

一.版本更新日志与信息结构

1.变更日志：日期、变更内容、变更原因、备注等内容

日期	变更内容	变更原因	备注
2012-08-31	增加侧边栏	需求的拓展性	
2012-08-30	搜索关键词加粗展示	之前未考虑到	交互规范修改
2012-08-28	分类页面增加购物车入口	评审结果	上线后监测效果

图7-6 更新日志示例

2.版本说明：版本号、日期、更改内容

版本号：V1.0.0	2011.3.13
1. 修改了我的收藏和播放记录列表	
2. 修改了“课程列表”中，“已翻译”和“未翻译”无数据的说明	
3. 增加了意见反馈页面发送时的判断	
版本号：V1.6.0	2011.12.02
1. 增加了订岗功能	
2. 新增了抽奖活动	
3. 修改了“我的收藏”页面提示语位置和文案	

图7-7 版本说明示例

3.信息结构：产品内容都有什么，它们是如何组织起来的，页面层级又是如何分布的，等等。这些信息结构中都有体现。

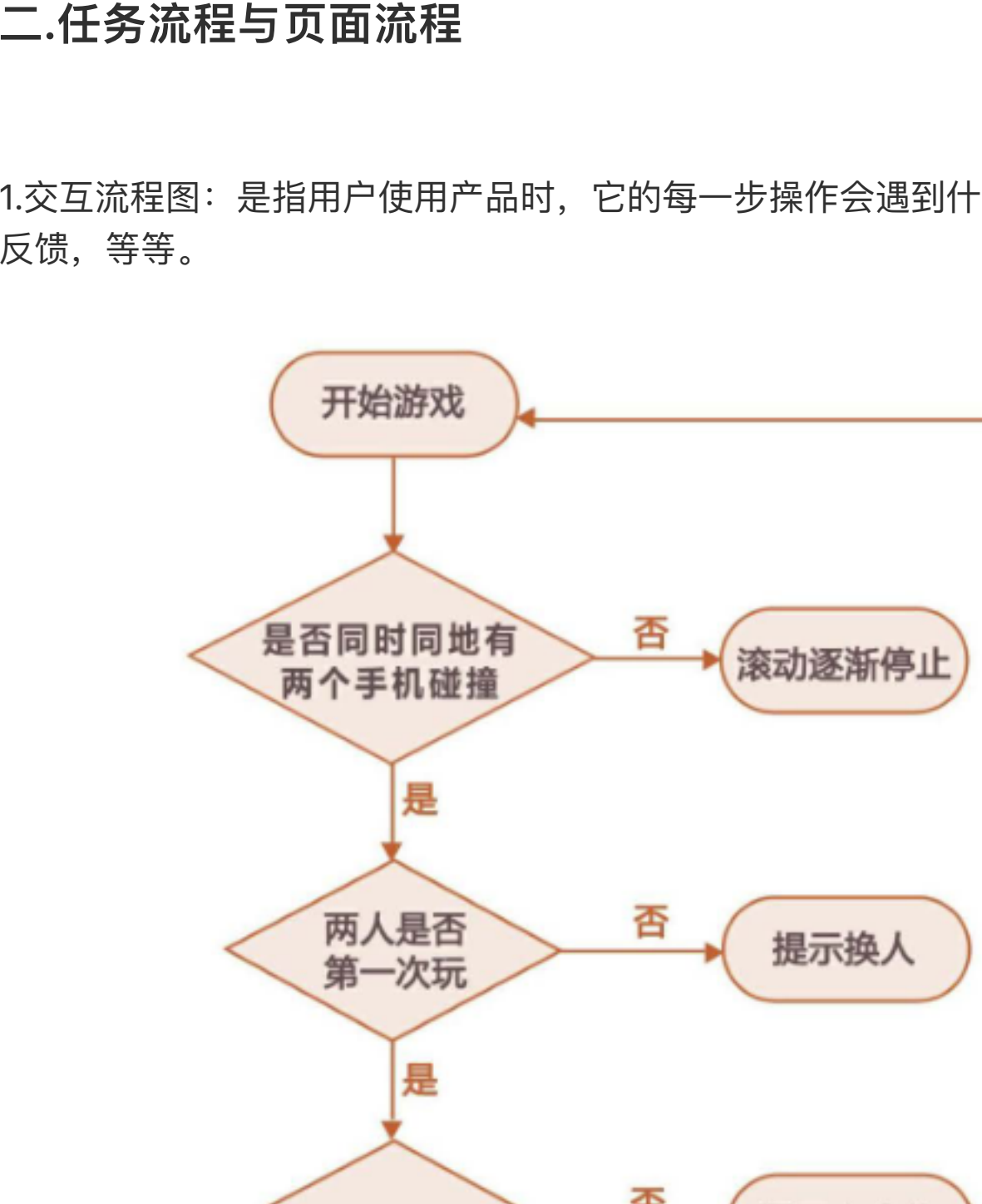
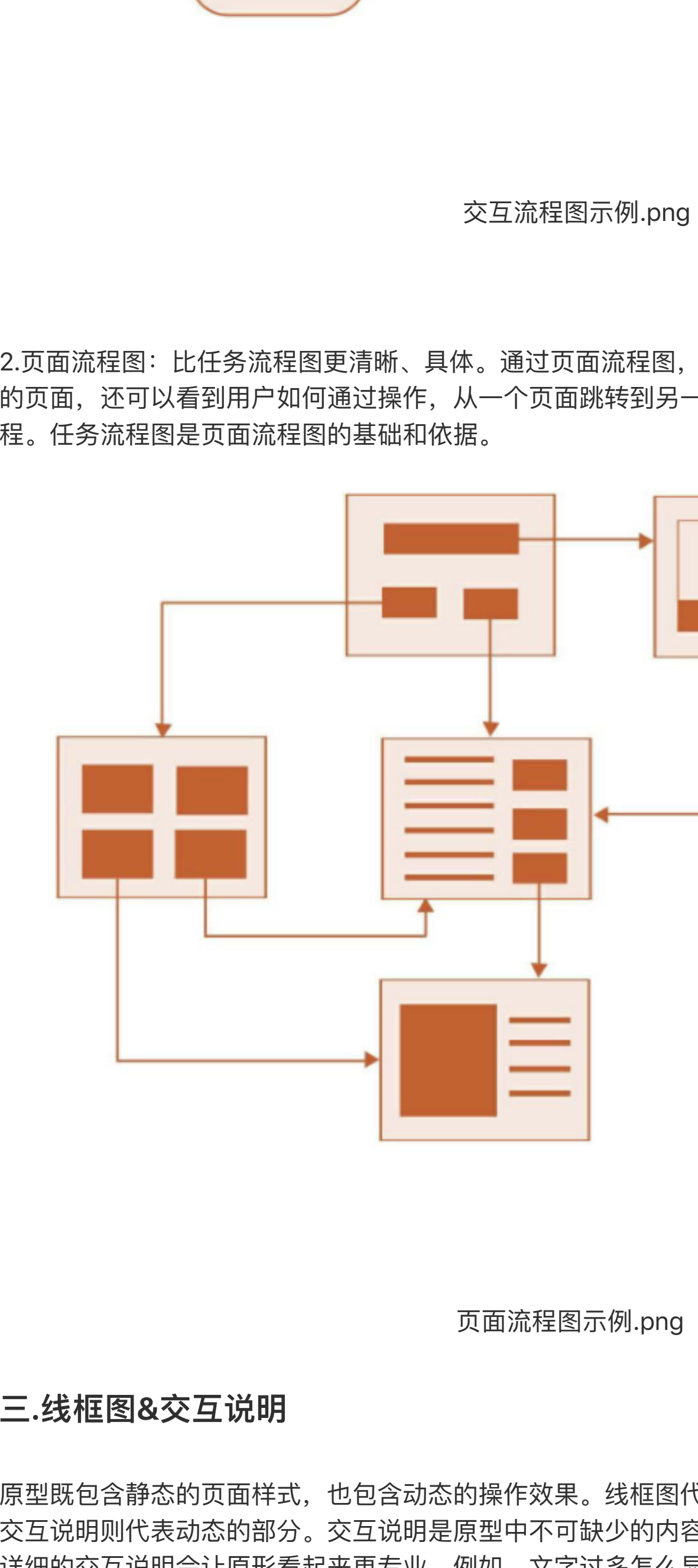


