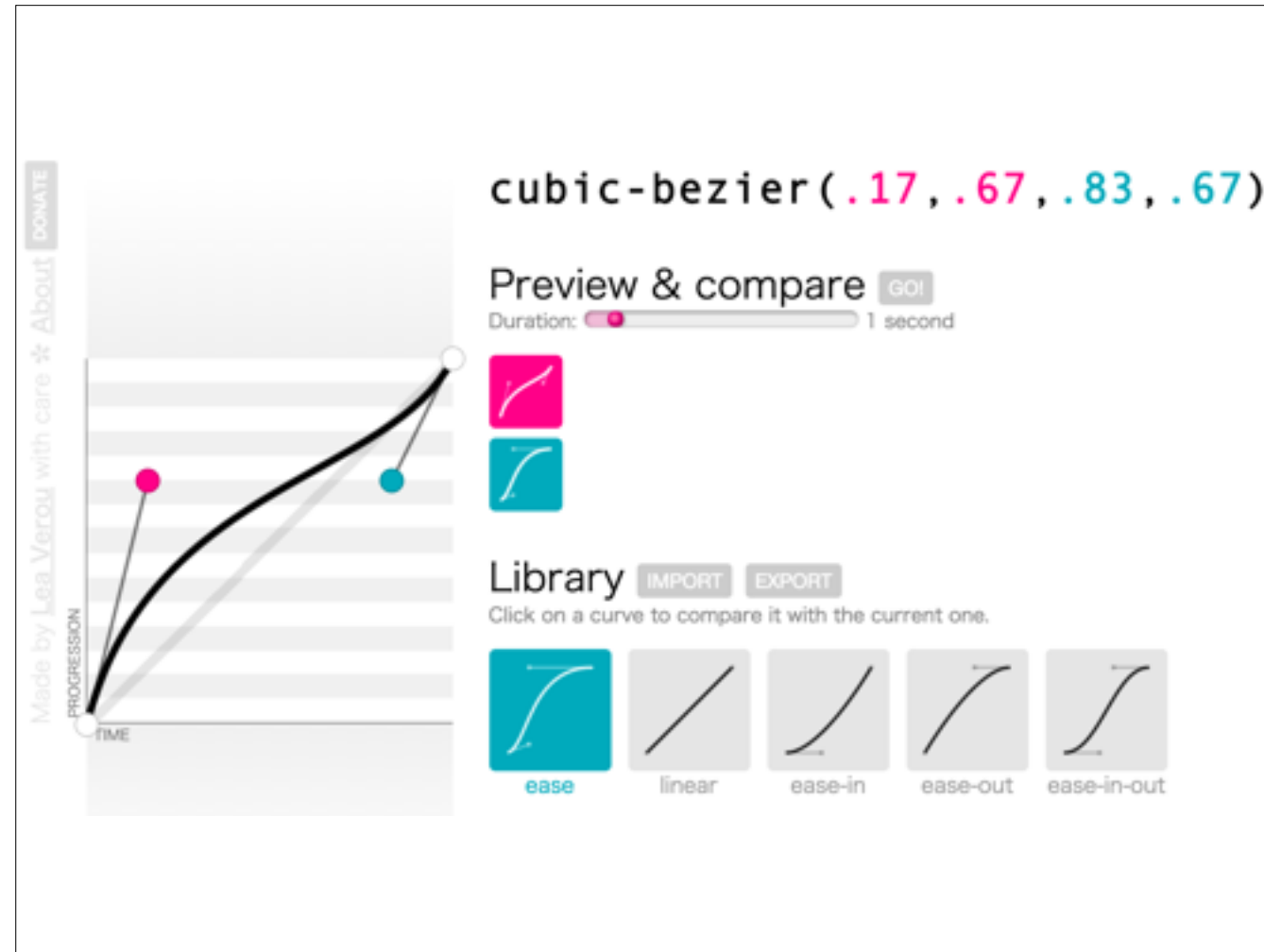


<http://blogs.adobe.com/webplatform/2014/03/18/css-animations-and-transitions-performance/>



<http://blogs.adobe.com/webplatform/2014/03/18/css-animations-and-transitions-performance/>



