交互设计入门







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



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.

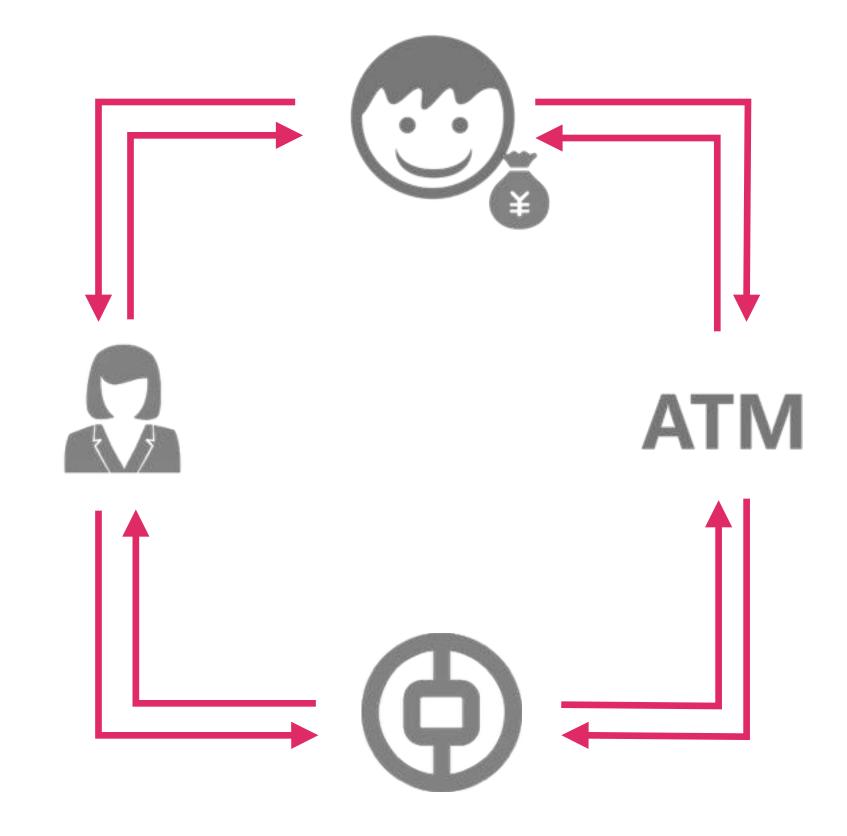




练习: 角色扮演

故事1: 去柜台取款

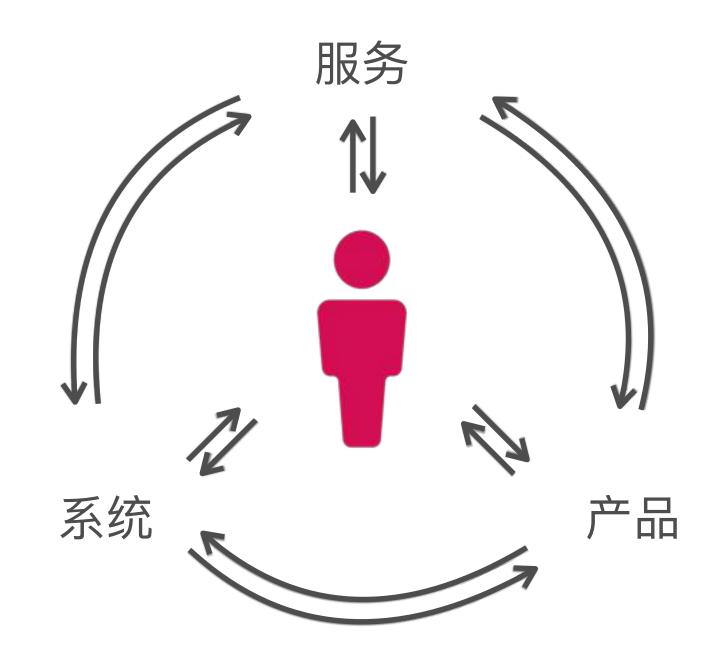
故事2: 去ATM取款



ACTION

+ REACTION

INTERACTION



以用户为中心的交互设计

66

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。

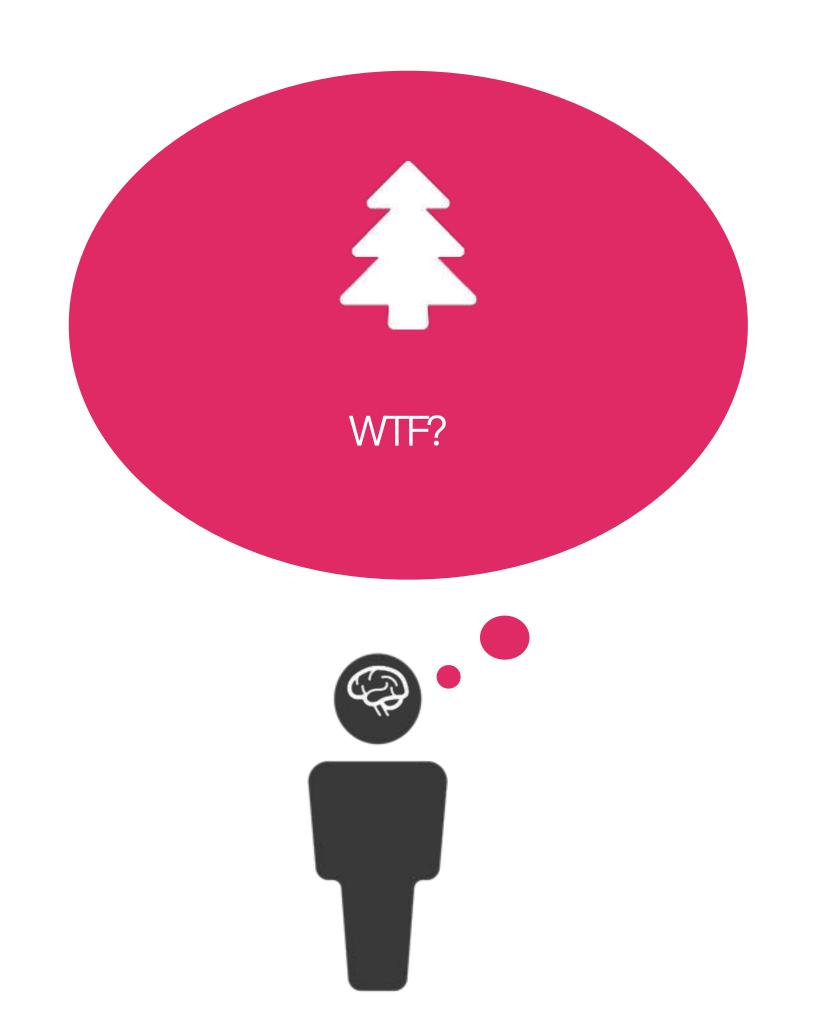
交互设计在于如何定义 这种对话行为。

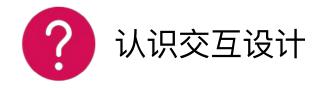




开始对话吧! 先聊什么呢?







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



认知一人们如何加工信息

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



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)

产品 设计师 Implementation Model Represented Models Mental Model reflects technology reflects user's vision better worse

用户

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。





视觉

记忆

格式塔

短期和长期记忆

边界视力

识别容易回忆很难

色觉

学习

阅读习惯

从已有经验中学习

如何学得更快

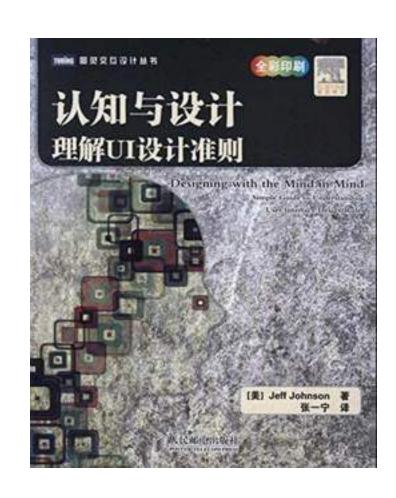
注意力

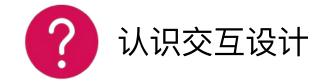
有限的注意力

感知

出错和反馈







Recap

交互设计是对行为的定义

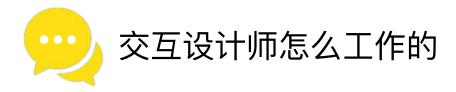
以用户为中心的交互设计始于用户

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



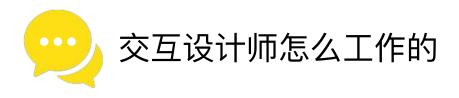
交互设计师做些什么?

