

UE

1.UE

ue是什么？ 它是指用户使用一个产品时的全部体验。

ue的目的？ a 对用户体验有正确的预估 （判断）

b 认识用户的真实期望和目的 （分析）

c 在功能核心还能够以低廉成本加以修改的时候对设计进行修改 （设计与优化）

UE

2. 百度用户体验部的组成

视觉设计师+交互设计师+uer（用户研究）

UE设计并非由用户体验部来设计。

百度成立用户体验部，是因为用户体验部可以协调其他部门更专业、更系统地去做用户体验这件事。

UE

有用 易用 友好 美观

“设计理念是一个作品的核心灵魂，而外壳只是灵魂的表达”——乔布斯

看几个栗子~~



Evernote

这是一款纪录和管理笔记的应用。



跳脱出了ios传统应用的形态，将底部扁平结构的标签栏变成了层叠的标签结构，通过轻敲或滑动来选择具体分类。



● 优点：

跳出了IOS传统的架构，层叠的架构标签切换起来动态效果很炫，第一感觉就能抓住用户
主要功能在屏幕中间区域，符合单手拇指的操作特性，而且非精确的手势操作更符合自然交互
信息层级清晰简单，层级切换成本低

● 缺点

单个标签可触面积的高度有点小，较难点击

● 适用产品

建议用在标签较多，层级较少的应用中。



InstaWthr&InstaPlace

给照片加上天气和地理信息



- 优点：

给照片加上天气和地理信息，丰富了照片的内容，减少了文字输入的成本
