

交互设计入门



仅供学习和交流，不得用作未授权的商用，转载请联系作者

Lissa代

Lissa Dai 戴丽霞

携程国际业务事业部高级交互设计师



目录



认识交互设计

什么是交互设计
交互设计的原则



交互设计师怎么工作的

交互设计是在画线框图吗
交互设计方法，工具和产出物



成为一名交互设计师

动机
我的简历和作品集该怎么准备
学校到职场
趋势和附录



认识交互设计

仅供学习和交流，不得用作未授权的商用，转载请联系作者



什么是交互设计

定义人造物、环境和系统（如产品）
的行为

the practice of designing interactive digital
products, environments, systems, and
services.





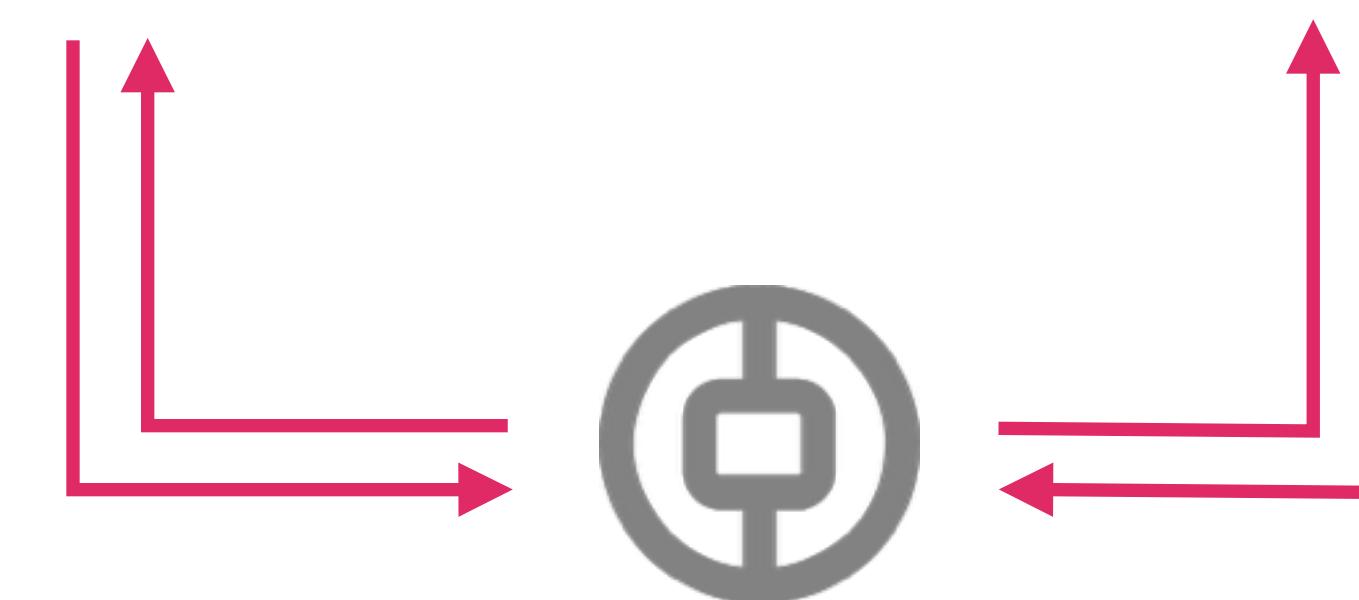
认识交互设计

练习：角色扮演

故事1：去柜台取款



故事2：去ATM取款

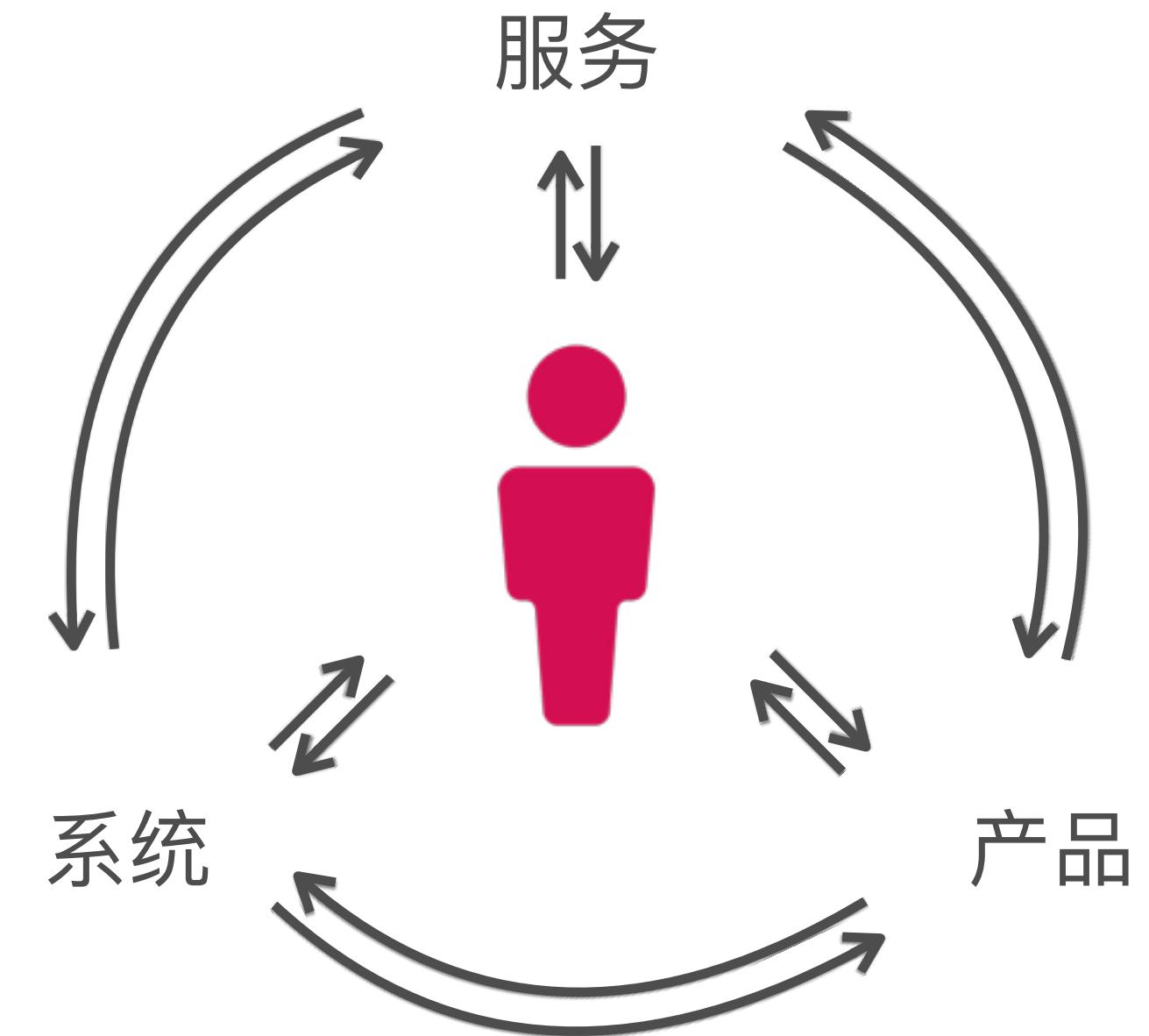




认识交互设计

ACTION
+ REACTION

INTERACTION



以用户为中心的交互设计

“

交互的核心在于人与产品、系统或服务之间形成的一种对话。

”

交互设计在于如何**定义**这种对话**行为**。





认识交互设计

开始对话吧!
先聊什么呢?





用户不似我

设计师和用户看到的世界并不相同

设计师：没有背景的人脑思维模型

普通用户：灰白旗格塑料光头





认识交互设计

认知—人们如何加工信息

了解用户目的，愿望和动机

用户的行为输出由认知控制

认知心理学是交互设计基础

语言

记忆

想象

决策

解决问题

计划

学习

推理

理解

感知

思考



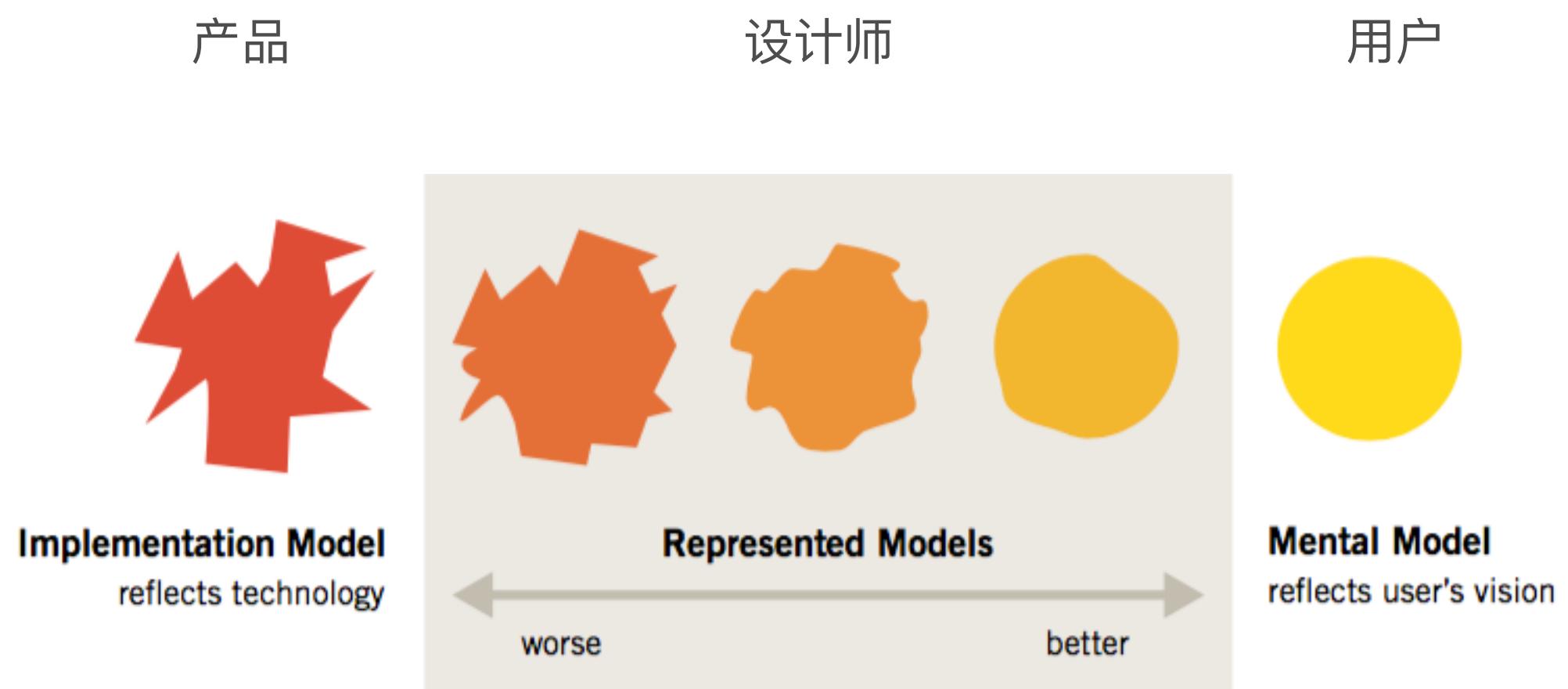


心智模型 Mental Models

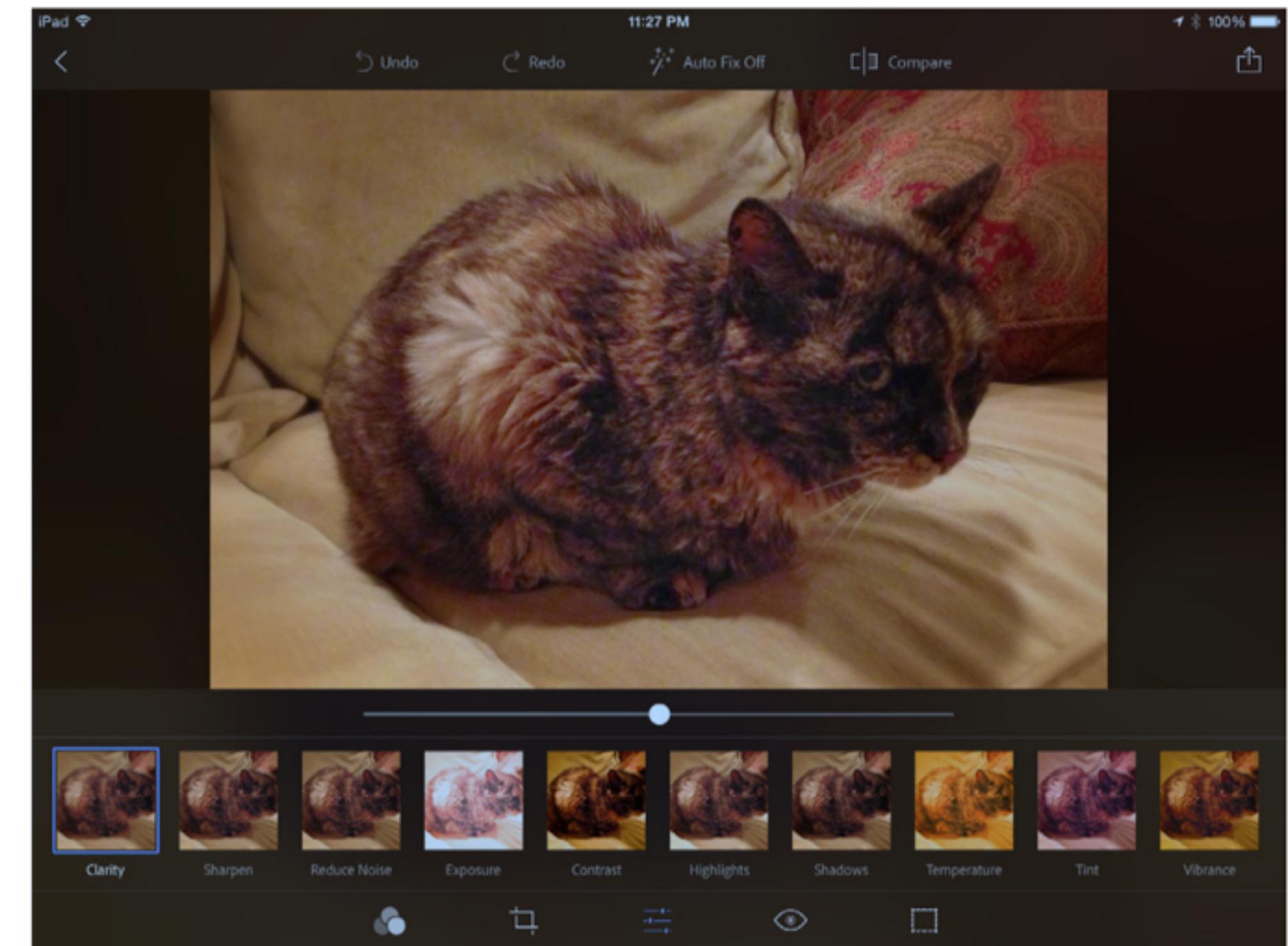
用户看到的世界并不是真正的世界，而是“用户所认为的世界”。

心智模型指的是人们通过经验、训练和教导，对自己、他人、环境及接触到的事物形成的模式。

技术：
Persona
Empathy
IA Related (Affinity Diagram, Card Sorting)