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

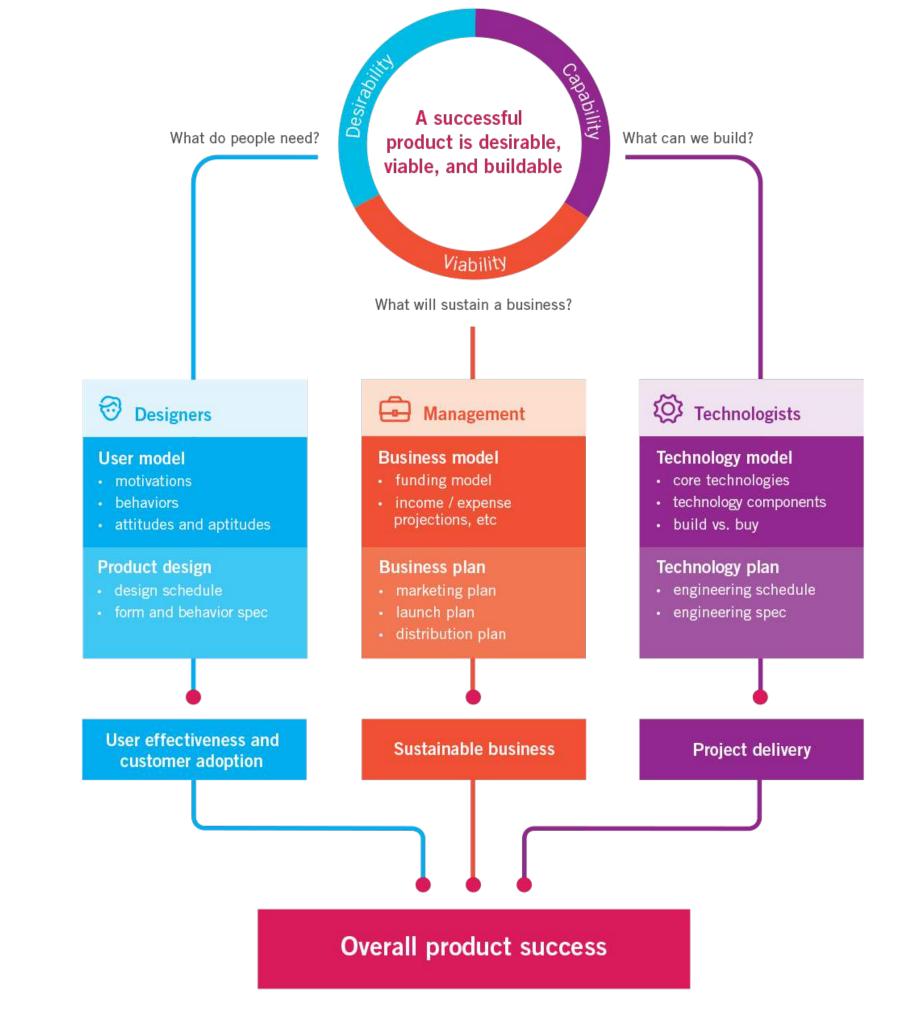




目标为导向的设计

产品的成功不只是设计

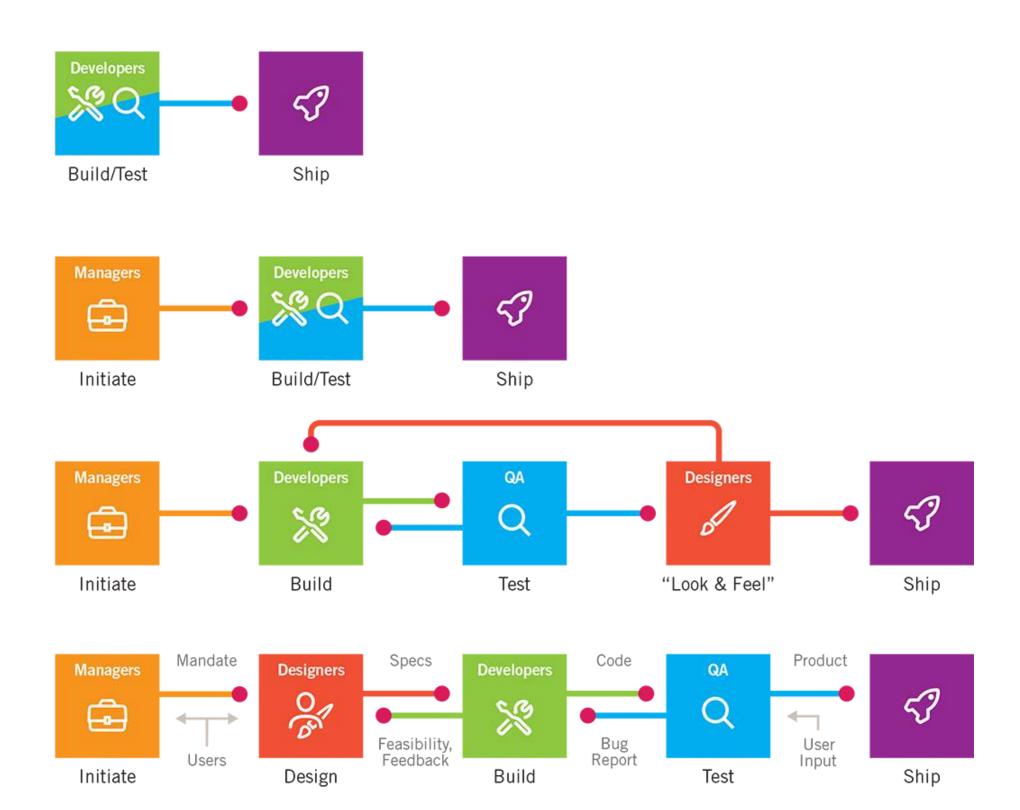
设计 商业模式 技术限制的共同促进





产品开发流程演化

设计从最初的没有到了开发的初期



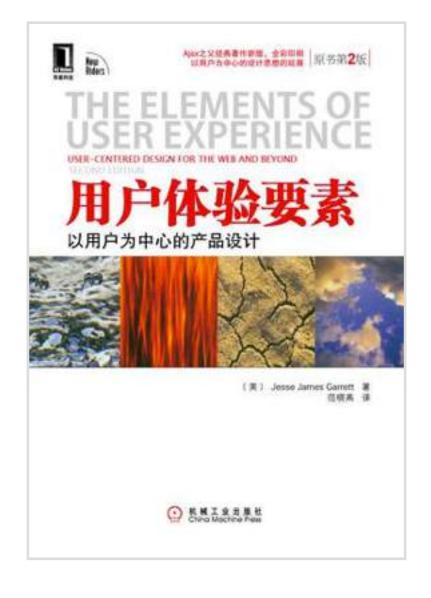


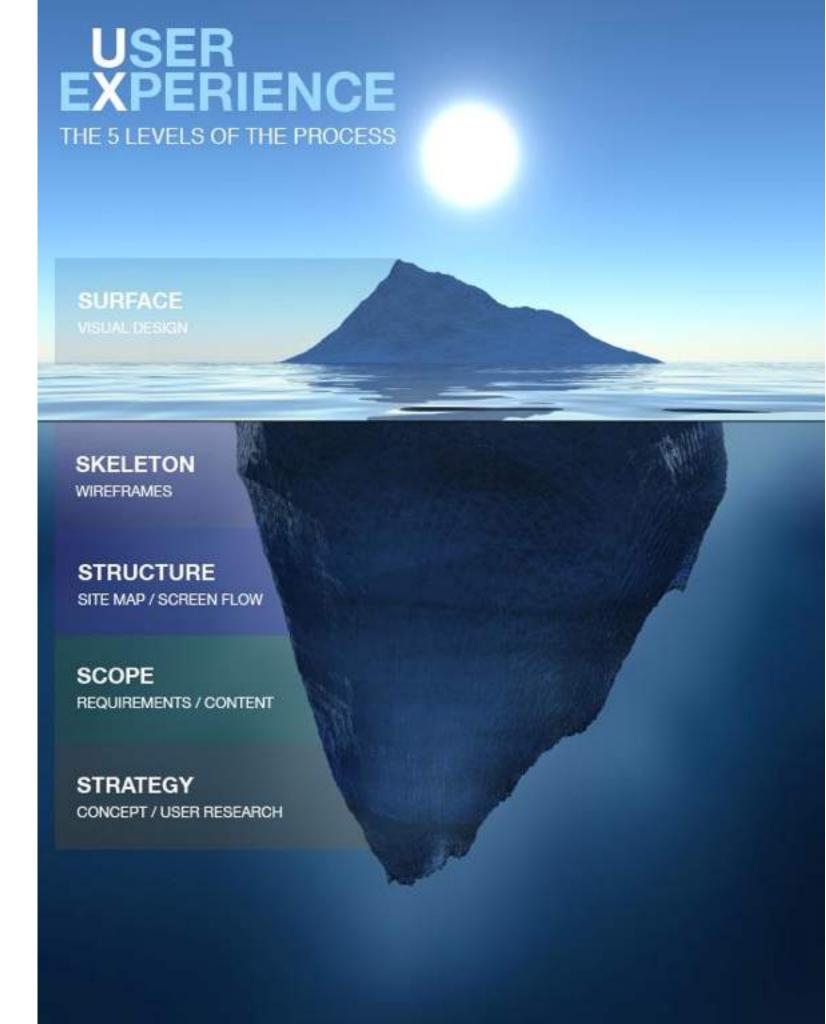
MINDORAFT USER-CENTERED DESIGN PROCESS

设计流程 DISCOVER DESIGN DEVELOP VISUAL DESIGN FRONT-END INFORMATION INTERACTION BACK-END RESEARCH HTML/CSS/JS DESIGN DESIGN **USER EXPERIENCE** GRAPHIC APPLICATION DESIGN DEVELOPER DESIGNER DEVELOPMENT



以用户体验的要素来讲交互过程





用户体验的要素

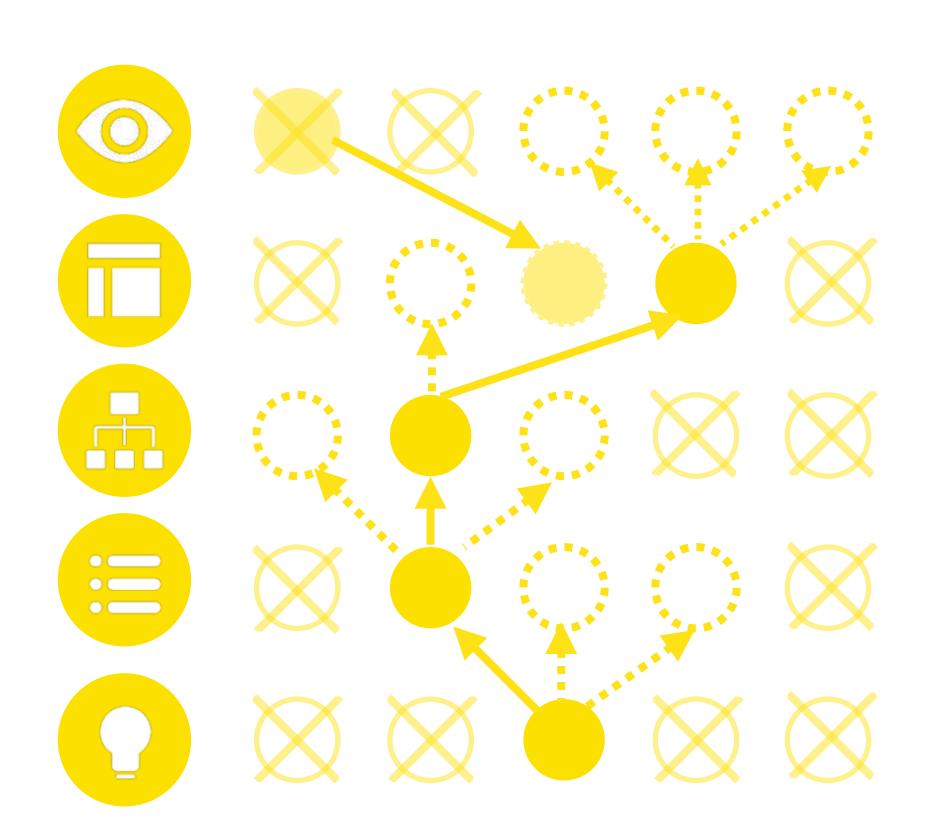
具象 ▲完成 Surface 表现层 Structure 框架层 Structure 结构层 **三** Scope 范围层 Strategy 战略层 概念 抽象

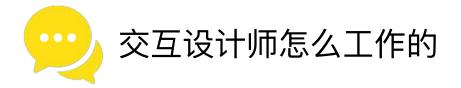


基于体验要素的设计过程

发散一收敛一发散

反过来试试会出出现什么后果?





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?

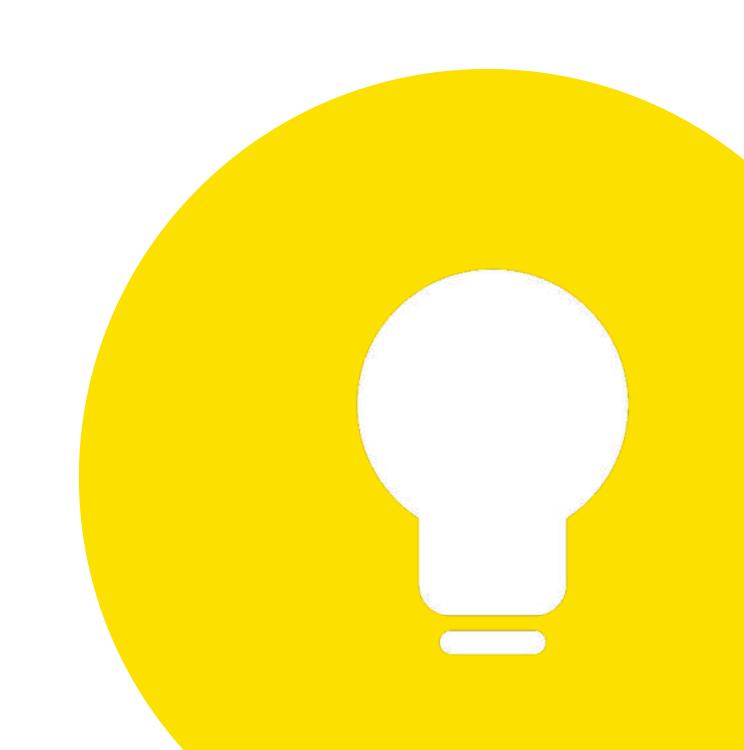


现有技术和内容能支持吗?



