

# 从苹果产品的设计错误学教训

如果你感兴趣的话，可以在这里[下载这份文档](#)。由于其中比较多高清晰度的图片，虽然经过最大限度的压缩，文档的大小仍然是 5M 左右，所以请耐心等待下载完毕。

CIIA 报告 No.1

从苹果产品的设计失误学教训

## 从苹果产品的设计错误学教训

### 前言

用 iPhone 的时候，你是否遇到过以下的情况？

1. 花不少时间整理屏幕上的图标，却总也不能得到满意的结果。（所有 iOS 版本）
2. 按 Home 键，指纹解锁手机，结果 Siri 跳了出来，问你想做什么，同时停掉你正在播放的音乐。被烦扰多次之后，决定关闭 Siri 功能。却发现问题仍然存在，只不过现在反复跳出来的是“语音控制”，或者问你“是否想启用 Siri？”（iOS 10）
3. 看到手机弹出通知，解锁去看，通知列表却不知去了哪里。以前从屏幕“上边沿”划下来，就能看到通知，可现在却只看到日期和天气预报。（iOS 10）
4. 想在手机上看个小视频，结果声音从蓝牙音箱出来了。想把声音切回手机上播放，从“下边沿”往上划，却发现以前的“媒体输出设备”菜单已经不在那里了，到处找不到。只好干脆把蓝牙给关了，然后下次还遇到同样的问题。（iOS 10）
5. 需要打开控制面板，从屏幕下边沿往上一划，却发现没有动静。
6. 锁屏时左划屏幕想启动相机，结果屏幕网上弹了一下又缩回去了，相机没能启动。反复几次都是一样的结果。（iOS 11）

每一次出现上述情况，作为一个讲求生活品质的人，你是否希望下次不要再这样？你是否拿着手机琢磨，却没找到解决方案？你是否上网搜索，甚至到苹果的用户论坛发帖提问？如果你需要为一个产品做这样的事情，说明里面存在着不人性化的设计。真正人性化的设计，是不需要用户去想，甚至去研究这些问题的。

懂一点编程的人可能认为这些是所谓“bug”，其实不是的。Bug 是指程序员犯了错误，写出的程序不符合设计要求，或者产生意想不到的结果。而我们这里谈的问题是“设计错误”，也就是程序员没有犯错误，而是设计本身出了问题。设计解决的问题是“做什么”，而编程解决的问题是“怎样

1

（如果你觉得这篇文章有启发，可以点击[这里付费](#)）