例，图片处理





练习：错乱的心智模型

回忆一下使用产品过程中和自己心智模型不符合的交互，并考虑如何改变。

例1，初来乍到的来中国旅行的歪果仁，在国内买火车票分不清 G D T K，告诉他们快和慢即可。





认识交互设计

视觉

格式塔

边界视力

色觉

阅读习惯

注意力

感知
有限的注意力

记忆

短期和长期记忆

识别容易回忆很难

学习

从已有经验中学习

如何学得更快

感知

出错和反馈





Recap

交互设计是对行为的定义

以用户为中心的交互设计始于用户

用户不似我

认知心理学为设计提供了基础准则和理论支持



交互设计师怎么工作的

仅供学习和交流，不得用作未授权的商用，转载请联系作者



交互设计师怎么工作的

交互设计师做些什么？

交付物不是工作的全部

从环节而非职能定义交互设计师

了解潜力和限制

画线框图

做原型

被开发虐

被产品虐

Sketch

做动效

Axure

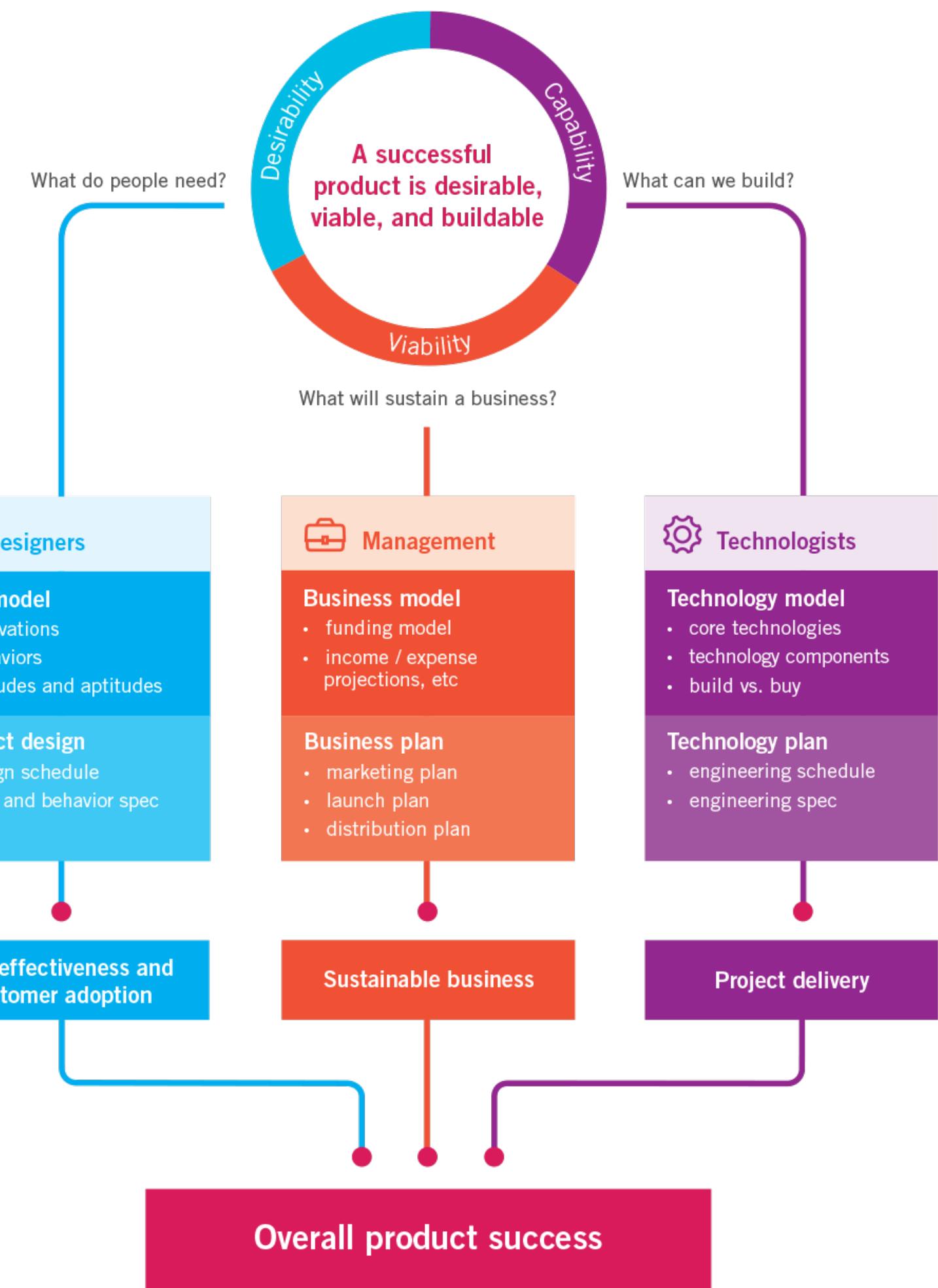


交互设计师怎么工作的

目标为导向的设计

产品的成功不只是设计

设计 商业模式 技术限制的共同促进

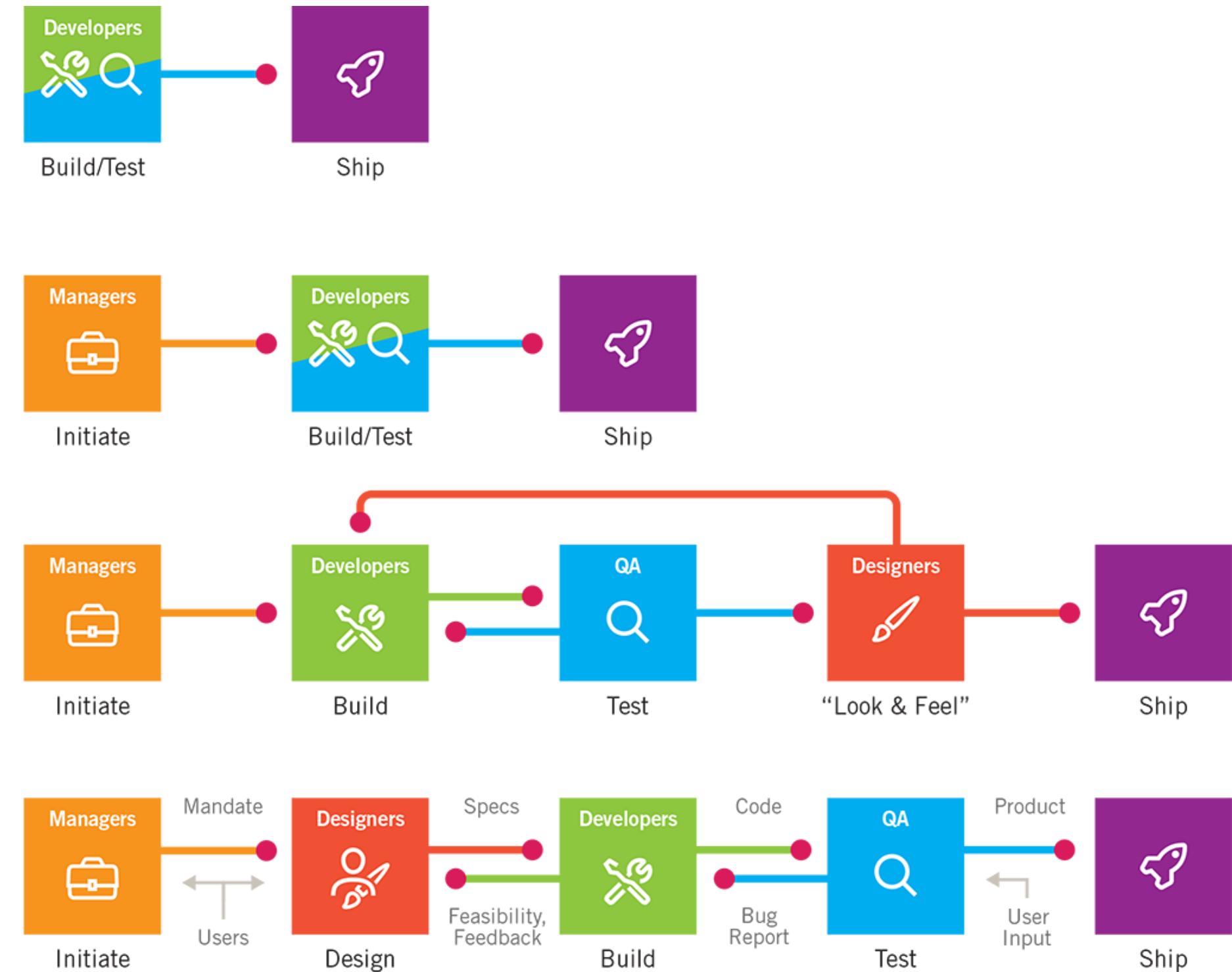




交互设计师怎么工作的

产品开发流程演化

设计从最初的没有到了开发的初期

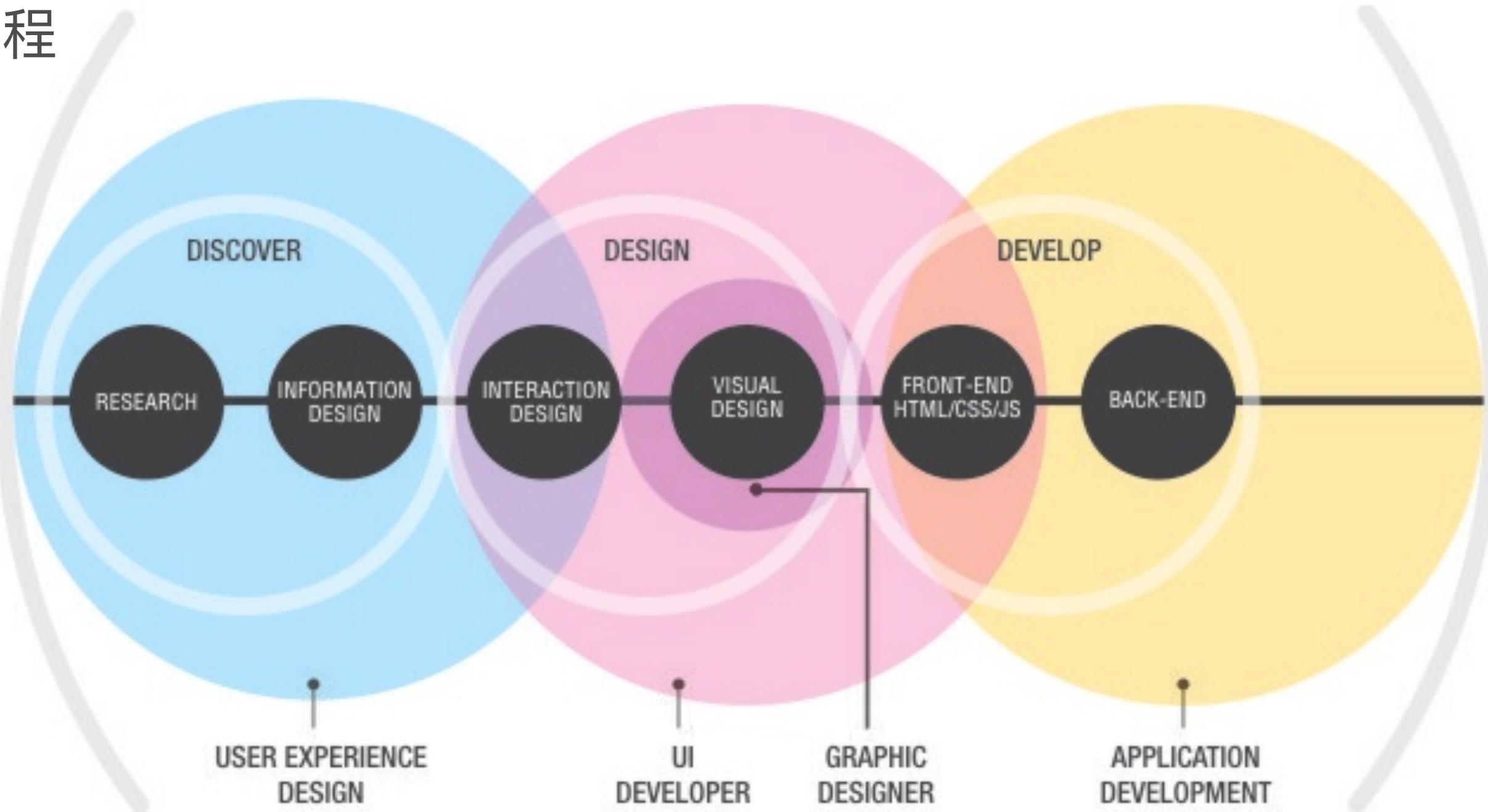




交互设计师怎么工作的

MINDCRAFT USER-CENTERED DESIGN PROCESS

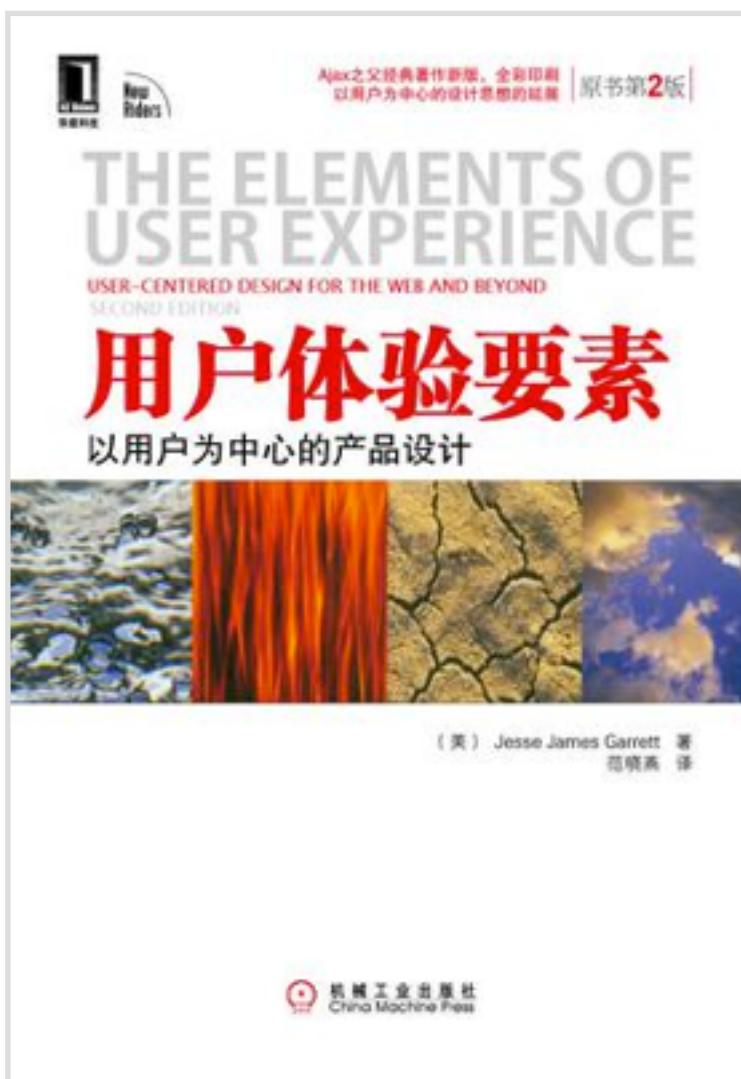
设计流程





交互设计师怎么工作的

以用户体验的要素来讲交互过程





交互设计师怎么工作的

用户体验的要素



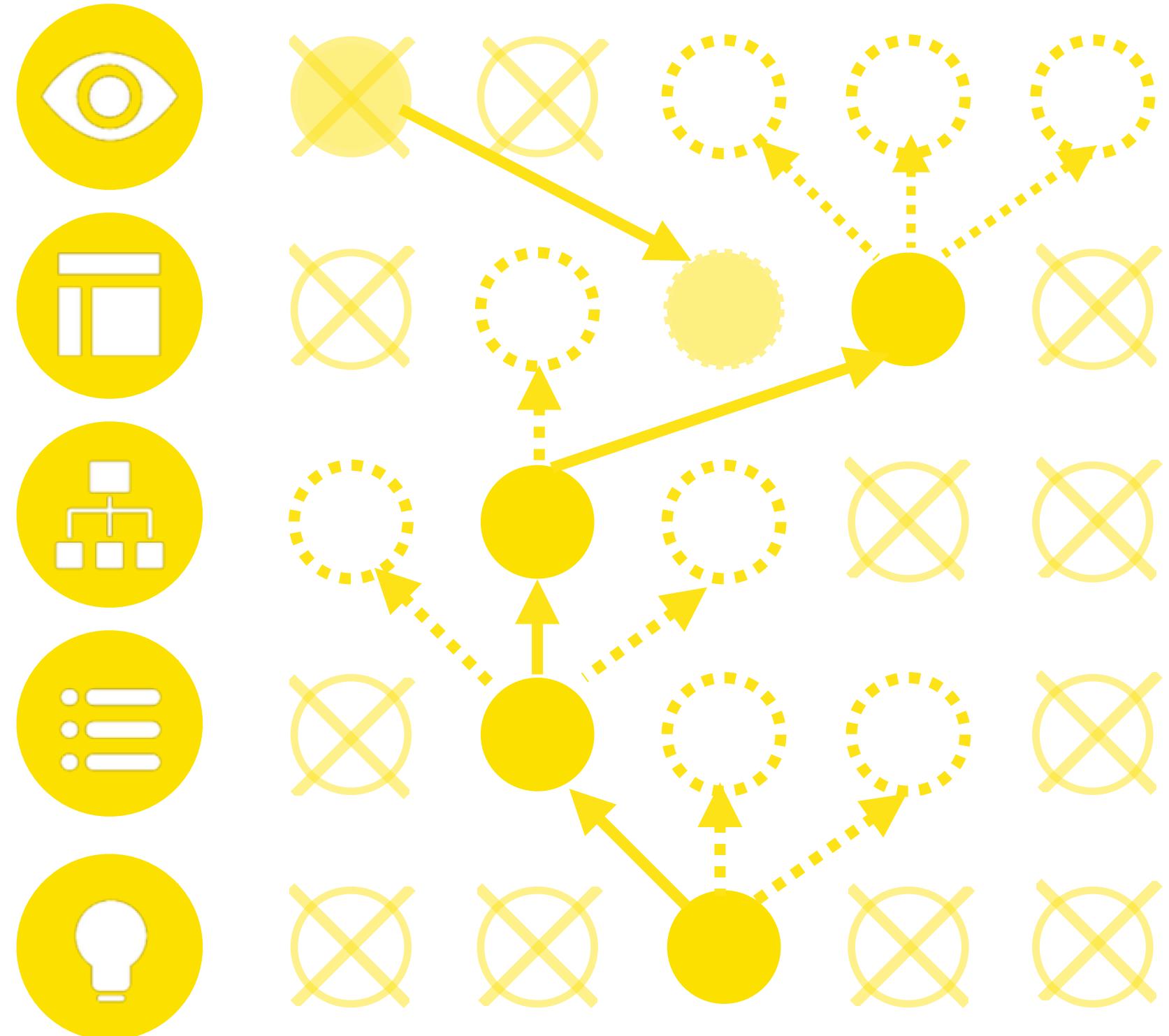


交互设计师怎么工作的

基于体验要素的设计过程

发散 - 收敛 - 发散

反过来试试会出现什么后果?