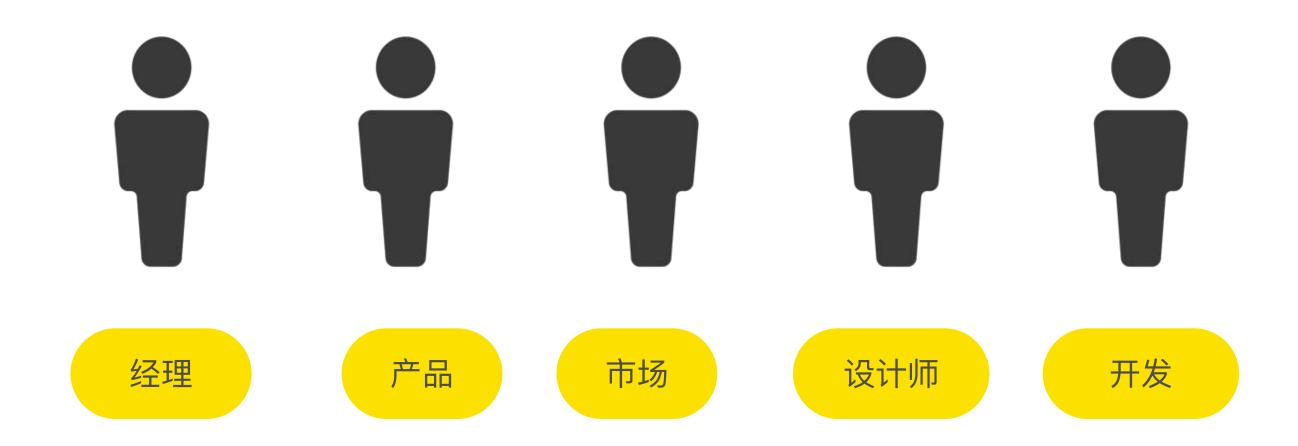
用户研究

Persona



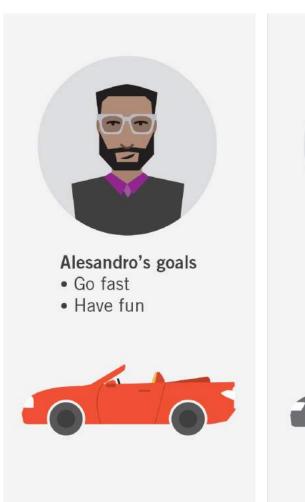


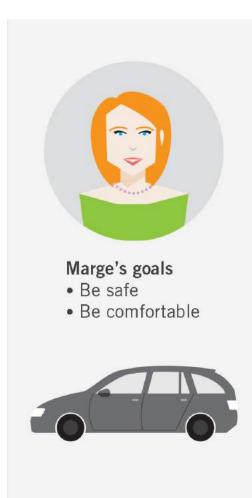
思考: 需求提出方究竟是谁?

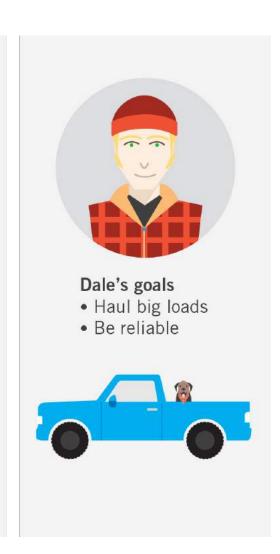


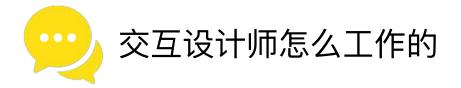
Persona的简单介绍











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



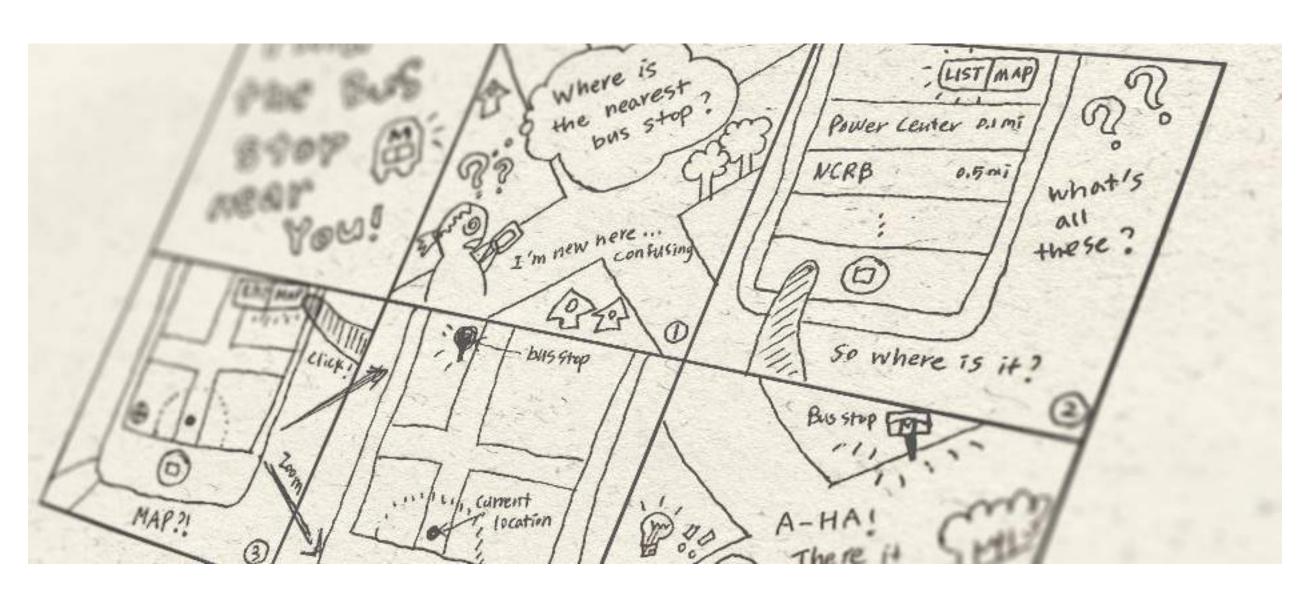
产品功能说明

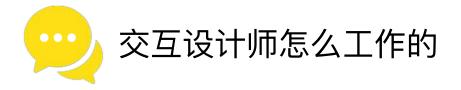
对象模型

概念图



Storyboard 故事版





结构层

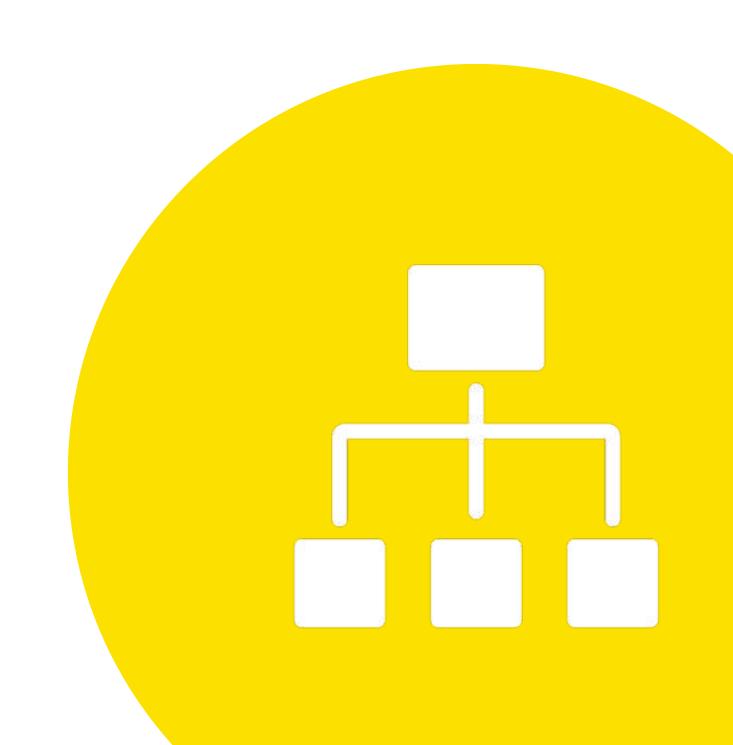
信息架构

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)