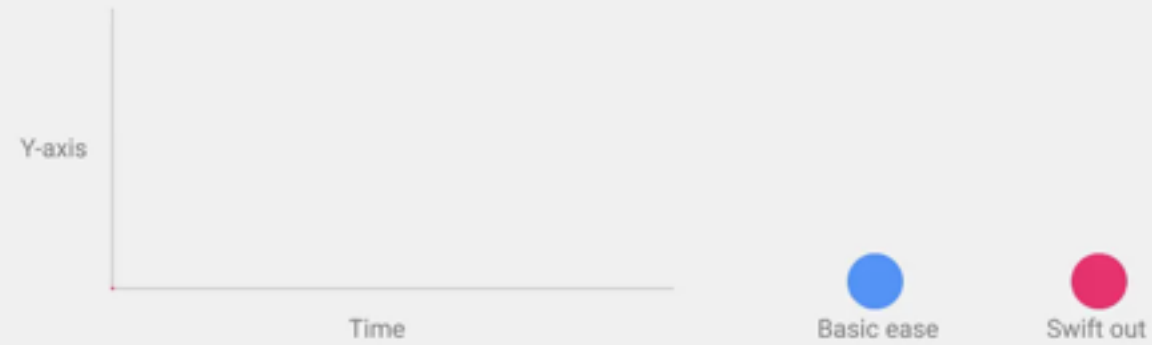


<http://cubic-bezier.com/>
反映物理世界，加速度及摩擦力，还有人类行为

人在接近目标时会加快行动

- 目标趋近效应：迷宫里寻找食物的老鼠在接近出口时跑得比在入口时快。——Clark Hull（1934年）

Google Material Design





掌握了这么多信息，
我们来看完美的实现结果



出Bug了，但在 Boss 眼中：彩蛋，体验很好……

简单粗暴的 background-position



已上线，开发同事来不及修复，设计师重新做图
代码要拆三层：手（z轴近大远小），手臂，手在手臂上留下的阴影

用户体验不重要吗

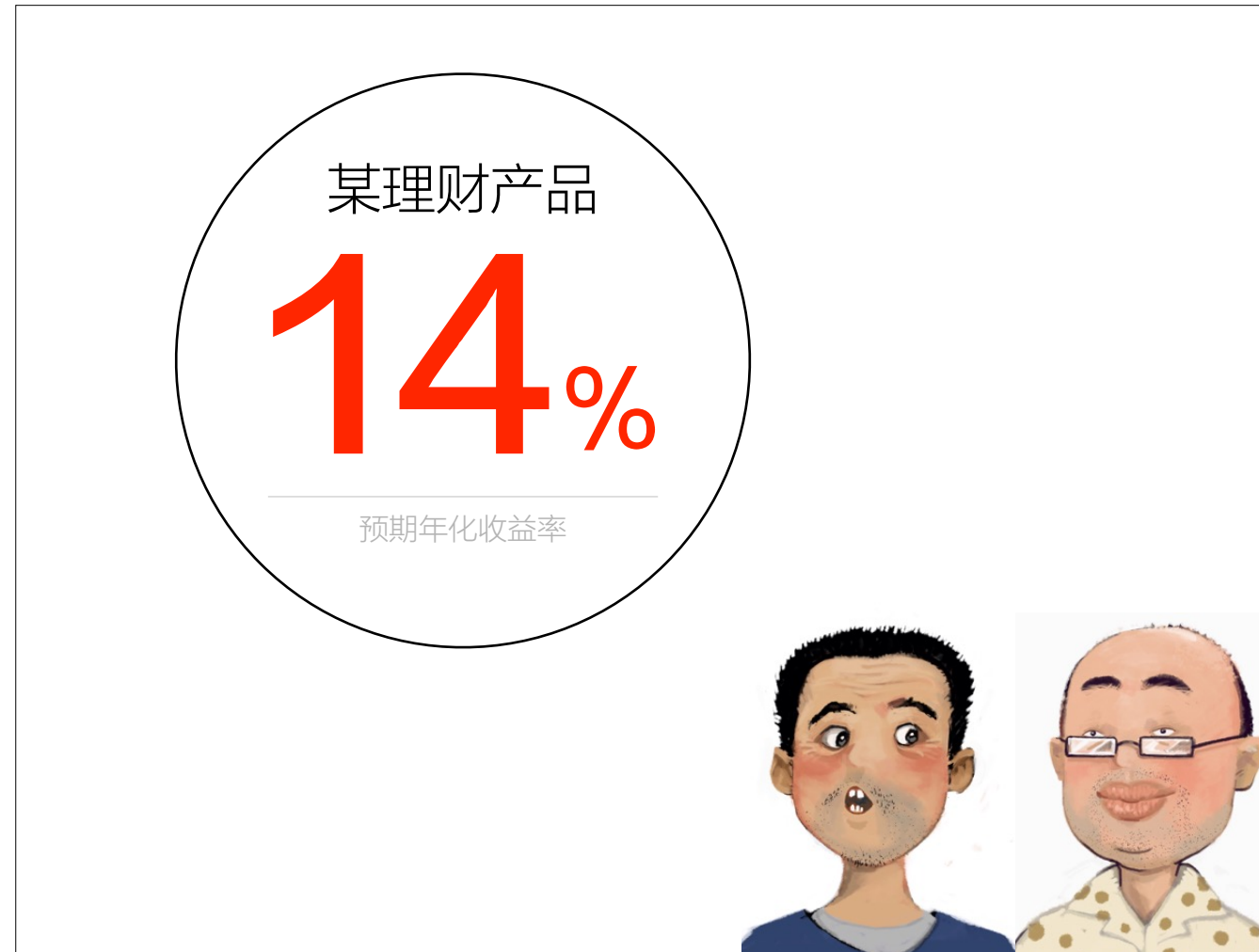
我们在 Coding 的过程只关注工程、实现、无 bug，很少主动考虑体验的东西，是不是它就不重要呢