照片和地理信息的多种组合，总有一款适合你的风格

- 缺点

信息显示的位置要是能拖动就更好了

- 适用产品

适合旅游类产品



网易读图

新闻类应用



利用四个方向手势代替点击；

● 优点：

打破传统的操作框架，90%以上的功能以手势操作
手势操作一致性高，一种手势在多个情景下作用一致，学习成本低
照片与文字相结合，图文并茂使用户沉浸的使用此app。

● 缺点

如果图片下方有文字描述，多张图片对应一个文字描述比较适合
如果文字描述在图片上面，就没有此限制

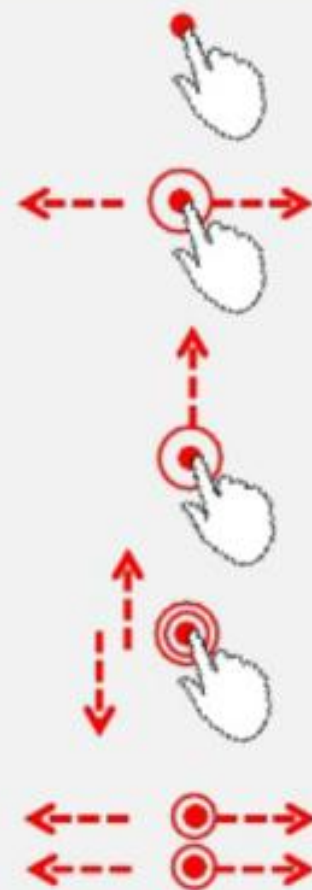
● 适用产品

以图片浏览功能为主的产品
如新闻头图，美拍浏览



CarTunes

全手势操作的音乐播放器



单击，播放、暂停

单指左右横滑，切换歌曲

单指向上滑，打开曲目列表

单指长按，上下拖，调节音量

双指左右横滑，开启关闭随机播放

● 优点：

架构很清晰，层级简单，主页面也很简洁。

基本的操作都通过手势来完成，用户在听音乐时可以不用专注在界面中的具体元素上；同时更有趣味性。

● 缺点

完全依靠手势操作，界面没有可点击的元素，因此有些功能操作不太容易被发现。

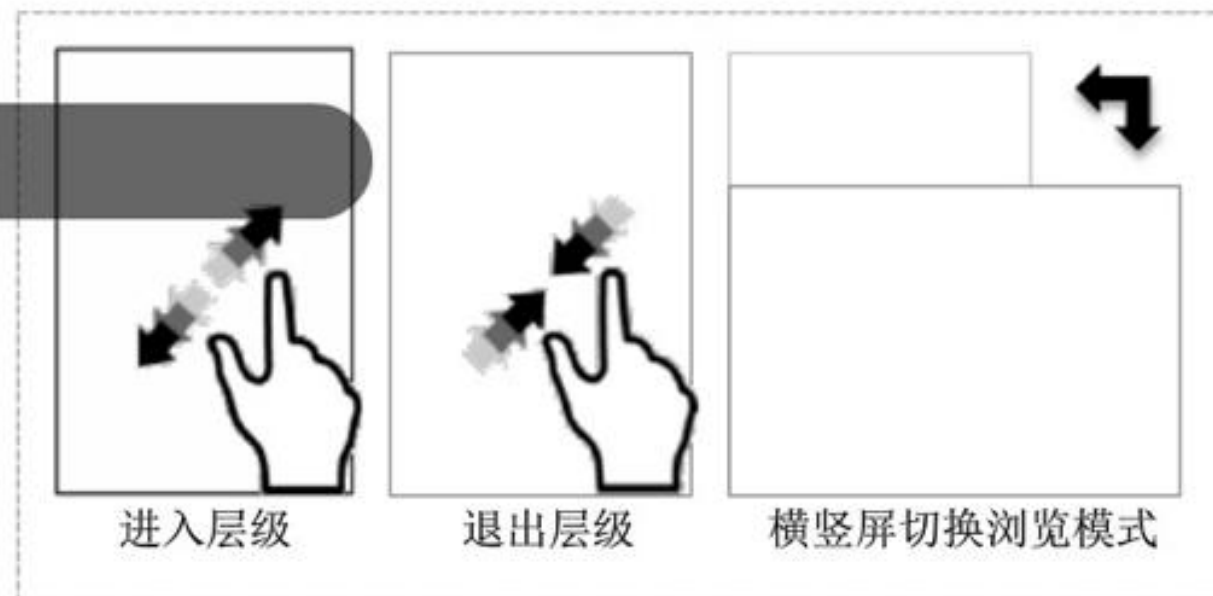
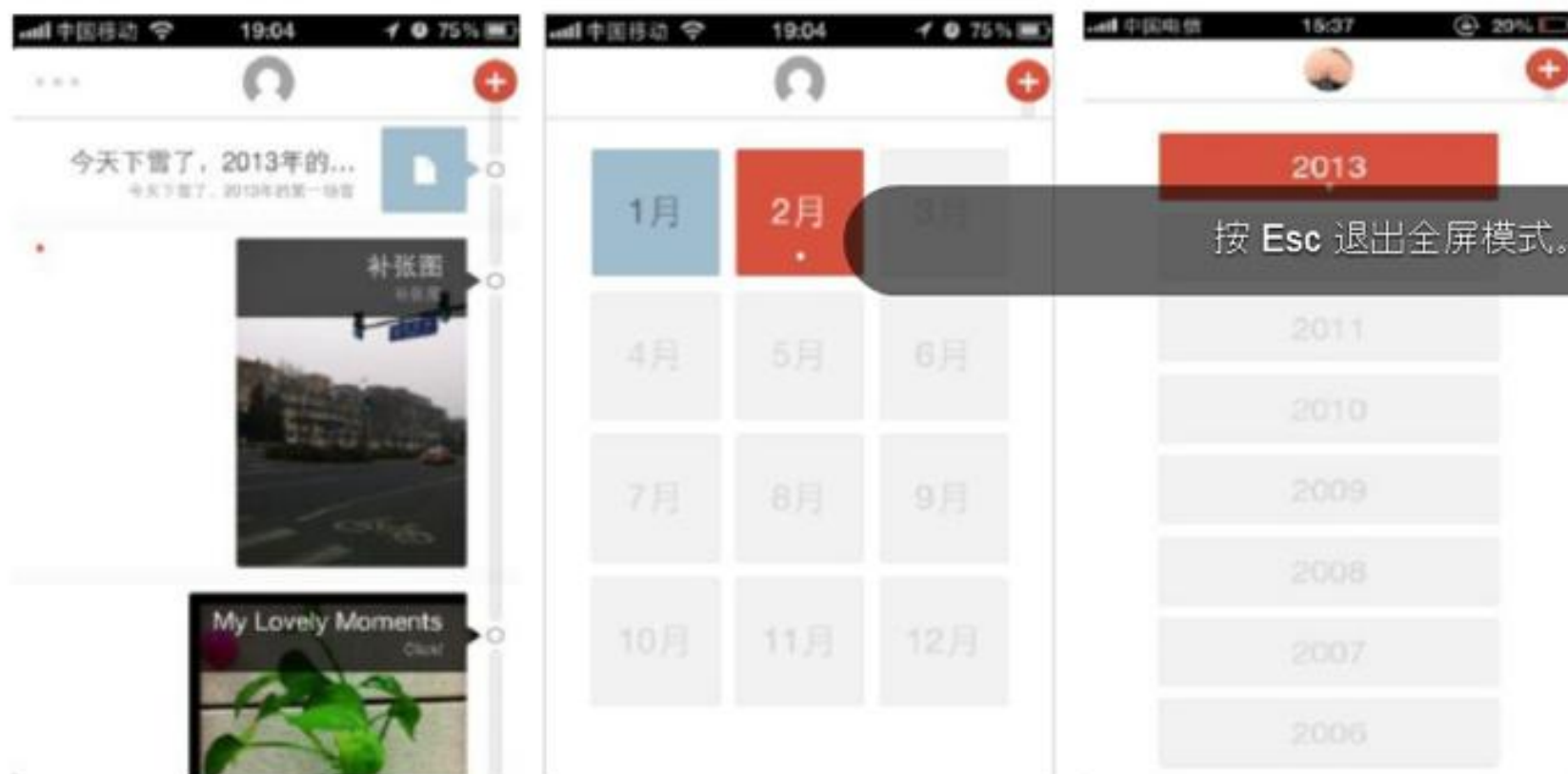
● 适用产品

