



交互思维

——以UI设计为例

产品运营部门

琬射

2020.12.13

感谢 产品运营部门 剩女

简洁 稳定性

精准 高效性

自然 易用性



交互

人机交互



我们有什么？



我们能做什么：硬件交互

[https://www.bilibili.com/video/BV1](https://www.bilibili.com/video/BV1M441117rr)
[M441117rr](https://www.bilibili.com/video/BV1M441117rr)

硬件交互的发展

Touch ID

Face ID

语音交互

Hi, Siri

HomePod

小爱同学

掏出手机



解锁手机



点开App



在列表找到对应的硬件



下指令

VR

AR

<https://www.bilibili.com/video/BV1mK4y147V5>



AI

交互的未来是没有交互？

Xperia Touch

<https://www.bilibili.com/video/BV1kx411873t>

<https://www.bilibili.com/video/BV1cy4y1k7A2>

<https://www.bilibili.com/video/av69358135>

软件交互

点击

双击

滑动

长按

夹捏

拖拽

点击

双击

滑动

长按

夹捏

拖拽



下载进度条提示

状态可见



可撤销

中断

重新定向

即时响应

防误触

简洁 稳定性

精准 高效性

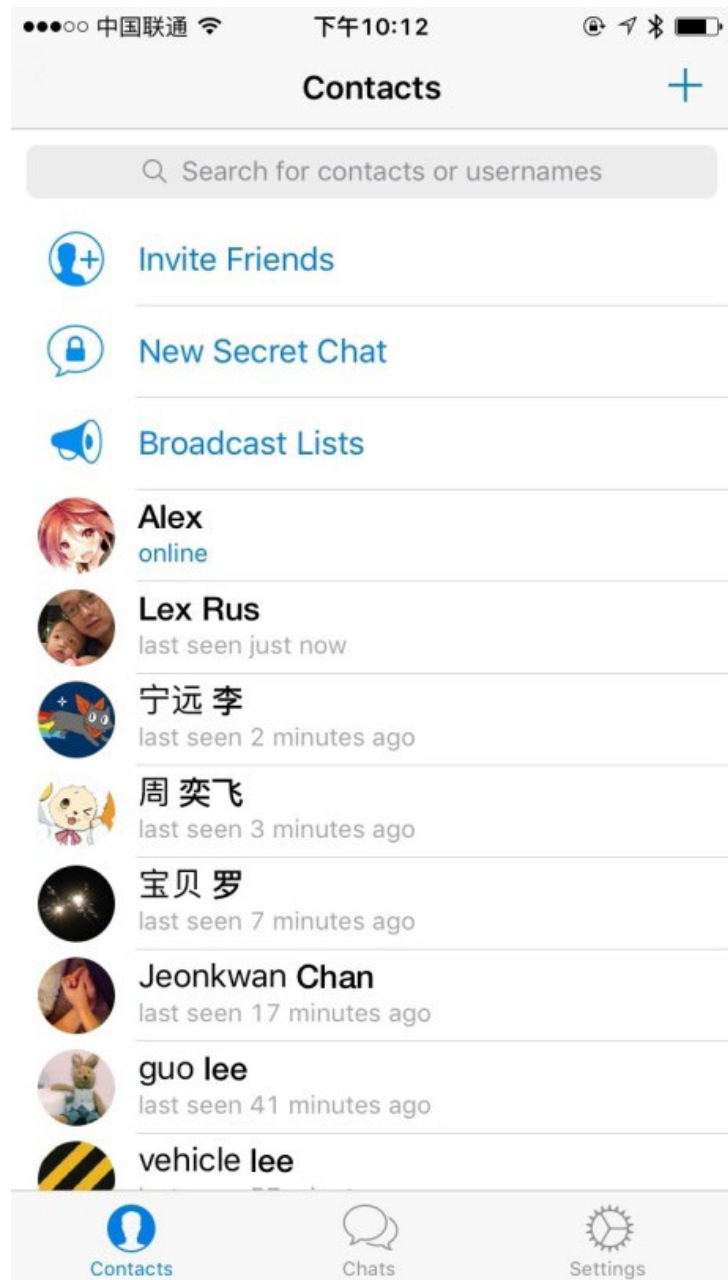
自然 易用性

UI

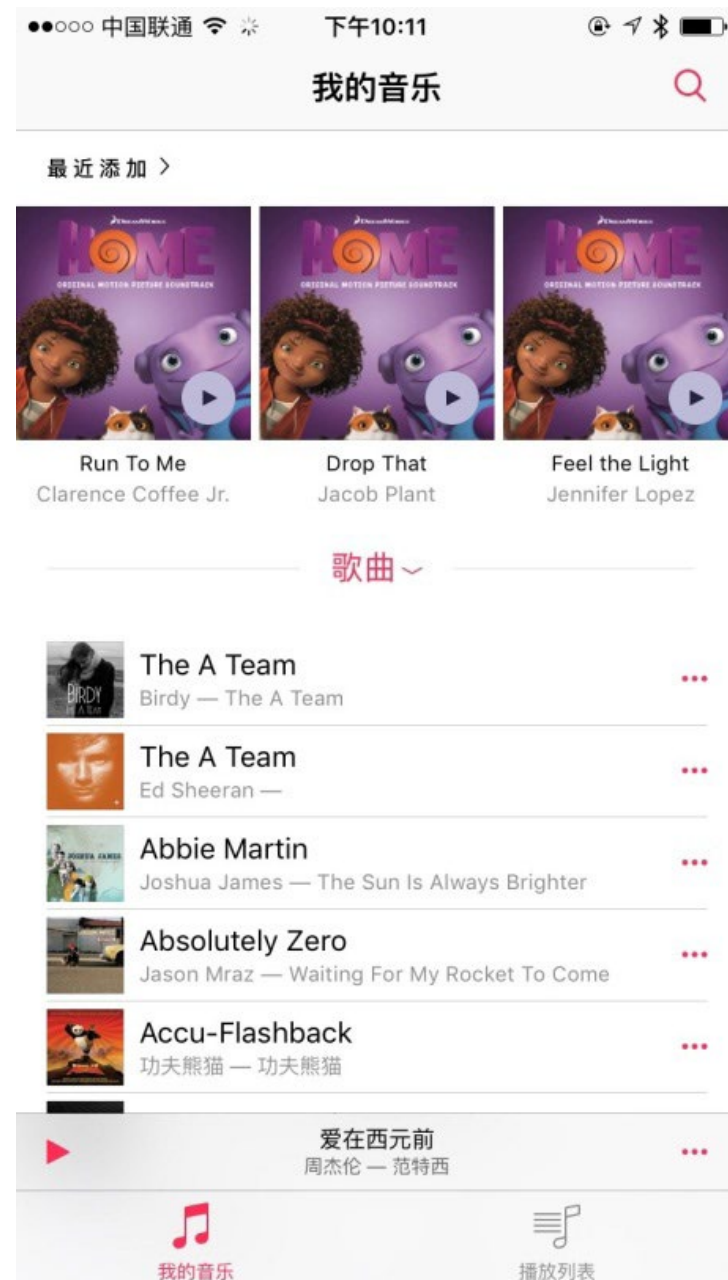
User Interface

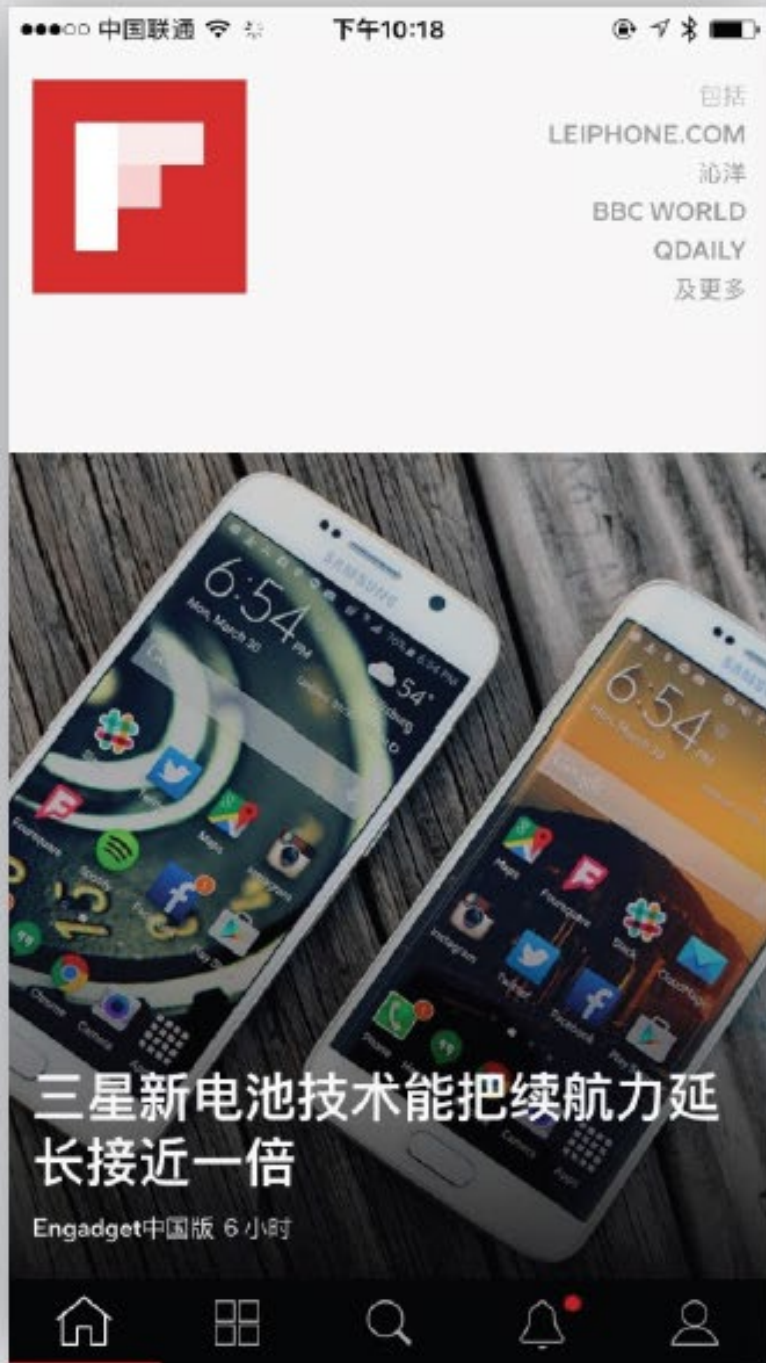
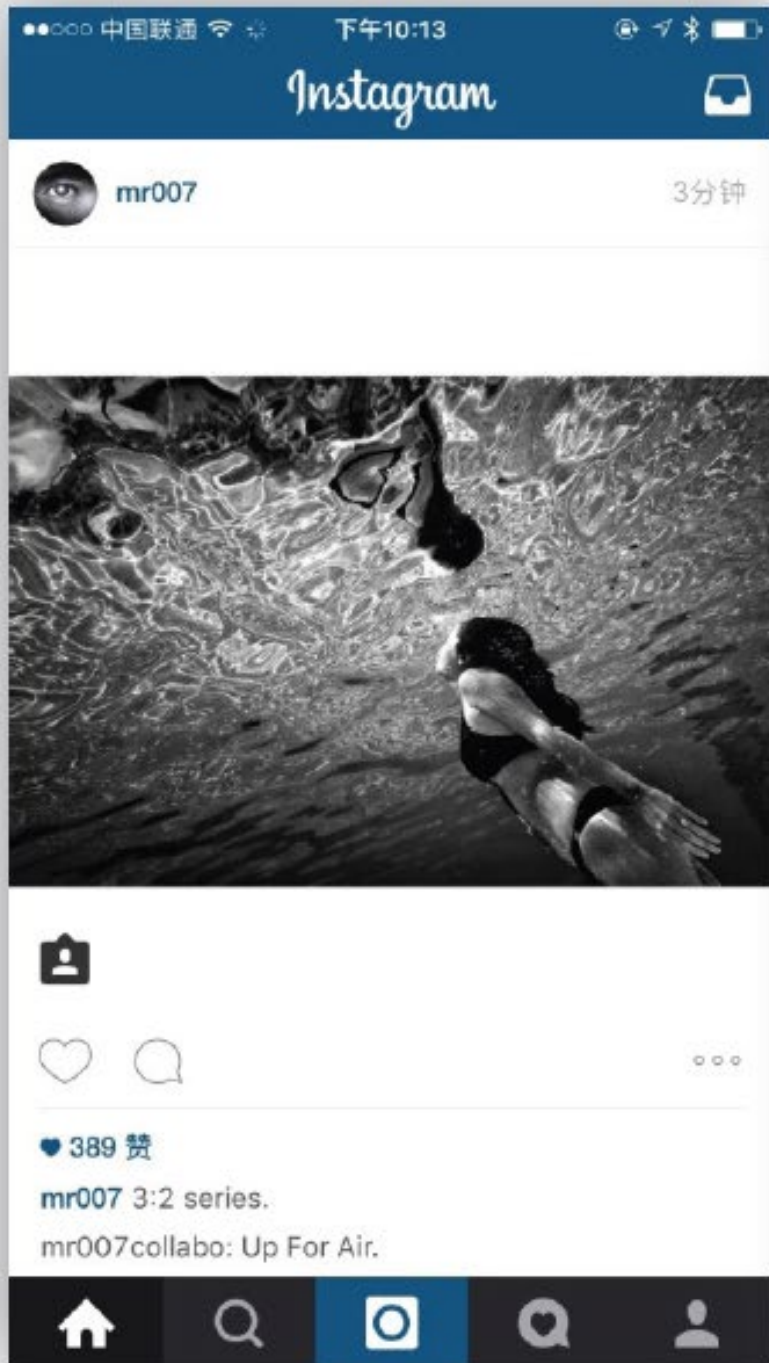
是指对软件的人机交互、操作逻辑、
界面美观的整体设计

