



# Web 产品的情感化设计

——MIAC 研讨会

By Yujie

# 目 录

## ■ Web2.0 时代的交互设计

- Web2.0 大不同
- 交互设计的目标

## ■ 情感化设计

- 本能水平的设计
- 行为水平的设计
- 反思水平的设计

## ■ 沉浸式设计

- 心流状态
- 为心流而设计



## Web2.0时代大不同

Web2.0 时代的交互设计

以人为本

关注用户体验

更多的 Web2.0 应用和服务

关注交互设计



# 交互设计的目标

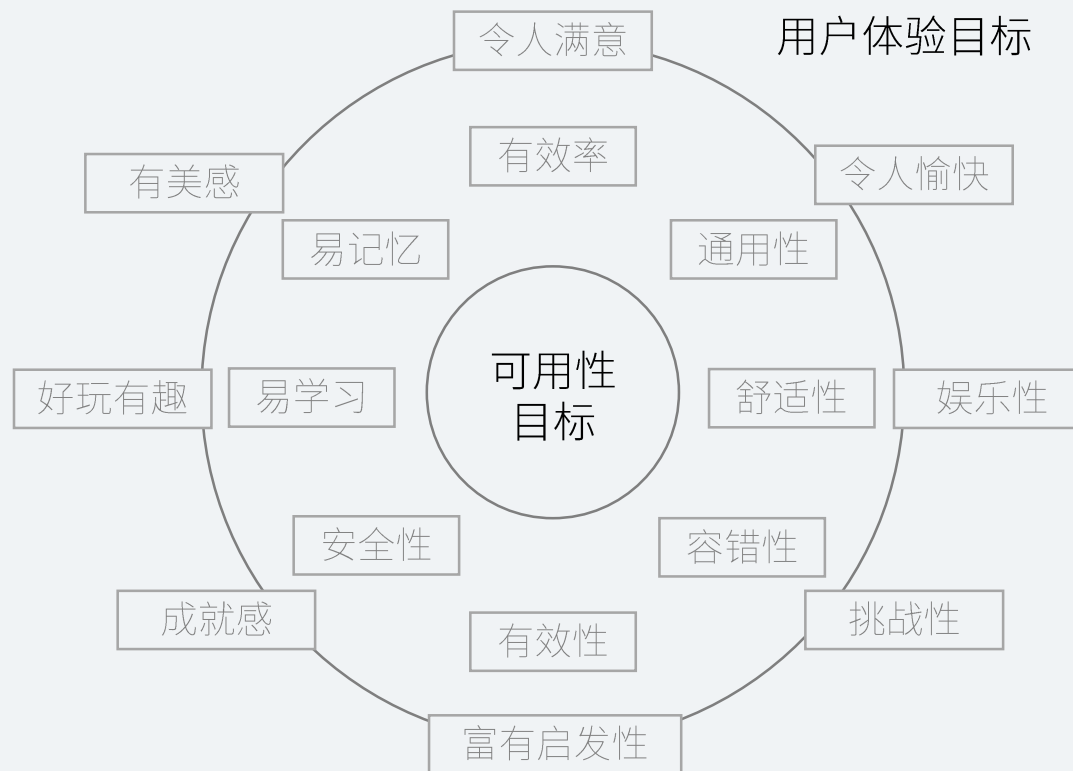
Web2.0 时代的交互设计

## 可用性目标

Usability Goal

## 用户体验目标

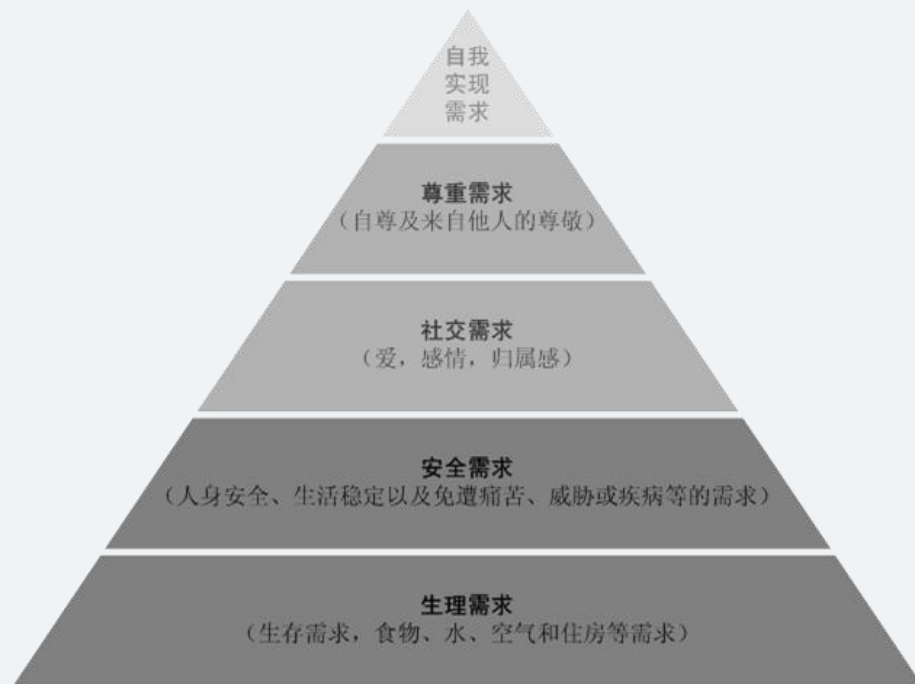
Experience Goal





# 马斯洛需求层次理论

Web2.0 时代的交互设计





