

100条产品设计知识点与案例手册

Day 1

知群

- 1 【伯斯塔尔法则】
- 2 【美好即用效应】
- 3 【刺激作用】
- 4 【雅各布定律】
- 5 【形式服从功能】

- 6 【曲线偏见】
- 7 【恒常性】
- 8 【奥卡姆剃刀】
- 9 【模拟】
- 10 【干扰效应】



【伯斯塔尔法则 Postel's Law】

系统/产品应保有一定程度的容错能力，在设计中表现为允许用户进行任何操作，即便是错的或无效的

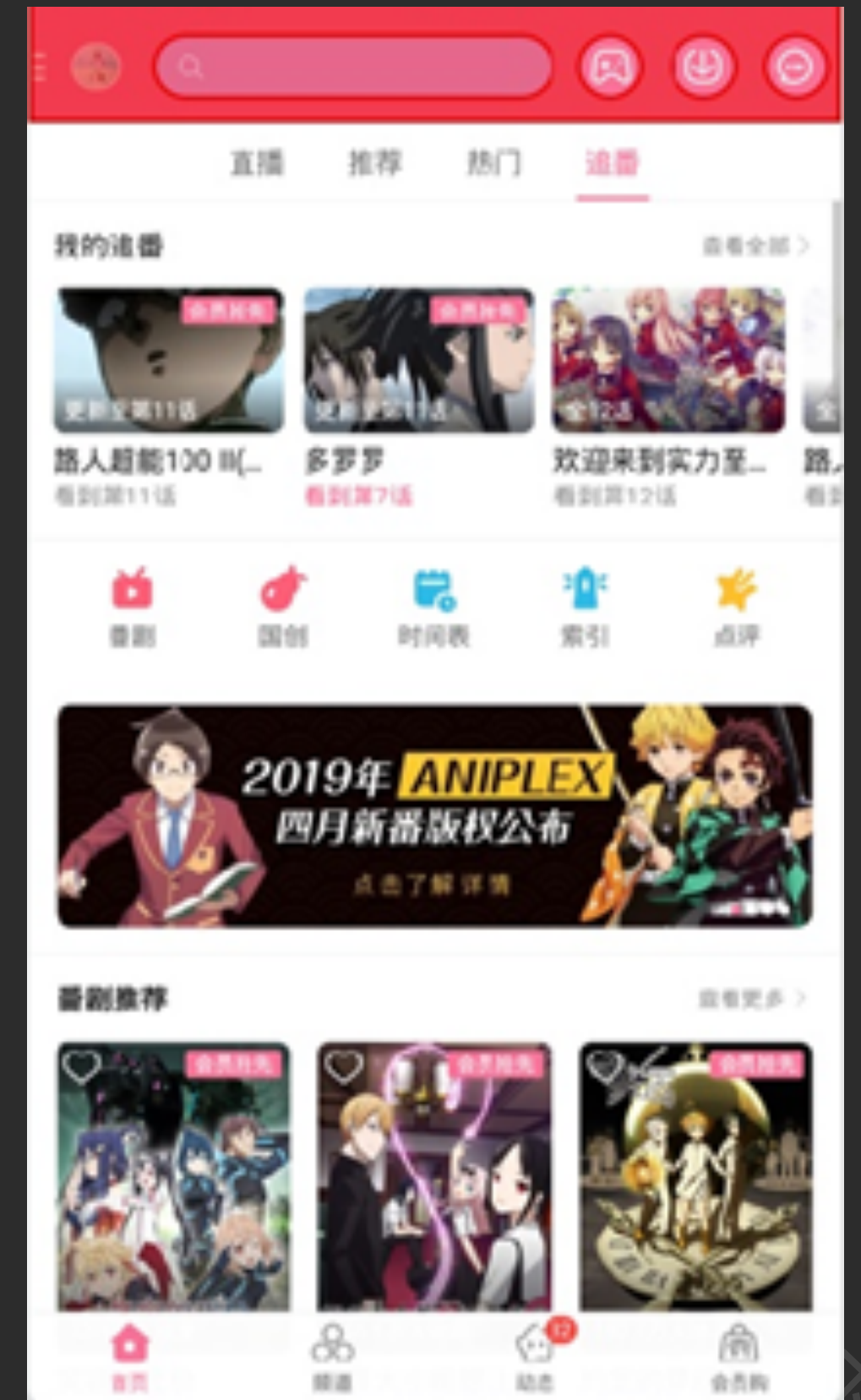
【案例】

Bilibili 安卓端头部区域除了「搜索栏」和其他几个按钮之外，任意地方点击都能够进入侧边栏，即使没有点击到「三条杠」，因为这三条杠实在是太小了，用户极有可能没有点击到，所以干脆扩大了可触发的热区。

【脑洞题】

还有哪些设计体现了设计的健壮性？

- (1) 对用户可以进行的操作定义边界：在进行纯数字输入时，淘宝会强制键盘只显示数字键盘
- (2) 如果操作是错的，及时给出反馈：淘宝提示超出范围；用户名设定提示