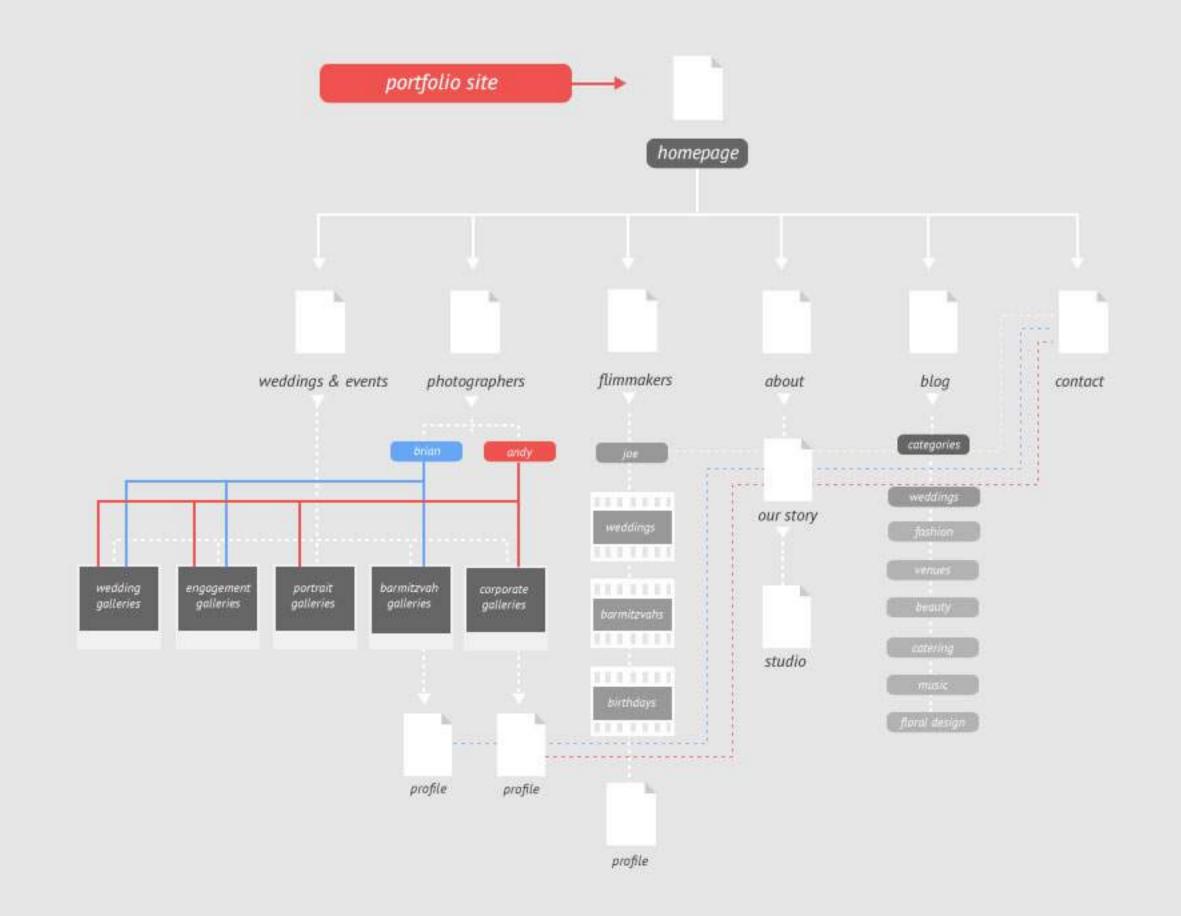


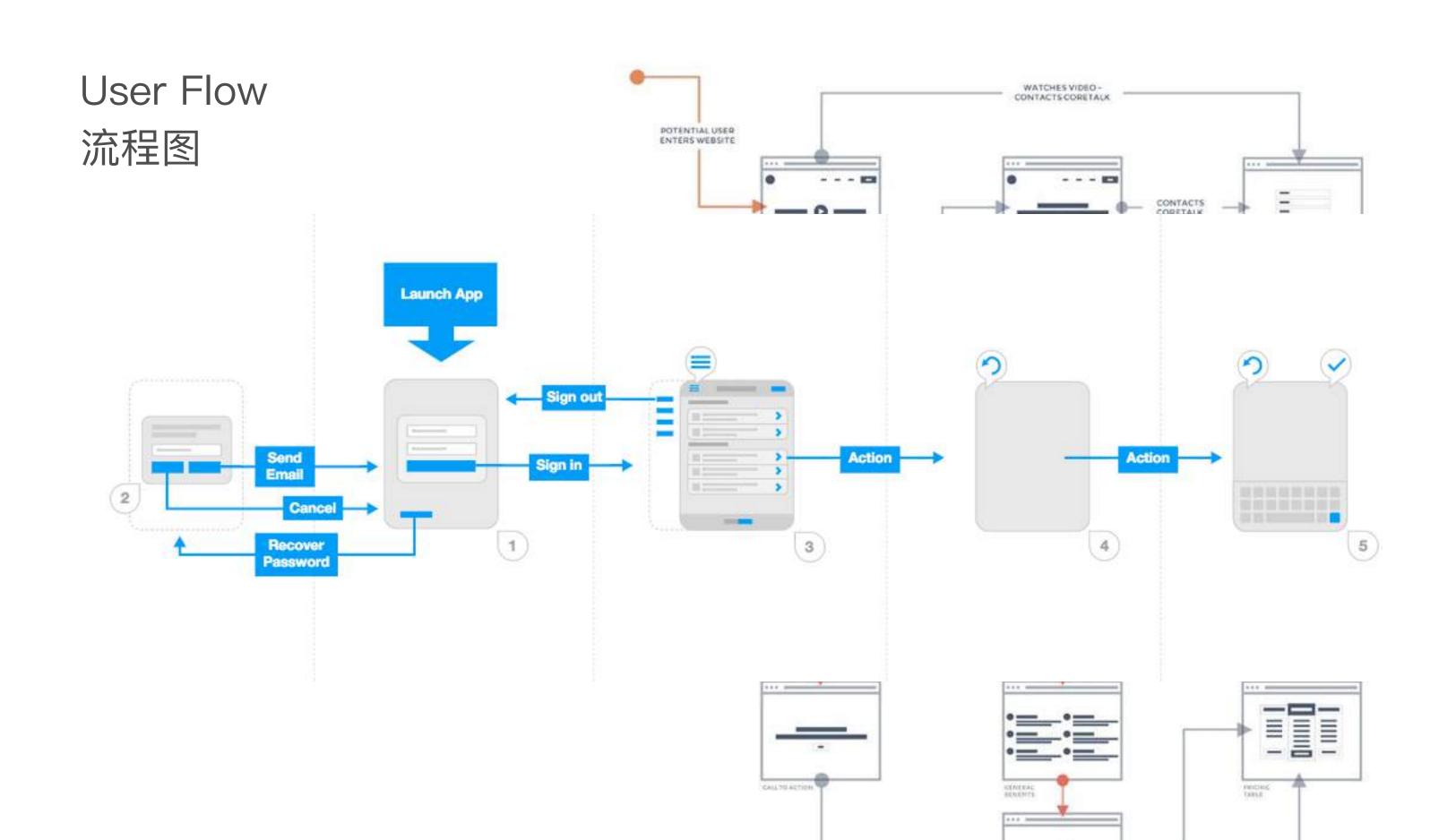


Card Sorting 卡片分类 Affinity Map

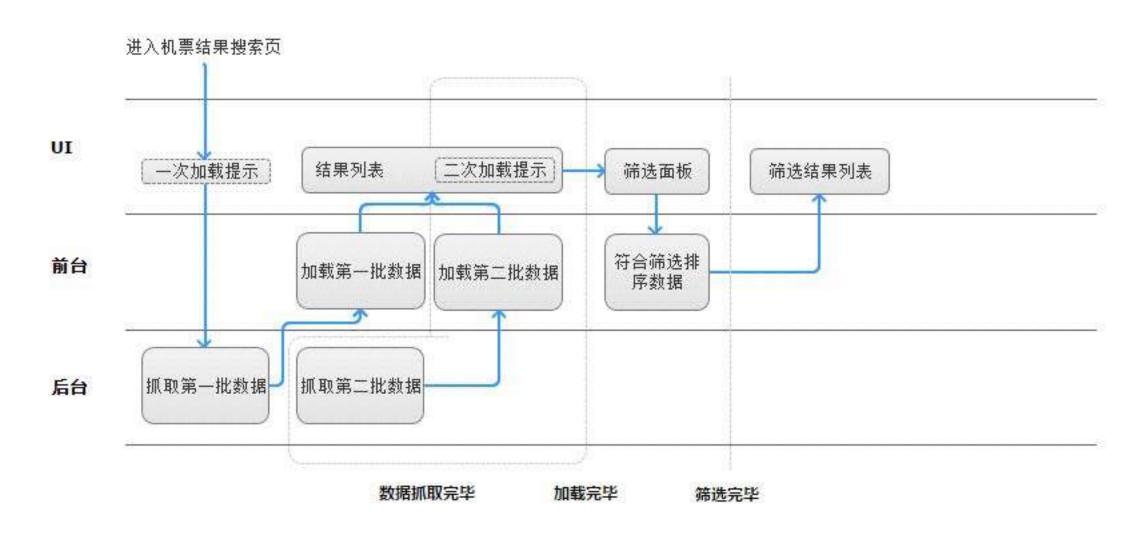


Sitemap 网站地图





Swimlane Flowcharts 泳道图



思考: 所有项目都必须使用这些方法和

工具吗?



框架层

页面信息设计

导航设计

控件行为定义





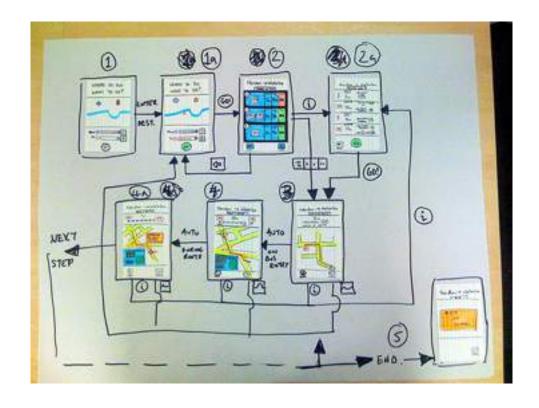
原型 Prototype

产品正式生产前的模型

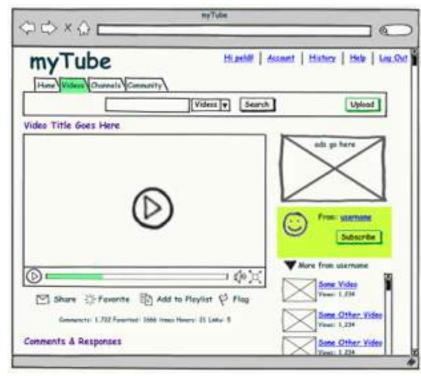
原型的保真度

工具是实现目标的手段

以目标为导向





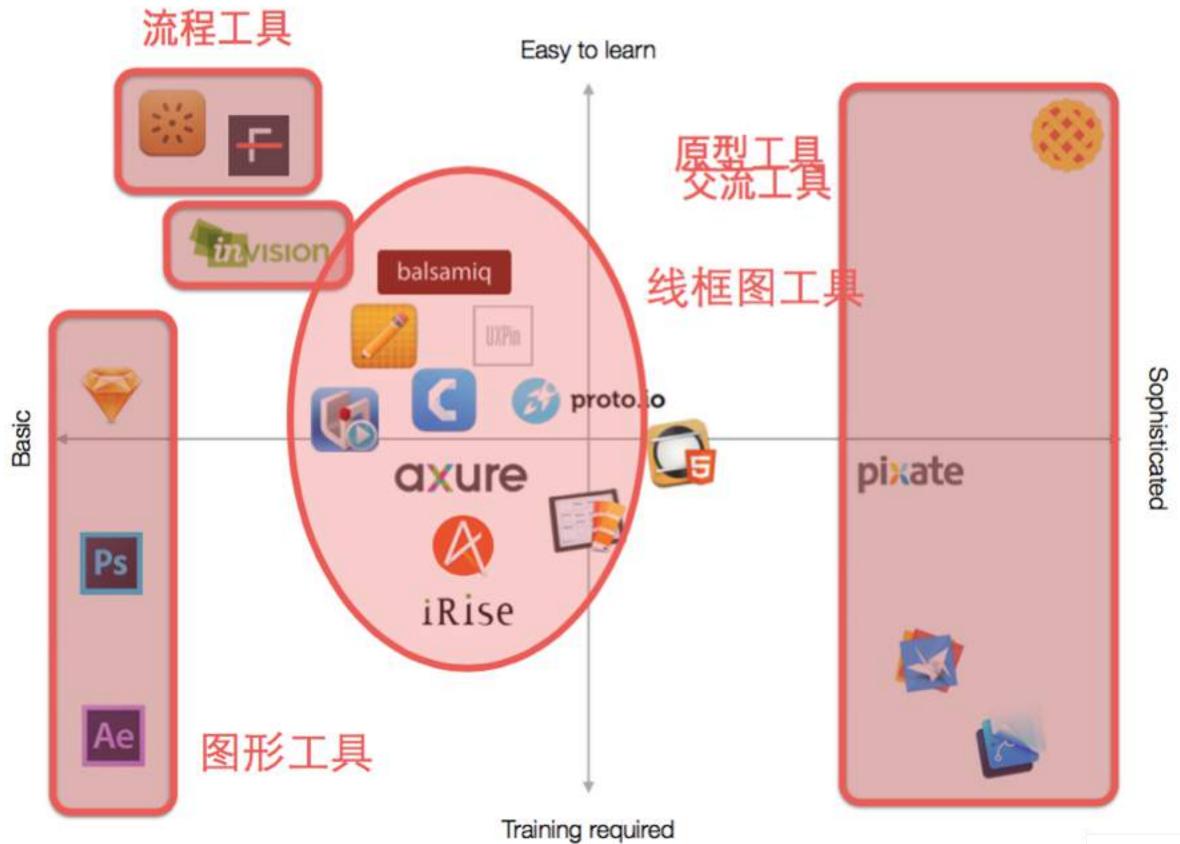


关于原型工具

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 the than gripper's appearance.
- 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