跟我领导和同事讨论这个问题

稀缺型产品

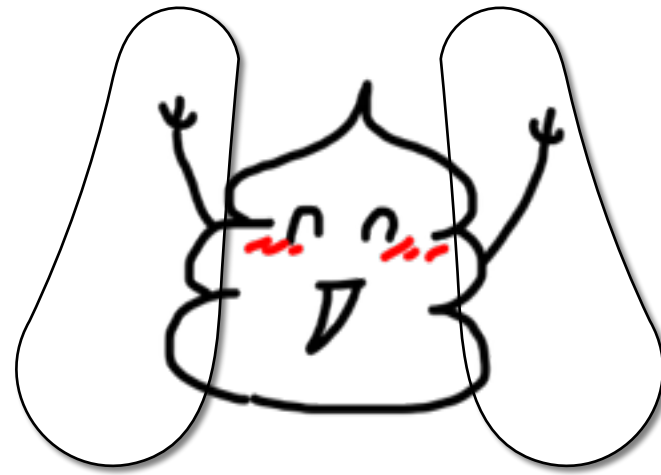


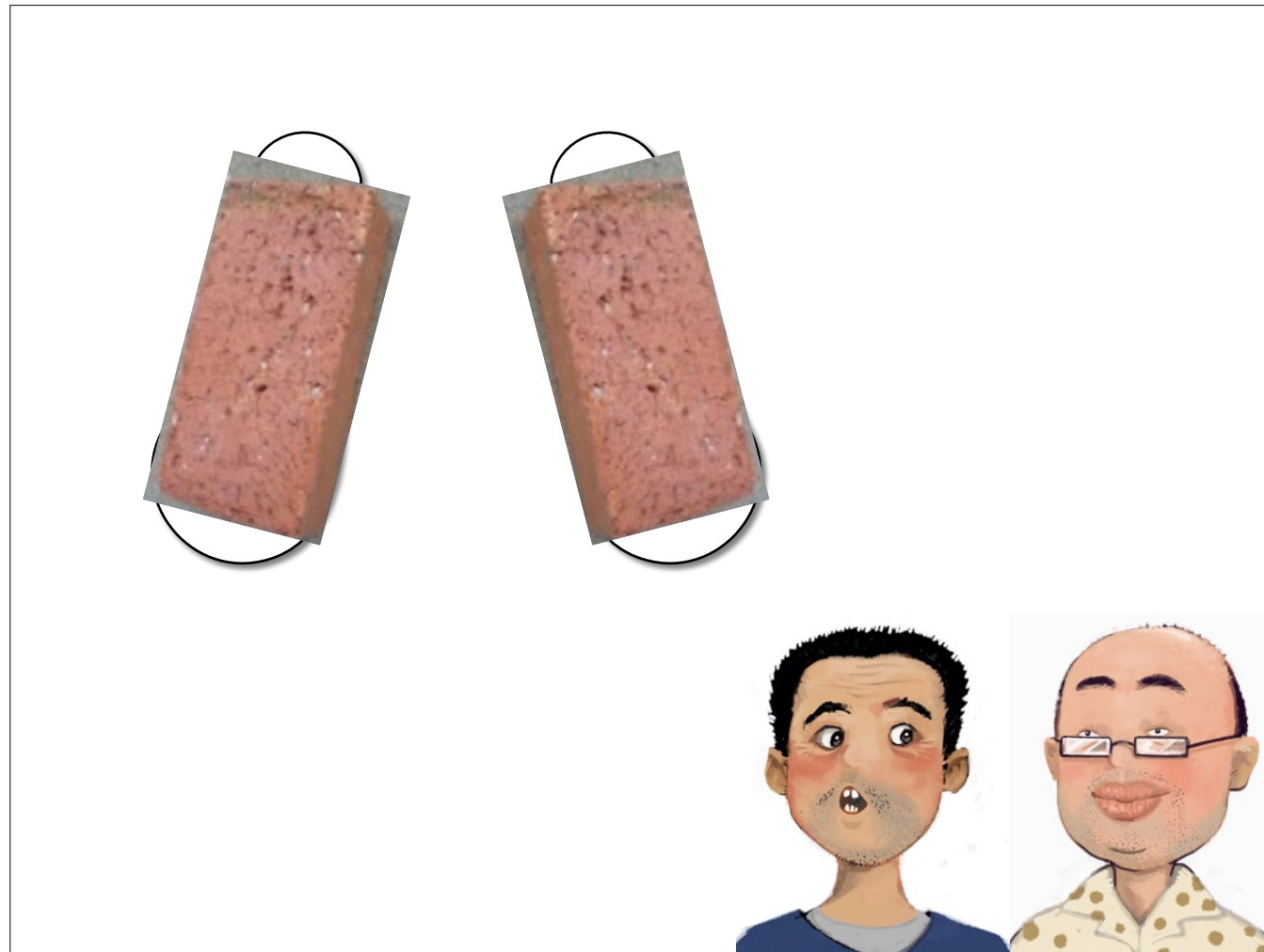


稀缺型产品，比如高收益类：10000 块一年赚 1400
你还在乎它长得好不好看吗？还在乎按钮的大小和位置吗？还管支付流程的体验吗？谁能跟钱过不去，马斯洛需求最底层