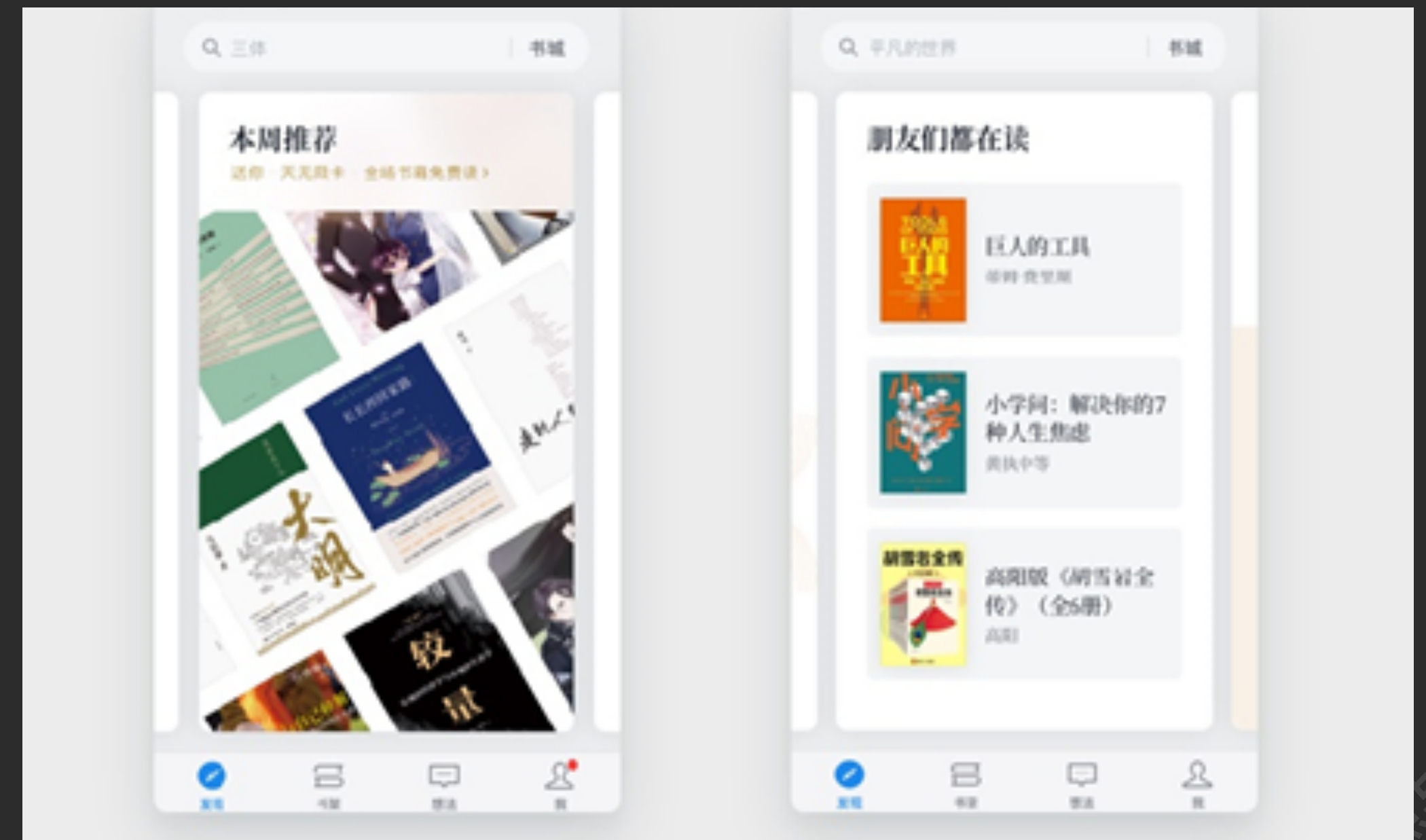


【美好即用效应】

当界面被设计得足够美观时，用户往往会容忍一些较为轻微、影响较小的可用性问题。

【案例】

微信读书使用横向滑动的卡片，一屏一张卡片一个主题，相比较其他读书类 APP（比如起点、京东读书）而言，这种界面的组织方式浏览效率不高，且浪费大量屏幕空间，但简洁、优雅的设计，就有了让我们多花一点耐心和操作成本看下去的欲望。