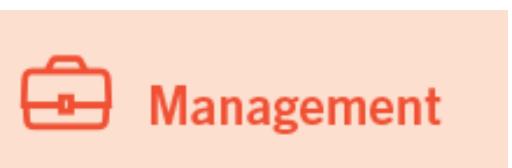


交互设计师怎么工作的

战略层



用户是谁？用户目标是什么？



产品目标是什么？ROI计算方式？



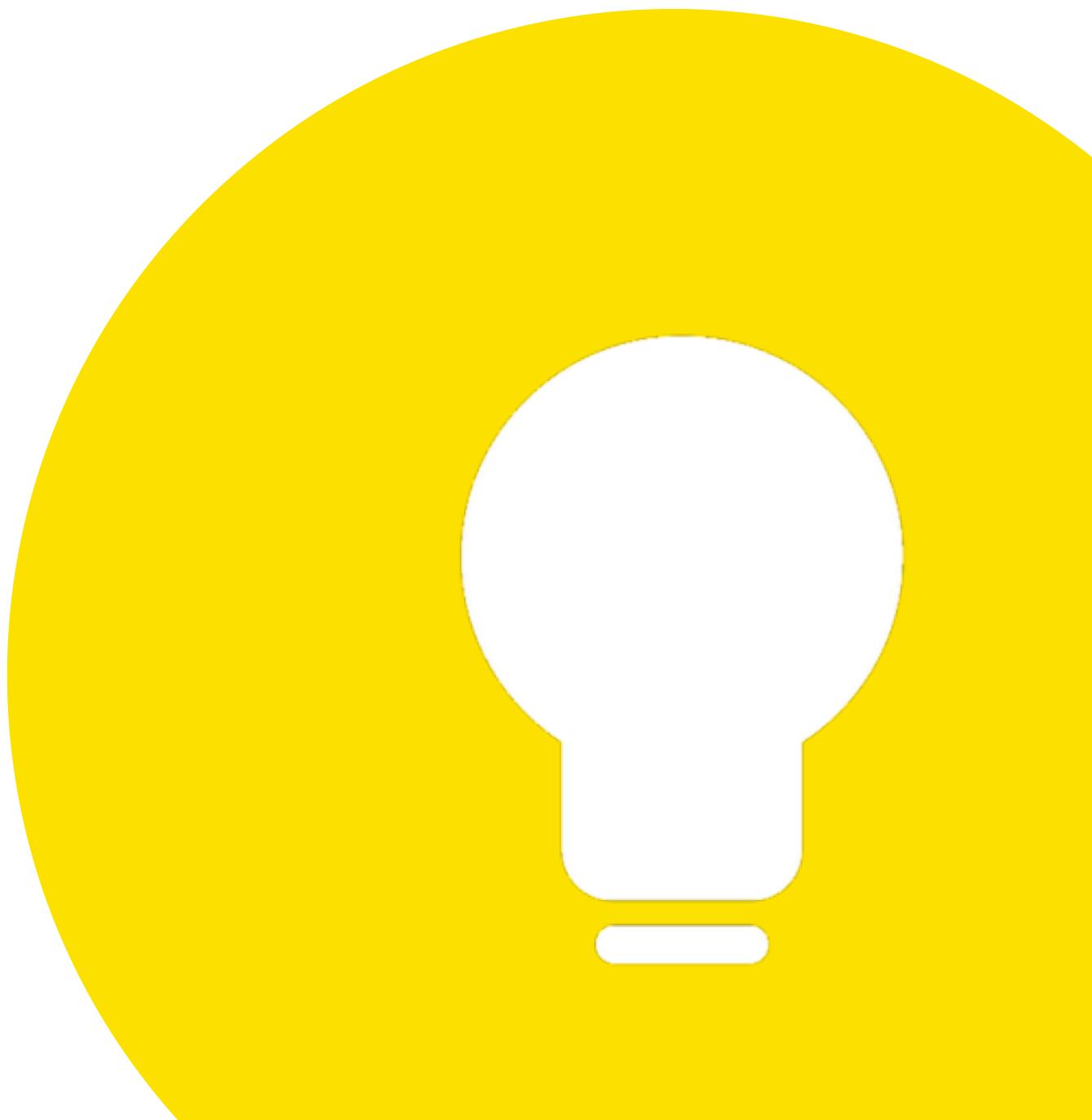
现有技术和内容能支持吗？



用户研究



Persona





交互设计师怎么工作的

思考：需求提出方究竟是谁？



经理

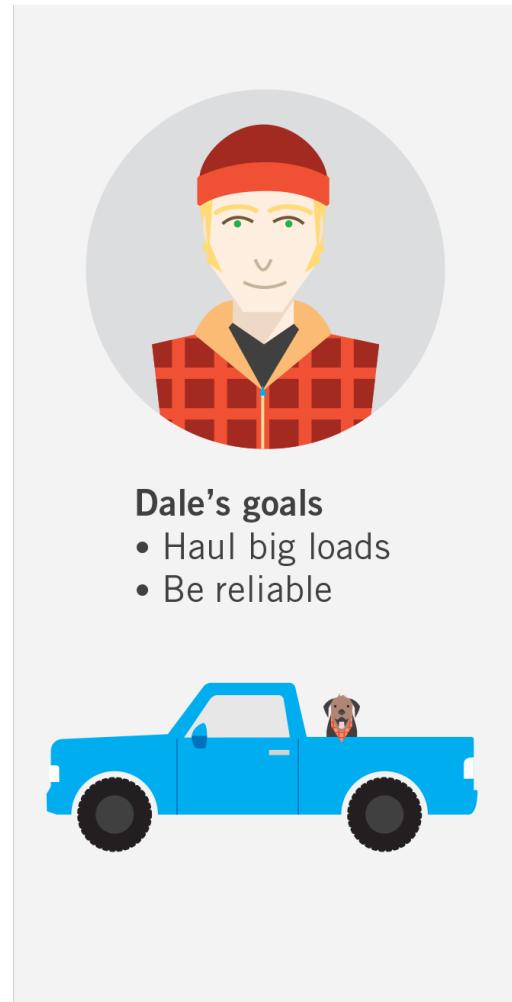
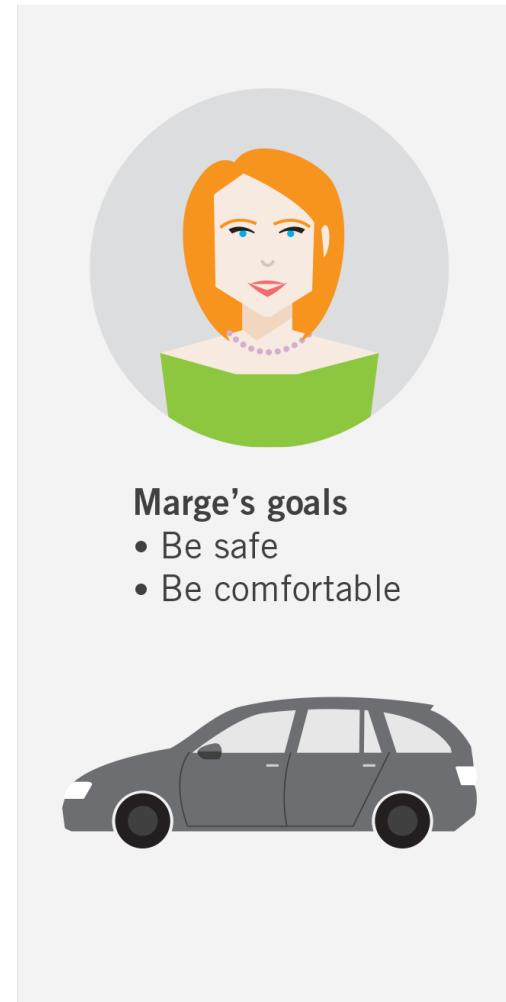
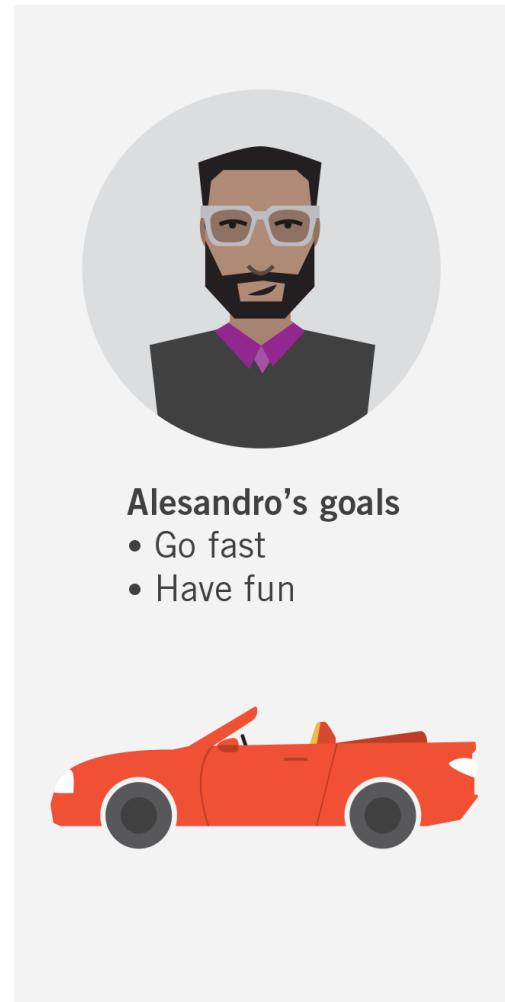
产品