适用于架构简单，同时相对有探索性和娱乐性的产品。比如视频、音乐播放器。



Flava

在属于自己的空间里记录生活中的点点滴滴



● 优点：

快捷方式操作简捷，步长短，动态效果好，娱乐性较强
横竖屏切换浏览方式，横屏大图浏览效果很赞

● 缺点

功能隐藏比较深，有一定的学习成本，建议使用时需加强初始化引导
对于小屏手机进行“spread、pinch”的手势操作，不如像在pad的大屏上操作方便
多点触控，目前技术实现效果上不太精确

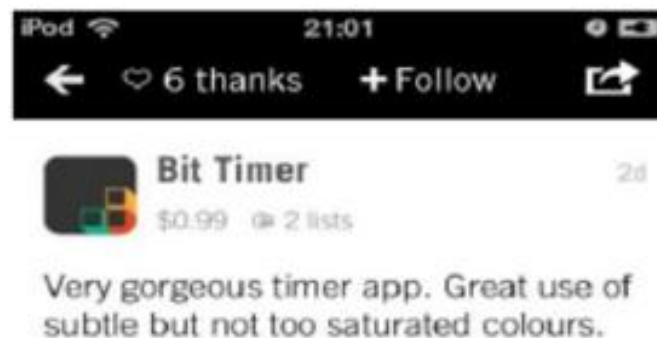
● 适用产品

可用在时间流等单一结构页面里，对结果进行筛选的操作



AppFlow

这是一款APP社区应用。



1、进入快速浏览App模式，流动式展示内容，向下滑动翻一个App，动画流畅、有节奏感。

2、向上滑动流畅的变形动画，将重要内容收起至标题。

● 优点：

采用Pinterest瀑布流布局模式，流动式手势操作让人感觉非常舒适和自然，给用户带来沉浸式视觉体验。流畅的动画让体验更有趣生动。

● 缺点

产品信息架构不是很清晰，动画效果太多，容易让用户找不到方向

● 适用产品

小的动画效果给人优美的视觉体验，可适用于很多产品



Deal In

购物社交类应用，用户可以上传、标记、分享自己想买的产品，交流购买信息



- 把想买的产品直接拖拽到底部的购物袋即完成 “I want” 标记
- 点击 “I want” 按钮则上传产品照片，很好的运用了购物袋的隐喻；
- 从主界面边缘向右滑动展开菜单。