【脑洞题】

根据上述效应，交互和视觉是对立的吗？还有哪些设计利用了美好即用效应？



【刺激作用】

刺激记忆中的特殊概念，借此影响后续行为。如果导入的刺激所激活的概念，跟先前已存在的需求或目标一致，刺激作用就能发挥有效影响力

【案例】

在电影开幕前秀出某人喝汽水的影像，会对口渴的人产生效应，诱使更多人去买汽水，但对不觉得口渴的人，就没有效果。

【脑洞题】

利用荣誉制咖啡站的同事，喝咖啡通常都不投币。如果在咖啡站轮流贴A/B两款海报，为期十周。
贴A的那几周投币人数会有什么变化？贴B呢？



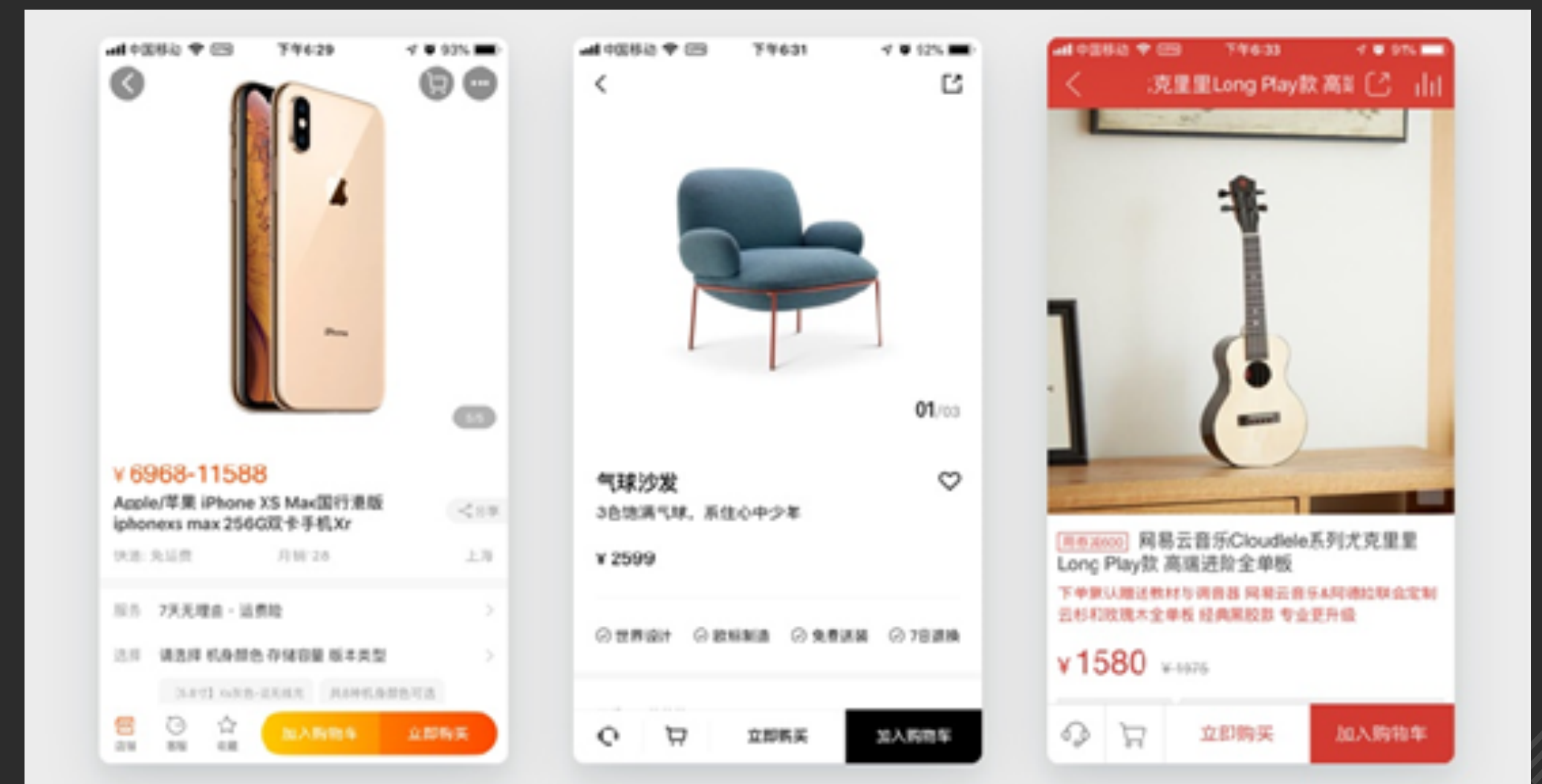


【雅各布定律】

用户将大部分时间花在别人家的网站（产品）上，而不是你的。这意味着他们希望你的网站（产品）跟别人的有相同的操作方法和使用模式。

【案例】

在国内，不论是淘宝、造作、网易云音乐，不论是合家欢风格还是性冷淡风格，甚至不论是不是电商APP，只要涉及到商品的详情页面，版式都高度相似，上方是图片，中间描述，底部悬浮的操作区域，这也是用户最熟悉、最容易接受的排版。



【脑洞题】