基础组件

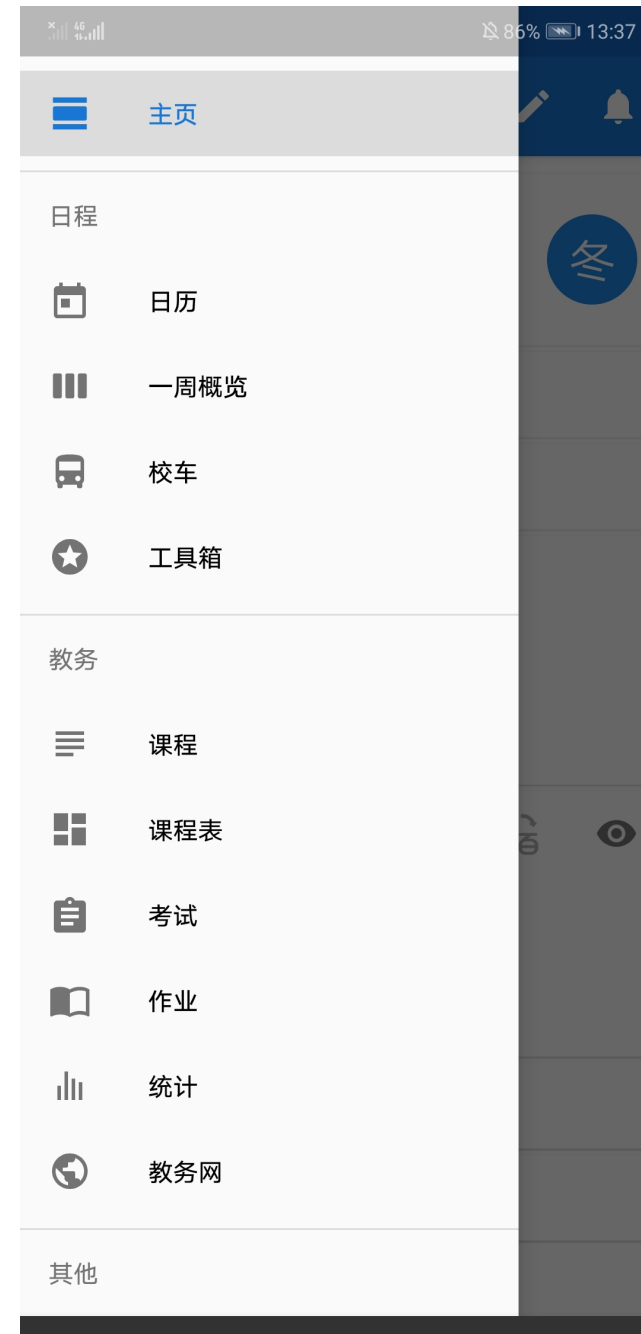
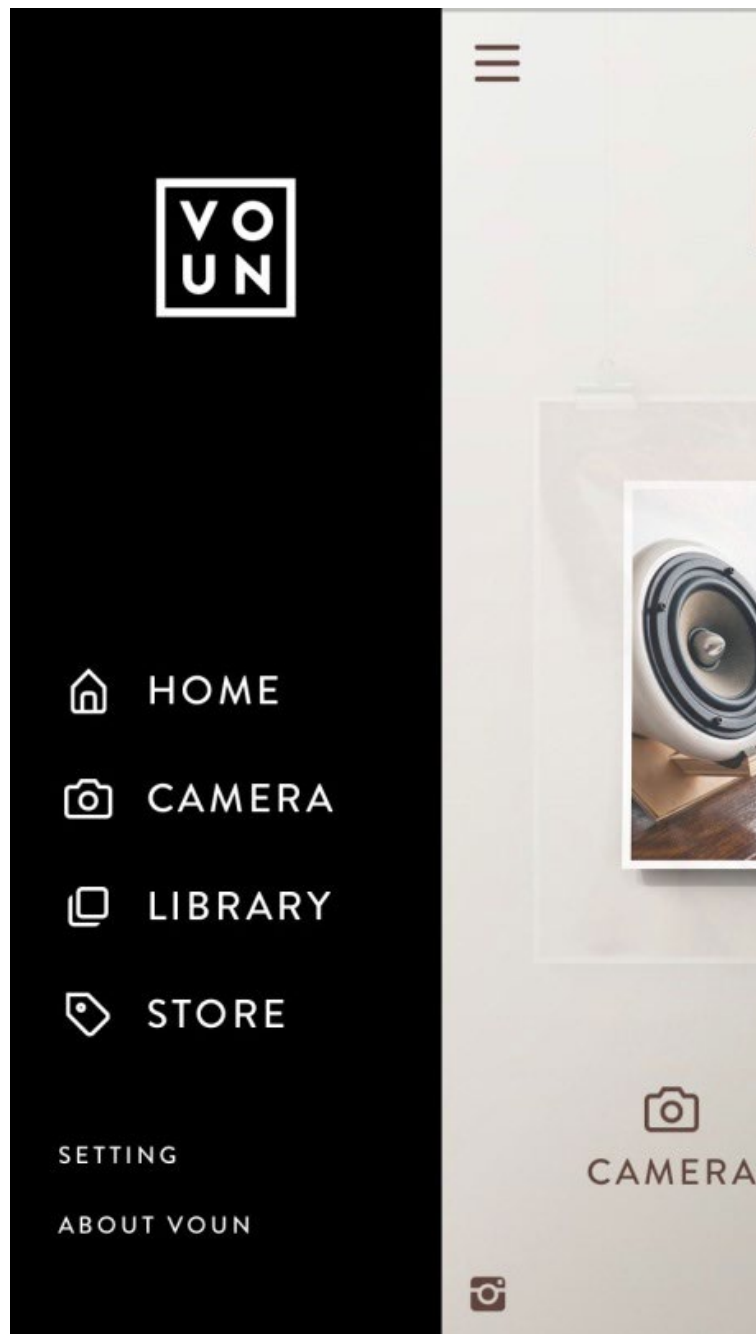


