

CDA 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，信息也不能得到满意的结果。（所有 iOS 版本）
2. 按 Home 键，图标解锁手机，结果 Siri 除了出来，问你想做什么，同时等待有正在播放的音乐。继续按多次之后，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，解锁查看，通知列表都不知去了哪里，以后从屏幕“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，结果声音从蓝牙耳机出来了，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”菜单已经不存在那里了，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. 需要打开控制界面，从屏幕下边沿往上一划，却发现没有动静。
6. 锁屏时左划屏幕想设计相机，结果屏幕闪了一下又缩回去了，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，作为一个追求生活品质的人，你是否希望下次不要再这样？你能否拿手机闹着，想找到解决方案？你是否上网搜索，甚至到苹果的用户论坛发帖询问？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所谓“bug”，其实不算的，Bug 是程序员犯了错误，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“怎样做”。

1