紧急不重要







紧急不重要：蹲厕，很脏，不想踩到屎，垫两块砖
你能给这两块砖雕花吗？给砖做修饰毫无意义，不如重建整个厕所

重体验型产品在市场早期会火一阵，当市场成熟了或者人们的口味发生变化的时候，它曾经没有重视的体验问题都会显露出来。



我们是因为什么而妥协的？

时间

- 工期、推广时效、老板要求、人力资源不足……
- 代码的生命体系
- 时间是高于技术和体验的不可控因素

狭义的时间，广义的时间

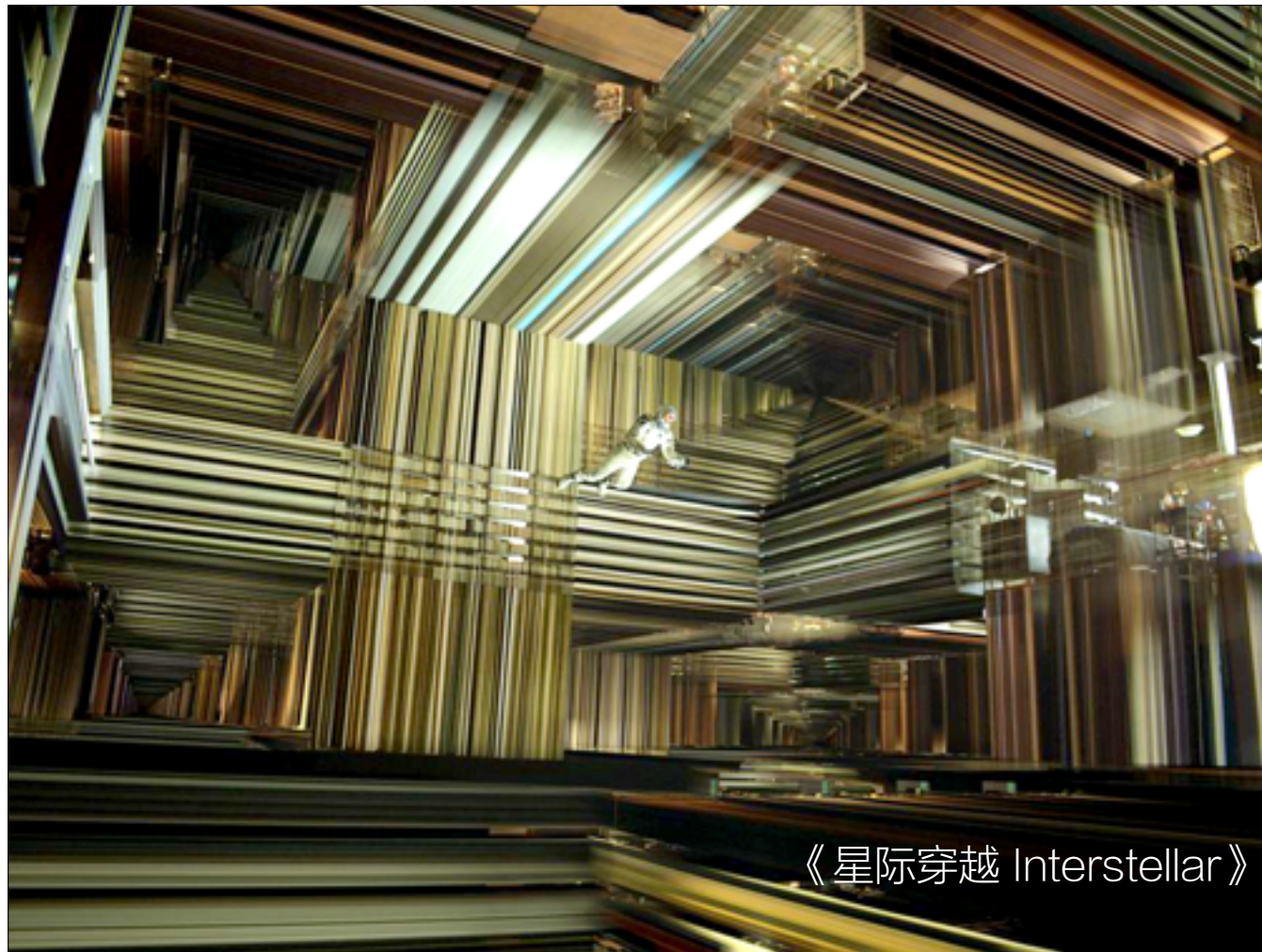


- 工期、推广时间不足……
- 代码的生命周期
- 时间是高于技术

四维空间

加上时间，进入四维空间考虑问题
时间是一维的，不知道写了某种代码会带来什么结果，等到那个时间点才知道，比如上线后修复bug

五维空间



《星际穿越 Interstellar》

时间是二维的，选择某个属性所带来的结果都以二维画面在眼前展现，可以在特定的时间点调整方案

六维空间

时间是三维的，可以穿梭，不用等到某个时间点再去调整，一开始就可以更改解决方案

七维空间



七维空间的人创造解决方案，比如写框架。
很多优秀的工程师都在这个维度之上。

CSS 实现的影响因素

- 技术自身的表现：CSS 属性
- 开发及维护成本
- 时间成本：项目工期、发布 Deadline
- CSSer 的个人知识结构

开发成本：DOM的变化，JS的配合，图片资源

个人知识体系，对前面几点有不同的解读：技术还原能力，知识的广度，对用户体验的理解，有多大意愿提升产品体验



个人知识结构
深度：更熟练的实现者
广度：PM

产品工程师





不再是单纯的链接，进入七维空间了，看到的是场景，是人的手指是触摸这些区域
场景复杂多样，扩大手指可操作空间