标签栏



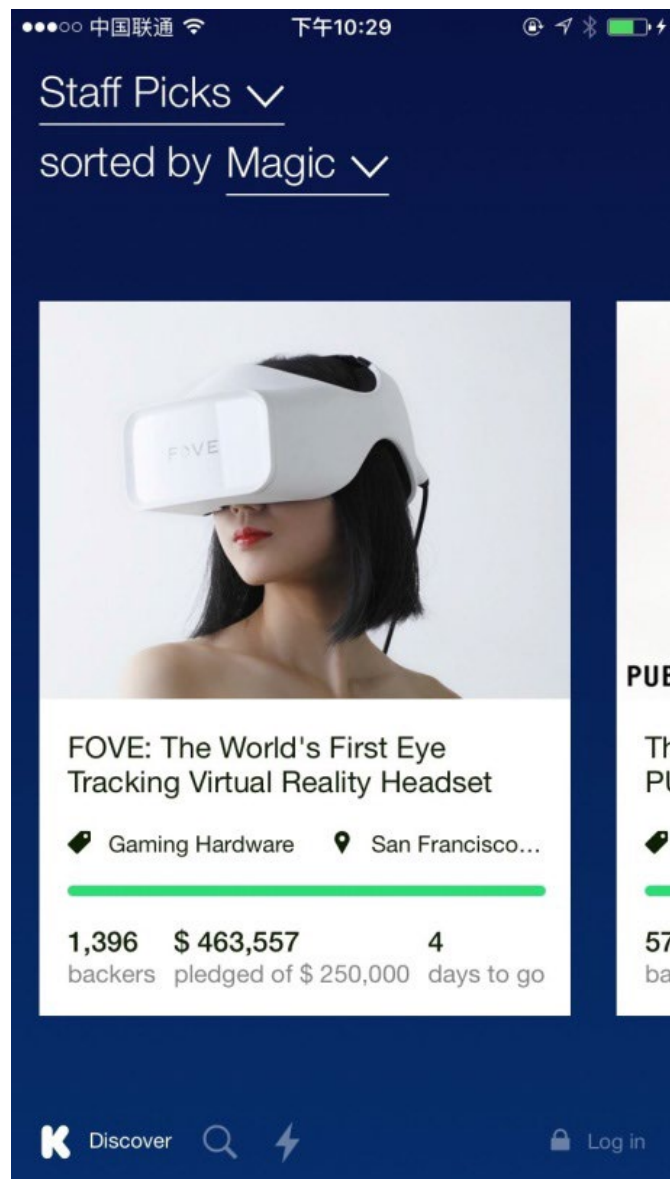


侧滑菜单与抽屉

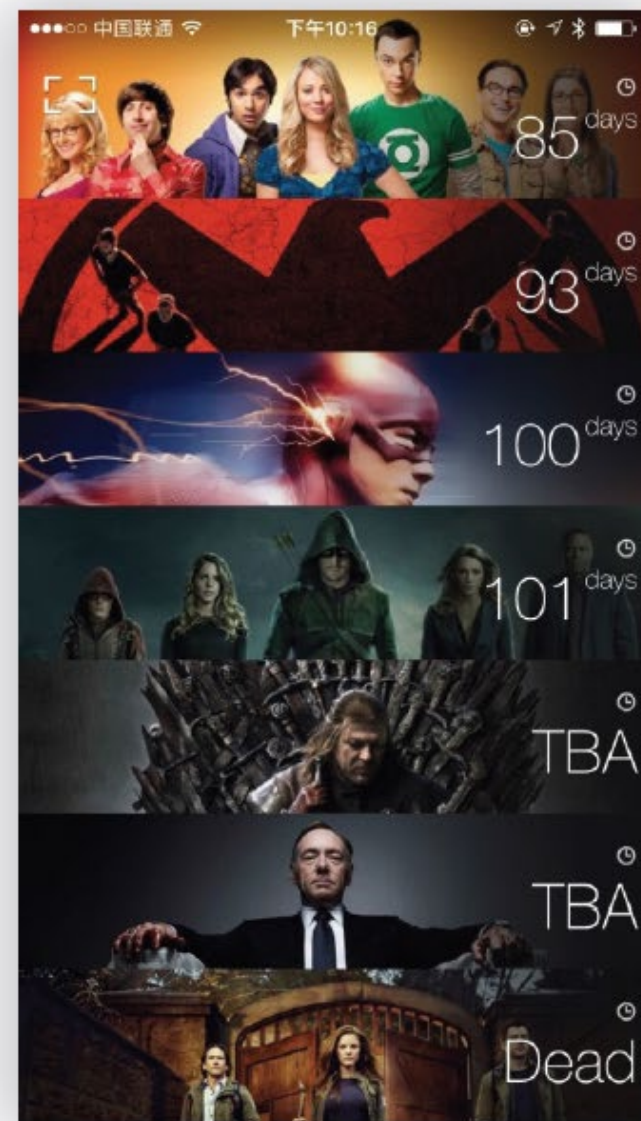