市场

设计师

开发

Persona的简单介绍





交互设计师怎么工作的

范围层

功能说明：不是用户如何使用产品的具体步骤

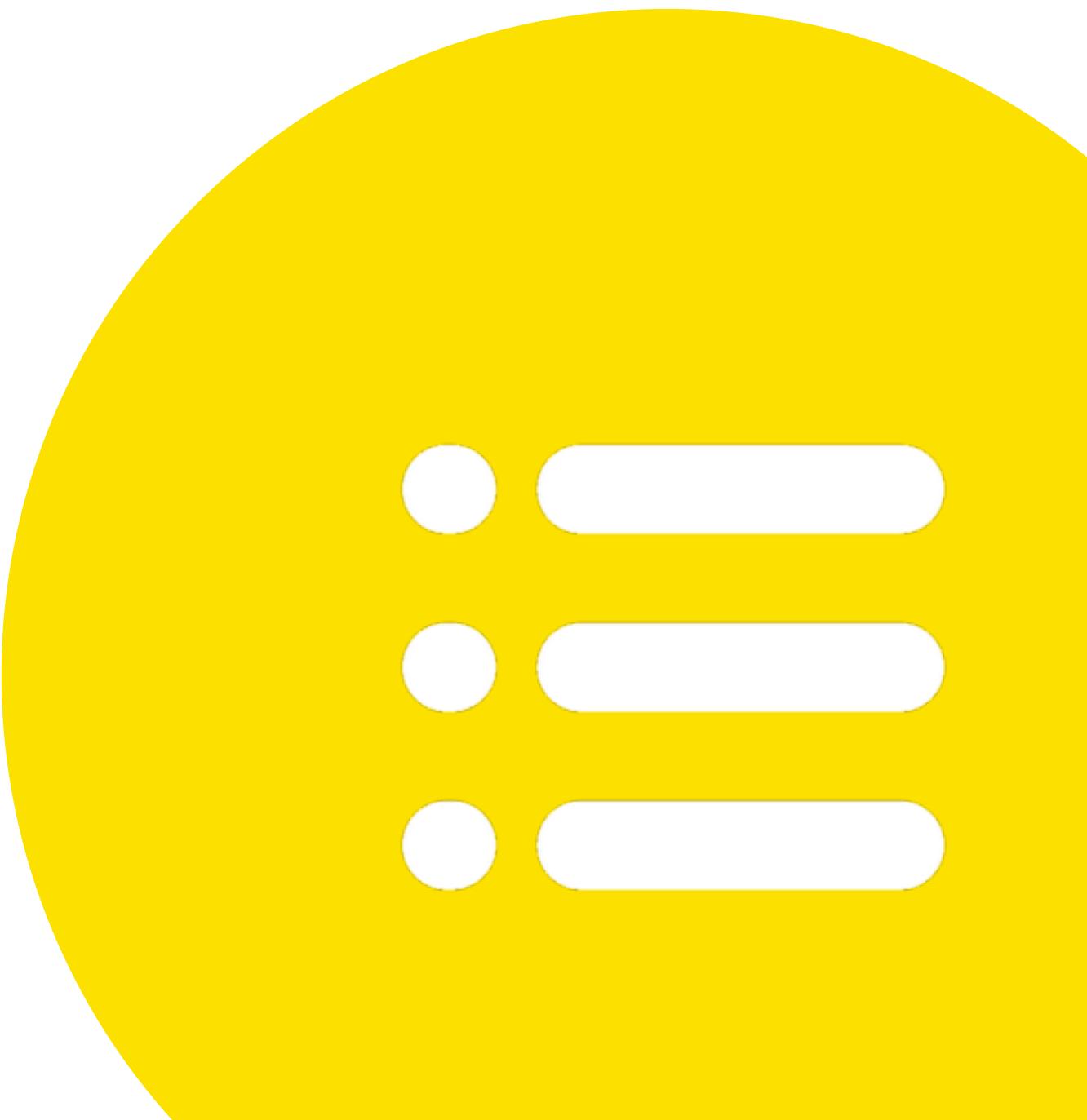
内容需求



产品功能说明

对象模型

概念图



Storyboard 故事版





交互设计师怎么工作的

结构层

信息架构

页面和页面之间的关系，内容的

使用流程

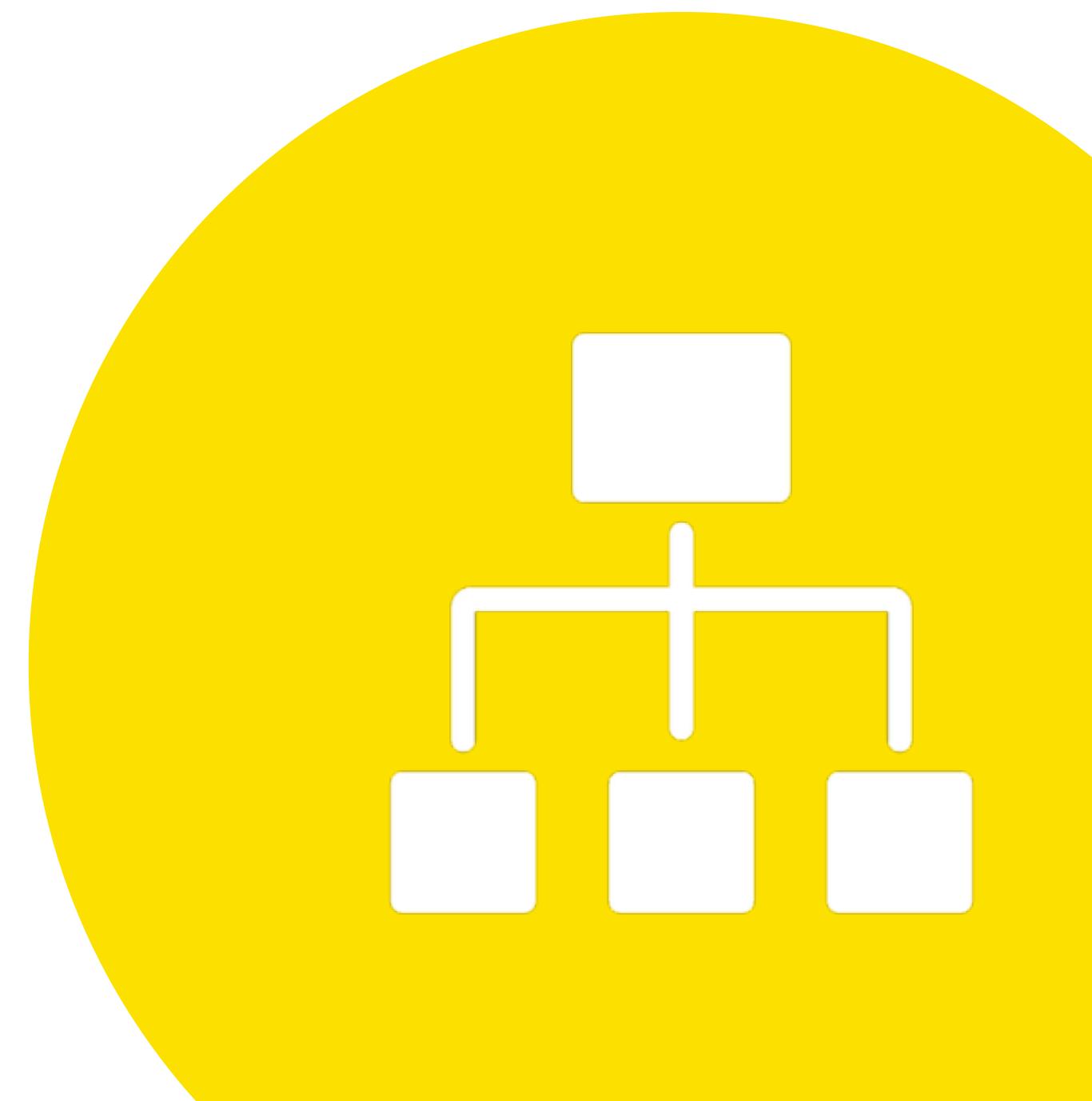
用户与系统之间的交互（不涉及具体元素）



导航设计

流程图

泳道图



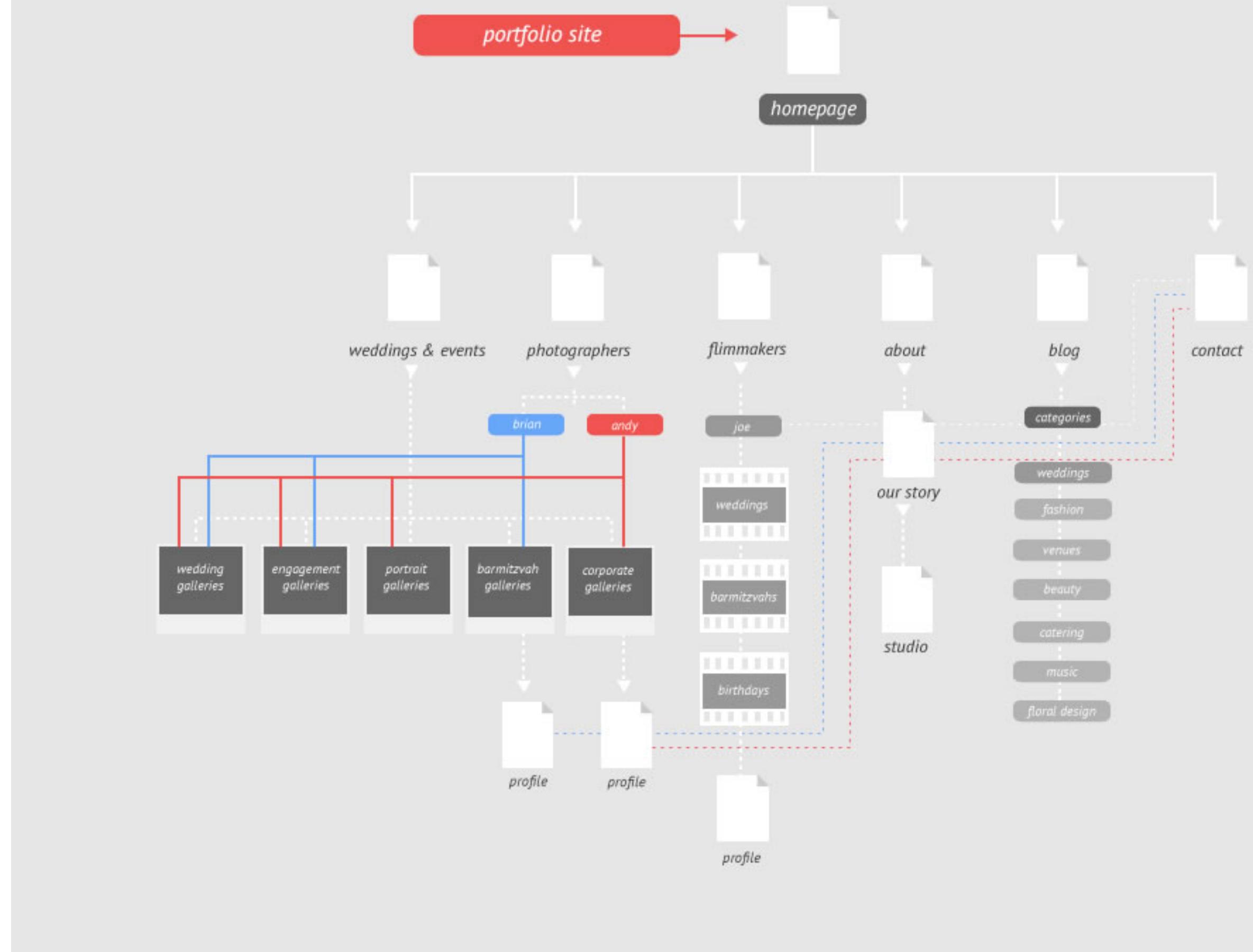
Card Sorting 卡片分类

Affinity Map



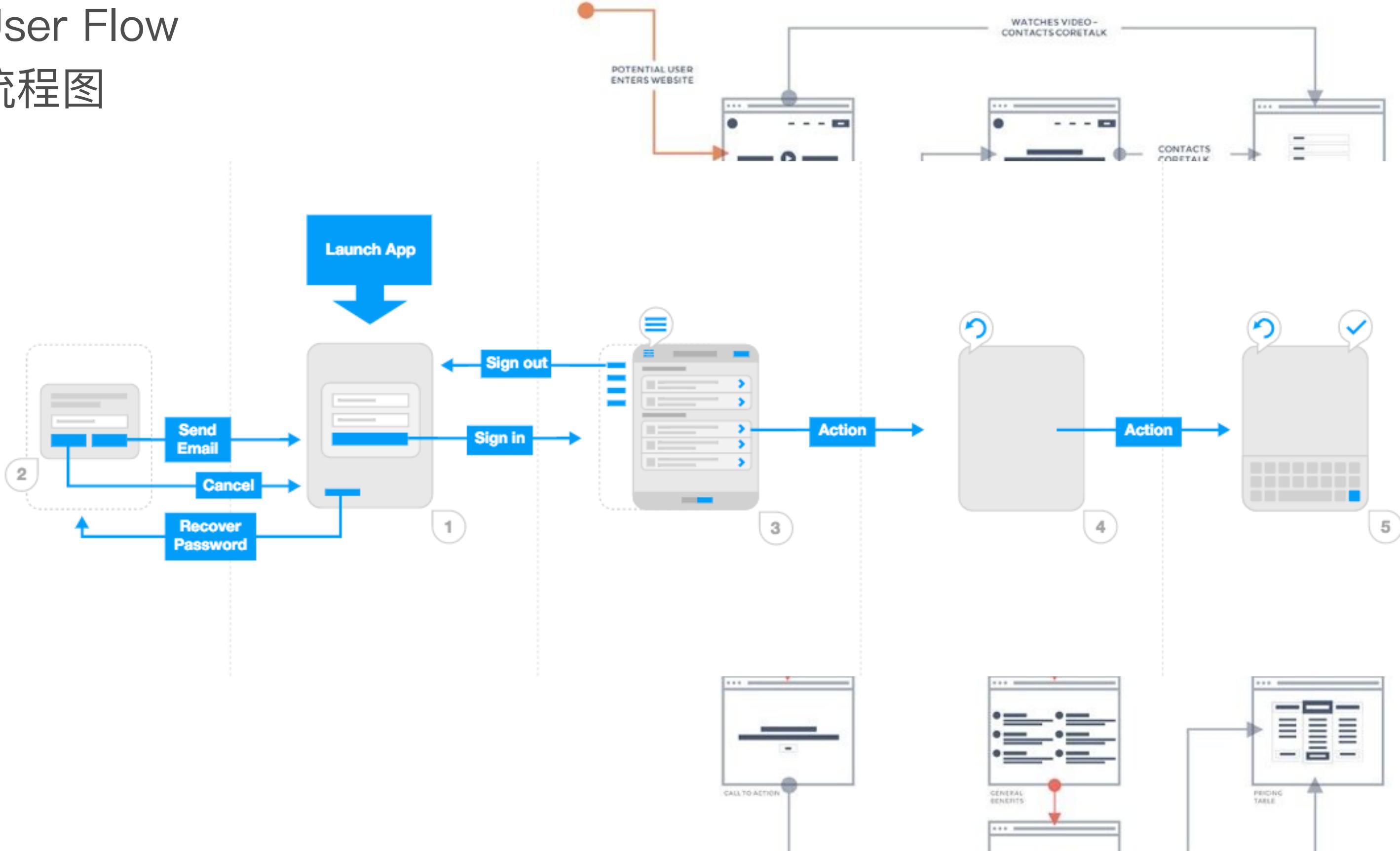
Sitemap

网站地图

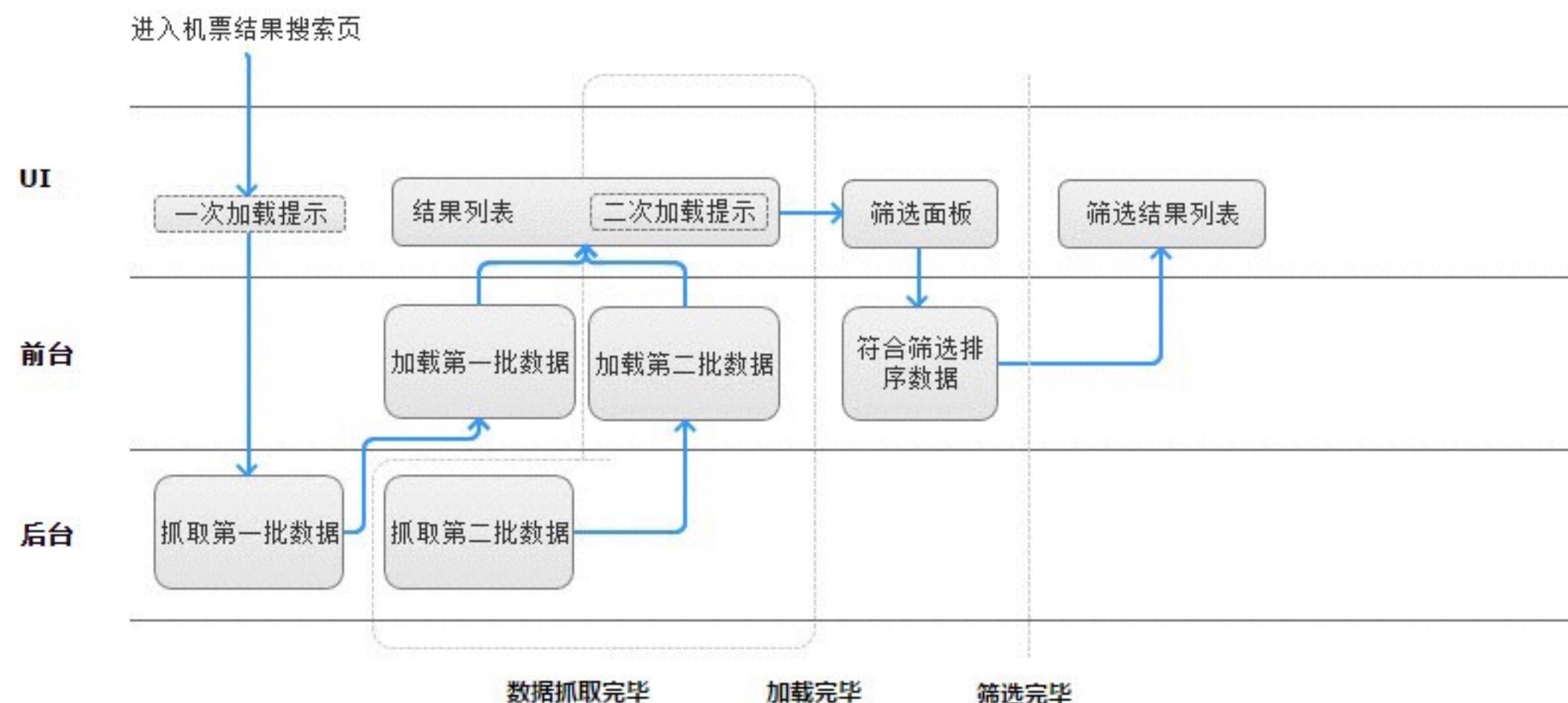


User Flow

流程图



Swimlane Flowcharts 泳道图





交互设计师怎么工作的

思考：所有项目都必须使用这些方法和工具吗？





交互设计师怎么工作的

框架层

页面信息设计

导航设计

控件行为定义



线框图

交互原型

交互说明文档



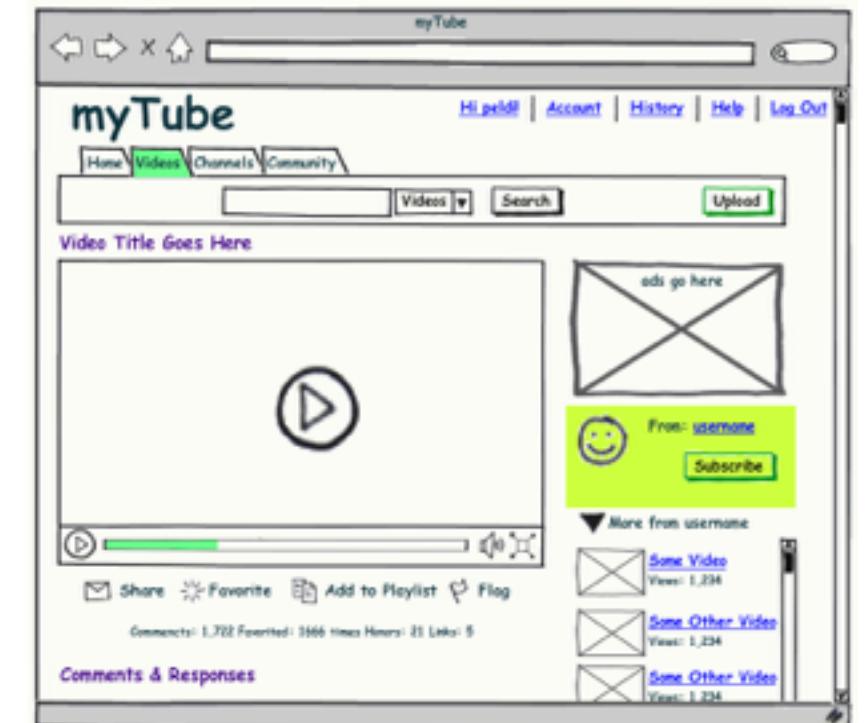
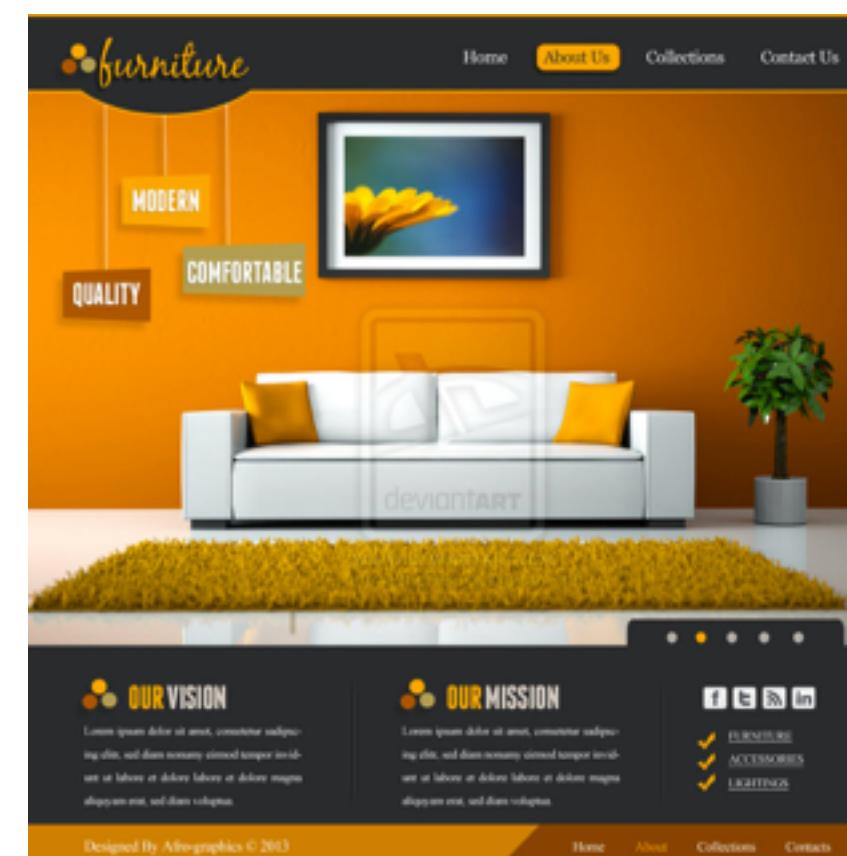
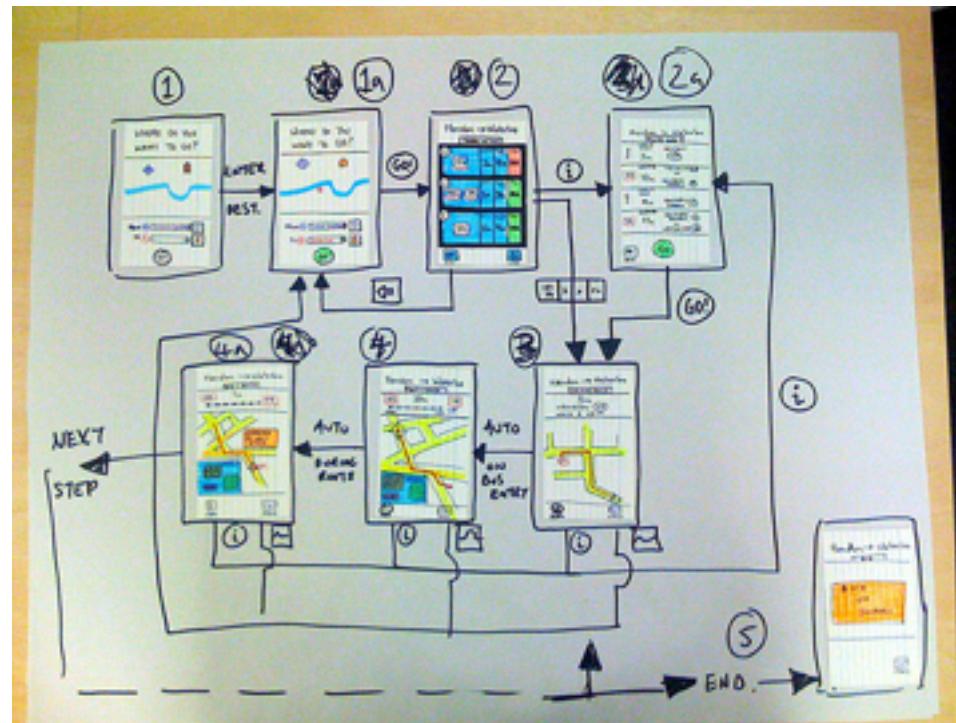
原型 Prototype

产品正式生产前的模型

原型的保真度

工具是实现目标的手段

以目标为导向





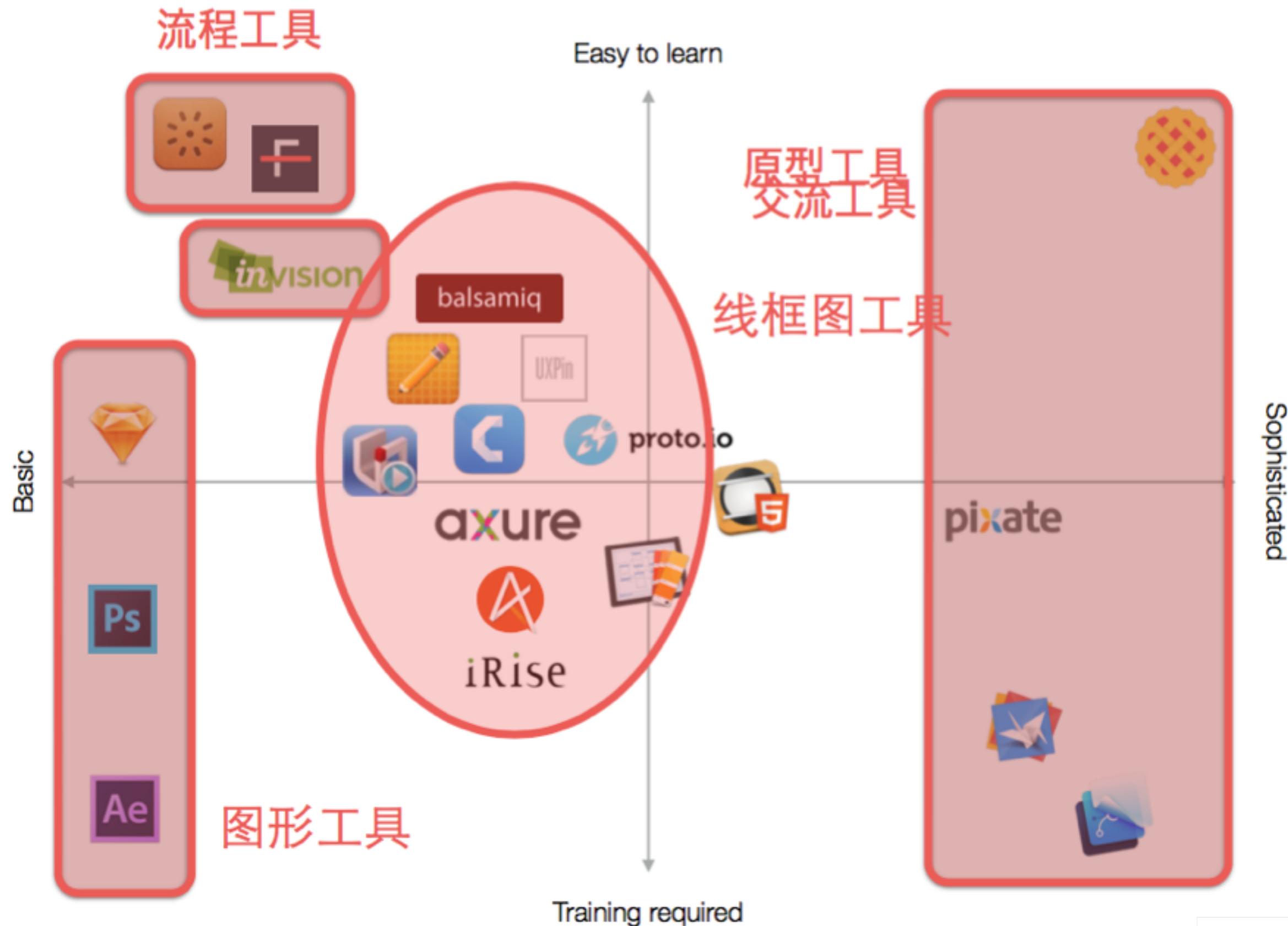
交互设计师怎么工作的

关于原型工具

不同工具的优势

工具支持的平台

格式和交接

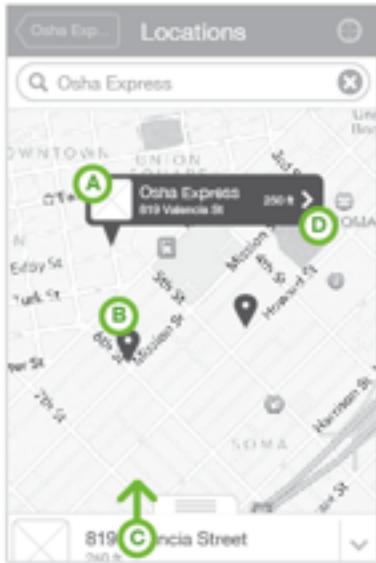


图片来源：IXDC工作坊

线框图

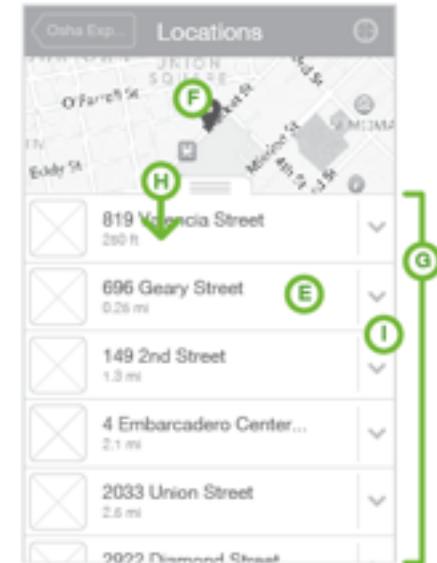
Wireframe

Locations
Full Map



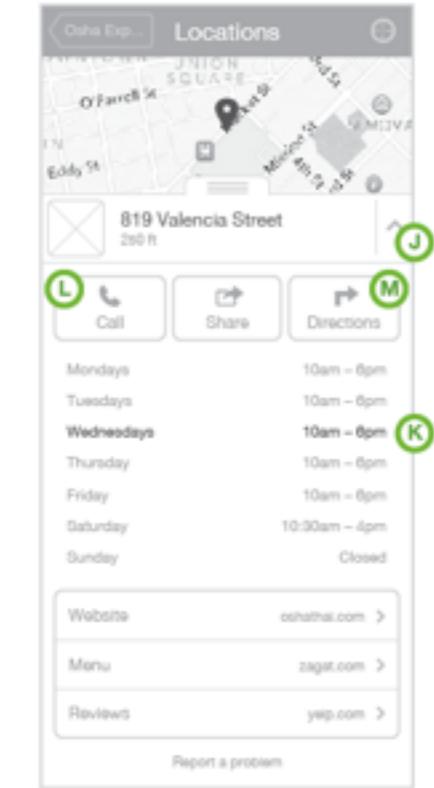
- A Initially Opened Pin is always the nearest location. Only one pin is Opened at a time.
- B Tapping on any pin changes it to the Opened Pin, and centers the pin in the map window.
- C Tap or tap-drag to maximize/ slide up the List View.
- D Tapping Opened Pin goes to that location's List View Open.