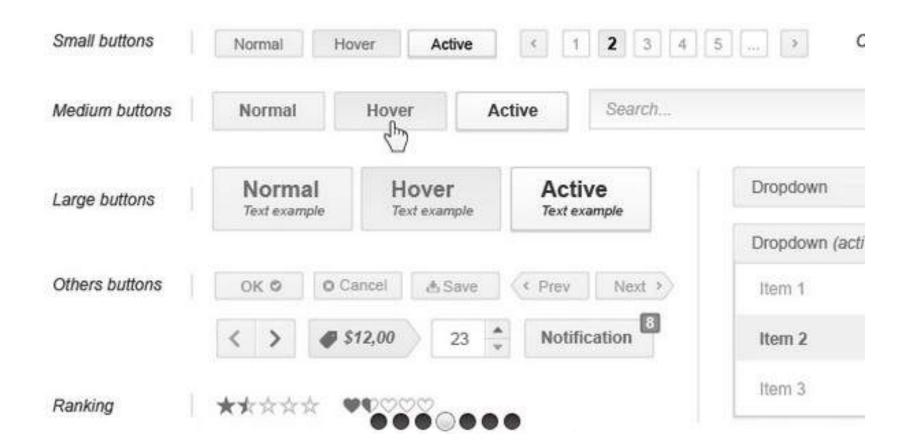
- N Share sildes up the overlay, nailed to bottom of screen.
- O Text Message opens iOS Messages app with contextualized message e.g. "Meet me at Osha Express. Address, etc., link, etc."
- P Email opens iOS Mall app with contextualized message.

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.