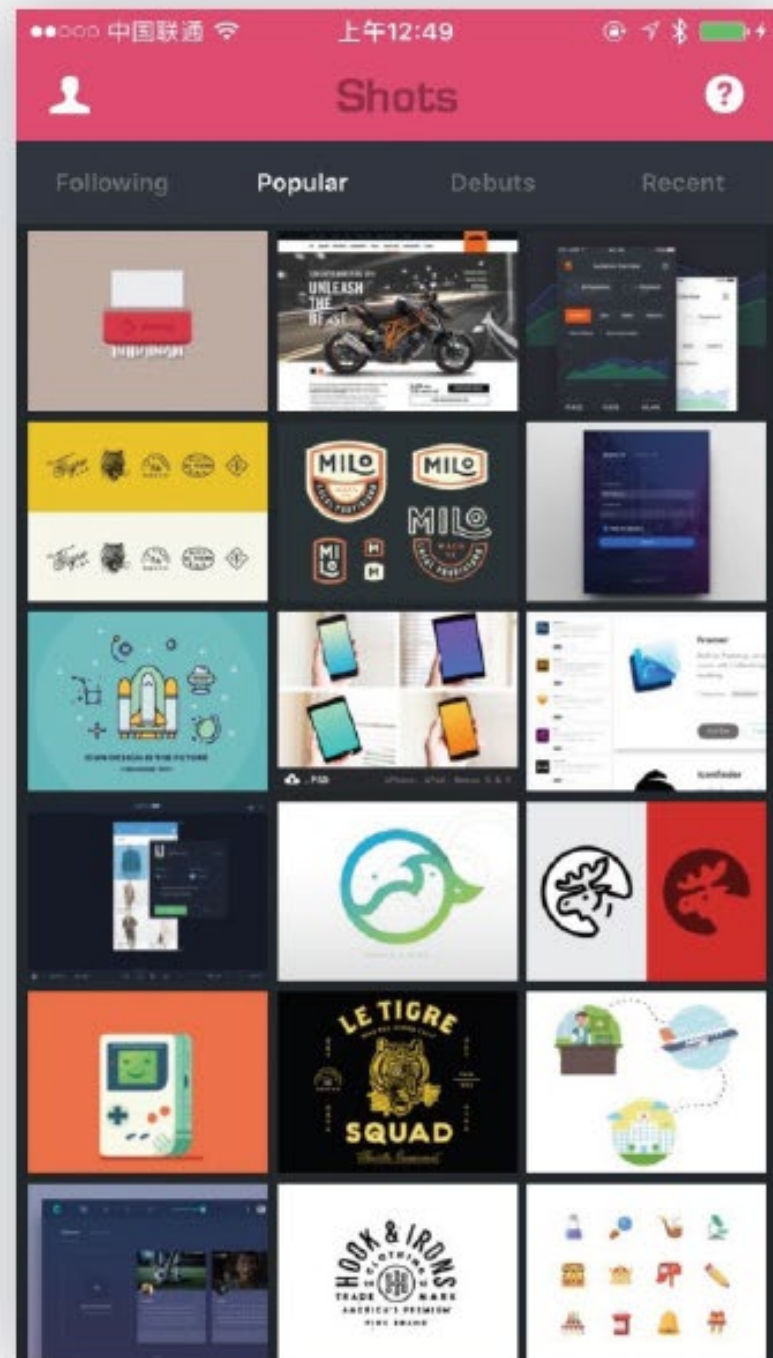
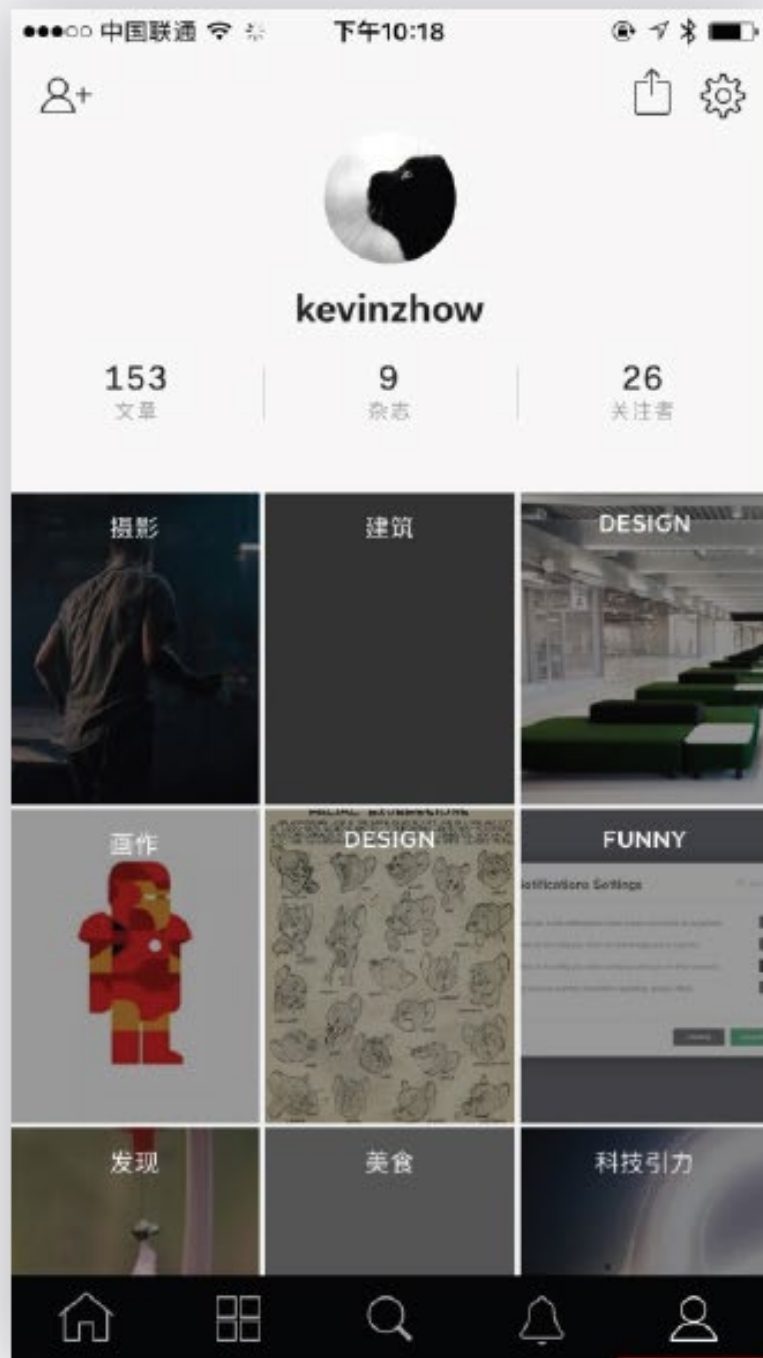
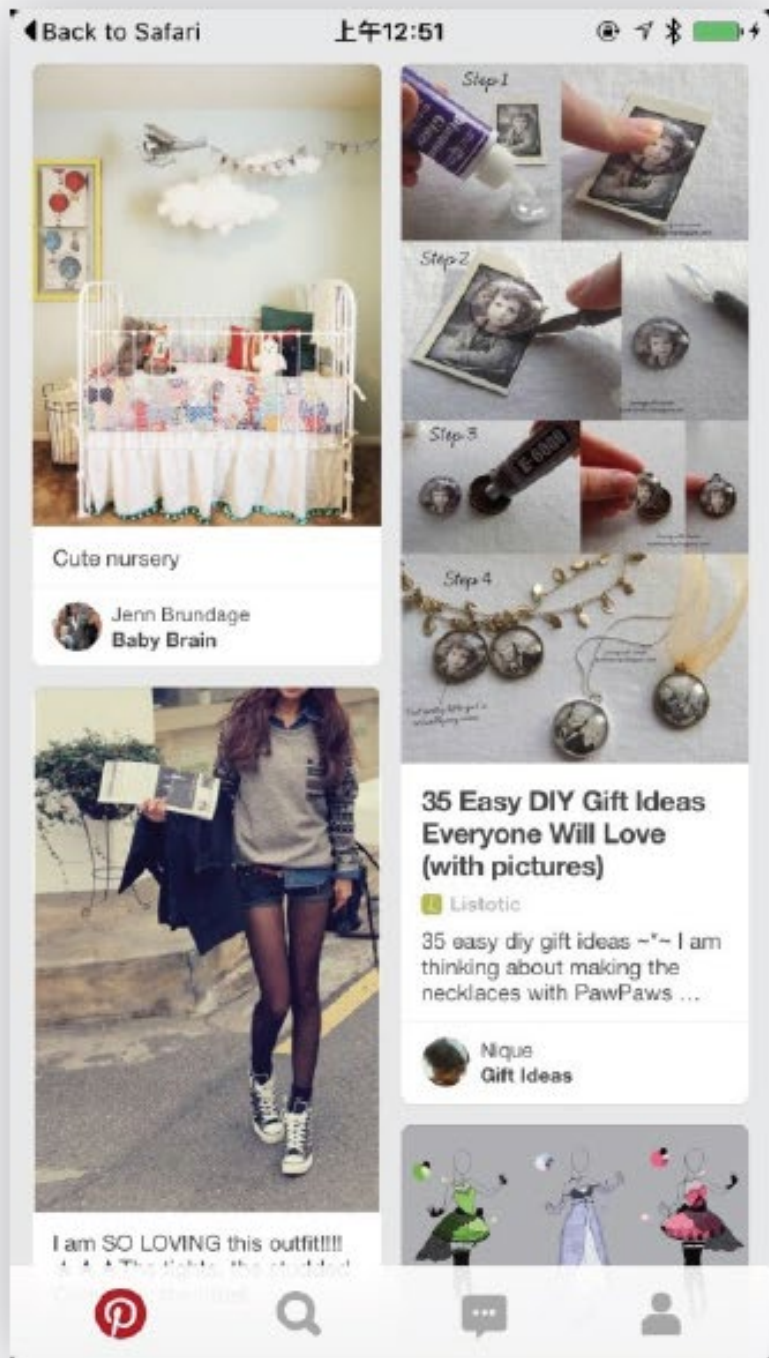
内容展示