Locations
List View Collapsed



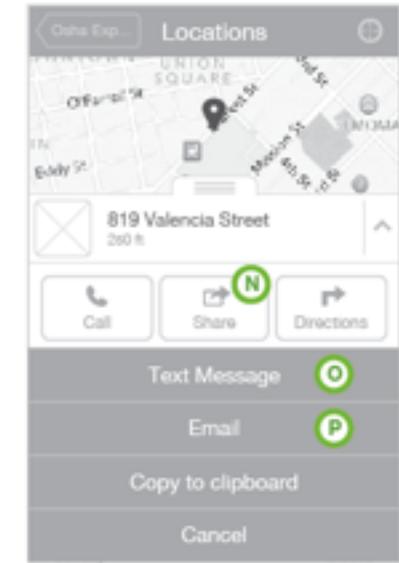
- E Tapping any address in the list moves the map to center that location's pin.
- F Opened Pin closes in this view.
- G List window is scrollable. Height is constrained.
- H Dragging the list window's gripper down collapses it back to Full Map view. Hit target should be a little larger than gripper's appearance.
- I Tapping any down-arrow moves that address to top of list, slides open the List View Open screen in a drawer below the address, and hides the rest of the addresses in the list.

Locations
List View Open



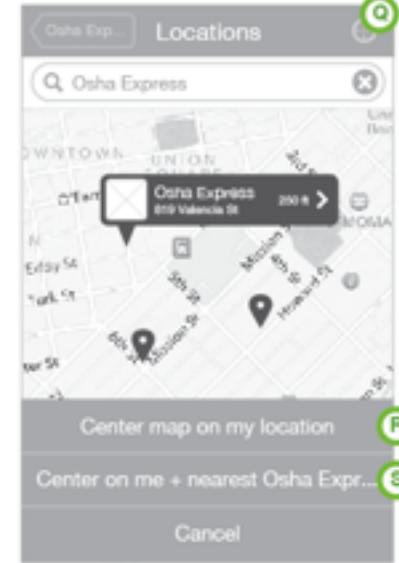
- J Tap to close List View Open, back to List View Collapsed view.
- K Today is highlighted.
- L Call opens Phone app and dials location.
- M Directions opens Maps app, preferably with Directions shown.

Locations
List View Open - Share Popup



- N Share slides up the overlay, nailed to bottom of screen.
- O Text Message opens iOS Messages app with contextualized message e.g. "Meet me at Osha Express. Address, etc, link, etc."
- P Email opens iOS Mail app with contextualized message.
- Cancel

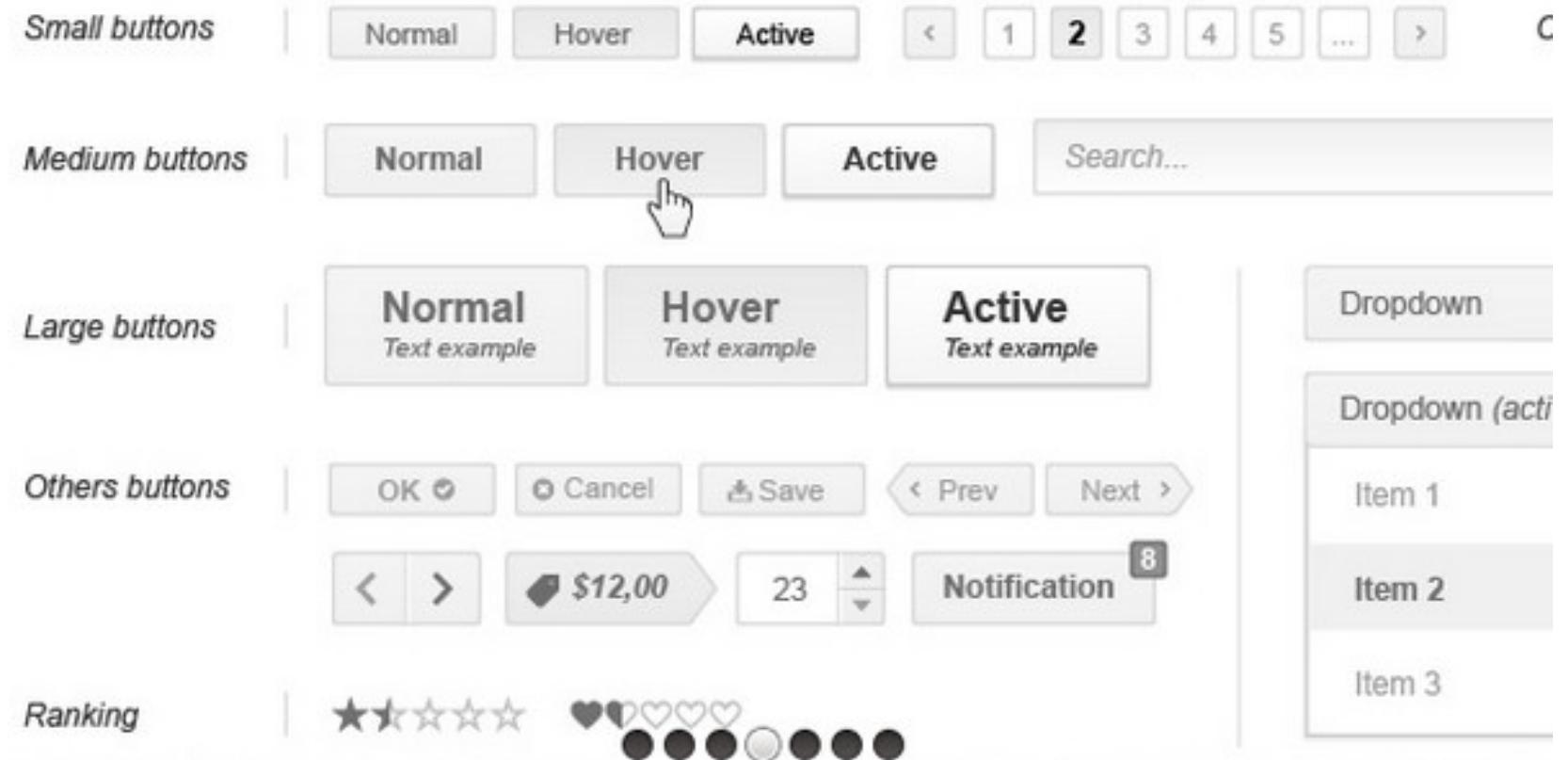
Locations
Current Location Options



- Q Tap icon to center map on user's current location using Location Services.
- R Moves map to center on user's position (no zoom) Keeps all merchant pins open, even if they are not viewable in the map window anymore.
- S Zooms out to show only one pin (nearest merchant location), plus user's position.
- Cancel