## 寻找感性和理性的平衡点

Web2.0 时代的交互设计

对待一个产品，除了理性分析外，还要有感性认识的成分。

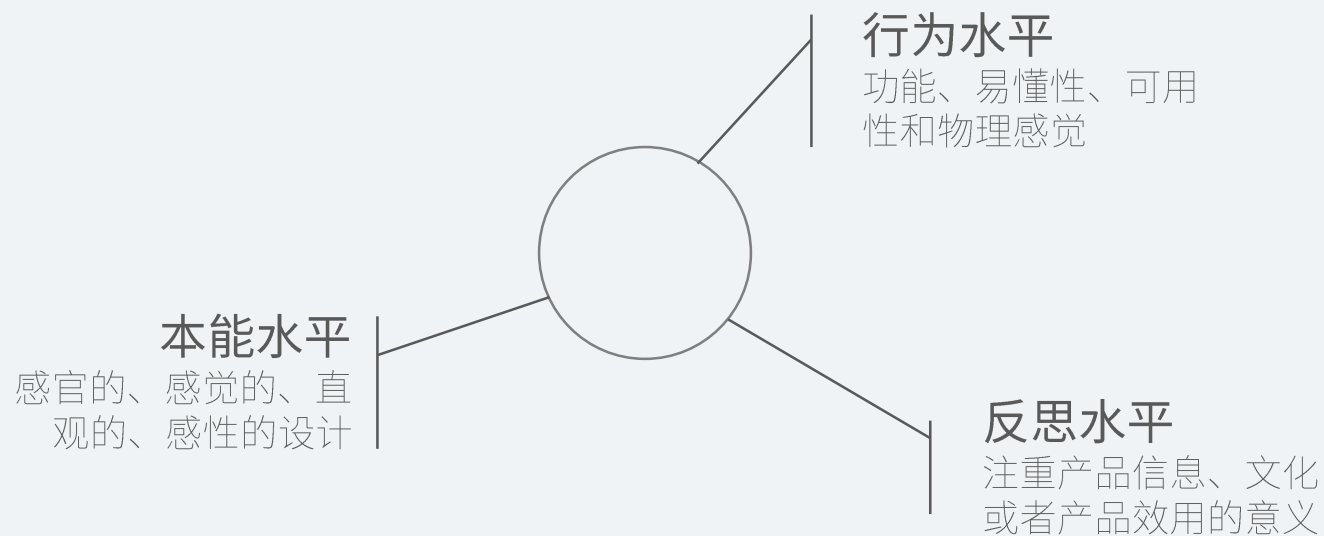
理性分析是基础，感性认识是锦上添花，但避免过度设计。



## 唐纳德诺曼三个层面

情感化设计

“通过视觉、听觉效果或其他感官回馈，  
用户产生强烈的情感体验和满足感、成  
就感、愉悦感。



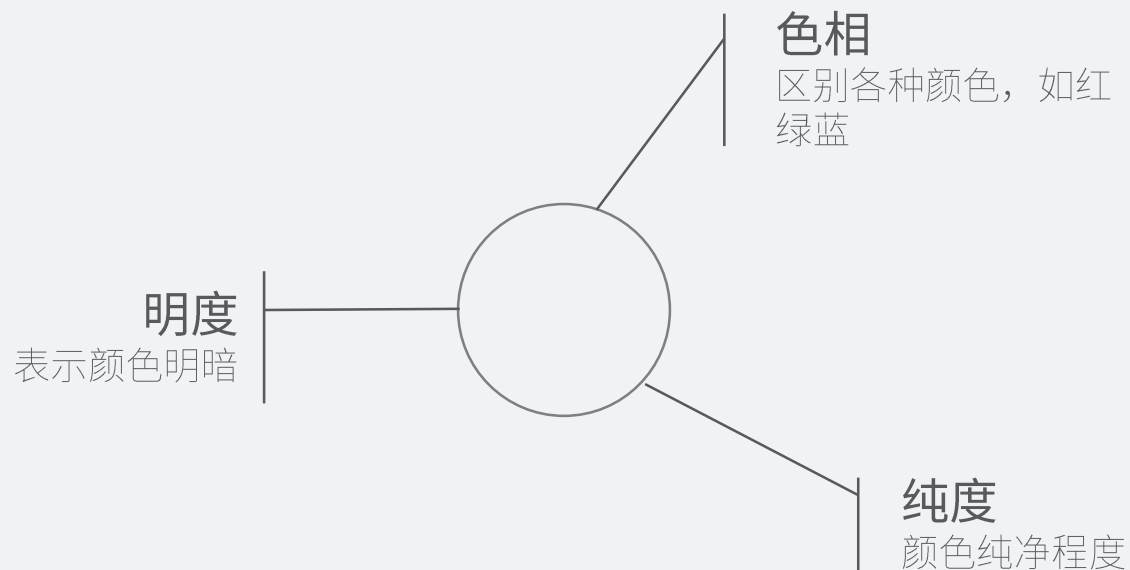


## 色彩构成的定义

情感化设计·本能水平的设计

### 色彩构成 / 色彩心理学

色彩三要素，心理学颜色和色度学的颜色不同







## 色彩搭配的方法

情感化设计·本能水平的设计

### 色相配色 / 明度配色 / 纯度配色

涉及相关色彩理论知识



### 配色网站参考

配色网站众多



### 设计工具辅助

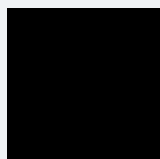
Photoshop 颜色库，叠柔配色法



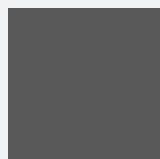
# 2

## 色彩心理学

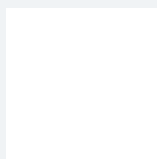
情感化设计·本能水平的设计



权威\高雅\低调\创意



沉稳\诚恳\考究



纯洁\神圣\善良\信任\开放



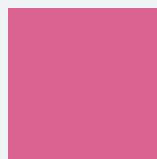
权威\保守\专业\中规中矩



安定\沉静\平和\亲切



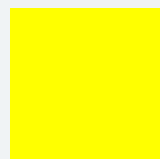
热情\性格\权威\自信



温柔\甜美\浪漫\没有压力



亲切\坦率\开朗\健康



信心\聪明\希望



自由\和平\清新\舒适



希望\理想\独立(几乎无人反感)