有哪些不符合雅各布定律的电商APP？你如何评价这样的设计？



【形式服从功能】

“形式服从功能”法则，可以用两种方式来诠释，一种是美感描述，另一种是美感规范。“描述性诠释”指的是美感来自纯粹的功能，没有其他多余装饰。“规范性诠释”指的是设计注重功能，美感属次要考虑。对优秀设计来说，定义成功标准极其重要。

【案例】

如果手表成功标准的定义是速度与正确性，电子显示是比较好的方式。如果成功的标准放在纯美感，极简主义的长短针显示最好。（如图1）

【脑洞题】

根据上述效应，交互和视觉是对立的吗？还有哪些设计利用了美好即用效应？





【曲线偏见】

曲线偏见是一种倾向：对曲线造型物品的喜爱胜于对锐角或尖角物品的喜爱。但实际情况比较复杂，不能就此推断所有设计为了增加吸引力而做成圆弧形。棱角物品有助于吸引注意力和创新精神；曲线物品则有助于制造正面情绪和美学印象。

【案例】

下图从左上到右下，依次是 Alessi il Conico、9093、9091和Mami 壶，从尖角造型到曲线造型的排列。位于两极的 Alessi il Conico 壶和 Mami 壶，前者最能吸引目光，后者最受大众欢迎。