控件

Controller



输入输出行为

Input / Output Behavior



触发源和触发区



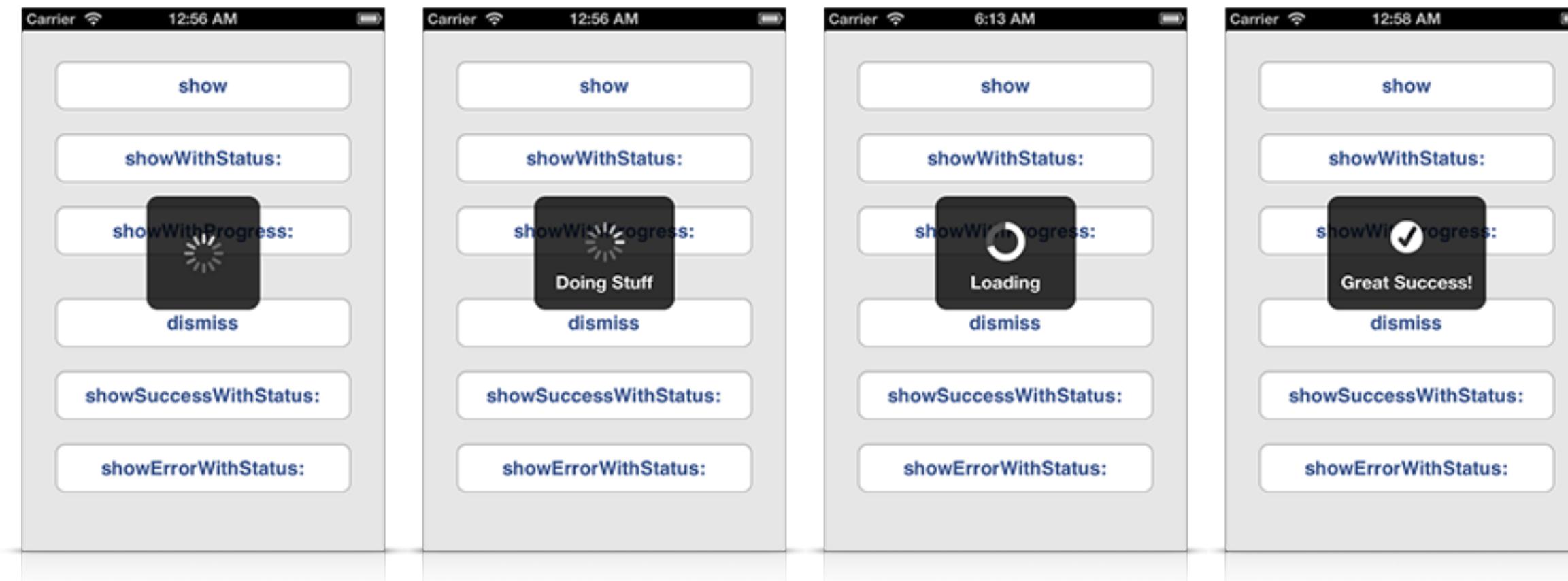
输入方式

Google 搜索

手气不错

输出方式

初始 加载 成功 失败 空值





交互设计师怎么工作的

表现层

功能可见性

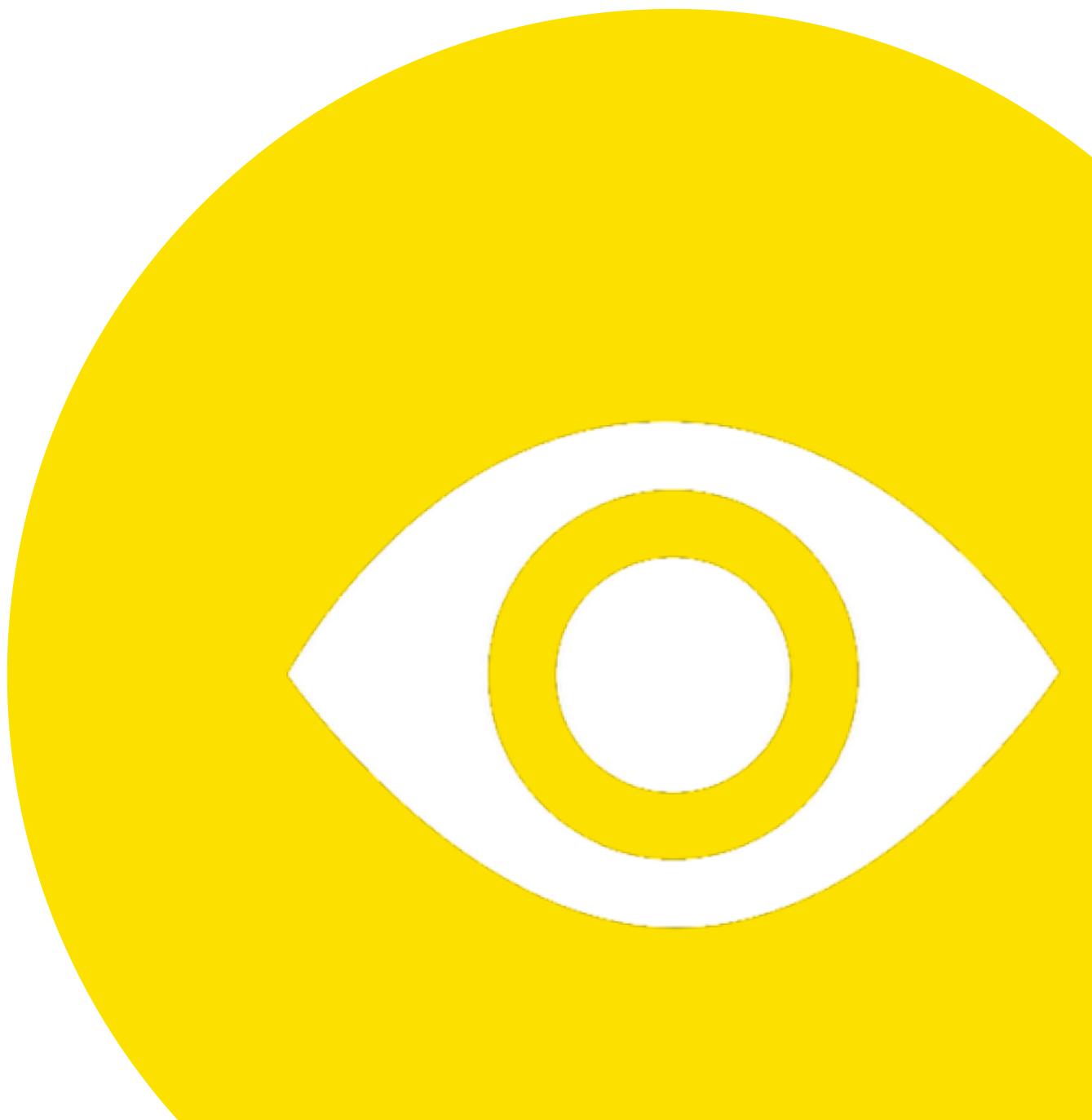
美学，动效，创意，品牌

可实现性

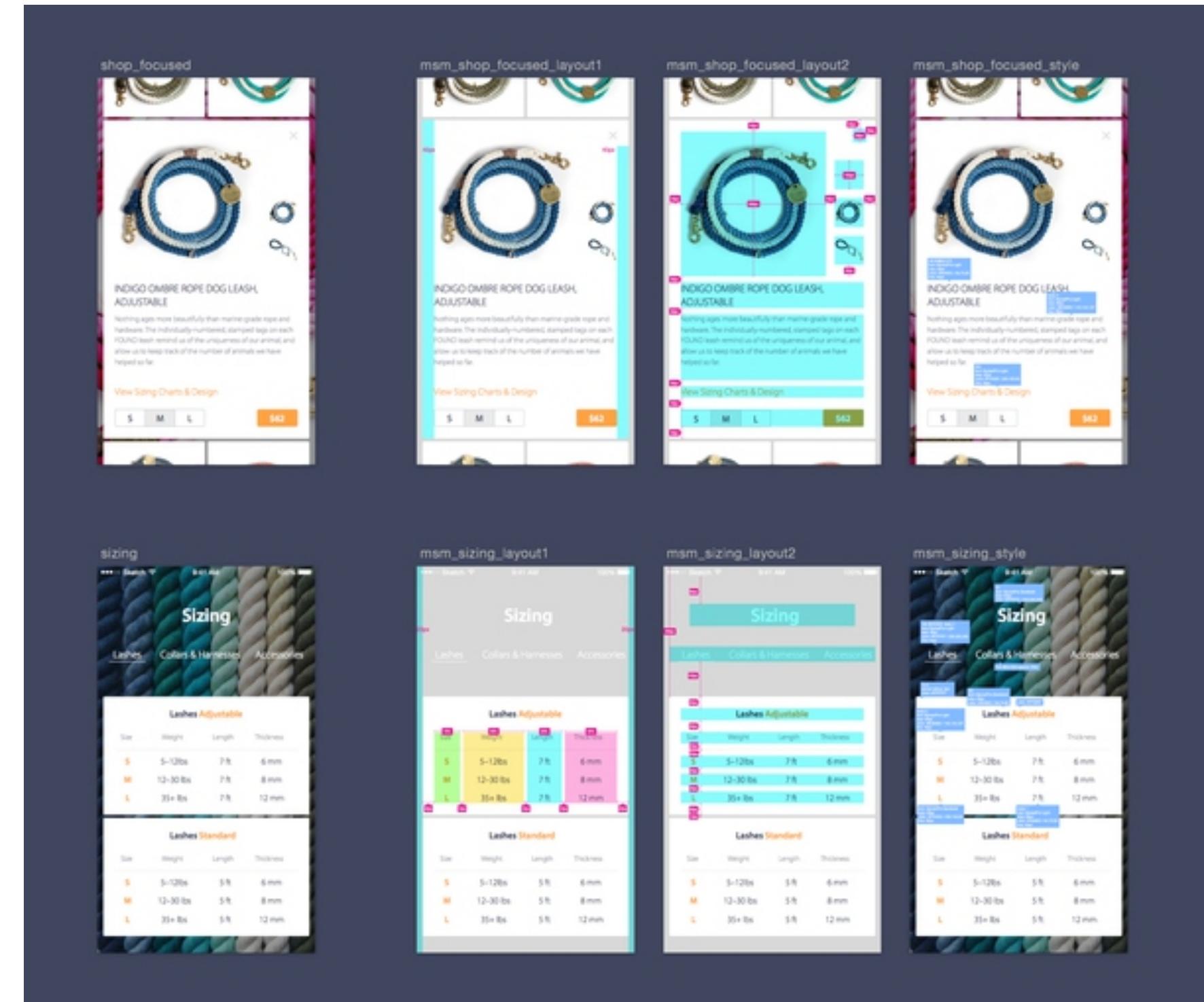


高保真原型

设计标注



设计标注



来源：如何做一份让工程师泪流满面的标注

工程师vs设计师

回忆心智模型



Mental Model

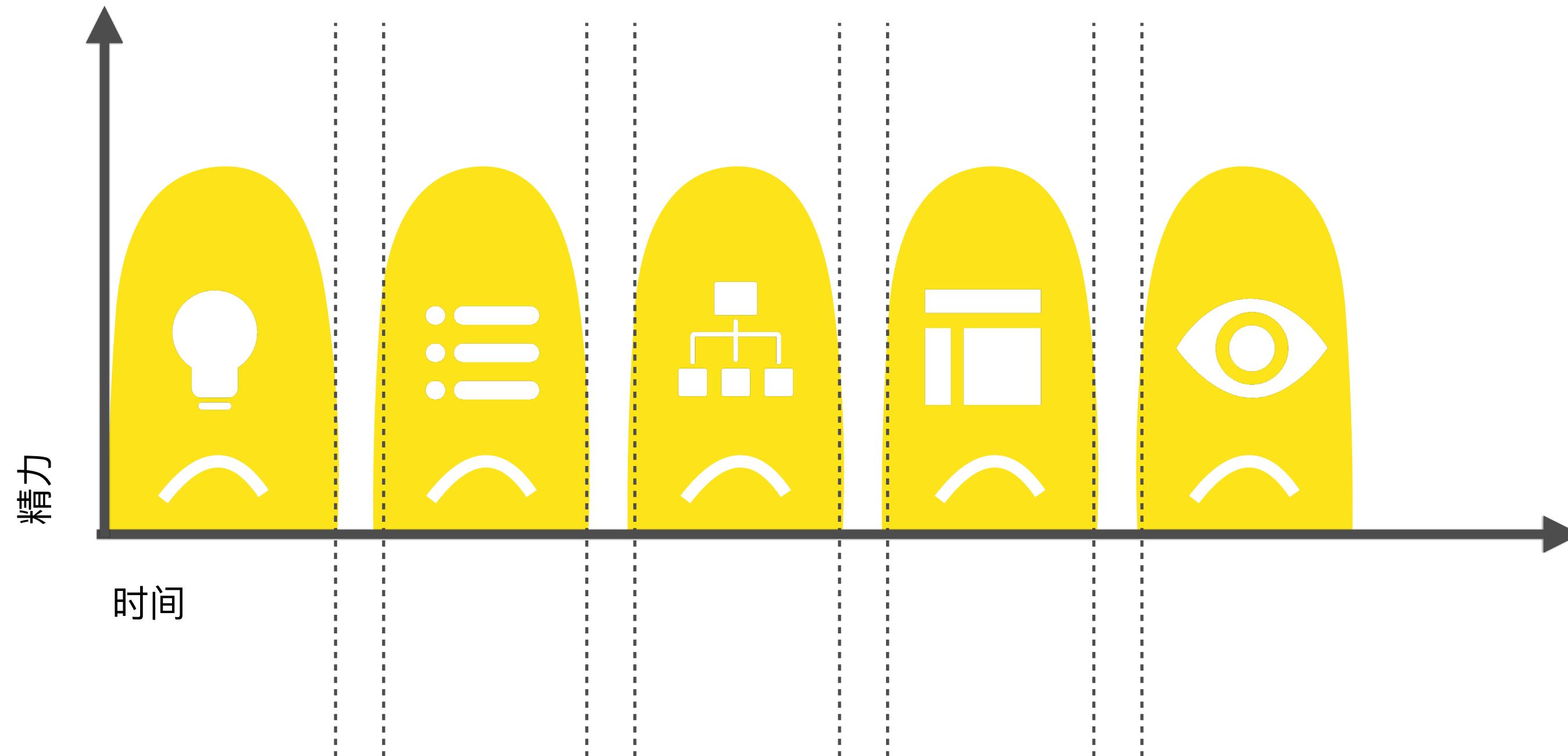


Represented Models

Implementation Model

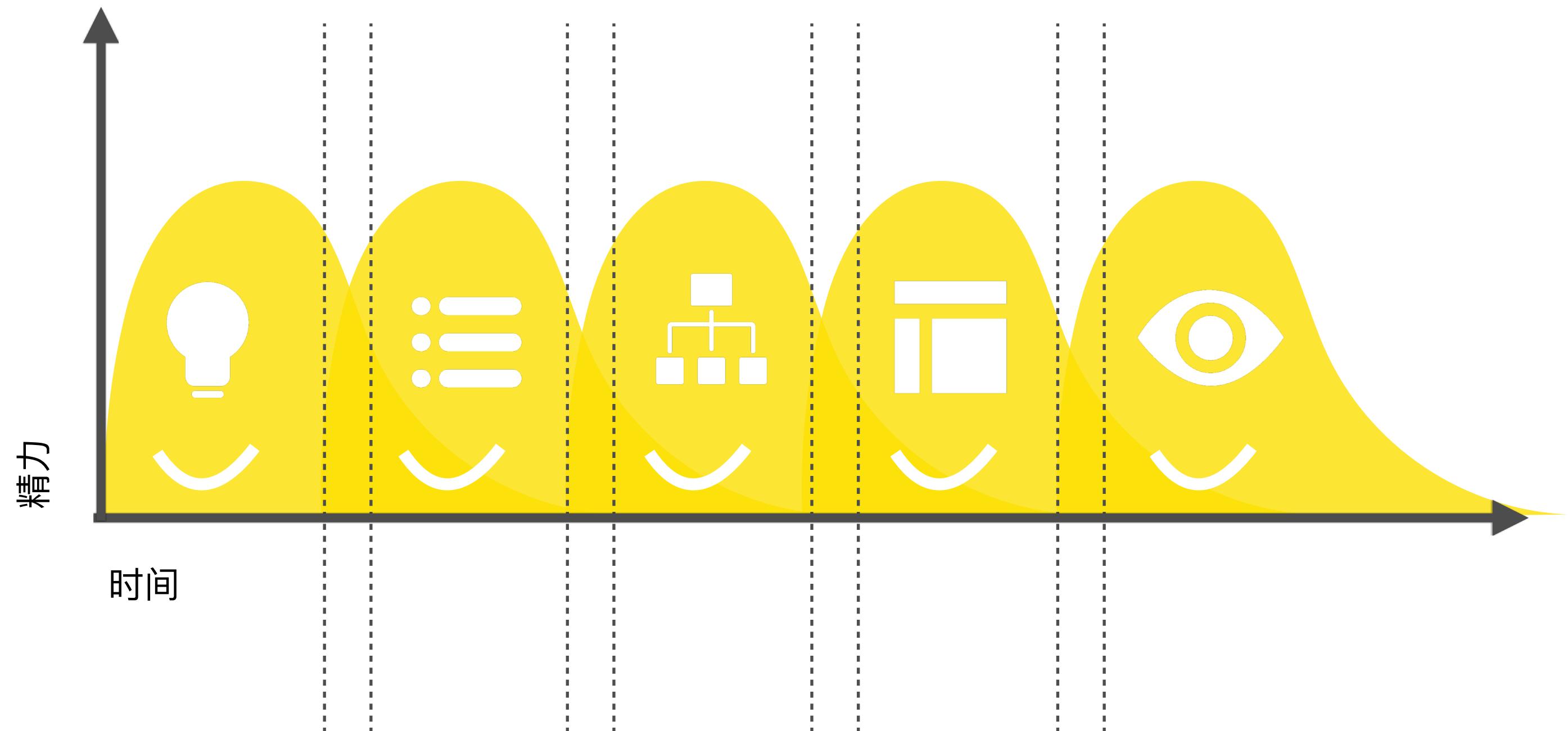


交互设计师怎么工作的





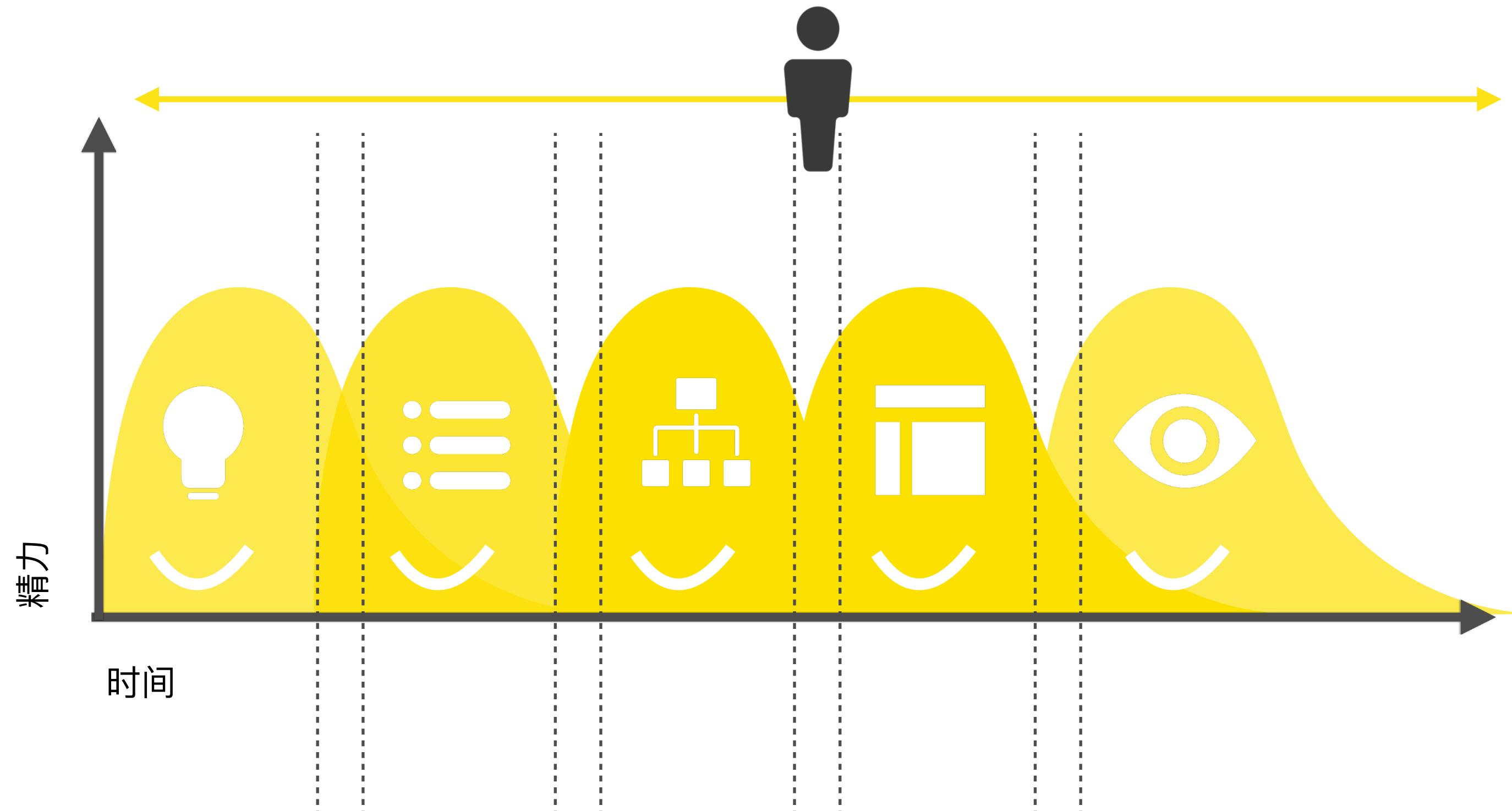
交互设计师怎么工作的





交互设计师怎么工作的

看上去像是这里

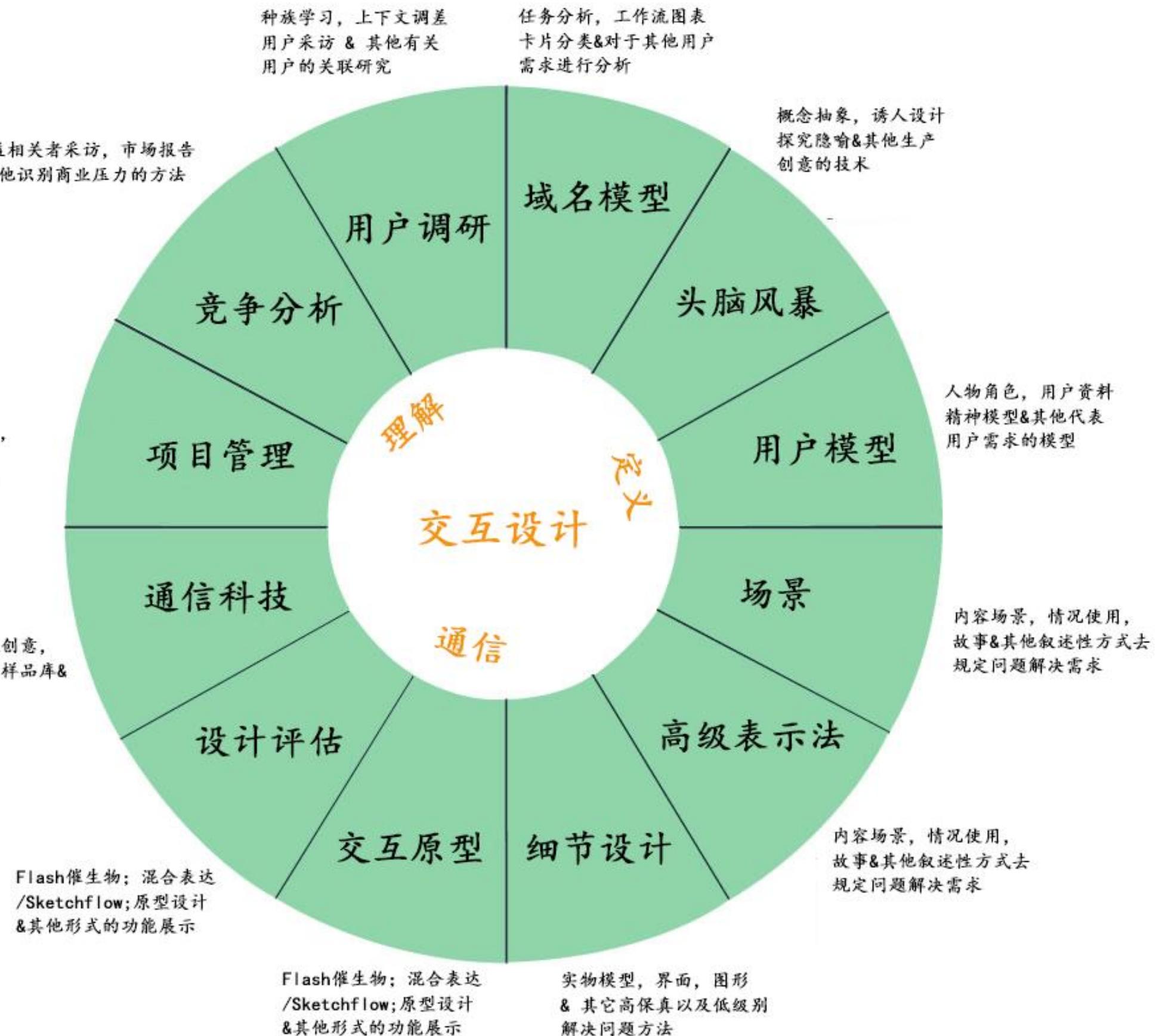


工作内容能力而非职能
不要限定自己的潜能



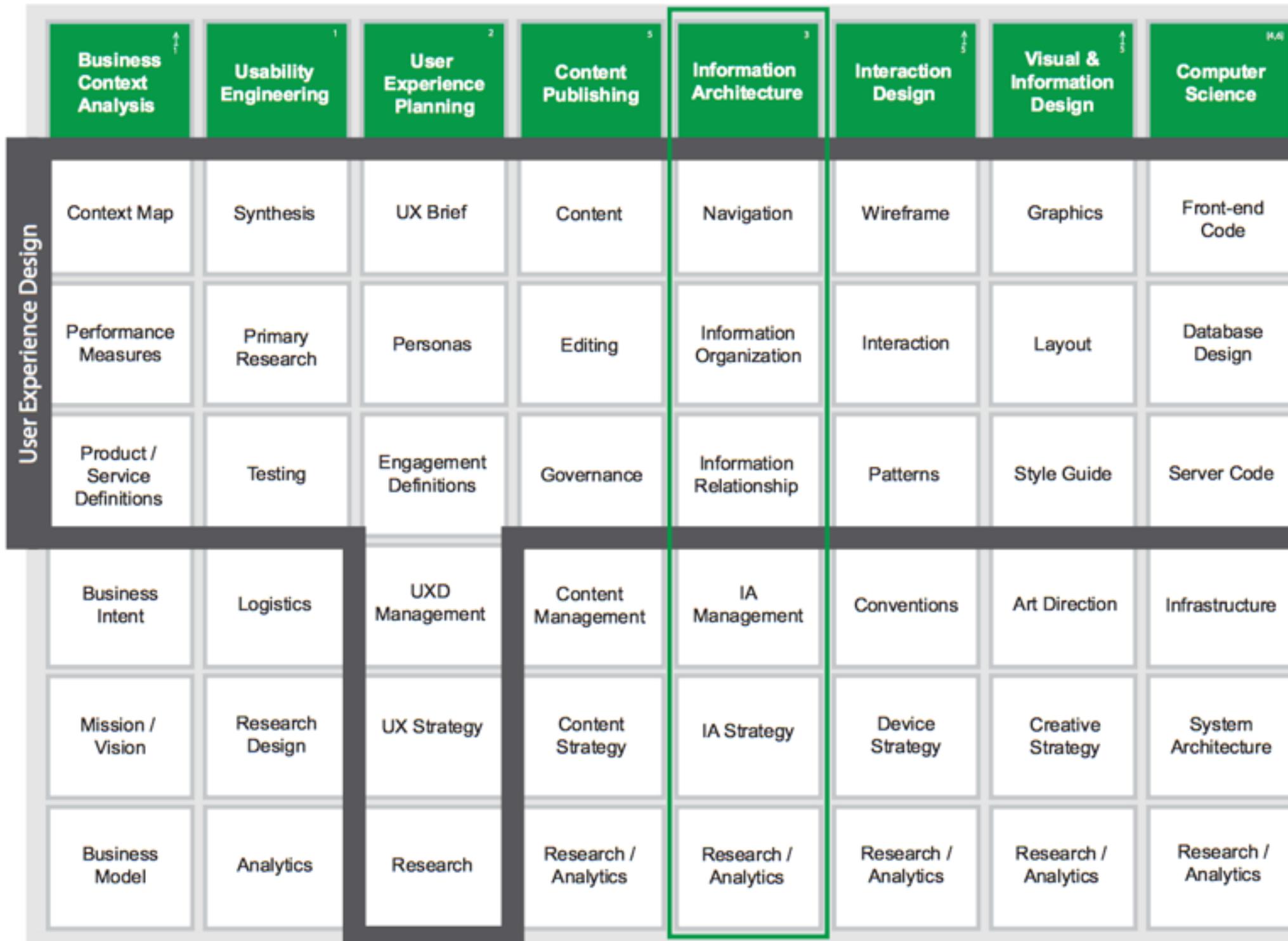
交互设计师怎么工作的

用户体验职业



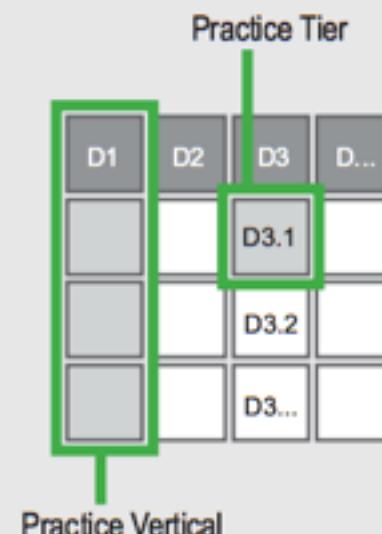
UX Design Practice Verticals

Proposed first-order segmentation* contributed by Nathaniel Davis



Practical Uses of the UX Design Practice Verticals Chart

- Use for individual skills assessment for IA and UX design professionals
- Use as a guide for applying UX design deliverables to a project
- Use for gap analysis for evaluating UX design deliverables



methodbrain.com/dsia

DSIA Research is curated by **methodbrain™**



交互设计师怎么工作的

交互设计的一天

9:00–9:30 到公司 泡咖啡 看邮件和设计网站更新

9:30–10:00 检查项目进展和时间节点，安排会议和工作时间，进入工作状态

10:00–11:00 写项目1的设计文档

11:10–12:00 需求评审会 视觉设计交付物确认，讨论，修改。

12:00–12:30 需求评审会 因为某个功能点不能统一，延长会议时间

12:30–13:00 饭后继续设计网站更新，再次查看邮件，写邮件，回邮件。

13:30–16:00 饭后继续设计网站更新，再次查看邮件，写邮件，回邮件。

16:00–16:00 继续项目1的设计文档

17:00–18:00 项目2的前端确认 调整项目3设计，并更新文档

18:00–18:30 下班 14:45 和开发确认项目4设计

15:00–15:30 参与其他设计师项目5的设计讨论

15:30–16:00 继续项目1的设计文档

16:00–17:00 项目2的设计评审

17:00–18:00 项目2的设计调整

18:00 下班

18:30–19:30 原本计划提交的项目1的设计未完成，加班。。。。



交互设计师怎么工作的

Recap

以目标为导向

选择“合适”的工具

职业不是职能

专家和全栈都需要



成为一名交互设计师

仅供学习和交流，不得用作未授权的商用，转载请联系作者



成为一名交互设计师

动机是什么

然而实际工作远比你想得要复杂

我是设计 / 心理学 / 计算机背景，没学好

感觉没什么门槛

想做产品经理，
当个跳板



成为一名交互设计师

希望你的动机和品质

拥抱你未来的角色

把事情简单化

善解人意

见多识广，
一直学习

喜欢学习新事物，
坦然面对自己的无知

喜欢解决问题

喜欢思考



成为一名交互设计师

当我们拿到你的简历。。。。

怎么写了其他公司的名字？

你的作品不错，可我怎么联系你呀？

附件打不开唉。。。。

你的作品集发了没有呀，怎么没看见？

QQ超大附件地址。。。。





成为一名交互设计师

当我们拿到你的简历。。。.

