



**本科毕业设计**

外文参考文献译文及原文

**学 院 环境科学与工程学院**

**专 业 环境科学**

**年级班别 2015 级（1）班**

**学 号 3115006378**

**学生姓名 黄健楸**

**指导教师 王孝武**

**2019 年 5 月**

目录

[4 移动设计流程 2](#_Toc9363516)

[4.1 观察现实中的人与手机的交互 2](#_Toc9363517)

# 移动设计流程

是什么组成高效的移动设计流程呢？在本章的末尾，我描述了一个端到端移动设计过程案例学习，它展示了贯穿本书的"便签“移动设计方法论。但在你跳到这个小节之前，我想先谈论移动时代设计的一些挑战，以及将传统的以用户为中心的技术移植到的移动端的一些方式，从而让他们保持高效而重要。

* 1. 观察现实中的人与手机的交互

在过去，在软件设计的时候，情景（Context）是要考虑的因素之一，但它常常沦为其他分析因素的替补。为什么呢？因为在移动设备到来（arrival）之前，情景通常就是一台用户坐在电脑前，除非你在设计一台电脑控制的咖啡机（这笑话可真冷）。因此，情景，即“在与你的软件交互时”，你的用户基本就坐在电脑屏幕前，手上有着键盘和鼠标。

而现在，在移动设计的时候，情景为王。理想情况下，你和你的团队应该观察现实中的情景，获取第一手资料。因为现在再无可能仅靠想象与建模就能弄清交互是怎样进行的（一个人坐在电脑前，抓着鼠标……），因为人的行为以及她和移动设备的交互高度依赖于情景。就连设备方向、手抓方式（hand grip）等基本设计参数都随着场景在动态变化——用户站在繁忙的街角，看着地图时；和配偶坐在沙发上，分享孩子的照片时；一只手正忙着跟老板通话，另一只手准备停车时；或在城市客车上阅读时……为了真正理解发生的事情，你和你的团队必须亲临现场，在这些交互发生时，获取它们的第一手资料。还有，在现场问简单的问题已经不能获取精确的数据。为了做出可靠的设计决策，理想情况下，观察行为时，你应该使用你应用程序的真实原型作为来引发这些行为反应。