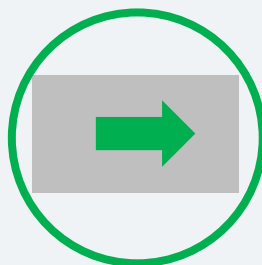


## 一些Web设计风格

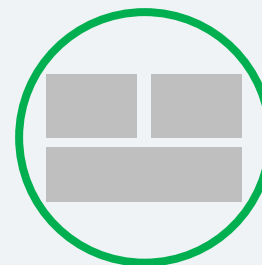
情感化设计·本能水平的设计



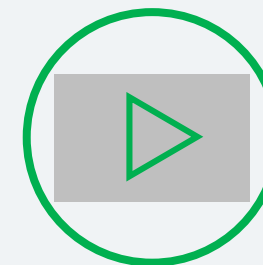
视差滚动



背景大图轮播



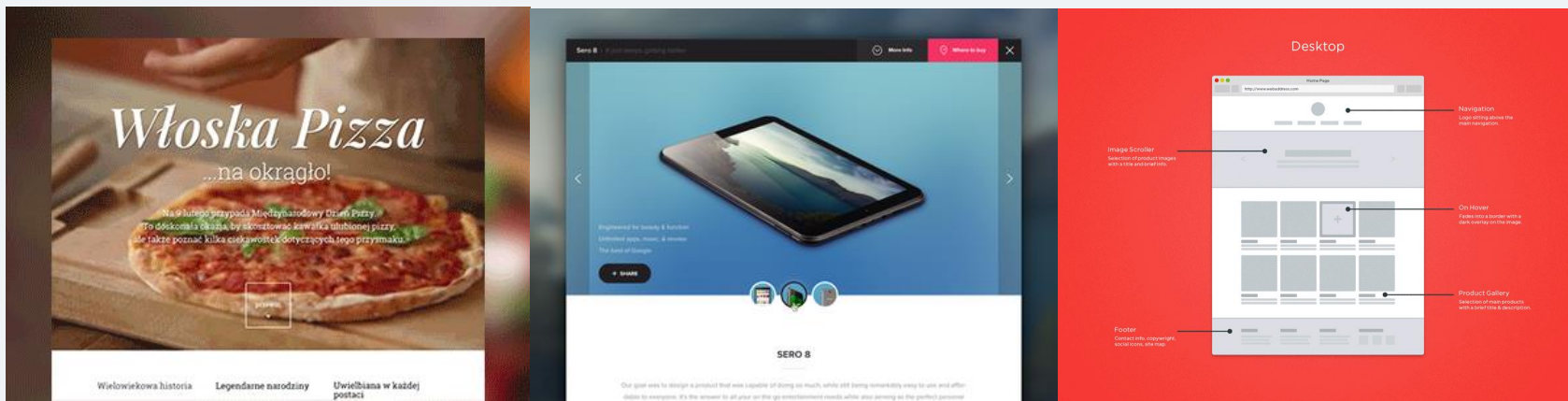
响应式布局



背景视频

# 2

## 一些Web设计风格 情感化设计·本能水平的设计





## 拟物化与情感化设计

情感化设计·本能水平的设计

拟物翻页    拟物开关    复古收音机    模拟工作桌面

**适当拟物有助用户理解，过度设计成为阻碍**



## Web 可用性设计

情感化设计·行为水平的设计

**DON'T MAKE ME THINK!**

Web 可用性第一原则

**让一切不言而喻**



## Web 可用性标准

情感化设计·行为水平的设计

1 界面必须可见，用户应当能够随时看到它的状态

3 在界面和功能之间必须有好的结构地图

2 必须令用户易于形成对整体界面的概念模式

4 在用户做出行为之后界面必须得到反馈



## 用户好感条

情感化设计·行为水平的设计

### 降低好感的几种方式

- 隐藏我想要的信息
- 因为没有按照你们的方式形式而惩罚我
- 向我询问不必要的信息
- 敷衍我，欺骗我
- 给我设置障碍
- 你的网站看上去很不专业



### 提高好感的几种方式

- 知道人们在你网站上做什么
- 告诉我我想知道的
- 尽量减少步骤
- 花点心思
- 知道我可能有哪些疑问，并给予解答
- 容易从错误中恢复
- 如有不确定，记得道歉