● 优点：

利用购物袋、纸张折叠等拟物化的设计，使交互更加生动有趣，符合购物情境
拖拽操作、隐藏在图片后面的分享方式选择取代了常见的按钮、浮层，简化了界面

● 缺点

长按-拖拽到购物袋的交互没有明显反馈，难以预测拖拽到何处操作成功，应强化反馈或引导

● 适用产品

拖拽到购物袋的交互适用于对单个列表项进行标记的产品
分享的折叠动效适用于查图片浏览类产品



Solar

足够简单的天气预报



- 优点：

通过背景色表达天气与时间的关联，用户操作时反馈非常明确，时间、时钟、颜色、温度协调变化。切换、添加地点的操作也很流畅，横向滑动可切换，到最右时出现添加入口。

- 缺点

初次使用时有一些学习成本，需要用户尝试。

- 适用产品

可以应用在一些app的设置或个性化定义上，例如需要用户选择内容或时间时，可以用这种反馈形式，增加操作反馈感知。





Jing

这是一款创新音乐社交类应用，用户可以通过它可以根据心情和喜好筛选音乐，并分享给好友。



拟物化的设计巧妙结合手势。 模块+模块的搜索模式

● 优点：

添加到列表动画：动画不仅有趣，提示用户操作成功，更重要的是告知用户去哪里可以查看添加的内容

拟物化、自然操作：唱片机的设计结合手势来控制开关，自然巧妙又十分容易理解；

模块化搜索，趣味性强，变化多端：将搜索条件打散，变成不同的小模块，每个模块做成一个金币（或卡片）式的样式，十分有趣且变化多端；

过渡动画柔和自然：里面每个页面间的切换都十分柔和，元素移动也很具引导性，容易理解。

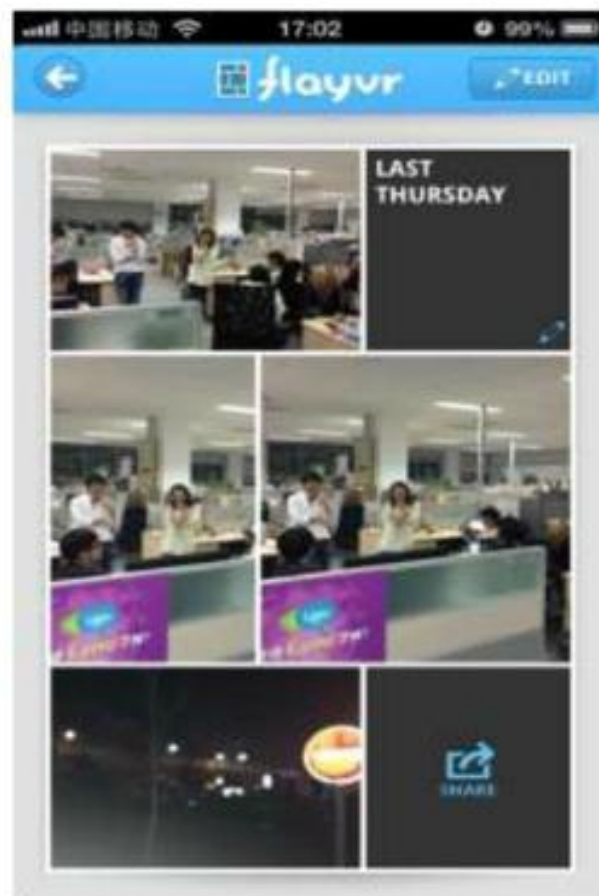
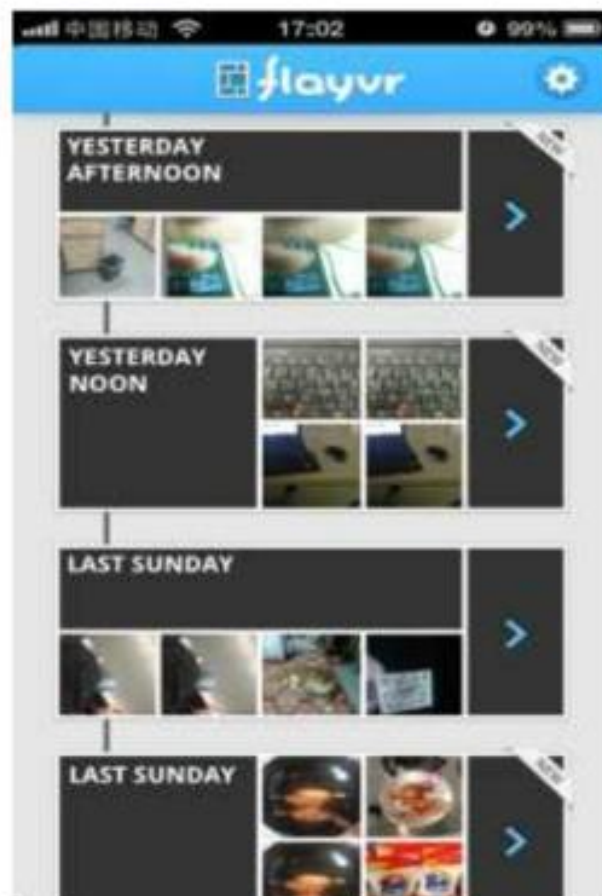
● 适用产品