更大面积



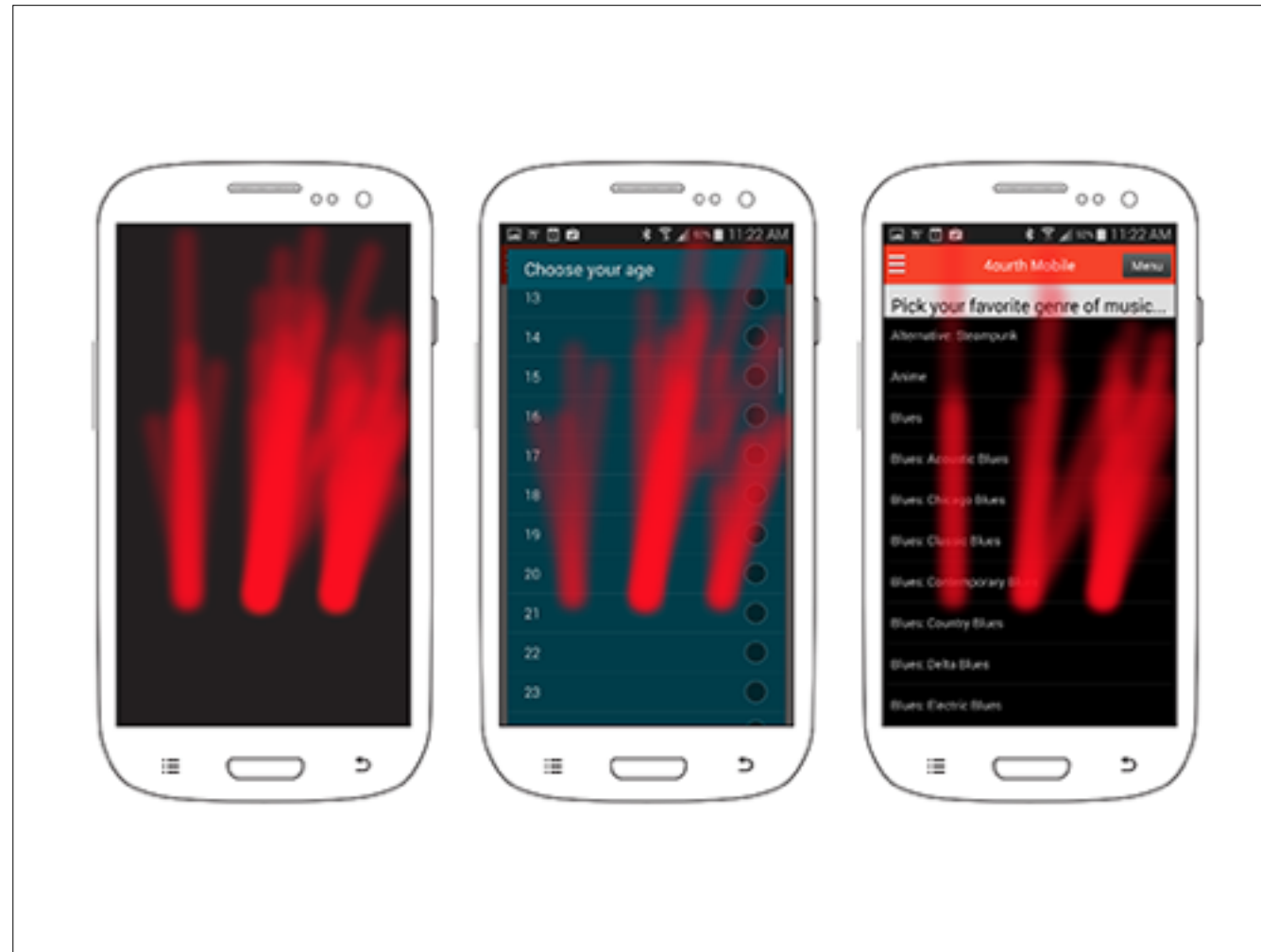




padding, line-height...
44x44px
阅读 UI Guidelines

很简单的属性就可以提升用户体验
了解最小可触控区域大小，阅读 UI 规范

深度了解用户如何与屏幕交互



左：蒙版，热区偏中间和右侧

中：短列表，人们倾向于在中间滑动

右：长列表，偏右侧滑动

担心碰到内容会发生误操作，或者想在滚动时看到这些内容



比例 or 固定宽度? 遍历CSS属性:
float, flex, position, inline-block, padding&-margin...
兼容各种屏幕, 响应式



任我行

[更换卡类型](#)

面额

¥500 >

数量

1 张



携程礼品卡 —— 任我行

可支付机票、火车票(自取票)、预订酒店、神秘酒店、自购行套餐(机+酒、景+酒)、旅游

食等产品订单。(注: 部分门票产品、银行专享类旅游产品等暂不支持本

类礼品卡支付)

[了解更多产品详情 >](#)



订单总额: ¥500

[下一步](#)

<

礼品卡

任我行

更换卡类型

面额

数量

土bie

¥500

1张

-

+

携程礼品卡 —— 任我行

可支付机票、火车票(自取票)、预付酒店、神秘酒店、自卖行套餐(机+酒、景+酒)、旅游、团购、预付门票、高端美食等产品订单。(注：部分门票产品、银行专享类旅游产品等暂不支持本类礼品卡支付)

了解更多产品详情

订单总额：¥500

下一步

••••• 中国电信 3G 14:27 74%

< 为什么部分开发工程师不喜... >>>

为什么部分开发工程师不喜欢调节界面的UI 细节?