控件 Controller



输入输出行为 Input / Output Behavior



触发源和触发区

输入方式

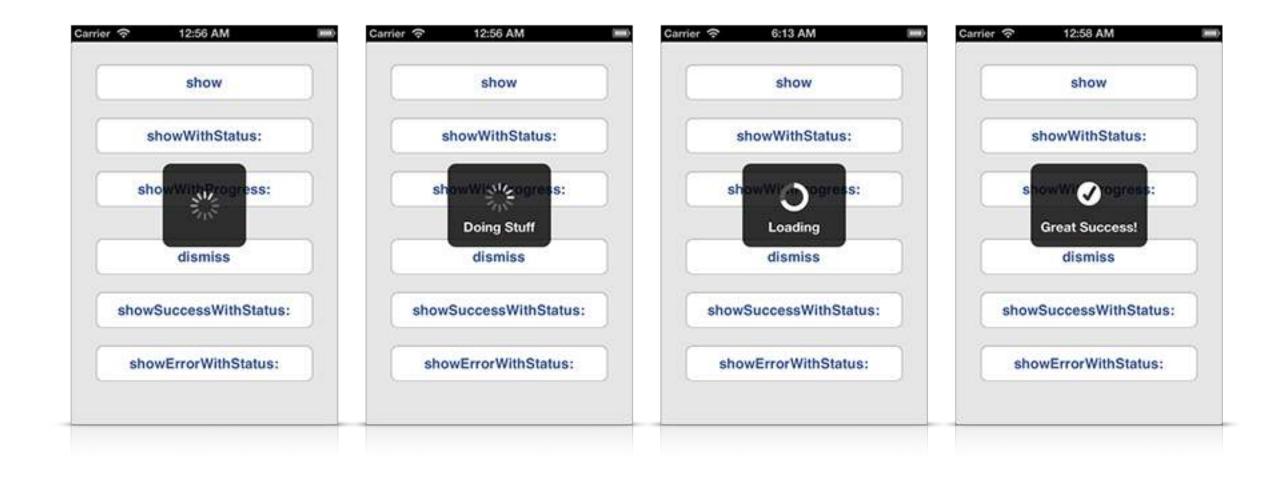
输出方式



Google 搜索

手气不错

初始 加载 成功 失败 空值



表现层

功能可见性

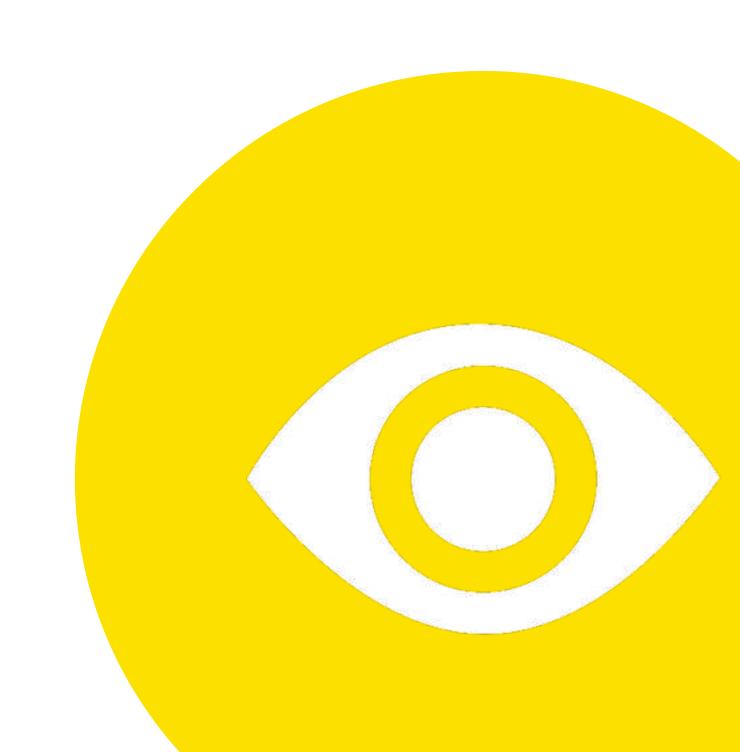
美学, 动效, 创意, 品牌

可实现性



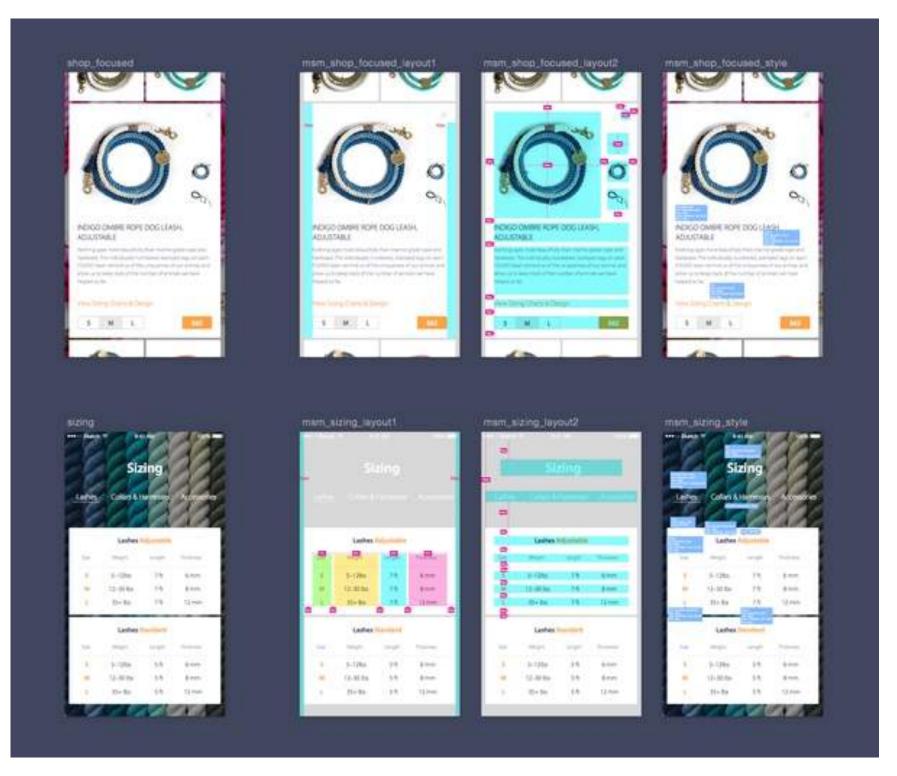
高保真原型

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

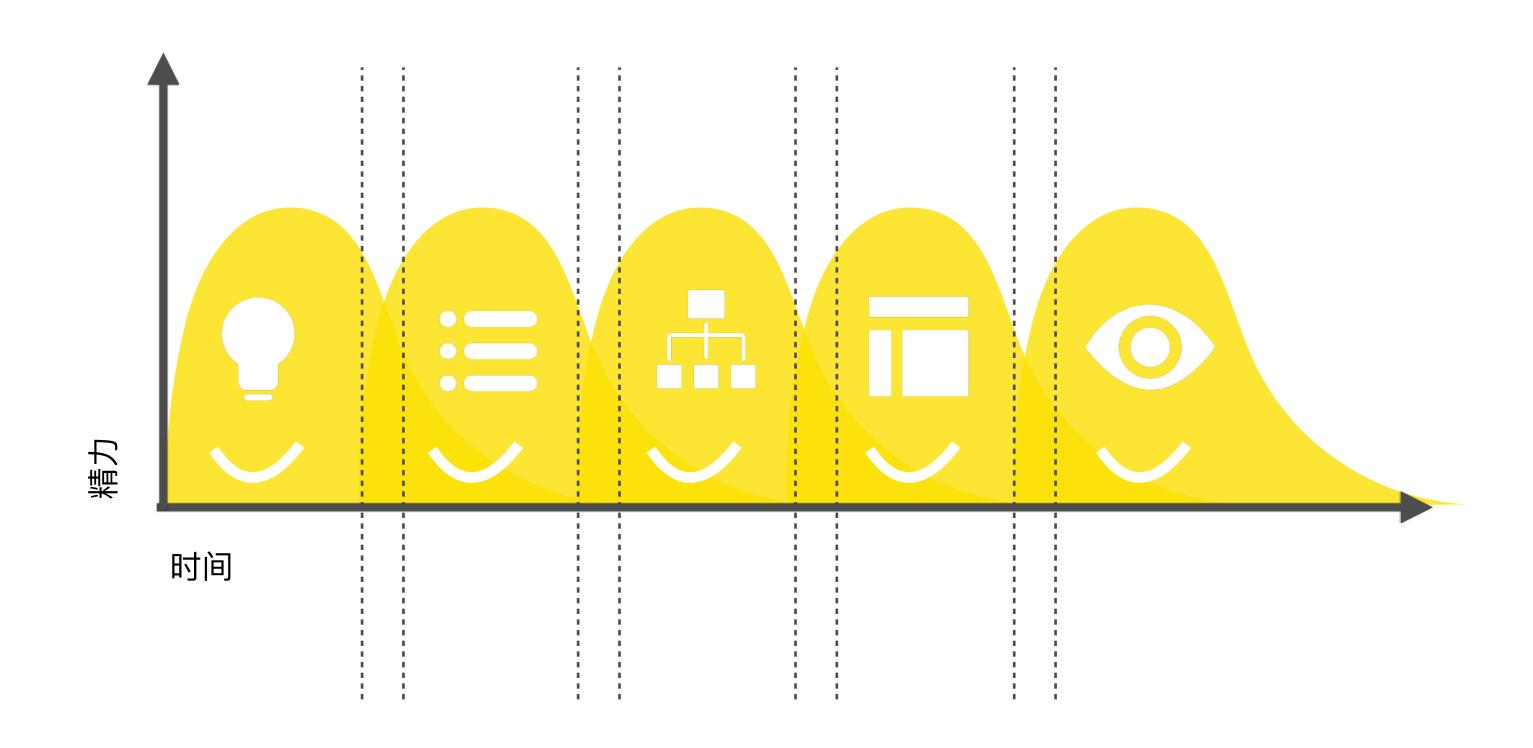
回忆心智模型

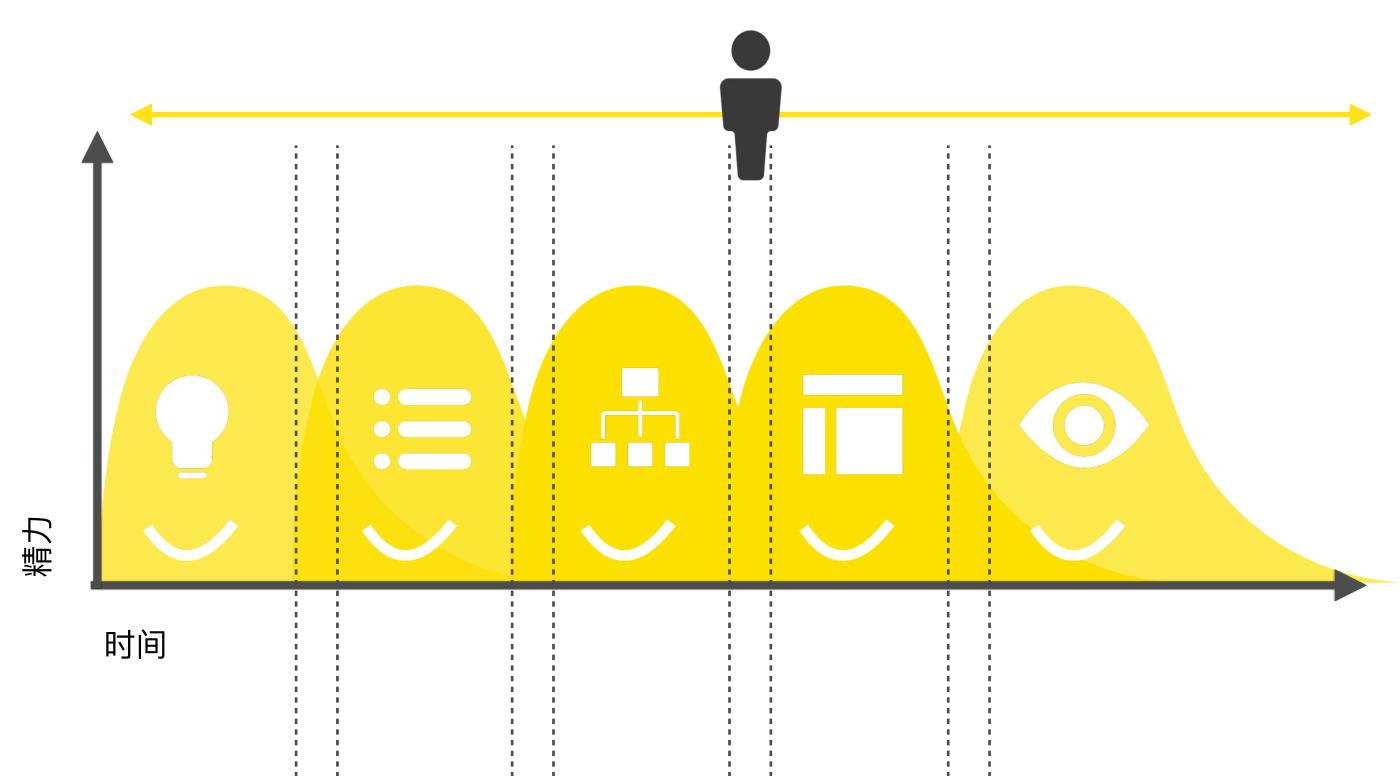




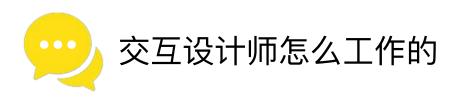






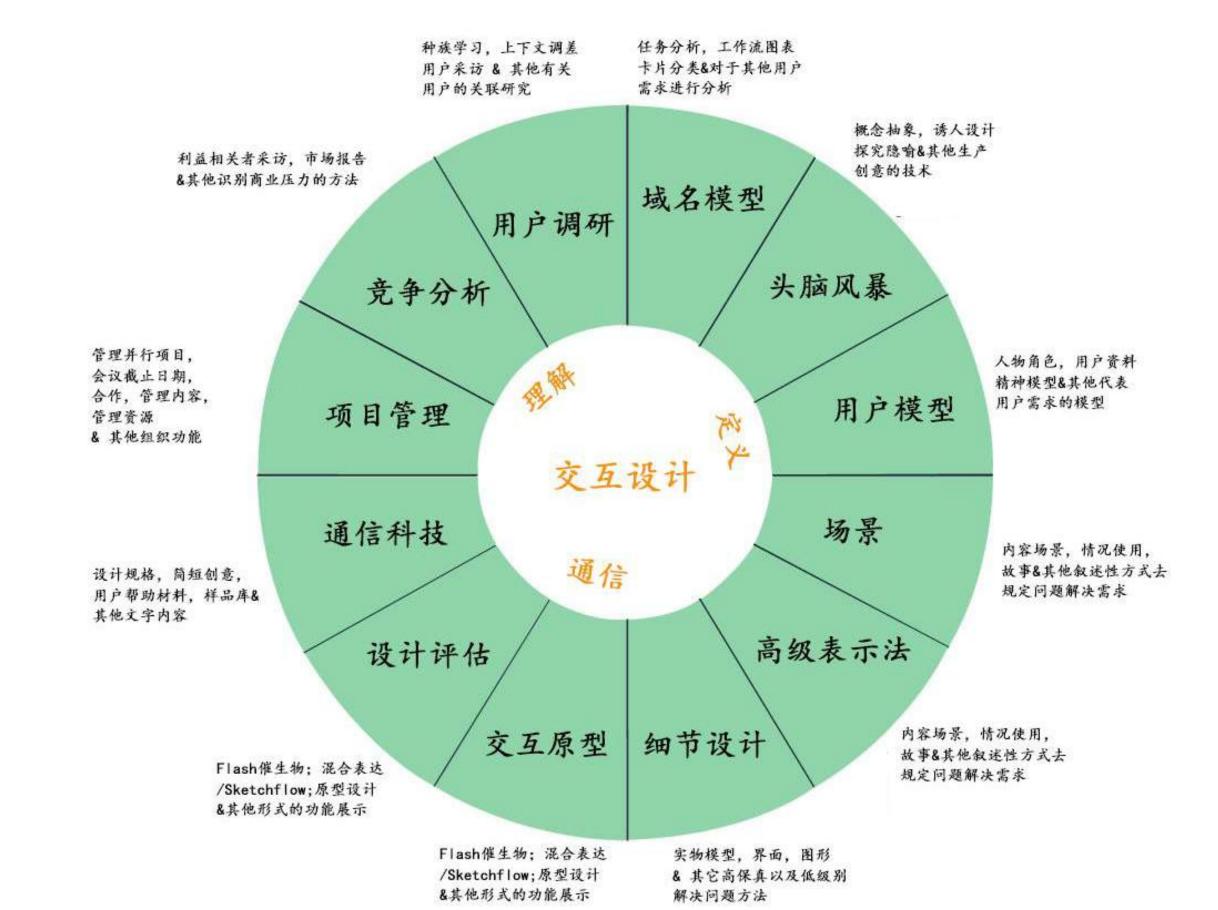


工作内容能力而非职能 不要限定自己的潜能



用户体验职业





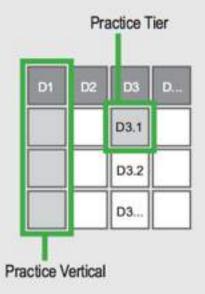
UX Design Practice Verticals

Proposed first-order segmentation* contributed by Nathaniel Davis

Business Context Analysis	Usability Engineering	User Experience Planning	Content Publishing	Information Architecture	Interaction Design	Visual & ¹ Information Design	Computer Science
Context Map	Synthesis	UX Brief	Content	Navigation	Wireframe	Graphics	Front-end Code
Performance Measures	Primary Research	Personas	Editing	Information Organization	Interaction	Layout	Database Design
Product / Service Definitions	Testing	Engagement Definitions	Governance	Information Relationship	Patterns	Style Guide	Server Code
Business Intent	Logistics	UXD Management	Content Management	IA Management	Conventions	Art Direction	Infrastructure
Mission / Vision	Research Design	UX Strategy	Content Strategy	IA Strategy	Device Strategy	Creative Strategy	System Architecture
Business Model	Analytics	Research	Research / Analytics	Research / Analytics	Research / Analytics	Research / Analytics	Research / Analytics

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™

The DSIA Research Initiative is a private think tank dedicated to advancing a formalized discipline of

MSeg [563421] Linear CSeg - Extract



交互设计师的一天

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

12:00–13:00 健康伴然饭设计网站更新,再次查看邮件,写邮件,回邮件。

13:00-16:00 繼鄉來用说收職成熟新,再次查看邮件,写邮件,回邮件。

18**:40**(3)(5)小班4:45 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

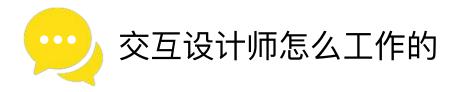
15:30-16:00 继续项目1的设计文档

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。。。



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

动机是什么

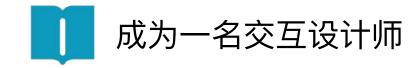
然而实际工作远比你想得要复杂



希望你的动机和品质

拥抱你未来的角色





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?

附件打不开诶。。。

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?

附件打不开诶。。。

你的作品集发了没有呀,怎么没看见?

QQ超大附件地址。。。





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

戴学姐:

你好!

附件中是我的简历及作品集。很荣幸有机会应聘携程,在以前的旅行中多次使用这也很可靠。个人也比较看好 OTA 行业的发展。

我目前设计学研二在读,主要方向是交互和用研,此前所做设计大多为社区类产品有做过一些视觉的内容,前端技能暂无,如果工作中有需要都愿意多去努力学习和补每周可以实习 3-4 天)

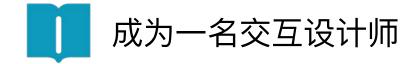
感谢学姐提供的机会!