图7-8 信息结构示意图

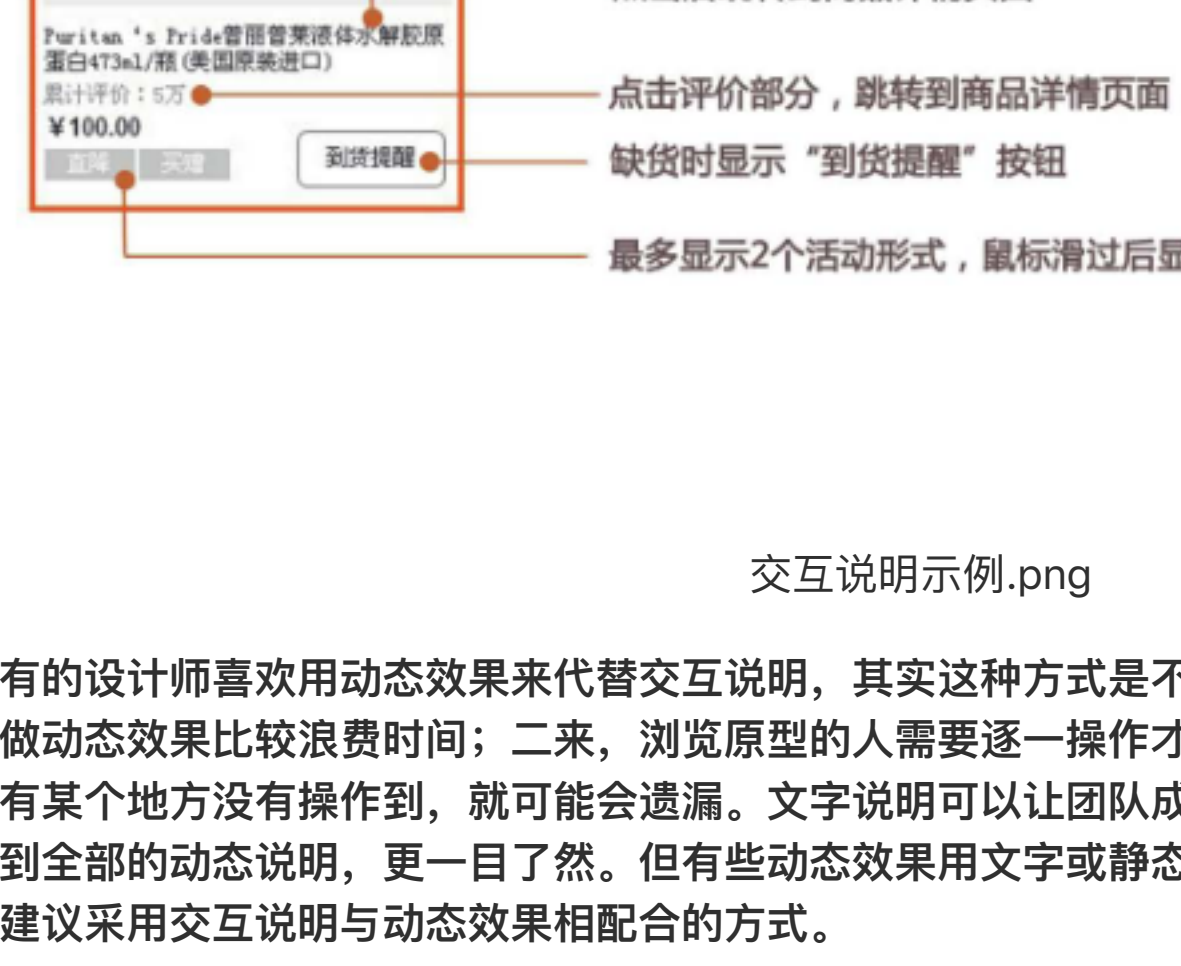
二.任务流程与页面流程

1.交互流程图：是指用户使用产品时，它的每一步操作会遇到什么