张克军
豆瓣前端工程师

241

设计的质量决定我调它的热情。

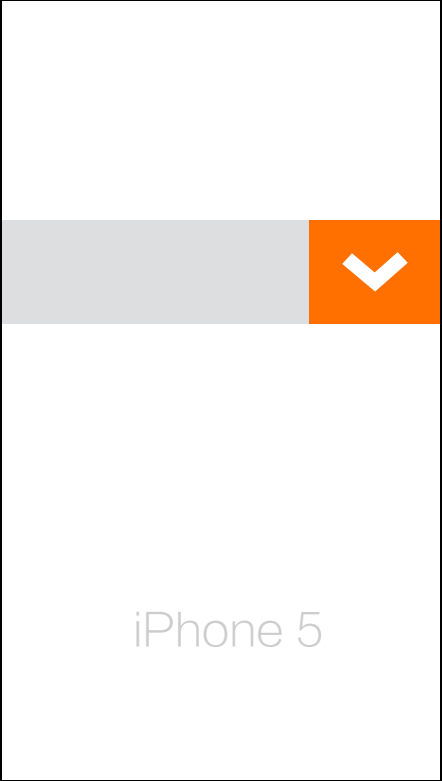
2014-04-22

感谢作者

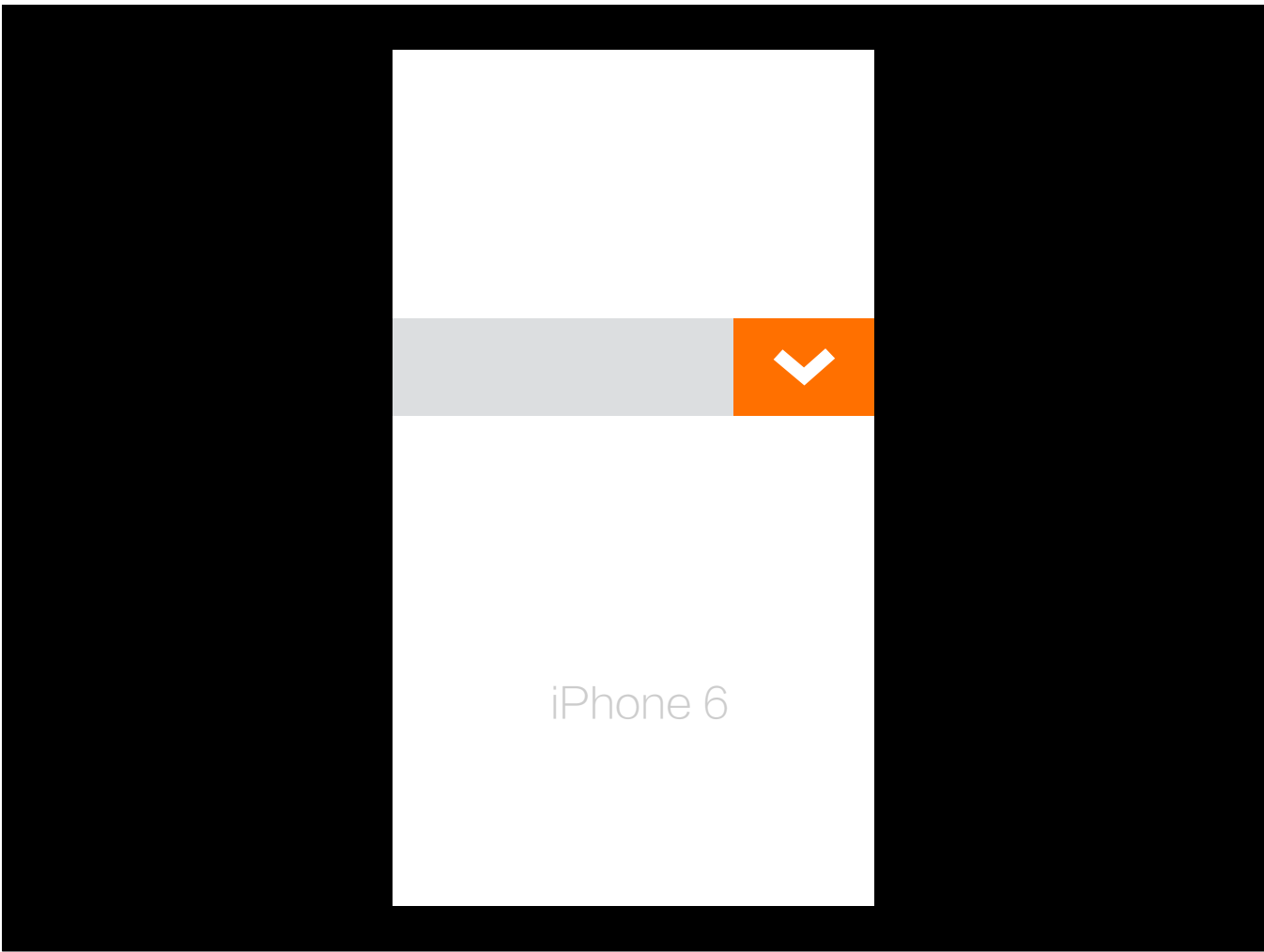
没有帮助

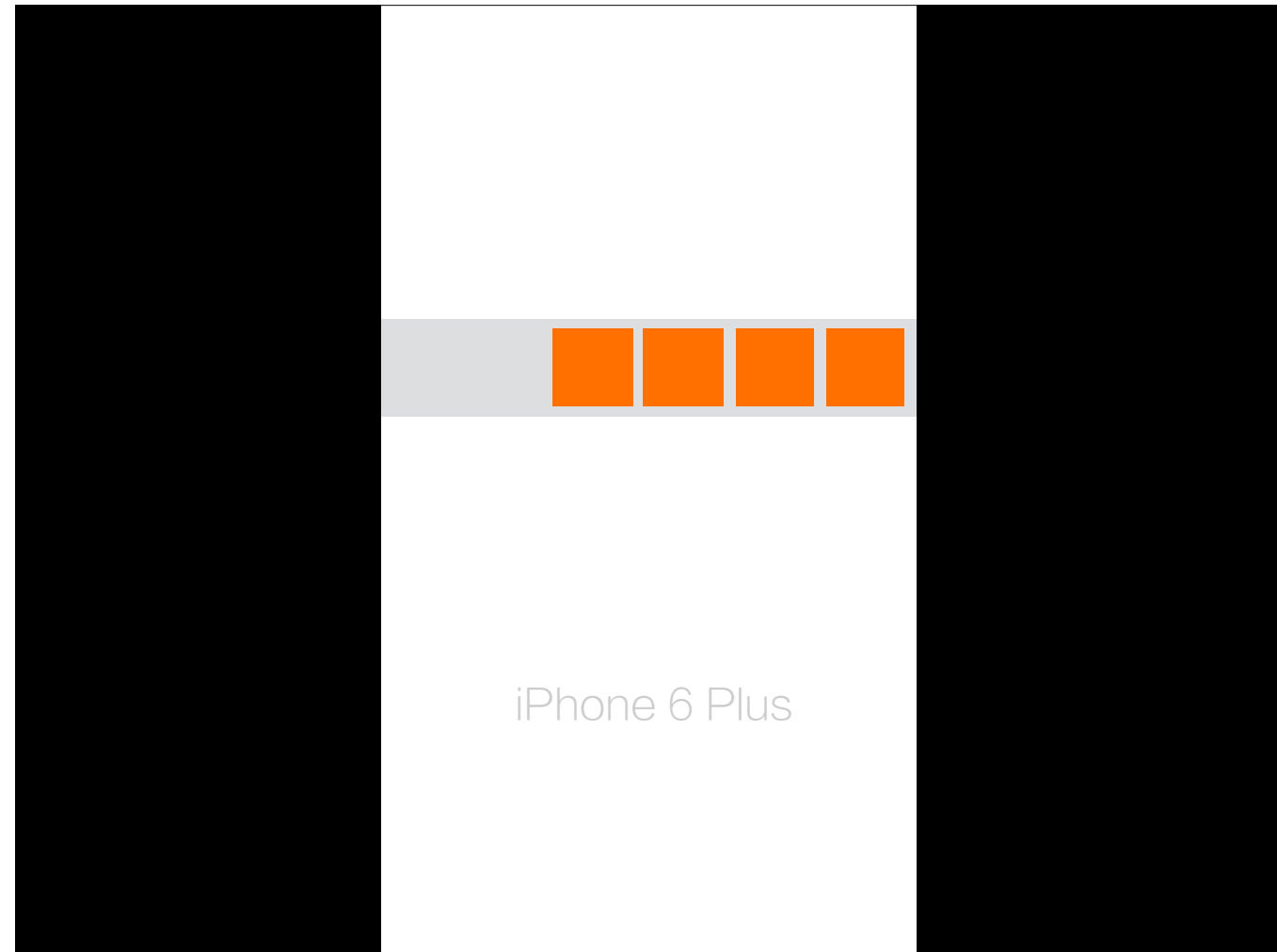
加入收藏

评论(39)