滑块/卡片



瀑布流 Feed流

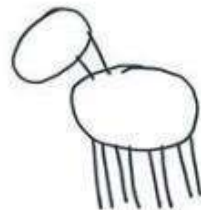




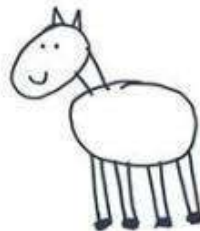
怎样画马



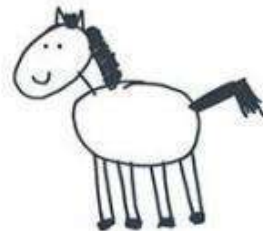
① 画两个圆圈



② 画上脚

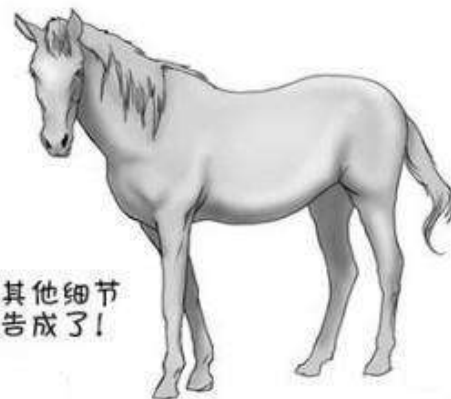


③ 画上脸

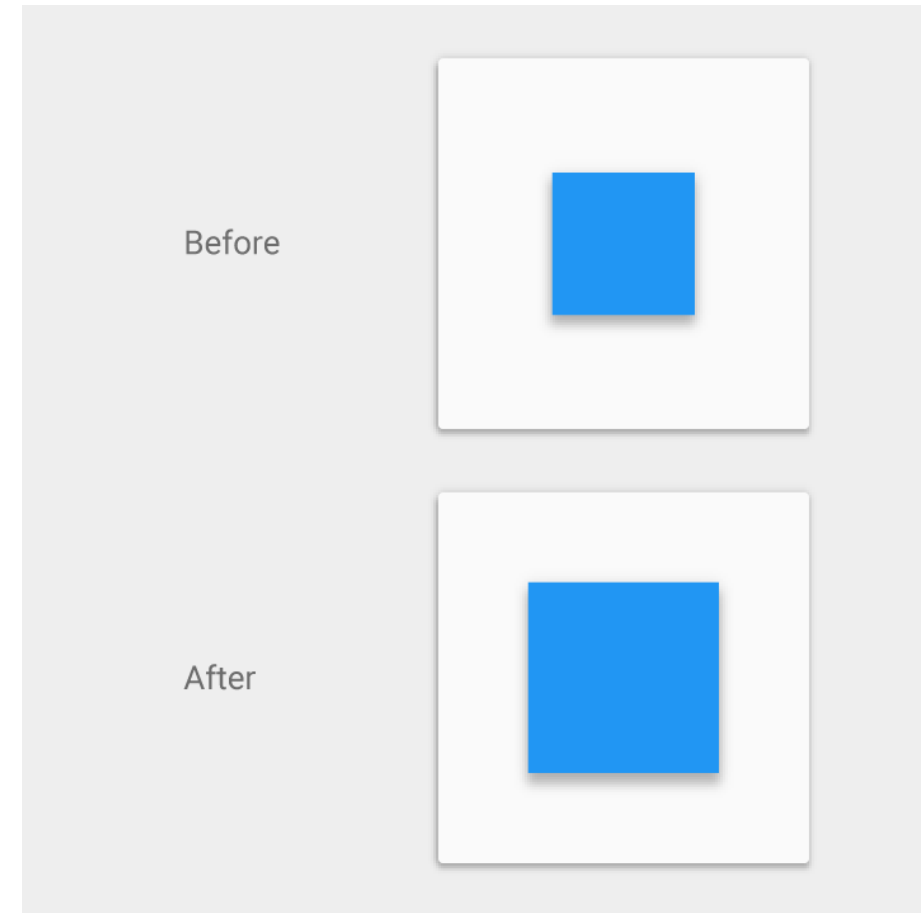
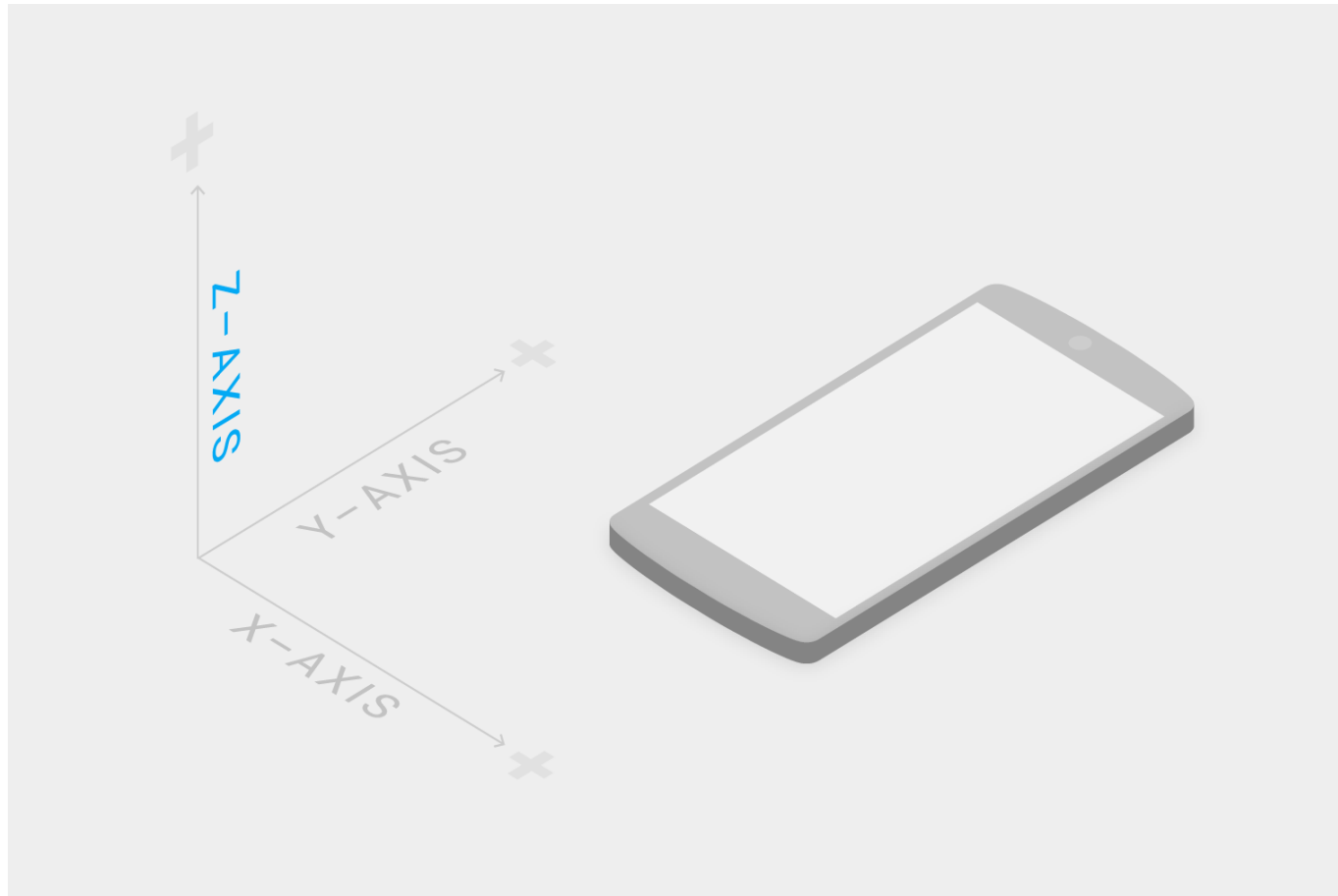


④ 画上毛发

加点细节



⑤ 再添加其他细节
大功告成了!