【脑洞题】

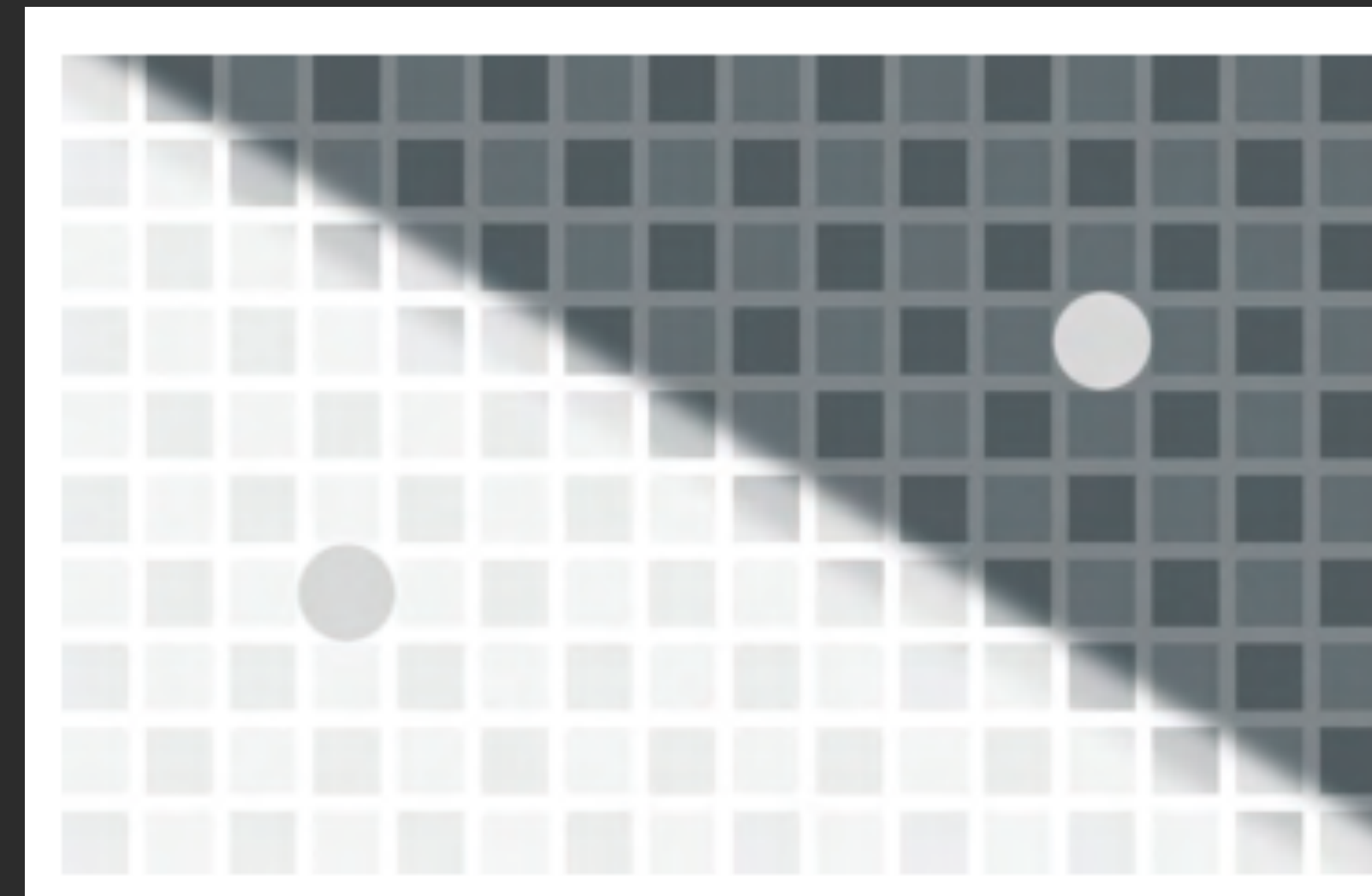
以下哪款茶壶的销量会是最好的？为什么？





【恒常性】

一种虽然知觉在接收物体时出现改变，但人们倾向于认为物体本质不变的倾向。虽然物体的位置远近、光线、颜色或大小有所改变，人们在知觉上仍倾向于认为物体恒定不变。



【案例】

虽然照明的改变，会使物体显得亮一点儿或暗一点儿，但我们对物体亮度的认识维持不变（例如在昏暗的屋子里，白色衬衫看起来是灰的，但是我们对这件衬衫颜色的认知维持不变）

【脑洞题】