iPhone 5



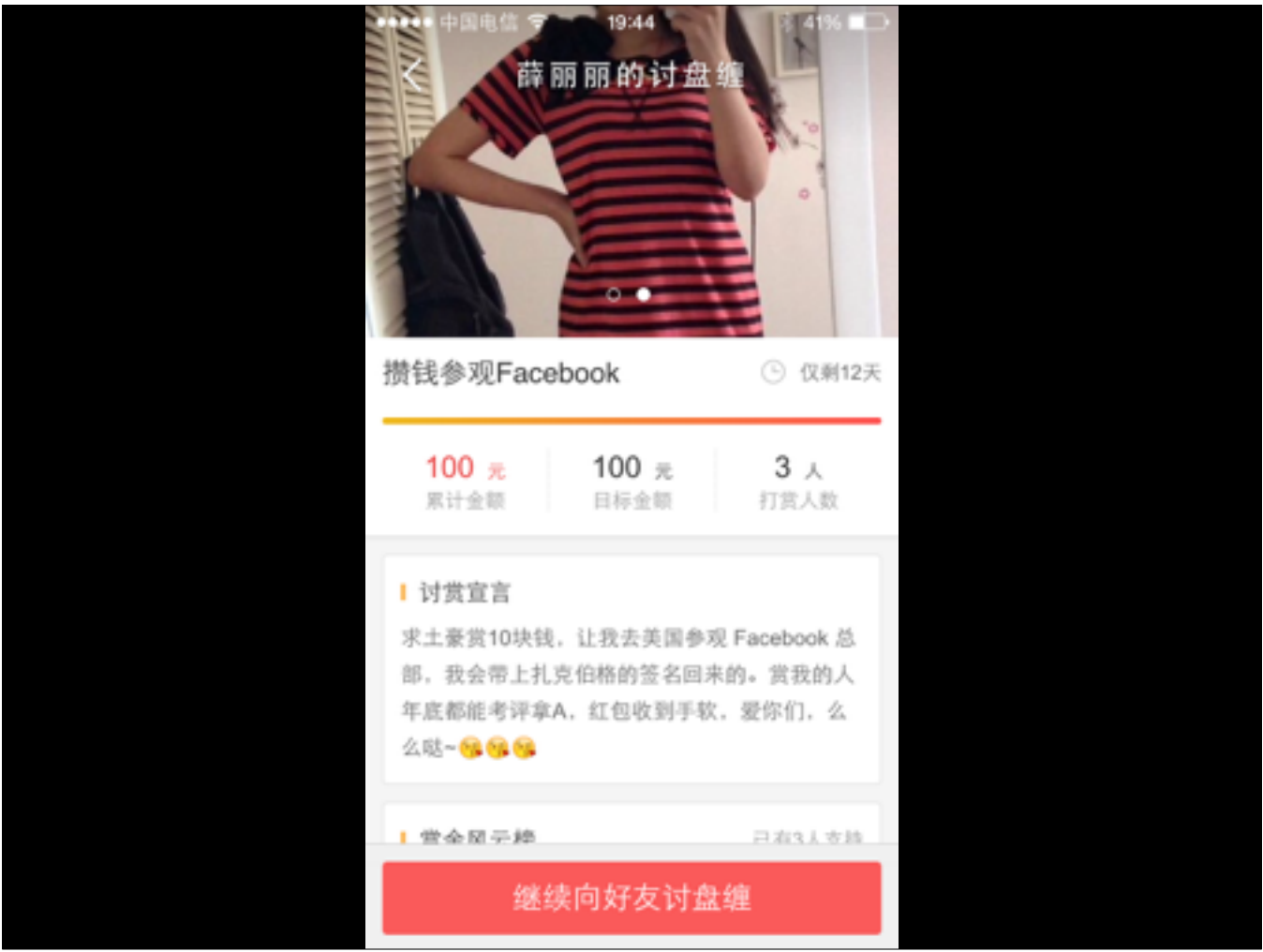


减少用户操作，减轻负担，更智能

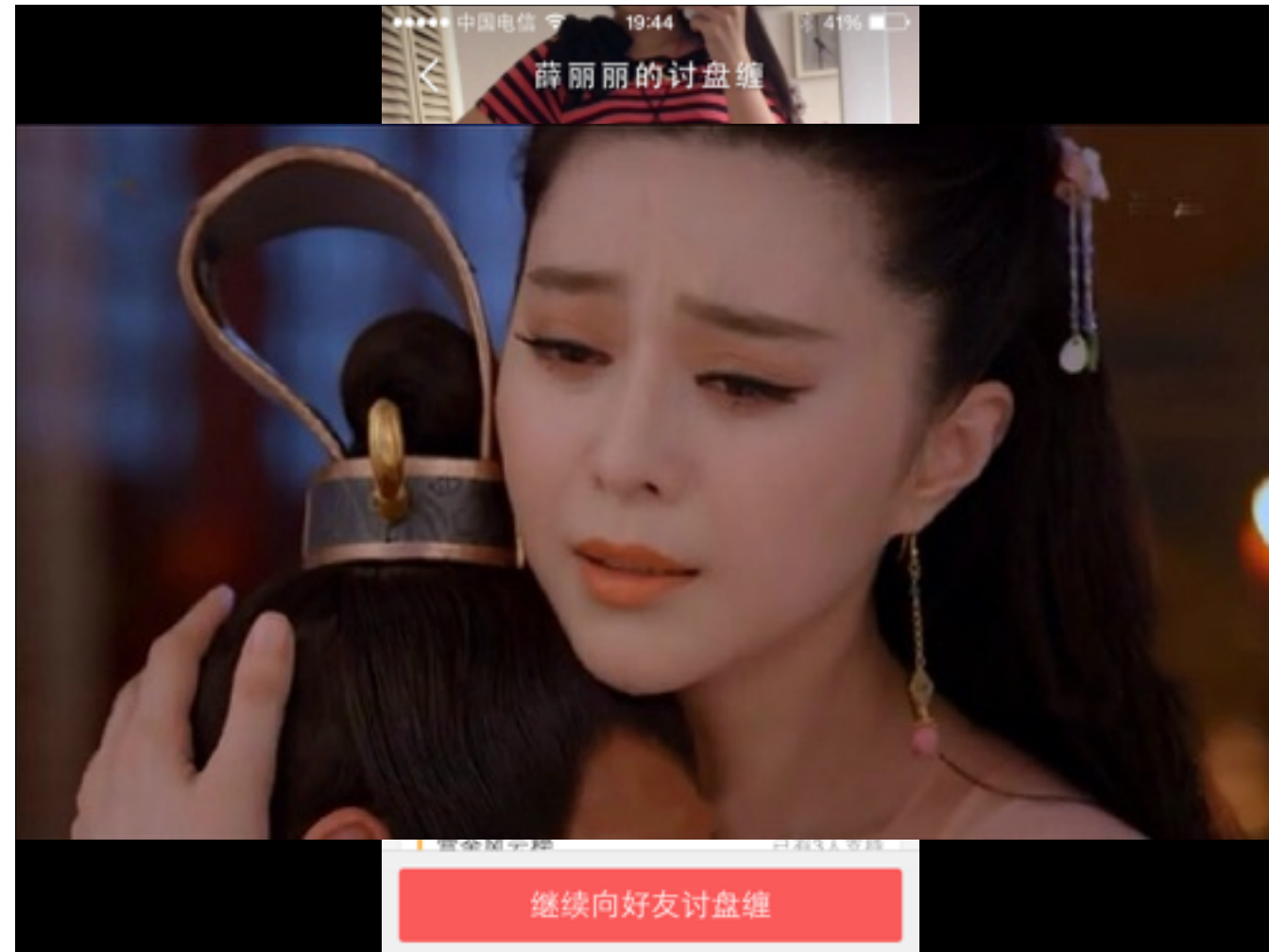
- 物理尺寸更大，容纳更多信息
 - 相对单位：vw, vh, rem, percent...
 - 断点：media query
- 横屏，场景变化，界面重排

工程师 or 设计师?

