

# 聊聊设计

唐义哲  
2017-2

# 身边的设计

---



# 聊聊设计

---

设计	有目标和计划的创作行为、活动
分类	传达、产品、环境 广义的设计，生活和工作中无处不在
我	非专业，爱好者，处女座
目的	通过举例和梳理，启发工作和生活

**L1 基本元素**

**L2 组织原则**

**L3 交互易用**

**L4 管理复杂**

**L5 设计要点**

**L1 基本元素**

L2 组织原则

L3 交互易用

L4 管理复杂

L5 设计要点

# L1 基本元素

---

形状



彩陶双连壶（前5000-前3000）



鸭型宫灯



?

颜色



垃圾桶



电池（宜家）



金色iPhone

材料



陶瓷刀

造型、质感、亮度、体积、空间 等等

L1 基本元素

**L2 组织原则**

L3 交互易用

L4 管理复杂

L5 设计要点

# L2 组织原则

---

亲密      相关项组织在一起





# L2 组织原则

---

对齐      建立视觉联系



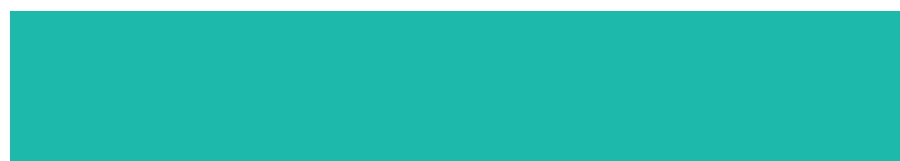
# L2 组织原则

---

重复      有意识的保持一致



1000      6000      7000      8000      9000



#2bb8aa



#ff7200

# L2 组织原则

---

对比      引发关注，传达信息



# L2 组织原则

---

亲密  
对齐  
重复  
对比



此外：平衡、韵律、统一、焦点、...

# L2 组织原则

## 运用这些组织原则

大盘

TT-detail

TT-上海

TT-PCClient

TT-Aeolus

TT-机房流量

TT-降级

Prophet

Tuya

Klingon

KPI @ Qps

客户端可用性

Nginx Errors

实时日志

DB(慢查询)

DB(服务器)

数据开放平台

数据服务导航

Jenkins

pTest压测

Sentry错误监控

用户

团单

门店

锁定和解锁

冻结

解冻

保护

解保护

评价处理

沙作用户处理

适用方

北京

操作类型

锁定

操作信息

userId (执行分属)