为什么我们会认为下图的两个小圆颜色不同？（提示：颜色的恒常性）



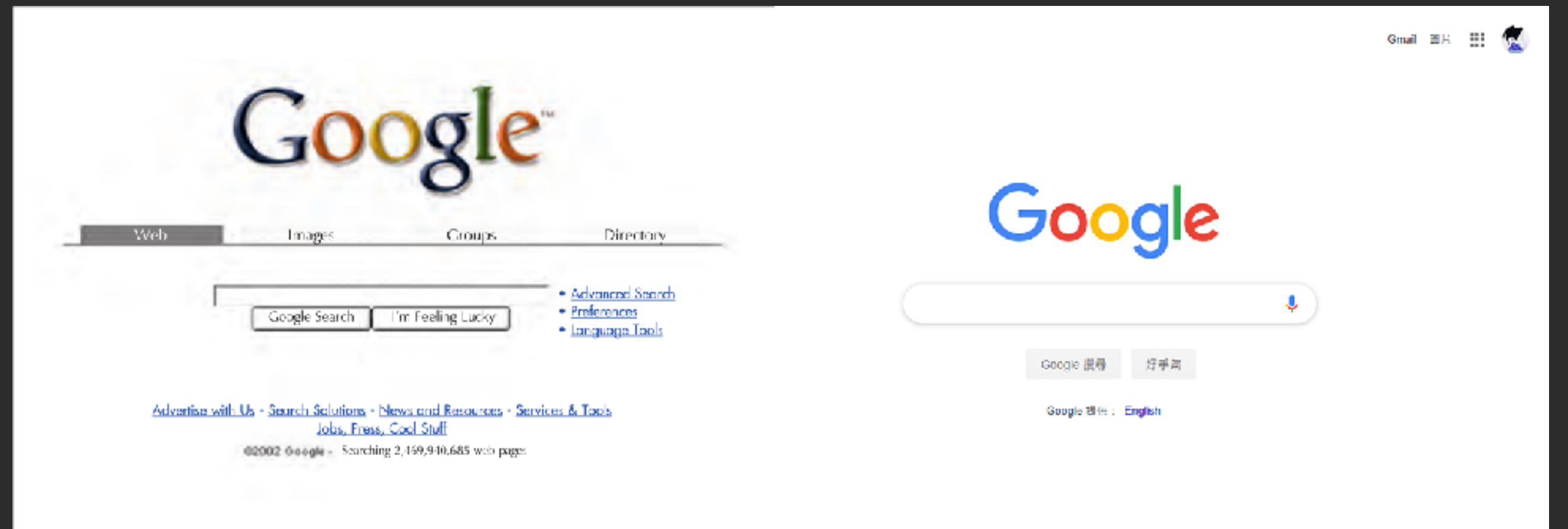
【奥卡姆剃刀】

奥卡姆剃刀的含义，就是指一些不必要的元素会降低设计的效率，而且增加不可预测后果的发生概率。

不管是实体、视觉或认知上，多余的负担都会削弱表现效能。

【案例】

有两个功能相当的展示品（资料内容与可读性相等），就选择视觉元素较少的那一个。在不影响功能的情况下，删除多余元素。最后，在保留原本功能的前提下，让表现形式更简单、更明确。