这部分内容谁来做？工程师主动提出解决方案还是等着设计师提要求

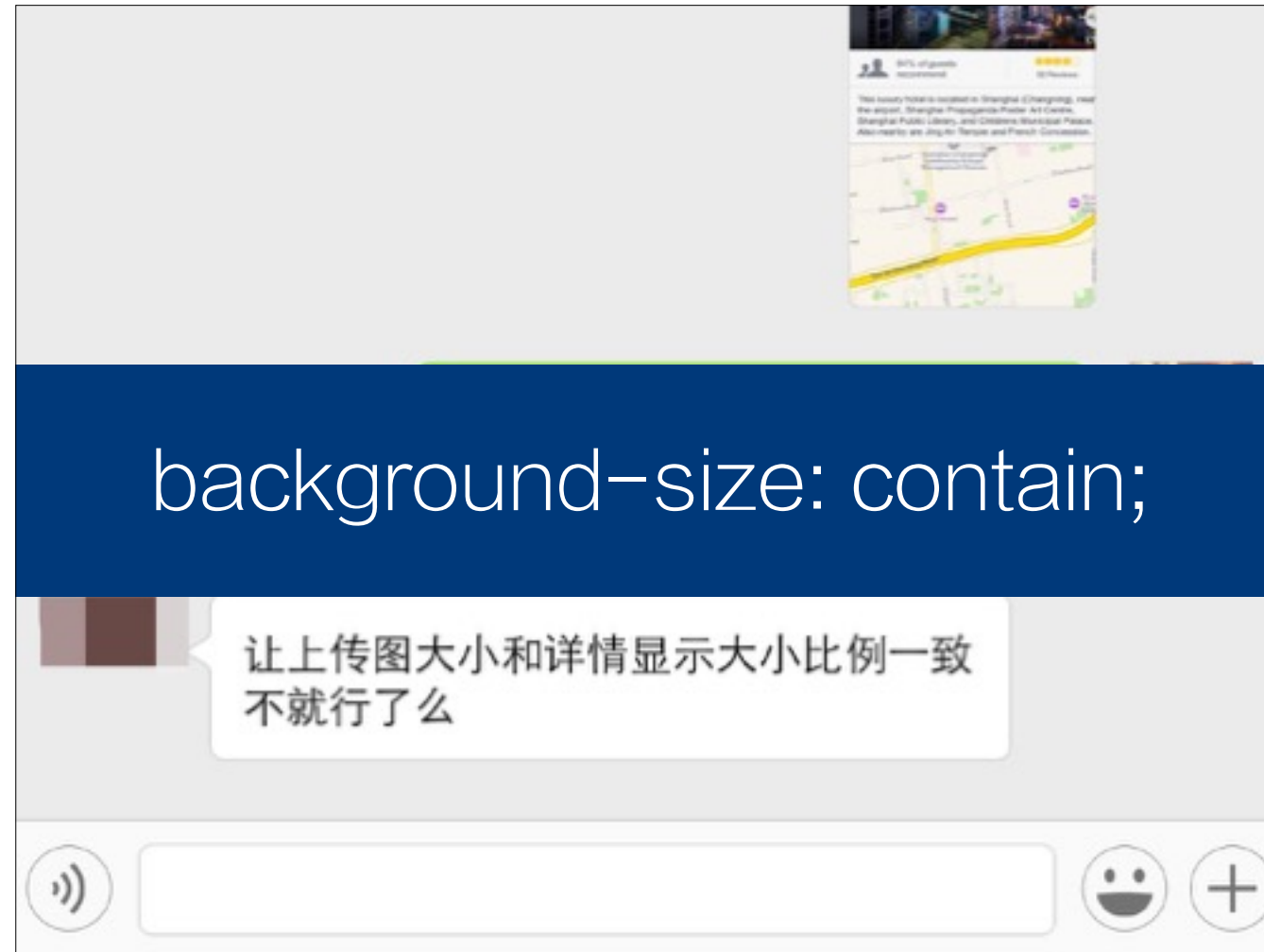


上传的正方形变成了扁长形，头没了……



打广电总局脸



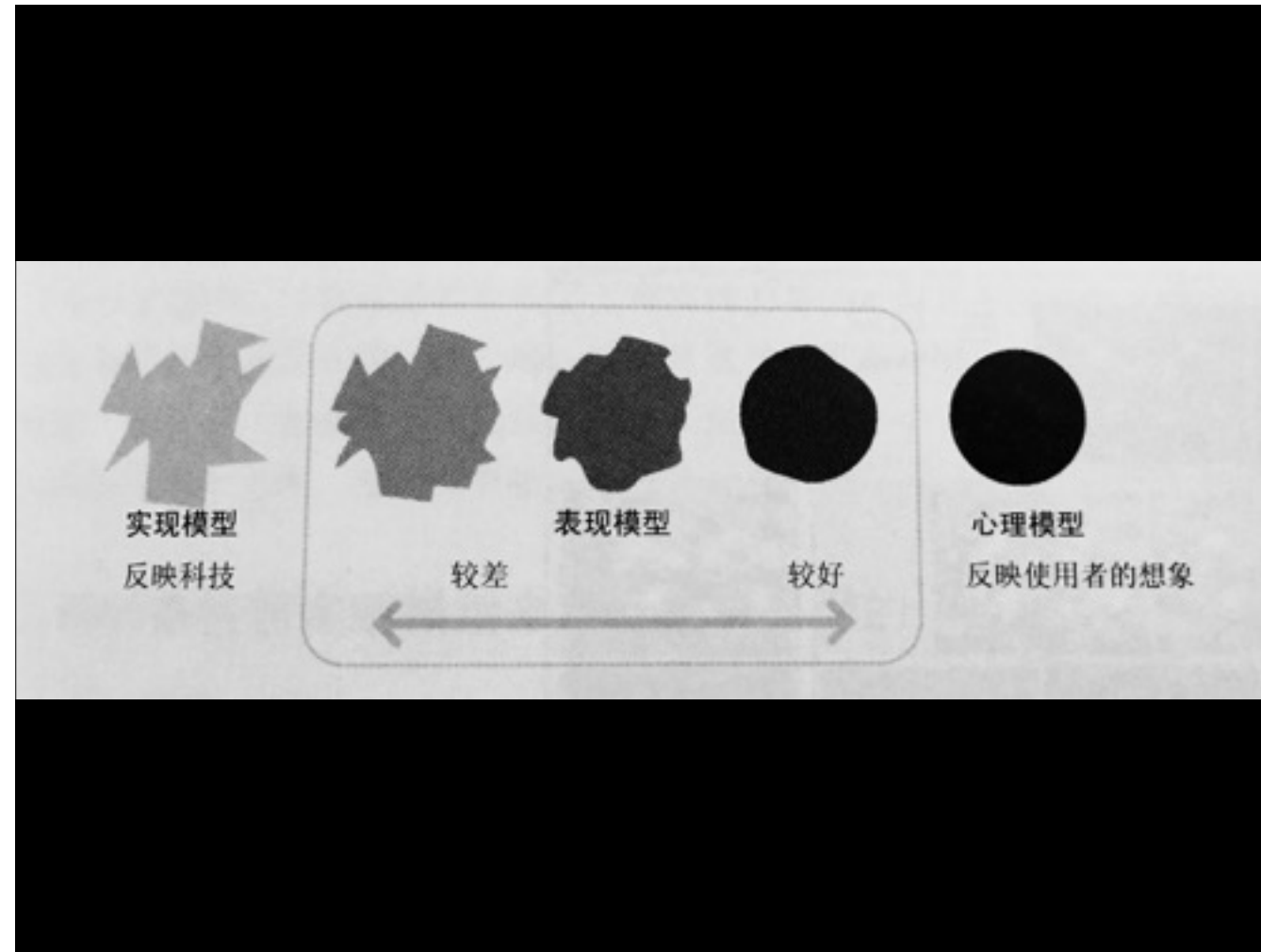


即使不用视差滚动也可以选择降级方案

工程师 or 设计师？

- 项目组里没有真正的设计师，也没有设计概念模型。产品只不过是硬件、软件或数据库的一种反映。
- 心智模型能与该产品匹配的唯一用户就是工程师。如果受众不是工程师，那么产品开发就有麻烦了。

解释心智模型



实现模型：工程师开发软件的方式通常是给定的，受制于技术和业务

心理模型：用户期待和感觉要做的操作，基于用户的想法

表现模型：我们把软件的运行机制展示给用户，这是我们可以很轻易地控制的一个方面

目标：表现模型和心理模型尽可能接近，了解目标用户所认为的如何使用软件



Alan Cooper

阿兰·库珀, Visual Basic 之父,
交互设计提倡者, 著有《About Face 3》

“这条路还很长，希望我们越走越远。”

- @点头猪
- 平安付交互设计师
- xll2651@gmail.com