操作备注

执行操作

运营综合

事件行为查询

风控名单库

用户信息

处罚中心

验证中心

语音通话记录查询

信用中心

规则分析平台

业务报表

监控平台

反作弊

反作弊客诉平台

反作弊空号检测

反作弊日报发送

反作弊疑似排查

反爬虫

MITM查询

反爬指标监控

资金账户安全

资金账户审理平台

赔付平台

用户可信查询

资金可信查询

资金血缘图

用户余额清除

高风险商户核查

副控图查询

反刷单

刷单核实平台

刷单处理工具

刷单客诉平台

刷单销量修正平台

风控对接

活动对接

事件对接

L1 基本元素

L2 组织原则

**L3 交互易用**

L4 管理复杂

L5 设计要点



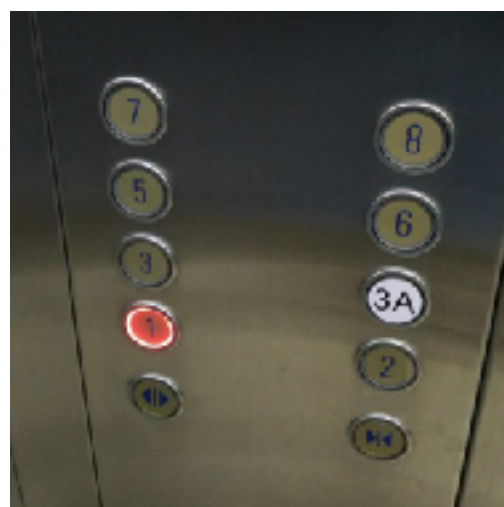
# L3 易用原则

---

匹配      操作 与 被操作对象



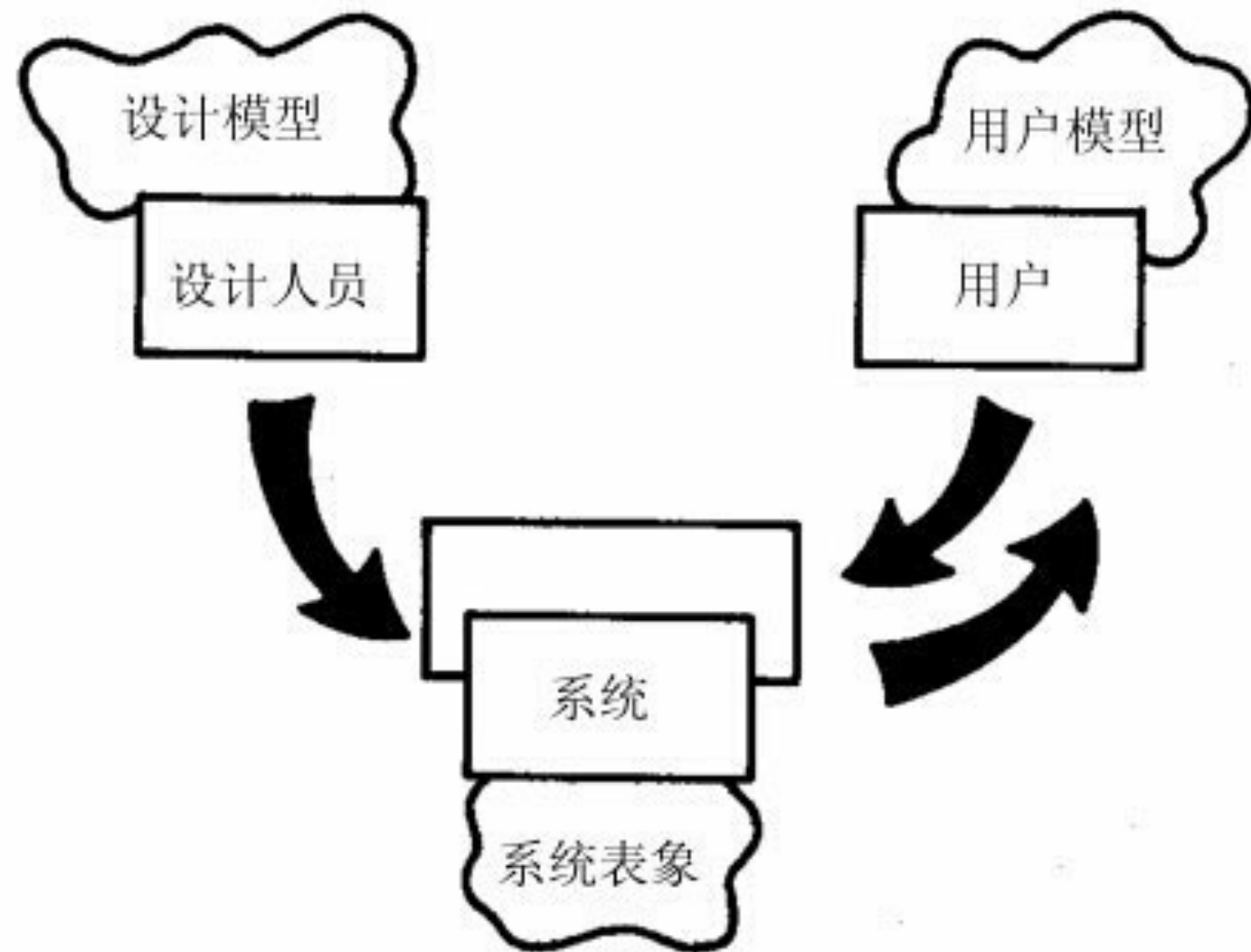
反馈      显示、声音、触摸、气味、味道——五感



# L3 易用原则

---

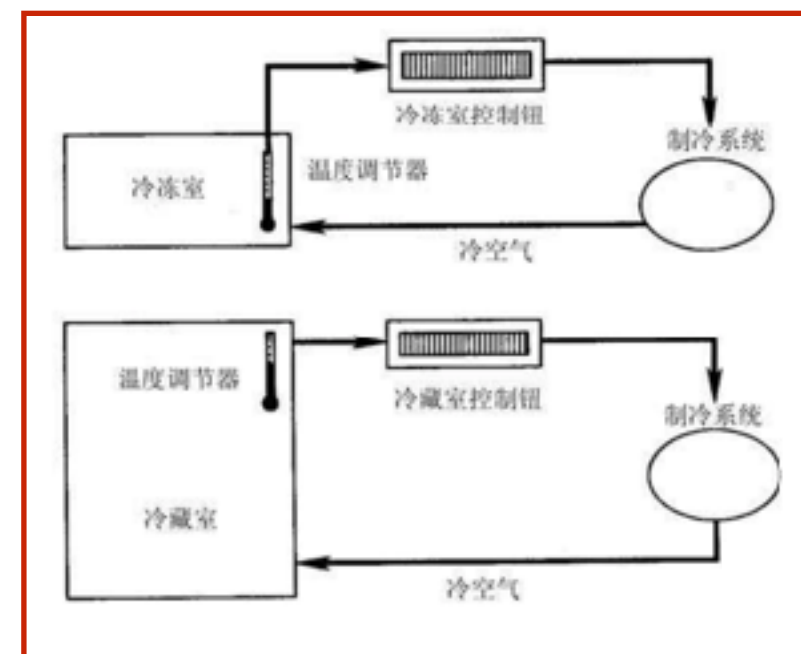
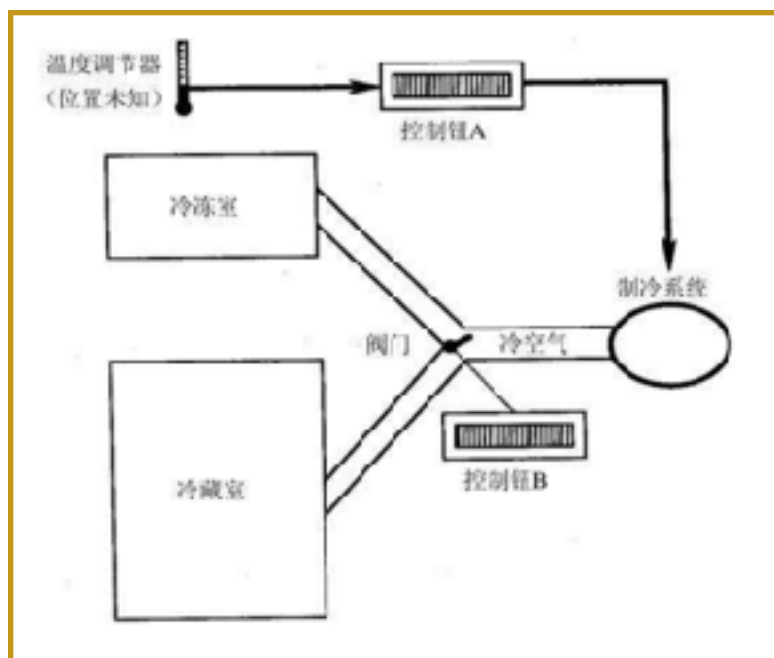
## 模型