音乐、文库、相册、视频类的产品可以参考里面的拟物化设计、个性化搜索、还有多处过渡动画的柔和。



flayvr

一款iPhone照片管理应用，可以用“活动拼图”的形式展示图片



- 优点：

以“活动拼图”的形式展示本地相册的图片，方便用户按时间浏览
列表页 照片动态轮播，方便查看每组的更多图片，用户的体验也丰富些

- 缺点

时间以英文显示，占比太大
右箭头占空间太大
缩略图可视性稍差

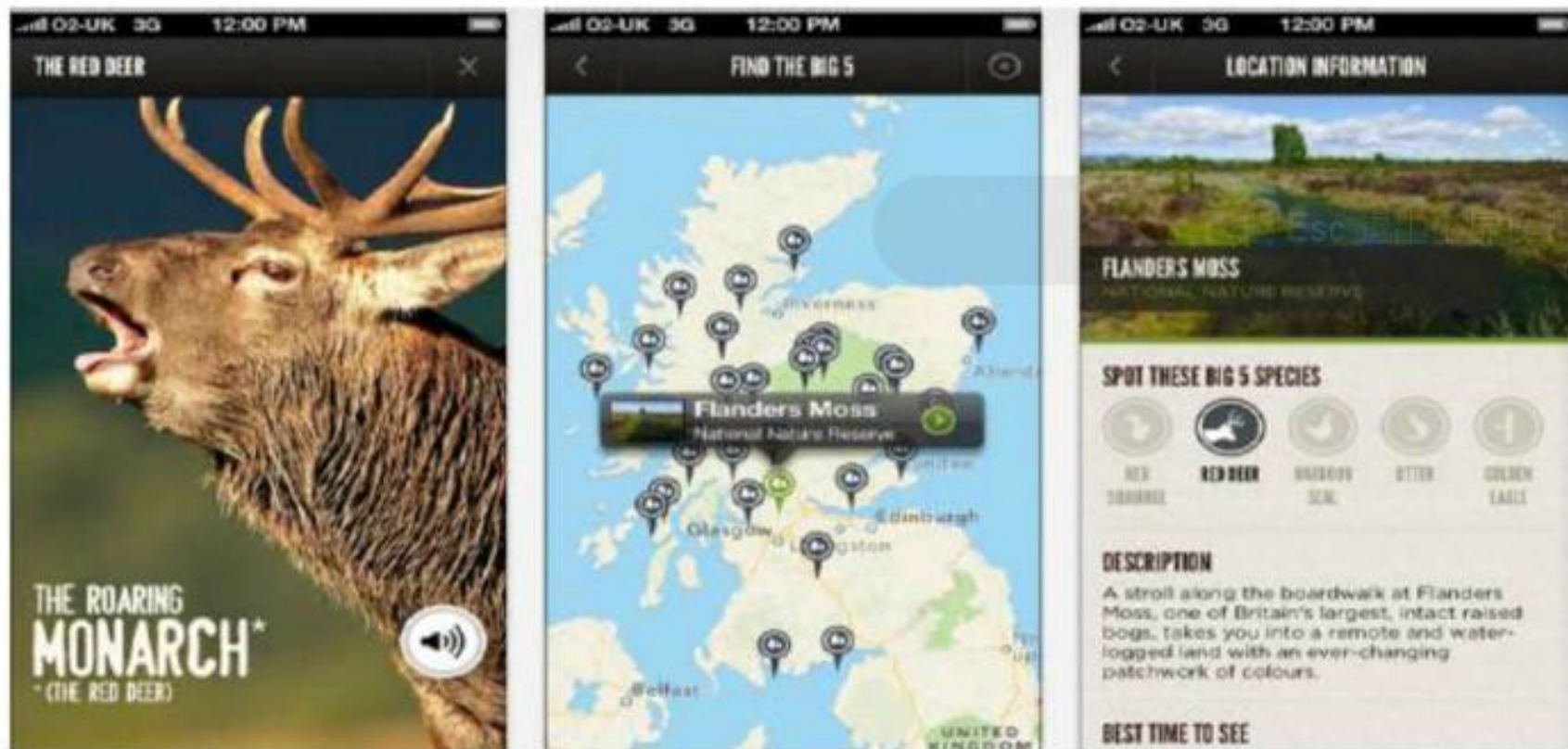
- 适用产品

百度相册群组相册展示方式



Big 5

生活类应用，scotland的游览向导。



- 1、引导动画庄重而又精美，非常引人入胜
- 2、将动画引入到阅读的过程中，增加趣味性。

● 分析

优点：精华内容最先暴露给用户。

在界面中有小小的动画嵌入其中，例如地图的折叠效果，将地图的隐喻发挥的淋漓尽致。

● 参考价值

建议百科、旅游等介绍某一地域或内容的功能里可以参考其形式



我只在乎你

这是一款为解决自身需求开发的暗恋APP。



● 分析