怎么写了其他公司的名字？

你的作品不错，可我怎么联系你呀？

附件打不开唉。。。.

你的作品集发了没有呀，怎么没看见？

QQ超大附件地址。。。.



成为一名交互设计师

事实是

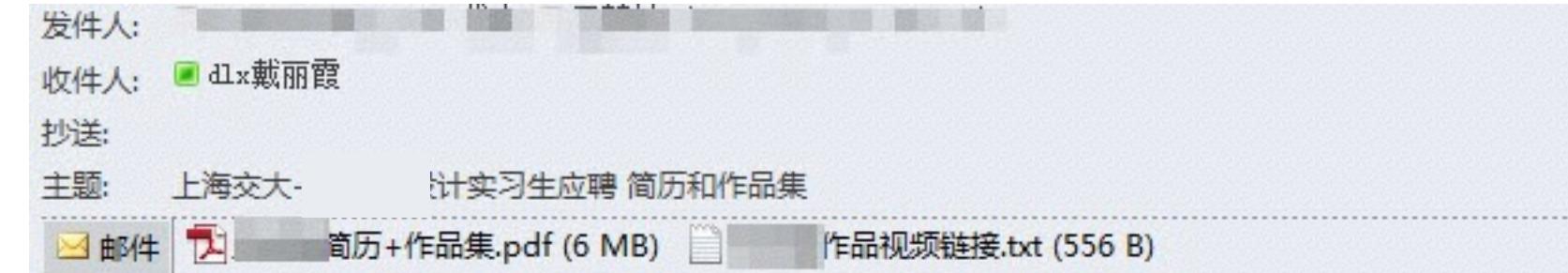
我们发布招聘信息后每天会收到很多简历，你在和很多同行竞争

我们很忙，筛选简历的时间非常有限

公司邮箱限制10M

我们看作品不是看重数量的

收简历的时候已经在考验你对用户体验的理解了



Mobile: 13801837898
E-mail: [REDACTED]; [REDACTED]

上海交通大学媒体与设计学院
中国上海市闵行区东川路 800 号
200240

School of Media and Design, Shanghai Jiao Tong University

Department of Art & Design
Shanghai 200240, P.R.C



求职简历的一些建议

格式

附件小于10M

避免网盘或另外下载

若文件无法压缩，放入在线地址或个人网站

容易被发现及可复制的联系方式

签名档黄金位

避免压缩格式

内容

多并不是好

团队作品说明自己的角色和工作

根据应聘职位选择作品集

让自己的求职信有专属



成为一名交互设计师

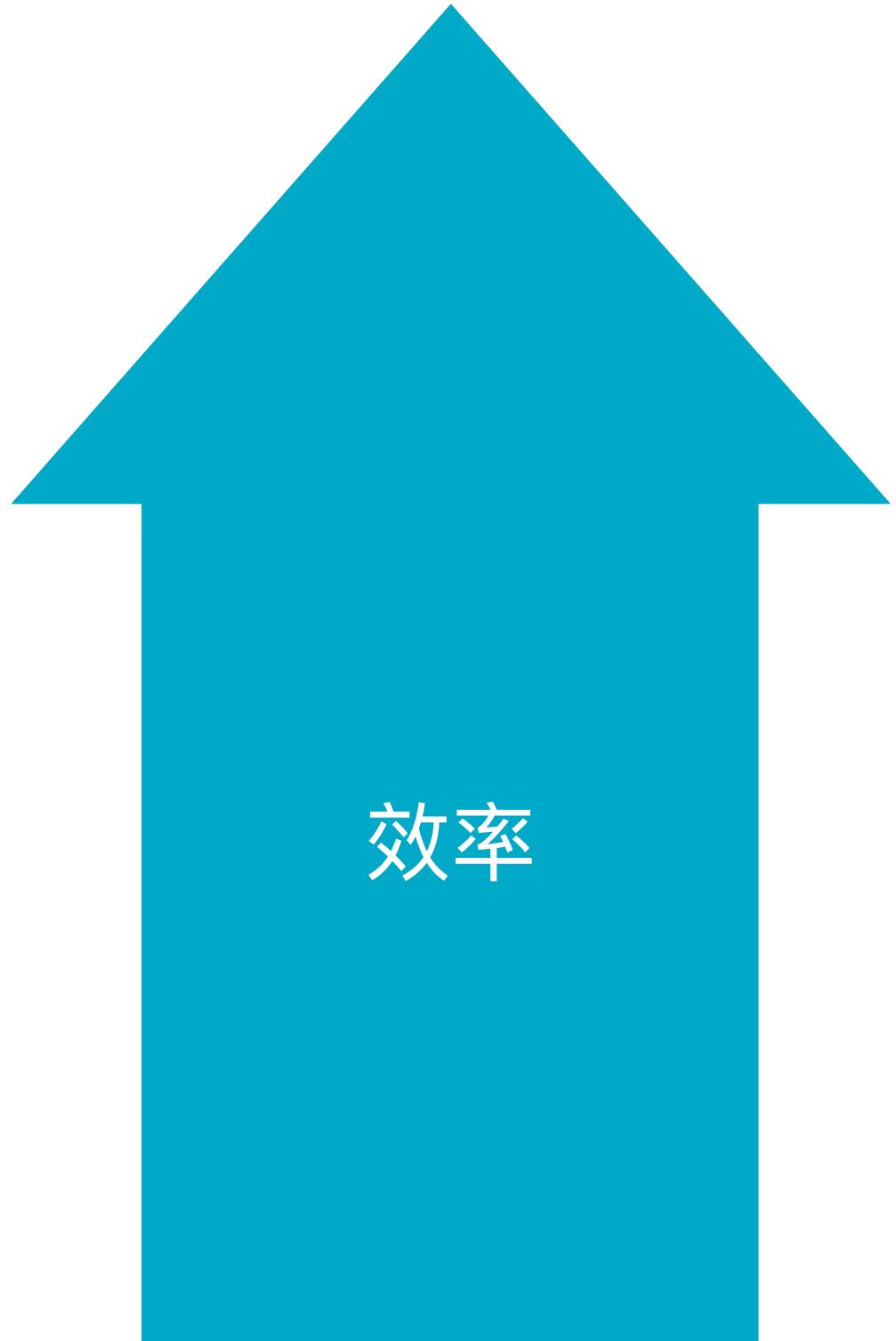
从学校到职场：角色转变

创意被“扼杀”

很少有从0开始的设计

身边不再只有设计师

时间管理的重要性



效率



我们来谈谈规范

“

除非有更好的选择，
否则就去遵守规范”

”

Jacob Nielsen 10个可用性的基本准则

- 1, 系统（或应用）状态可见
- 2, 系统和真实世界的语言应该匹配
- 3, 用户应该能完全控制并且感到自由
- 4, 遵循一致性和通用标准
- 5, 避免错误
- 6, 识别而不是回忆
- 7, 注意系统使用的灵活性和高效性
- 8, 简化设计
- 9, 帮助用户确认, 诊断, 恢复错误信息
- 10, 帮助文档



成为一名交互设计师

我们来谈谈规范

“

除非有更好的选择，
否则就去遵守规范”

”

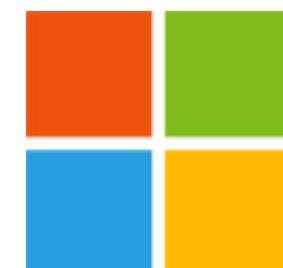
平台规范



Defer | Clarity | Depth



Material | Bold | Motion



Universal to Personal



成为一名交互设计师

我们来谈谈规范

品牌规范

The slide displays the brand guidelines for VICTORIA, organized into two main sections: **FIXED** and **FLEXIBLE**.

FIXED:

- Brandmark:** A logo consisting of a stylized 'V' shape followed by the word "VICTORIA".
- Brand typeface:** ANDES SANS and CHRONICLE TEXT & DISPLAY.
- Brand colour palette:** A 2x2 grid of colors: Business Blue, Pork Green, Royal Purple, and Creative Yellow.

FLEXIBLE:

- V device & template:** Examples of the V device and a template featuring a building image.
- Extended V device & 20° Grid: overlaid colours:** A 20° grid overlaid with various color swatches.

Color Palettes (Detailed):

- Business Blue + Pork Green:** Dark blue and light green.
- Pork Green + Sky Blue:** Light green and light blue.
- Royal Purple + Business Blue:** Purple and dark blue.
- Pork Green + Creative Yellow:** Light green and yellow.
- Residential Red + Creative Yellow:** Red and yellow.
- Sky Blue + Pork Green:** Light blue and light green.
- Residential Red + Sky Blue:** Red and light blue.
- Creative Yellow + Pork Green:** Yellow and light green.



成为一名交互设计师

公司设计规范

The image shows a grid of icons representing different design components and systems. On the left, there's a vertical sidebar with the CtripUED logo and four categories: 规范 (GUIDELINE), 系统 (SYSTEM), and 事件 (EVENTS), each with a corresponding icon. The main area contains ten items arranged in two rows of five:

- Mobile Guideline**: Shows a hand holding a smartphone. Below it: 携程设计委员会.
- Web Guideline**: Shows a computer monitor. Below it: Ctrip Web Guideline.
- Offline Guideline**: Shows a person at a desk with a laptop. Below it: Ctrip Offline Guideline.
- Thumb Project**: Shows a yellow background with the text "Thumb Project". Below it: Thumb Project.
- CTS**: Shows a red background with the text "CTS". Below it: CTS.
- 移动文案**: Shows a clipboard with a pen. Below it: 移动文案系统.
- 移动行为**: Shows a hand interacting with a tablet. Below it: 移动行为系统.



成为一名交互设计师

公司设计规范

UX Guide

前言
Preface

答谢
Acknowledgements

设计原则
Design Principles

界面与交互
UI & Interaction

视觉展示
Visual Representation

文案规范
Written Expression

用户体验测评
UX Measurement

Ctrip

Design Guide

2013-2014



成为一名交互设计师

自己的规范

我们来谈谈规范

The image shows a digital style guide interface with a light gray background and a teal border. It is divided into three main sections:

- Color**: A section titled "style_guide_color" containing four color swatches labeled "Orange", "Dark", "Grey", and "White".
- Typo**: A section titled "style_guide_typo" containing various font examples:
 - H1: "Lovingly Handmade" (bold black)
 - H2: "Lovingly Handmade" (bold orange)
 - H3: "POPO CHIE ROPE DOG LEASH ADJUSTABLE" (normal black)
 - Body 1: "Please Guide a three year old dog first. Good with kids and some dogs. Please contact Foster Dogs NYC if you are interested in adopting her." (normal black, with a small note below it)
 - Body 2: "Lovingly Handmade" (normal black, with a small note below it)
 - Body 3: "Foster Brooklyn NY studio" (bold black)
- Components**: A section titled "style_guide_components" containing examples of UI components:
 - Background: A large gray rectangle labeled "Title" and "Title Text Area".
 - Card: A grid-based card component.
 - SKU: A row of five colored squares with labels: "S", "M", "L", "XL", and "XXL".
 - Button: A row of three buttons: "Buy Now", "Check Out", and "Sign In with Facebook".
 - Link: Two blue rectangular buttons labeled "View Styling Details & Design" and "Sign In with Twitter".