设计者希望 **设计模型** 与 **用户模型** 一致  
但设计人员和用户只能通过 **系统表象** 这一渠道



# L3 易用原则



尽可能让 设计模型 贴近 用户模型  
控制 系统表象 使形成合理的 用户模型

L1 基本元素

L2 组织原则

L3 交互易用

**L4 管理复杂**

L5 设计要点

# L4 管理复杂

---



1980s



1990s



2000s

复杂是必须的，因为  
世界和技术是复杂的  
追求丰富，丰富伴随着复杂  
适应并管理好复杂

# L4 管理复杂

---

持续优化

蚊香



伞



L1 基本元素

L2 组织原则

L3 交互易用

L4 管理复杂

**L5 设计要点**

# L5 设计要点

---

## 目标



杯子 or 装饰？

# L5 设计要点

---

## 体验



600ml



300ml

大小、颜色

...

二维

形状、结构

...

三维

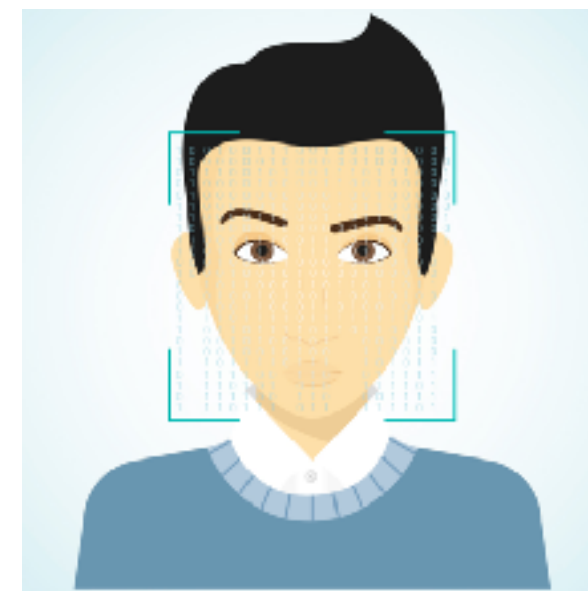


网口的作用？

交互、体验

...

四维

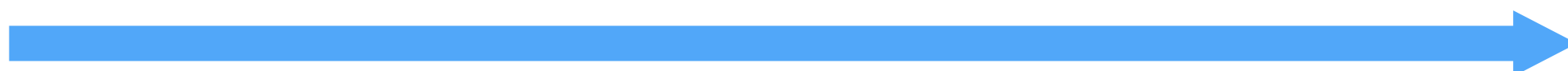


肤色与人脸识别

文化、环境、历史

...

更高维



**L1 基本元素： 产品属性**

**L2 组织原则： 亲密、对齐、重复、对比等**

**L3 交互易用： 可见性、模型**

**L4 管理复杂： 接受并管理复杂**

**L5 设计要点： 目标、体验**



# 聊聊设计

---

- 
- ./deploy.sh
  - 规则分析平台
  - XX服务接入流程
  - Team Building
  - 演讲
  - 约会
  - 装修
  - ...

不是设计师，但也是设计者

观察身边的设计

多思考

# 扩展阅读

---

## 理论

《设计心理学一、二、三、四》

## 平面

《写给大家看的设计书》

《点石成金——Don't make me think》

## 交互

《简约至上——交互式设计四原则》

“...注意观察设计中的细节，为哪些方便好用的小物品而感到骄傲，并对设计这些物品的人心存感激...”

——Don Norman

**谢谢**

# L3 易用原则

---

## 模型 思考题

冷水  
热水



# 设计的分类



传达  
设计



产品  
设计

设计  
理论

环境  
设计

接下来>>