## 反 思 水 平 的 设 计

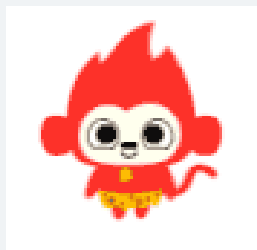
情感化设计·反思水平的设计

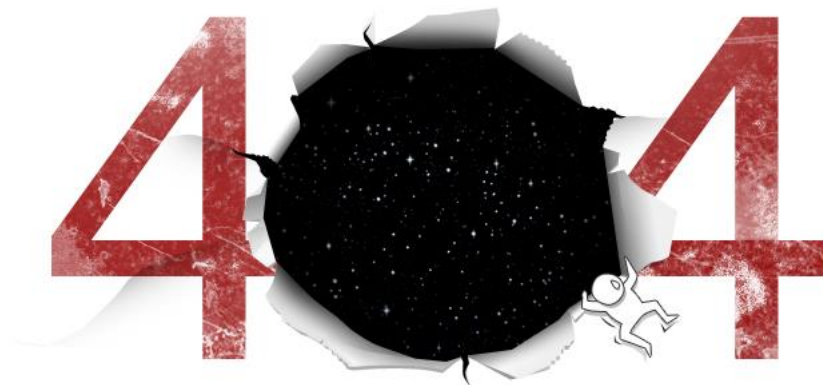
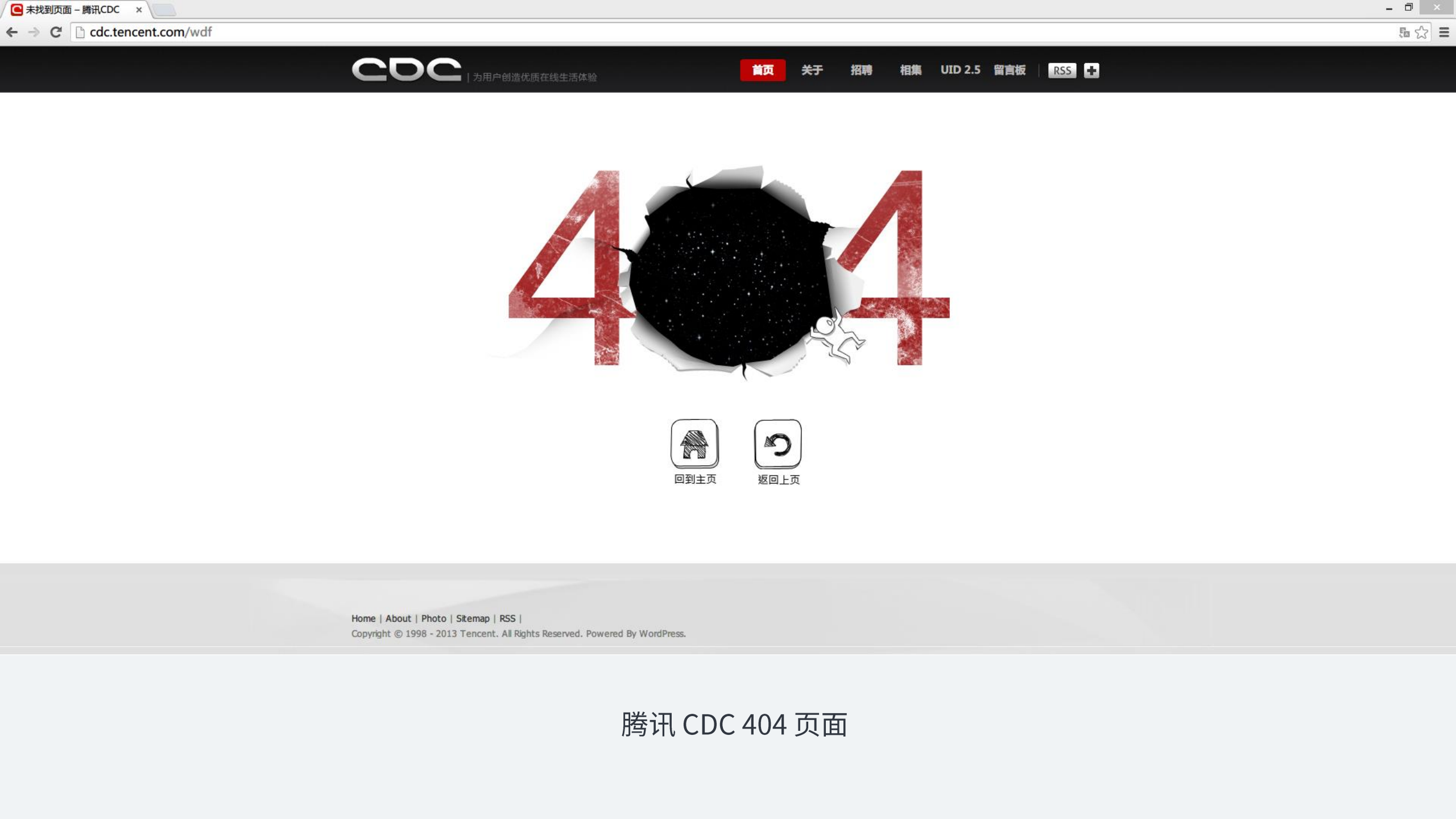
反思水平的设计常常决定一个人对一种产品的总体印象。

