**情境化设计（Contextual Design）**是一种以用户为中心的系统的设计方法论和设计流程，以大量现场调研数据作为理解用户需求、行为、任务以及意图的基础，从而设计出可以同时满足用户和业务需求的产品或系统。该方法最早由Hugh Beyer 和 Karen Holtzblatt 于 1997 年共同提出，旨在提升用户在某种具体情境中的体验，经过多年迭代和完善，目前已经被广泛运用到各种通用设计领域中，并成为交互设计中最常用的方法论之一。Hugh Beyer 和 Karen Holtzblatt 认为情境化设计可以让设计人员在行动发生的那一刻观察到用户的行为并即时对其进行访谈，收集数据进行分析研究、为设计提供理论支持，根据设计洞察（即根据原始一手数据分析得出的规律和结论）进行原型设计，测试并反复迭代设计想法，最终根据结论构建产品

分为以下五步：

“**了解用户**（Understand your customers）”是设计流程中的第一步。了解用户需要进行情境调研。情境调研是一种在情境中收集一手数据的方法，让设计者在用户正在进行某项活动或工作的时候观察他们，并发现用户在该情境下的某一活动中的遇到的问题。然后分析数据，根据数据分析总结出工作模型或者行为模式，从而获得设计洞察。第一步也是情境化设计的核心。因此，如何在合适的时间、地点于无形中满足用户的潜在需求是情境化设计认为需要思考的问题。

“**构想未来**（Invent the future）”是设计流程中的第二步。基于对情境调研的分析成果进行想法发散，初步的设计想法和概念将在这一步产生。

“**为生活而设计**（Design for Life）”是设计流程中的第三步。设计师需要更专注于针对某项具体任务的设计细节，讲述一个完整的设计故事。定义系统、结构、功能、内容、交互方式，以及视觉界面。如果将上一步比喻成一幅画中的线稿，那么这一步则是为线稿上色的过程。

“**设计验证**（Validate your ideas）”是将设计原型向利益相关者和用户进行验证。

“**产品开发**（Develop a product）”是设计流程的最后一步。设计方案在经过验证后为最终的产品开发进行反复迭代。