【脑洞题】

根据上述效应，交互和视觉是对立的吗？还有哪些设计利用了美好即用效应？



【模拟】

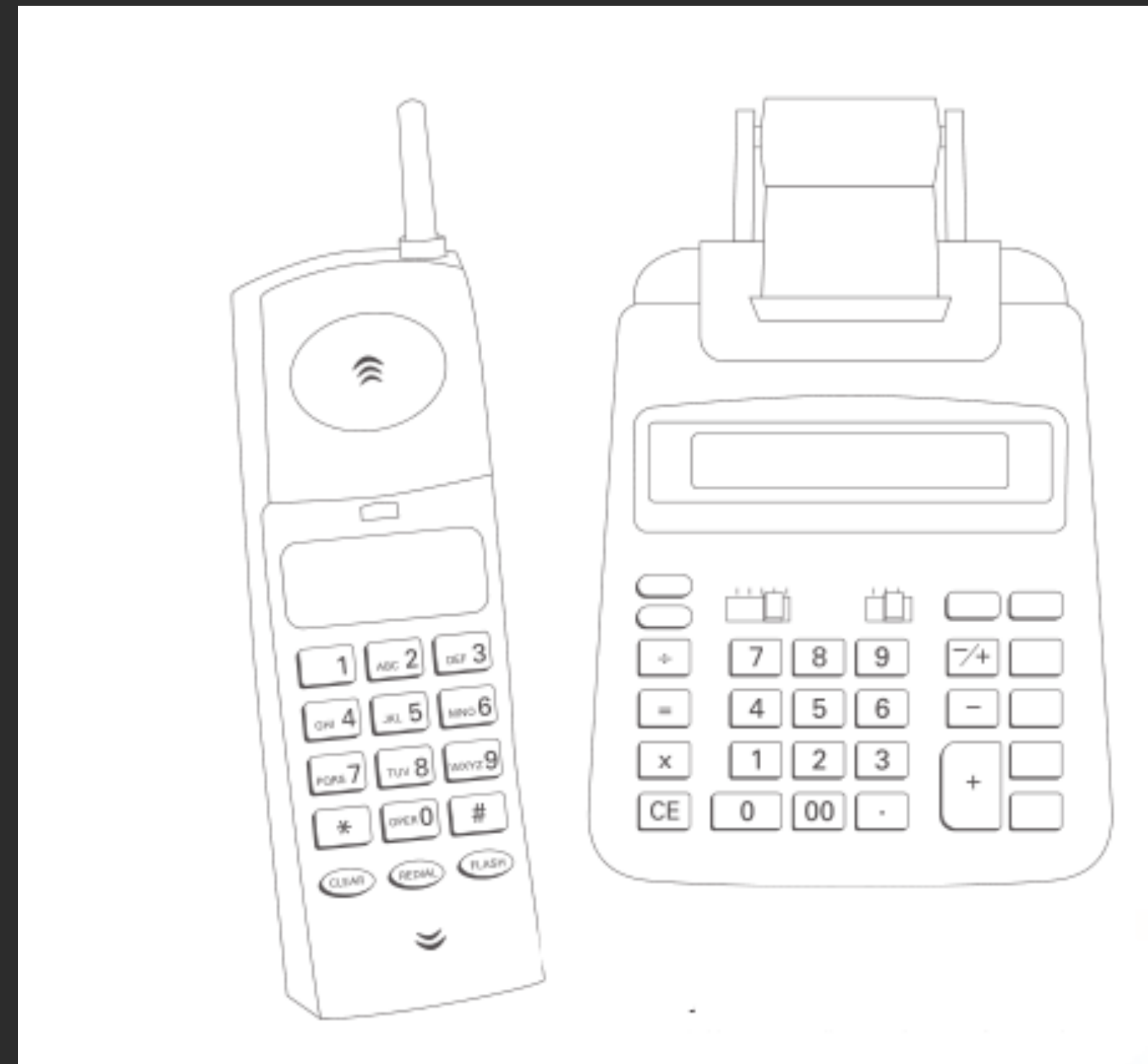
在设计中，模拟指的是模仿熟悉的物体、有机体或环境的特性，增加产品的适用性、喜爱度或物品功能。设计有三种基本模拟：表面、行为及功能。

【案例】

电脑软件图标的设计，就是让它们看起来像公文包或文件夹。

【脑洞题】

模拟是很有效的策略，电话按键最早是模仿计算机按键，但为什么后来采用了相反的排列呢？





【干扰效应】

有两种或两种以上的知觉或认知过程发生冲突时，就会产生干扰效应。

思考的过程会变得比较慢，也不太正确。

【案例】

例如，当文字的意义与文字的颜色相冲突时，指出文字颜色所用的时间会增长。

【脑洞题】

你能在3秒内准确说出试试试验二其中一列的形状吗？给你一只笔

你会怎么解决干扰呢？