# 2

## 品牌吉祥物

情感化设计·反思水平的设计





回到主页



返回上页

腾讯 CDC 404 页面

ご挨拶  
桜山の桜  
料亭・櫻山  
レストラン・  
有機菜園

Cafe  
温泉  
大けやきの木  
盆踊り



桜山ブログ

DETAILS ↓

MENU

お問い合わせ	櫻山の【人】	櫻山の【食】	櫻山の【庭】	櫻山のご提供するもの	会社概要	最新情報
--------	--------	--------	--------	------------	------	------

料亭・櫻山

料



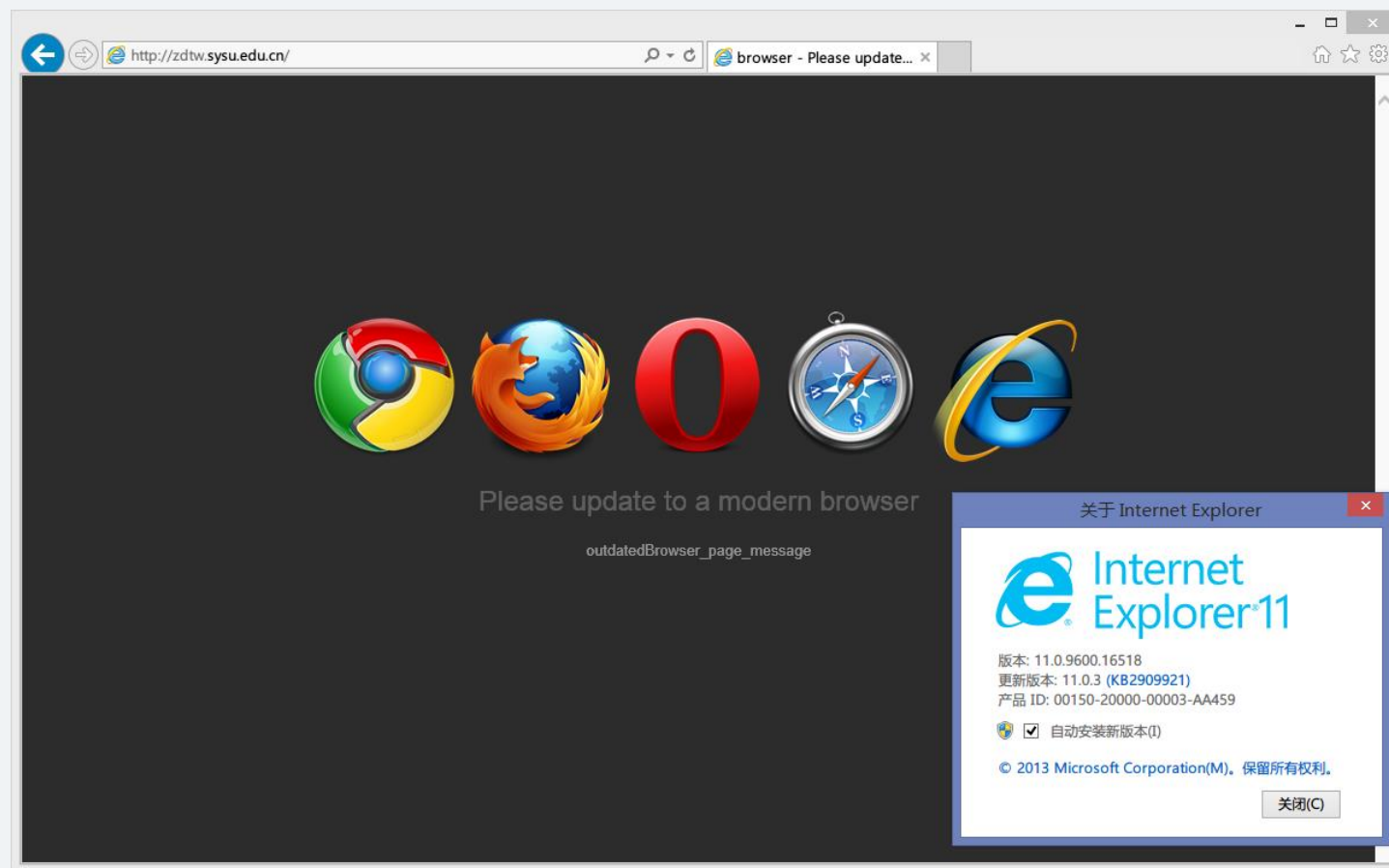
SOUND - ON

COPYRIGHT © 2008 OHZAN CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
PRIVACY POLICY | TERMS OF USE

日本网页设计