精准的数值计算: 按照一些关键词来匹配数值, 并汇总以百分比的形式展现;

解决宅男刚需: 很多宅男喜欢暗恋, 网恋, 不善于表达, 通过这里宅男能更精准的获取白富美的数值信息;

Play My Self: 非智能聊天激发宅男的倾诉需求, 无论表白、发泄、辱骂都是人性的刚需。

● 参考价值

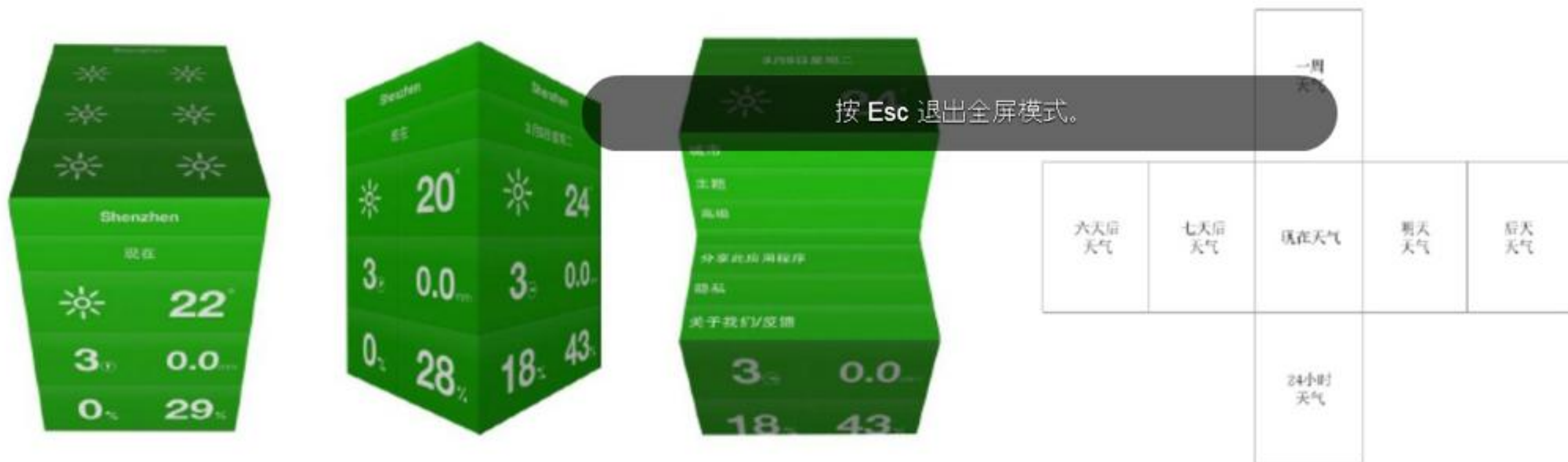
可做为功能模块使用在社交应用中。



Weathercube

这是一款天气的应用，用户可以查看天气预报，分享给好友。

简约界面+大信息量+多手势操作+酷炫3D效果 - 高学习成本



- 优点：

像玩魔方一样查看天气信息，三维结构给用户一种真实感和新颖感
城市切换、日期切换、功能设置等页面间的逻辑结构清晰，很容易理解，极大降低了记忆成本

- 缺点

主页概念的削弱，导航消失，容易令用户出现迷路的感觉。想玩转这个魔方，需要一点学习成本

- 适用产品

建议应用在页面较少的产品中，比如只有五个以内页面的应用。
同时，要求应用的页面层级不深，最好是只有单层。

回答几个邮件中说到的问题.....

以上纯属个人观点，如有雷同纯属巧合。

谢谢各位！