成为一名交互设计师

我们来谈谈规范

规范不是模板

提供设计依据

提高效率

规范也在进化



成为一名交互设计师

工作礼仪

沟通方式选择：email 电话 F2F

文件归档：命名及分组

制定或更新规范

了解项目进展

将用户体验用在工作的
每一个角落

自我提升

保持学习

找到同行标杆

向其他职能学习技能

善于总结

有个好身体

保持对生活的热爱

交互设计趋势



成为一名交互设计师

重新思考导航— 语音助手和情境搜索的强大





成为一名交互设计师

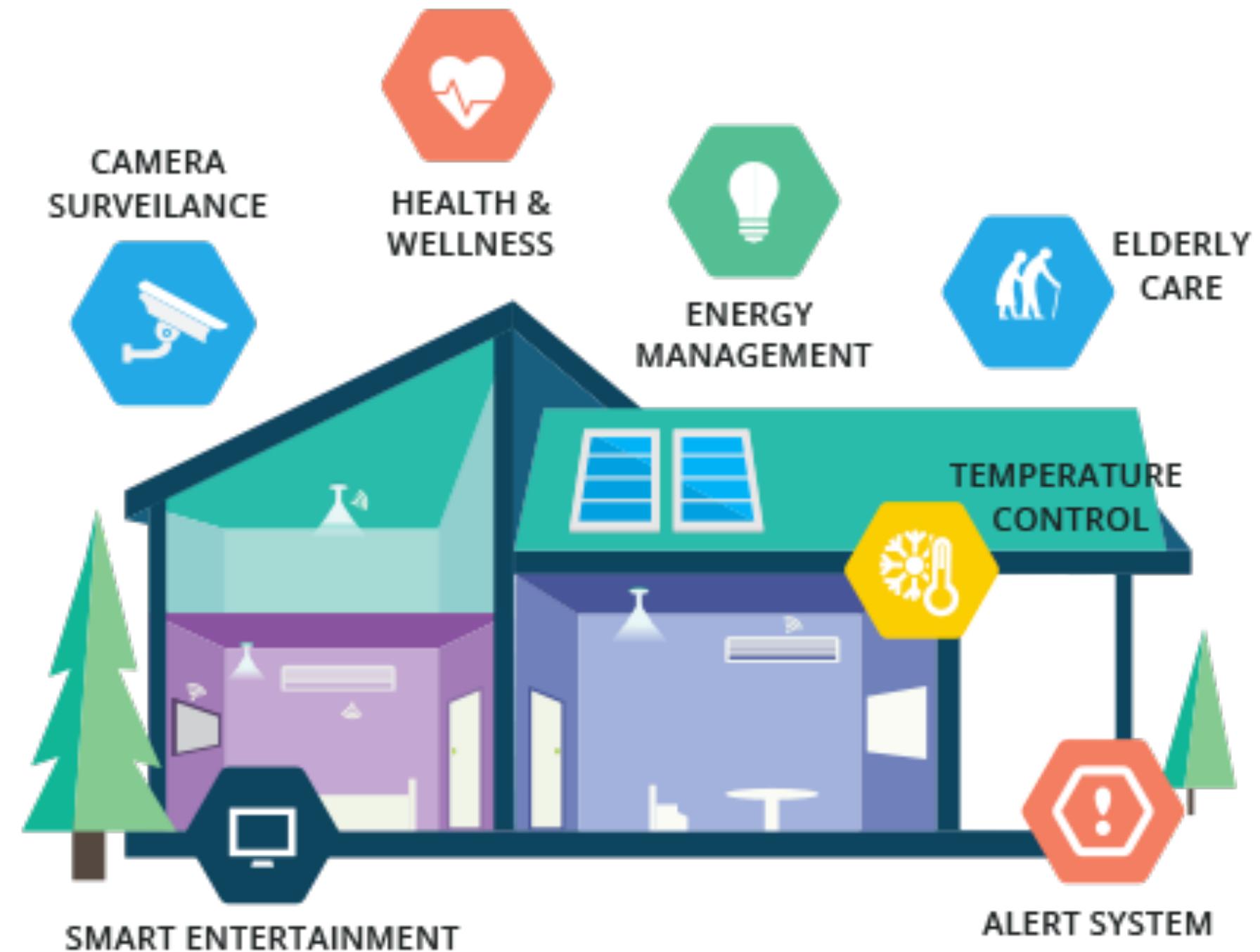
多屏和跨平台交互设计





成为一名交互设计师

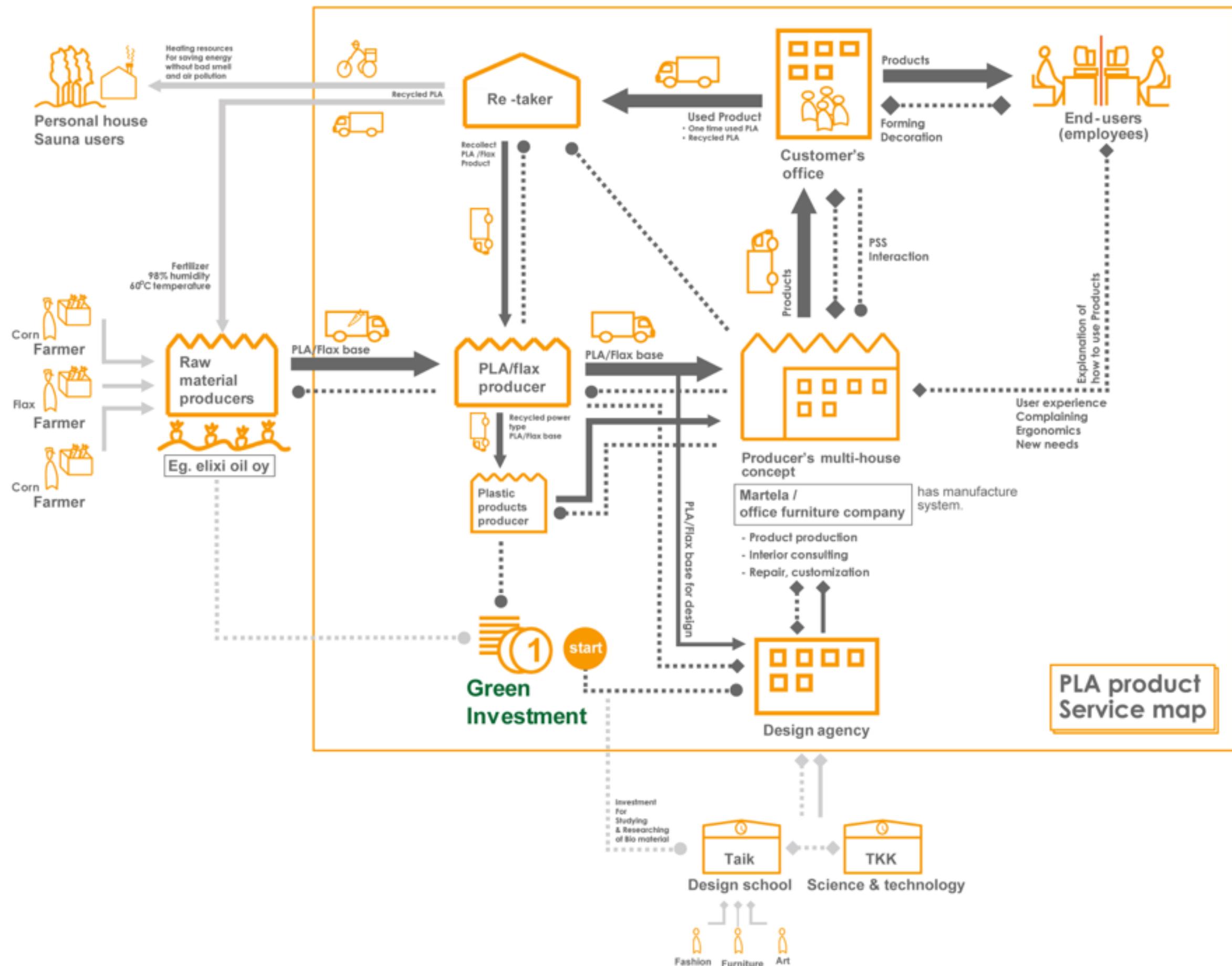
告别扁平脸
可穿戴和智能家居





成为一名交互设计师

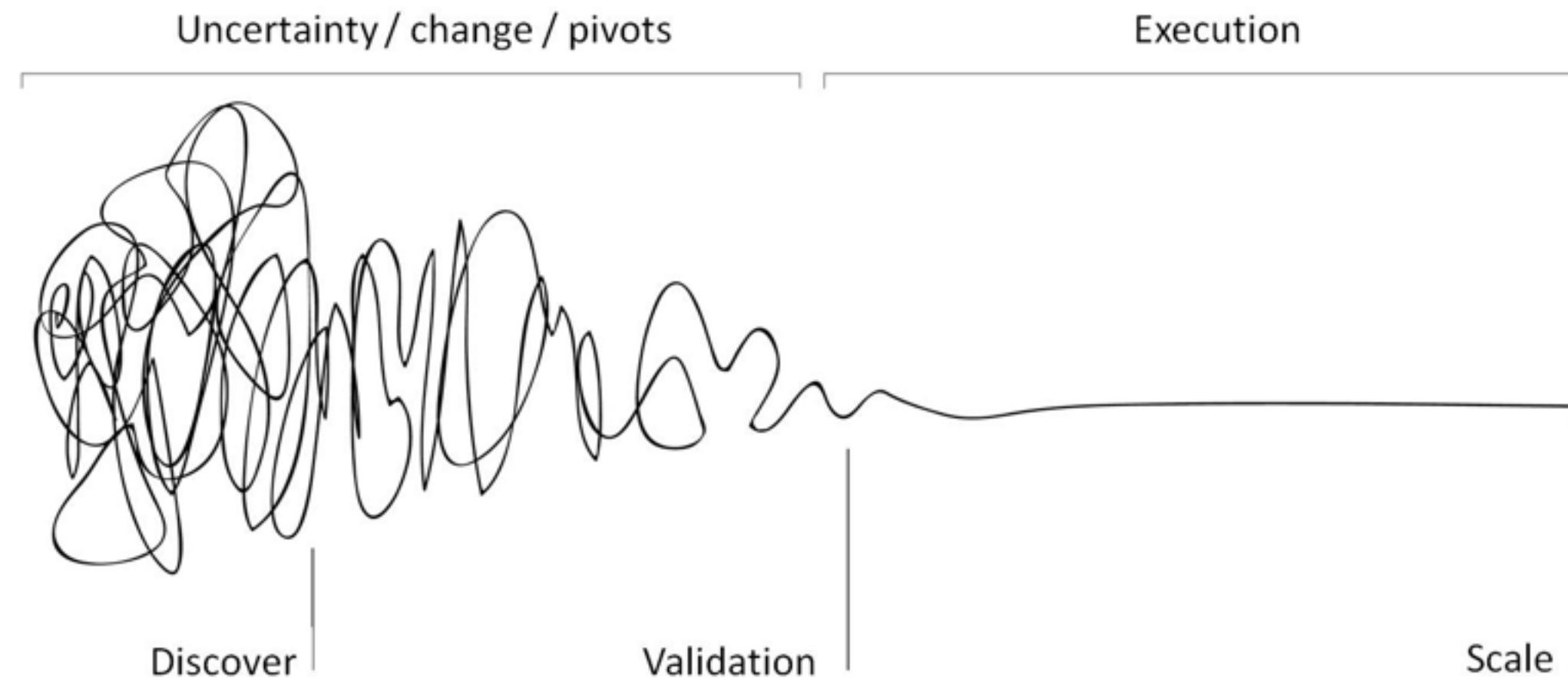
全流程体验 服务设计





成为一名交互设计师

设计思维



附录 学习资源推荐



附录：学习资源 | 图书

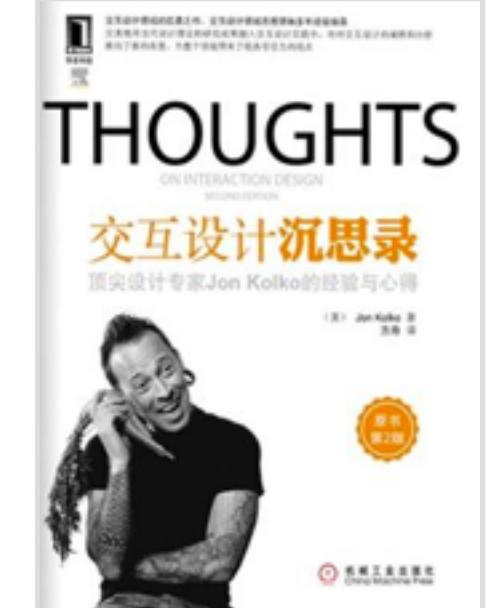
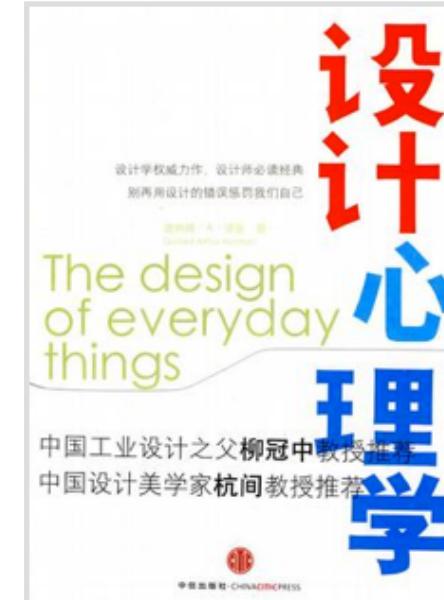
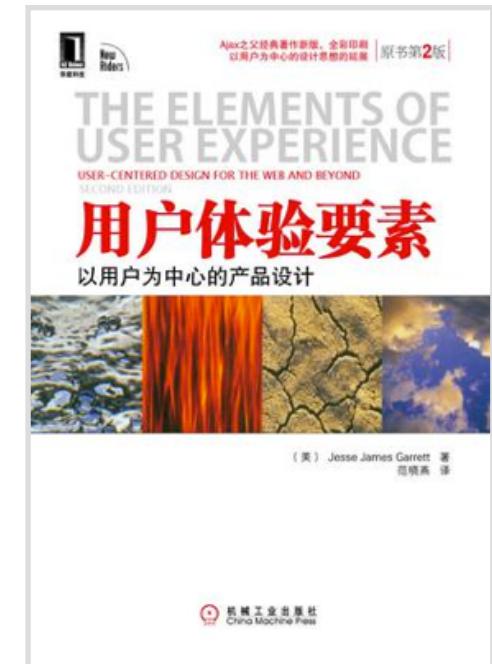
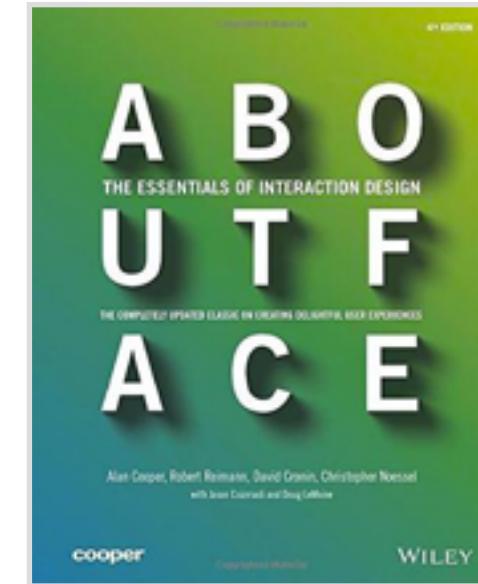
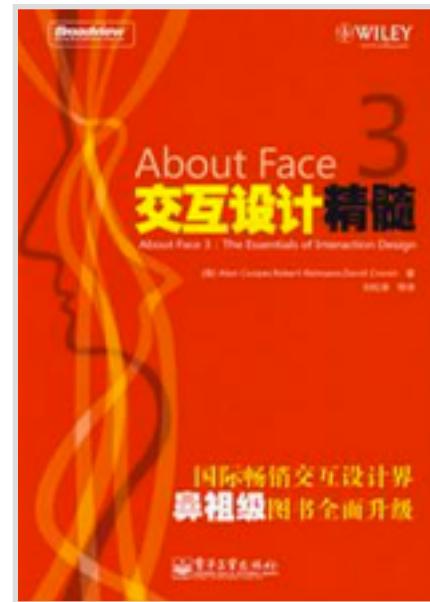
百科全书

小手册

技术工具

沉思启发

— 读经典





附录：学习资源



Rosenfeld

<http://rosenfeldmedia.com/>

用户体验系列丛书

专题知识：精与专

知识点透彻





附录：学习资源 | 出版社



UXPIN

免费

更新非常快

按主题分类

专业



Mobile Card Interfaces



UX Design 2015 & 2016



Meaningful Mobile Typography



Responsive & Adaptive Web Design



Timeless Mobile UI Design Trends



Timeless UX Design Trends



Tactical UI Design Patterns



3 Common UX Mistakes
Killing Good Design



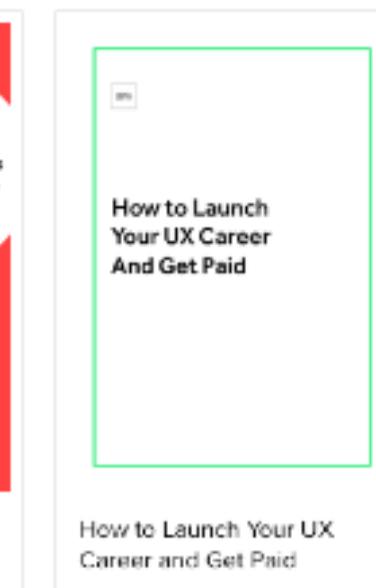
Storytelling in Web UI Design



The Best Web Designs
of 2015–2016



The Building Blocks of
Visual Hierarchy



How to Launch Your UX
Career and Get Paid



附录：学习资源

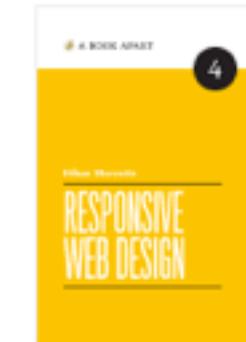


A BOOK APART



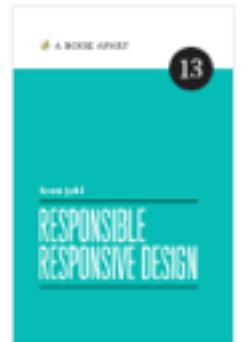
Gift cards
\$25, \$50, and \$100

BUY



Responsive Web
Design
by ETHAN MARCOTTE

BUY



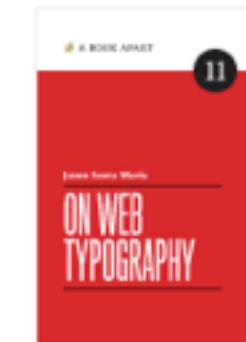
Responsible
Responsive Design
by SCOTT JEHL

BUY



You're My Favorite
Client
by MIKE MONTEIRO

BUY



On Web Typography
by JASON SANTA MARIA

BUY



Sass For Web
Designers
by DAN CEDERHOLM

BUY



Just Enough Research
by ERIKA HALL

BUY



Content Strategy for
Mobile
by KAREN MCGRANE

BUY



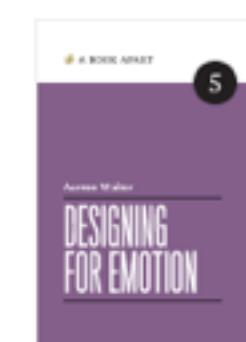
Design Is a Job
by MIKE MONTEIRO

BUY



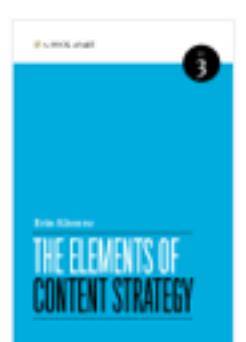
Mobile First
by LUKE WROBLEWSKI

BUY



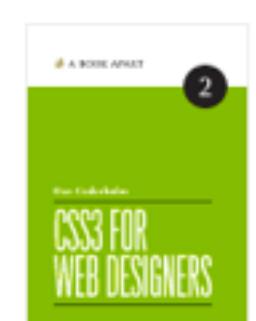
Designing for Emotion
by AARRON WALTER

BUY



The Elements of
Content Strategy
by ERIN KISSANE

BUY



CSS3 for Web
Designers
by DAN CEDERHOLM

BUY



HTML5 for Web
Designers
by JEREMY KEITH

BUY



附录：学习资源 | 在线资源

NN/g Nielsen Norman Group

<http://www.nngroup.com/>

NN/g Principals



Jakob Nielsen

"The Guru of Web Page Usability" (New York Times)



Don Norman

"The Guru of Workable Technology" (Newsweek)



Bruce "Tog" Tognazzini

"The User Interface Guru" (Wired)



附录：学习资源 | 在线资源



<http://www.smashingmagazine.com/>

Coding | Design | Mobile | Graphics

| UX | Wordpress

ux BOOTH



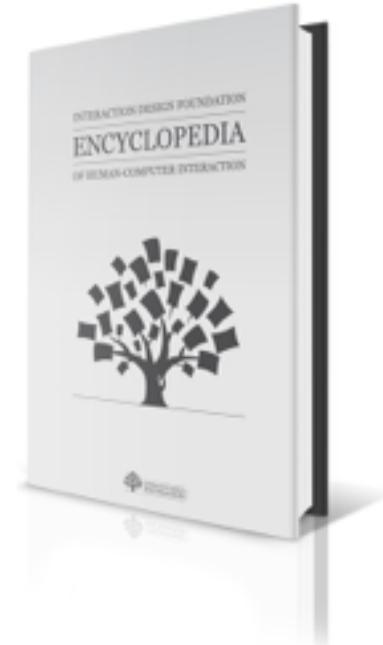
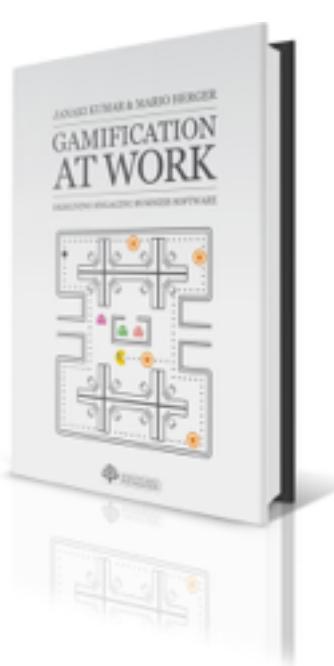


附录：学习资源 | 在线资源



Interactive Design Foundation

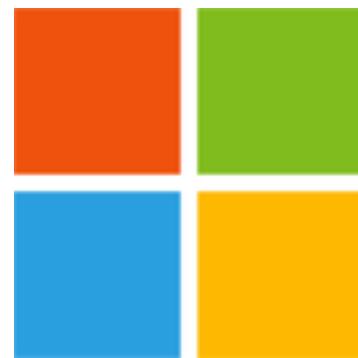
<https://www.interaction-design.org/>





附录：学习资源 | 设计规范

平台设计规范





附录：学习资源 | 在线教育

coursera

Scott Klemmer

Human-Computer
Interaction Design



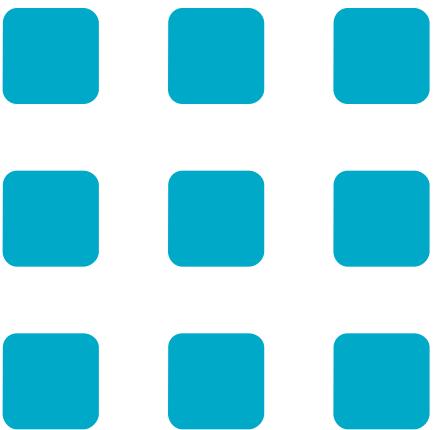
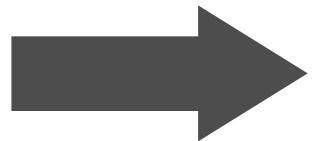
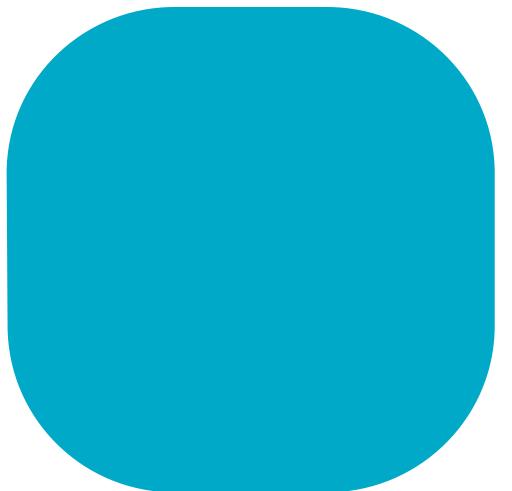


怎么看

从粗到细

原著的重要性 Authentic

常看常新



课后作业



改造学校 / 公司官网
or
在学校 / 公司官网新增一个频道

- 1) Who
- 2) Goal

Q&A



m
n
r

Thanks



Lissa代

uxdesign@ctrip.com

lx_dai@ctrip.com



Lissa代