Highrise 下载界面



用 IE11 打开中大团委主页

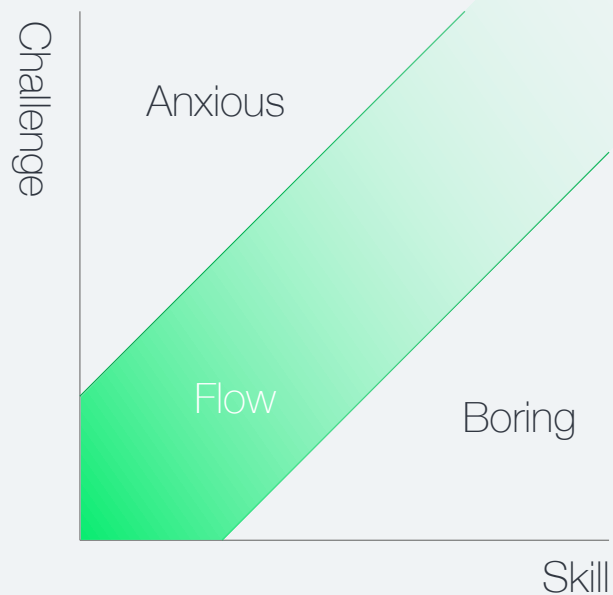


## 心 流 理 论

沉浸式设计·心流状态

### 人在技能与挑战匹配时才能达到心流状态

纵坐标为挑战的变化，横坐标为技能变化，绿色即为心流状态





## 为 心 流 而 设 计

沉浸式设计·心流状态

### 沉浸式设计的主要特点

用户在体验的过程中有明确的目标

对用户的交互行为有及时反馈

能力与挑战匹配





## 适用范围

沉浸式设计·心流状态

游戏

展示

阅读

教学

娱乐

购物

写作

返回

写作模式

发布答案

**B** *I* U

“ ”

< >

≡

≡

Σ



~~Text~~

清除

**那么现在问题来了**

# 致谢。

李宇捷，设计爱好者。视觉设计滚到用户体验设计，然后还装模作样搞产品。  
期间装逼学网页打代码，不好意思我也不知道自己是干什么的。