Mobile: 1000100,000

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

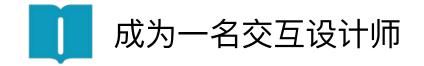
内容

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



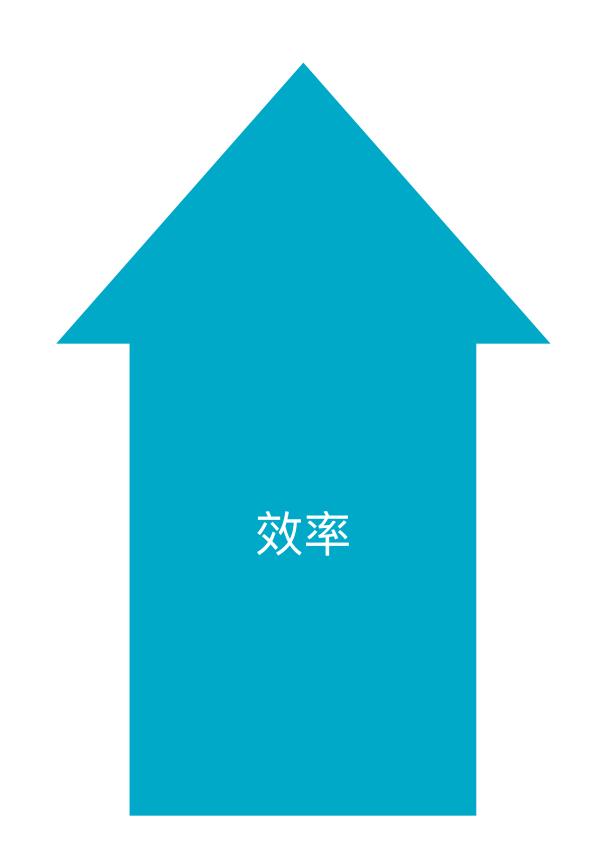
从学校到职场: 角色转变

创意被"扼杀"