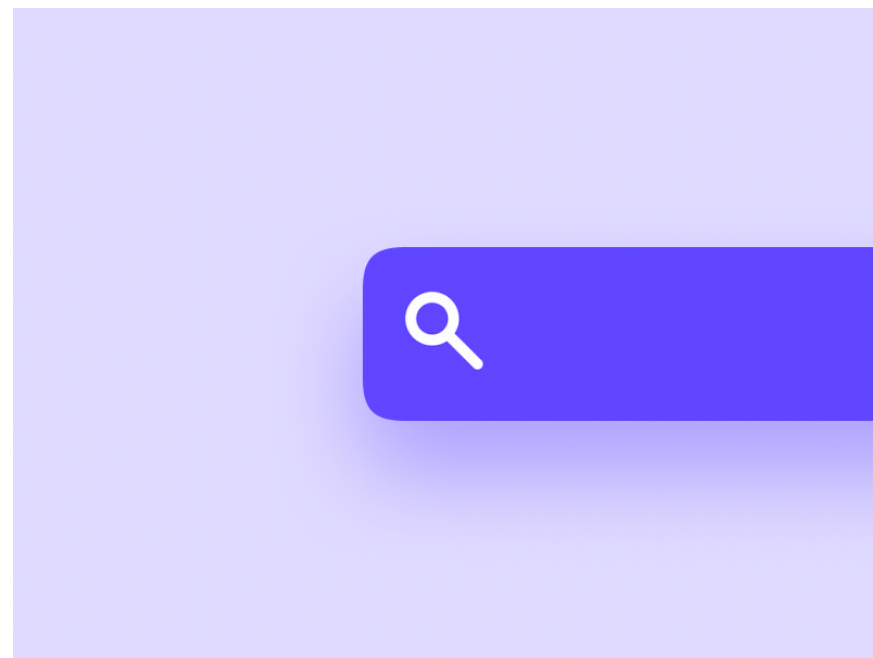
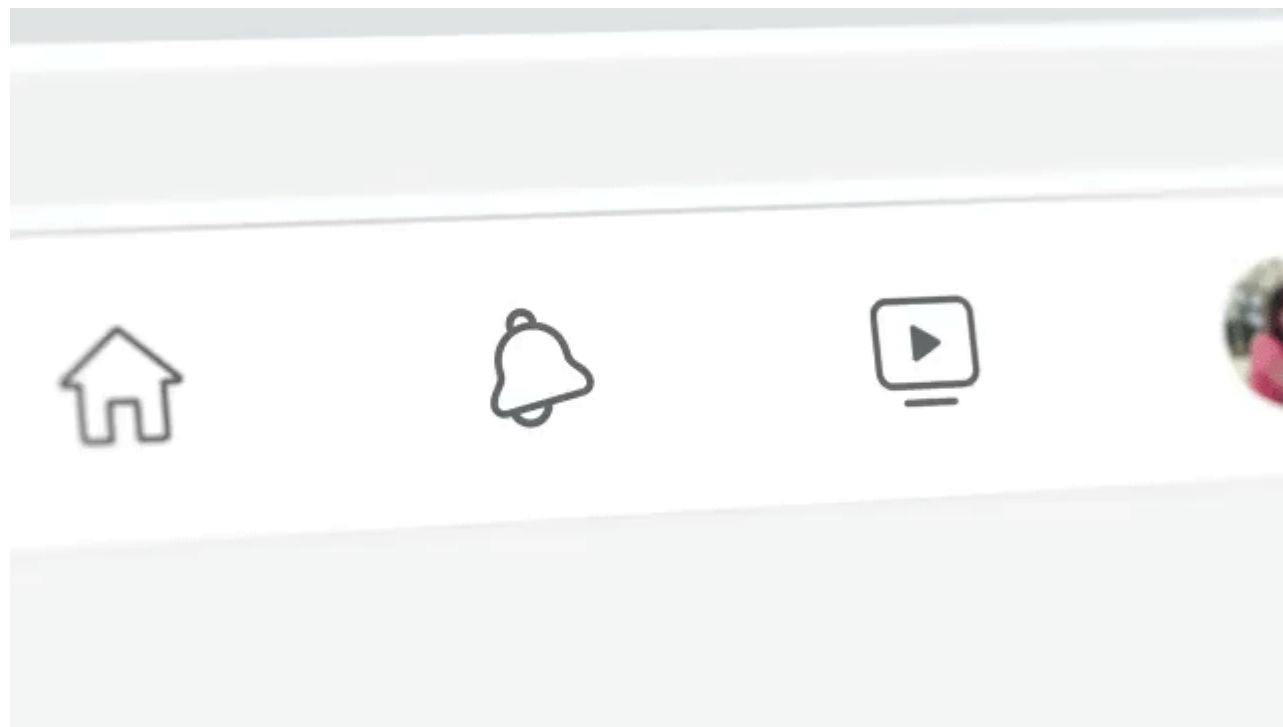
播放-暂停