很少有从O开始的设计

身边不再只有设计师

时间管理的重要性



成为一名交互设计师

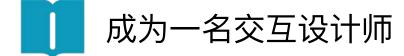
我们来谈谈规范

66

除非有更好的选择, 否则就去遵守规范 > 5

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



我们来谈谈规范

66

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

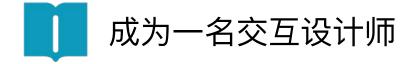


Universal to Personal

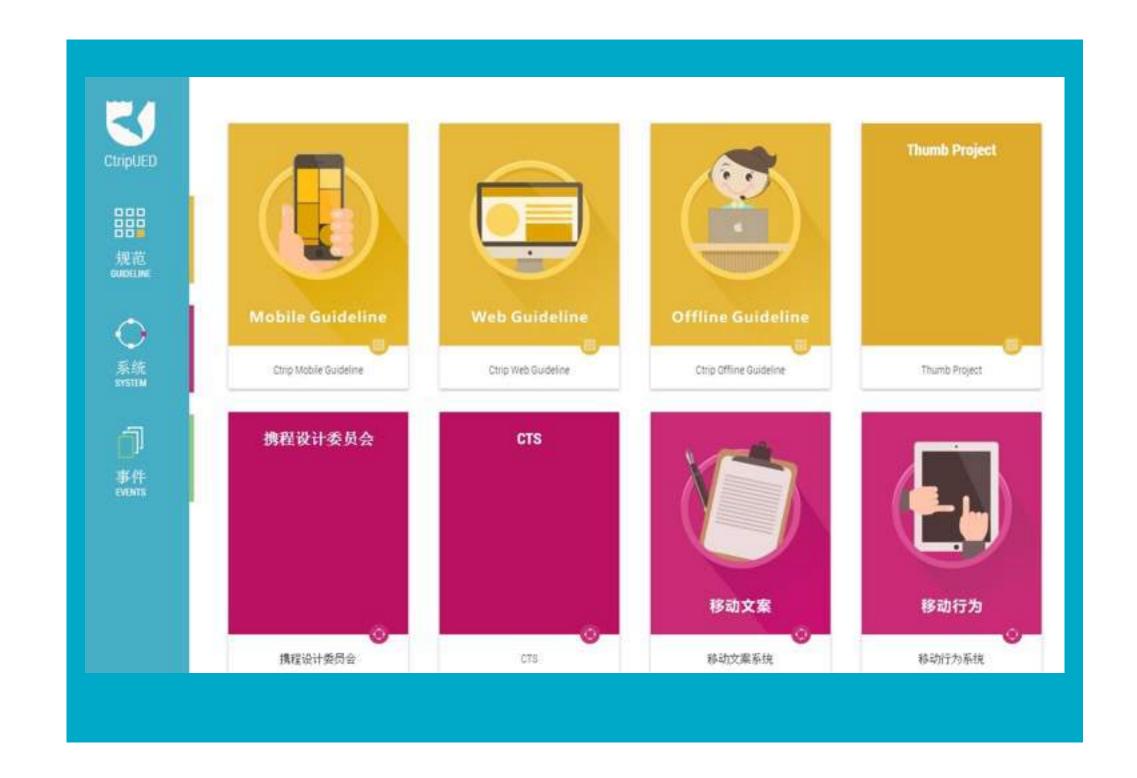
我们来谈谈规范

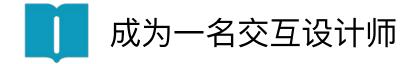
品牌规范





公司设计规范





公司设计规范



答谢

Preface

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

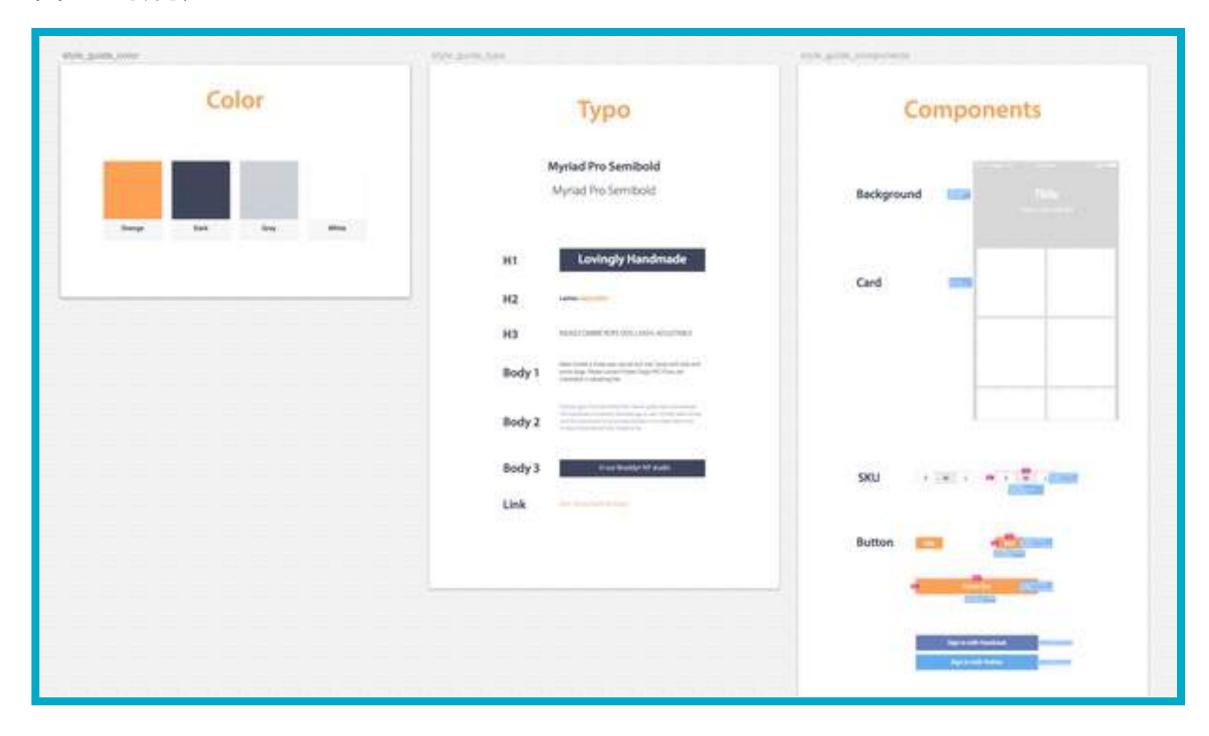
UX Measurement



2013-2014

我们来谈谈规范

自己的规范



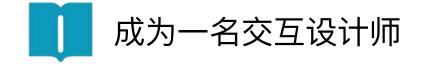
我们来谈谈规范

规范不是模板

提供设计依据

提高效率

规范也在进化



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

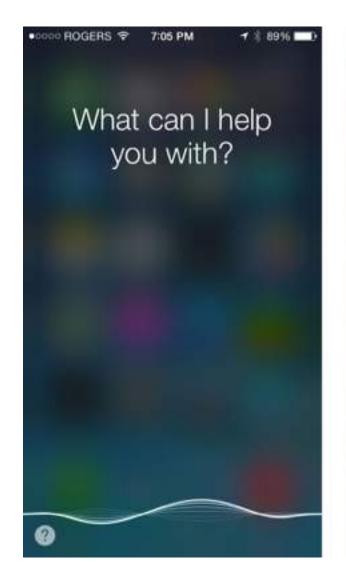
善于总结

有个好身体

保持对生活的热爱

交互设计趋势

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

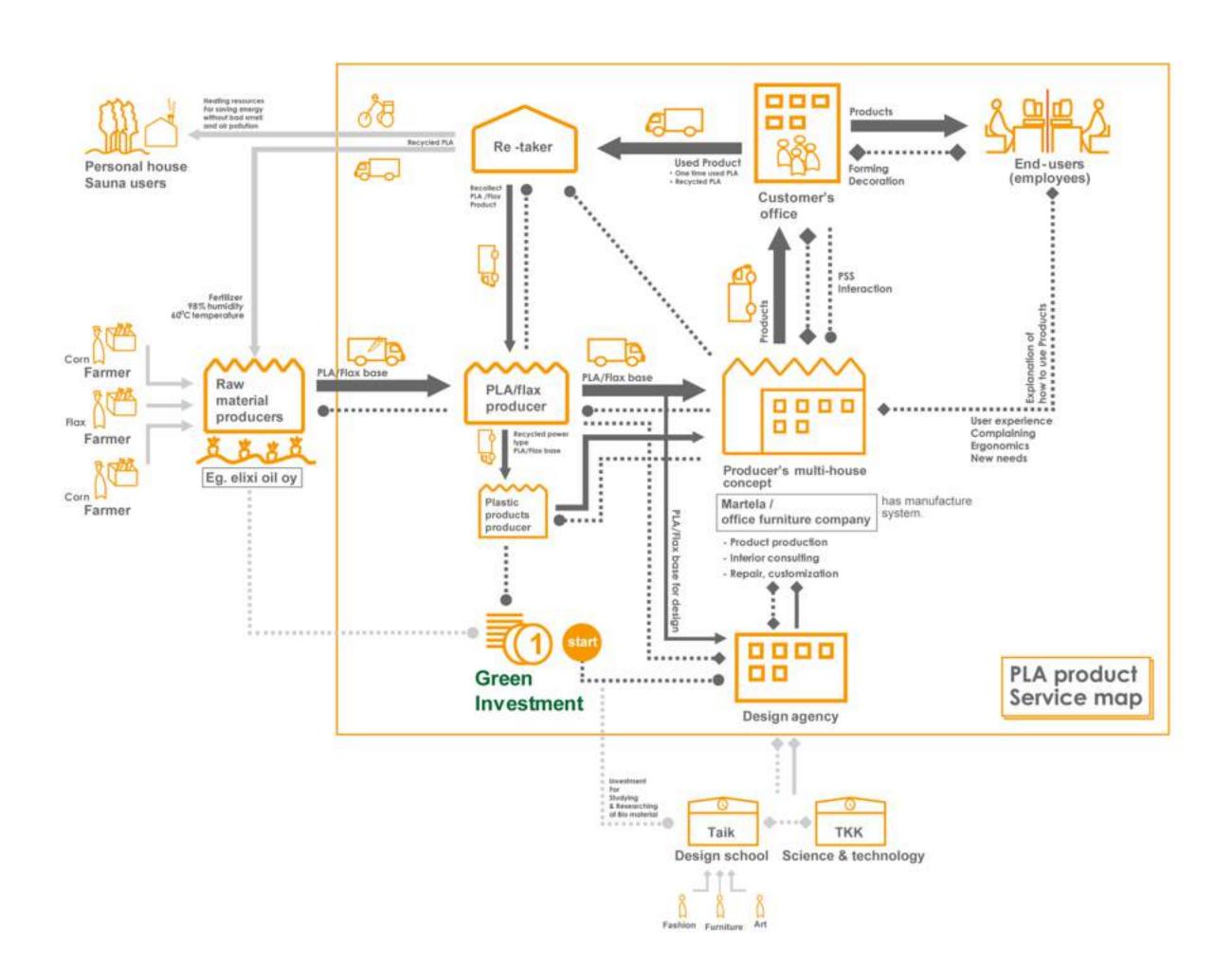


告别扁平脸 可穿戴和智能家居

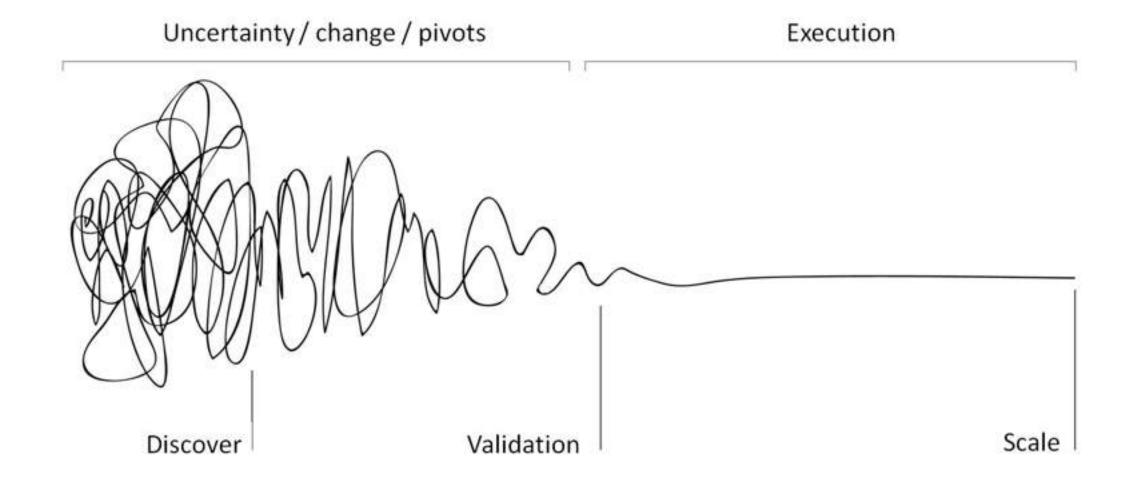


成为一名交互设计师

全流程体验 服务设计



设计思维



附录学习资源推荐



百科全书

小手册

技术工具

沉思启发

- 读经典



25年代日本政治、中央共和公司和公司 (内户等股份金属) 作者、Ant.L.X.及介有市

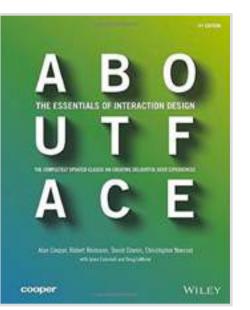
交互设计指南

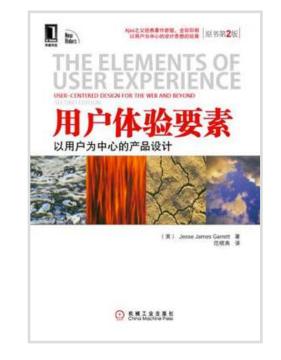
O SALSASS

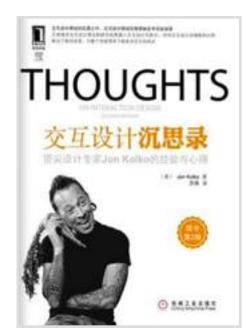
DESIGNING FOR INTERACTION

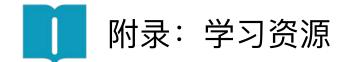


中国工业设计之父**柳冠中**教授董 中国设计美学家**杭间**教授推荐







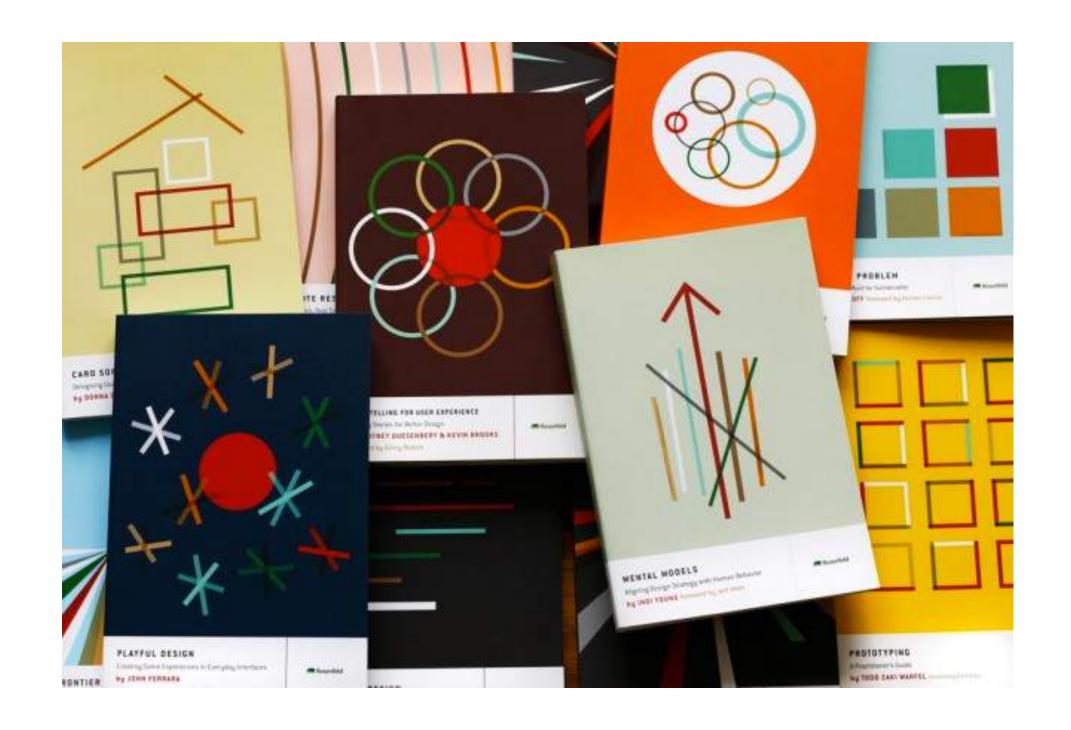




用户体验系列丛书

专题知识: 精与专

知识点透彻





附录: 学习资源 | 出版社

UXPin

UXPIN

免费

更新非常快

按主题分类

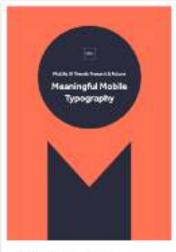
专业







UX Design 2015 & 2016



Meaningful Mobile Typography



Design



Timeless Mobile UI Design Trends



Timeless UX Design Trends



Tactical Ul Design Patterns



3 Common UX Mistakes Kitling Good Design



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







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



Responsive Web
Design
by ETHAN MARCOTTE



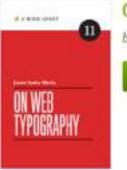
Responsible
Responsive Design
by SCOTT JEHL





You're My Favorite Client by MIKE MONTEIRO





On Web Typography
by JASON SANTA MARIA





Sass For Web
Designers
by DAN CEDERHOLM





Just Enough Research
by ERIKA HALL

BUY



8 Content Strategy for Mobile
by KAREN MCGRANE

BUY



Design Is a Job





Mobile First
by LUKE WROBLEWSKI



Designing for Emotion
by AARRON WALTER

BUY



The Elements of Content Strategy by ERIN KISSANE

BUY



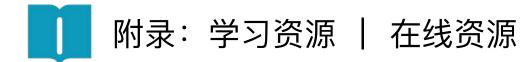
CSS3 for Web
Designers
by DAN CEDERHOLM

BUY



HTML5 for Web Designers by JEREMY KEITH

BUY



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



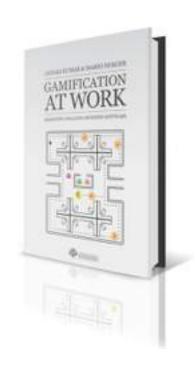






附录: 学习资源 | 在线资源











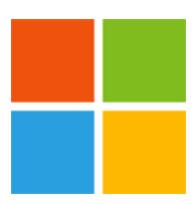


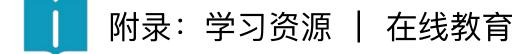
附录: 学习资源 | 设计规范

平台设计规范









coursera

Scott Klemmer

Human-Computer Interaction Design





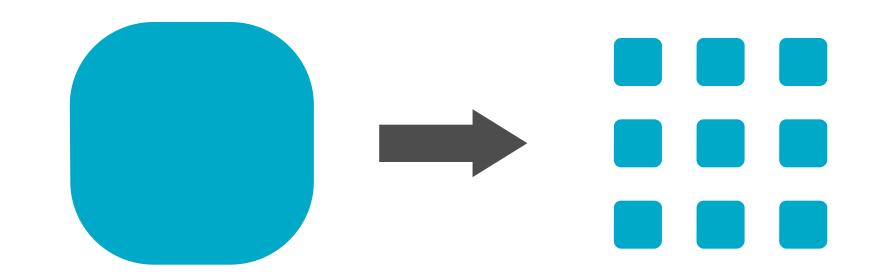
附录: 学习资源 | 在线教育

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









Thanks







uxdesign@ctrip.com lx_dai@ctrip.com