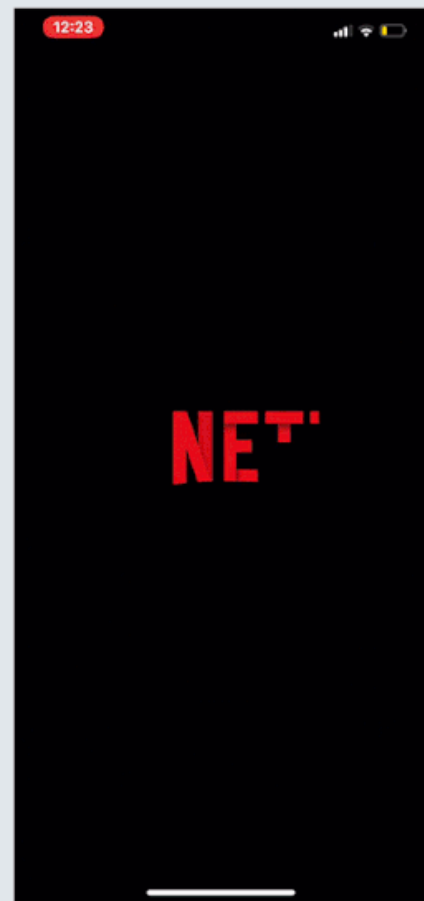
对右边的路径进行变形
添加弹动效果



静音

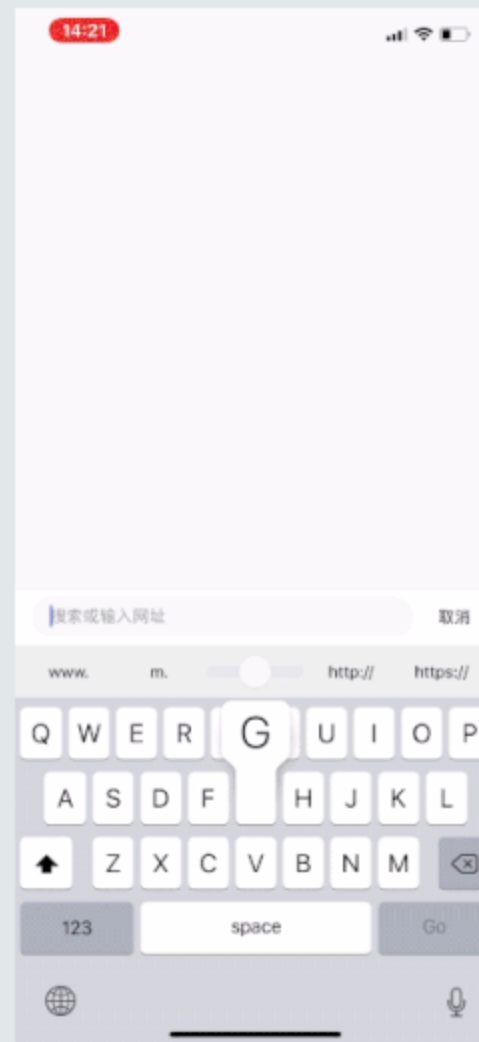
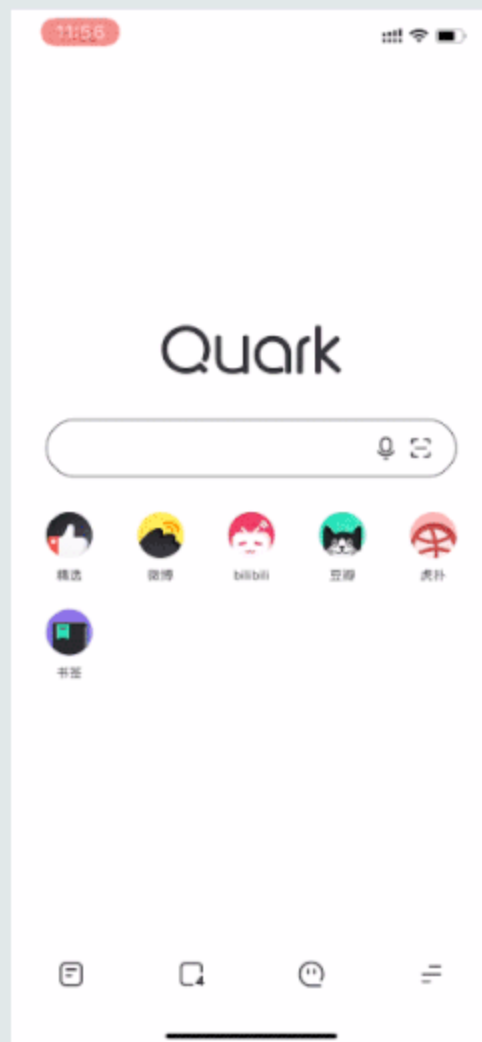
对其中两条路径进行路径变化
添加弹动效果

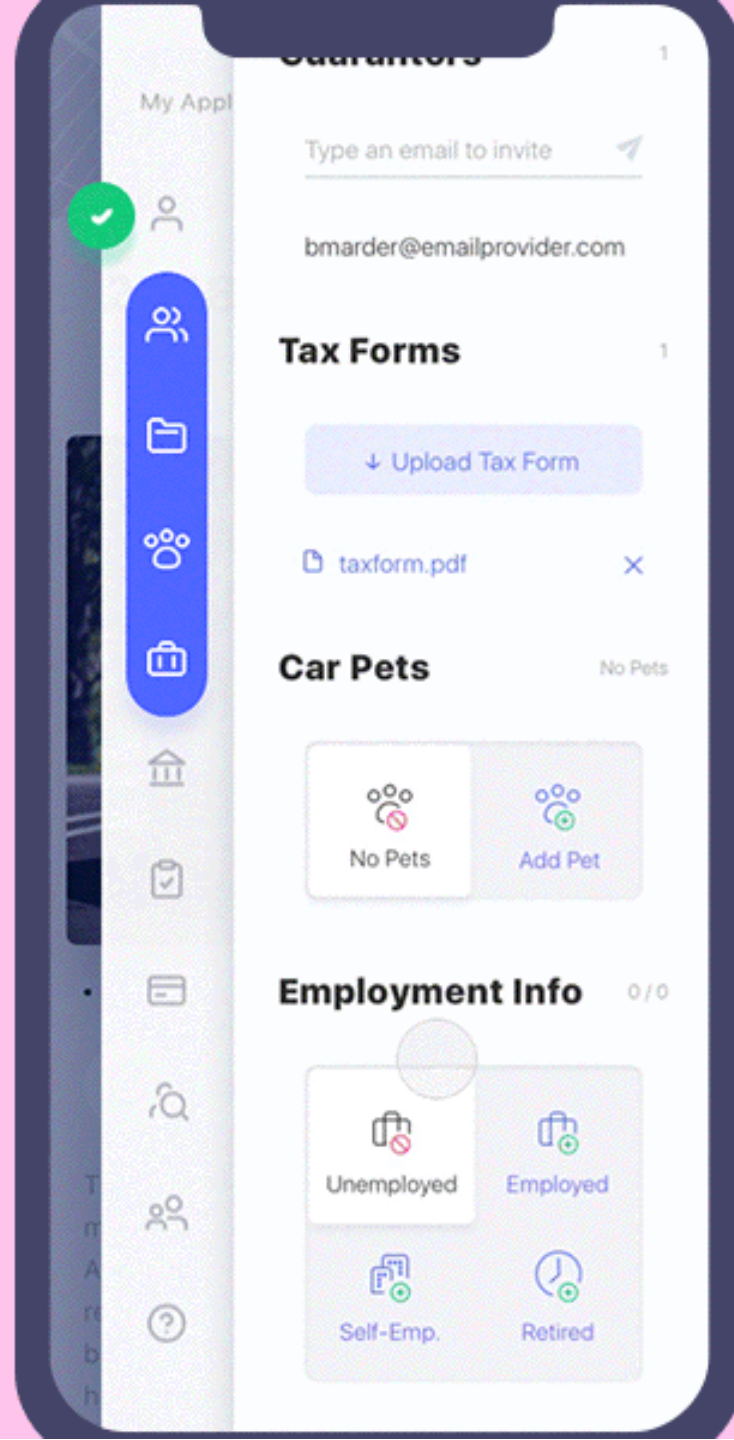




保存一些 Snap 和故事以开始！







Material Design:

<https://material.io/design/introduction/#principles>

iOS 14 知乎:

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/150426652>

什么是交互设计? 知乎:

<https://www.zhihu.com/question/19788122>

PC端鼠标vs手机端手势: 两种交互有何异同点?

<http://www.woshipm.com/ucd/2389400.html>

2020年设计趋势·交互篇

https://www.sohu.com/a/325975620_222745

2020年设计趋势·UI篇

https://www.sohu.com/a/328956146_222745