结果、系统会如何反馈，等等。



交互流程图示例.png

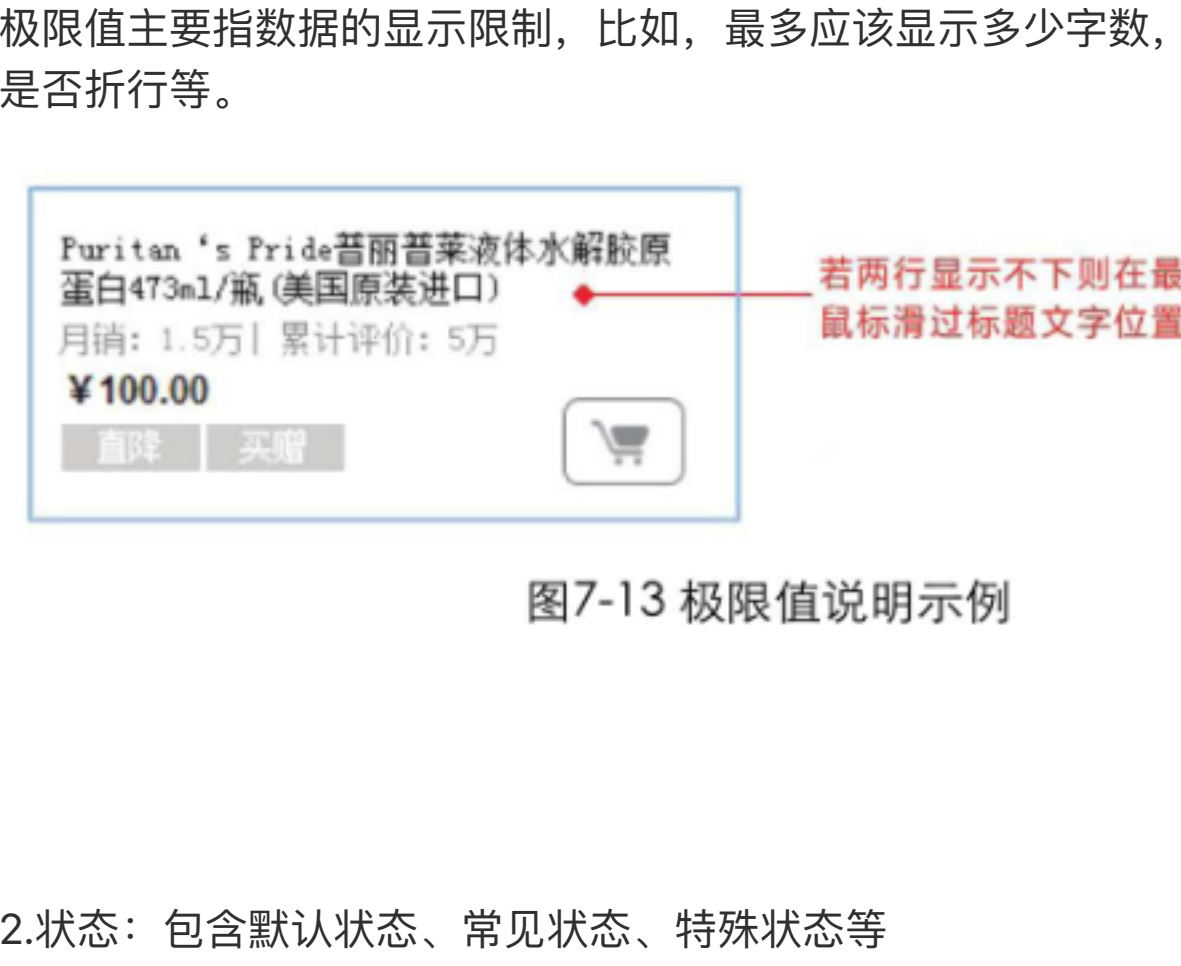
2.页面流程图：比任务流程图更清晰、具体。通过页面流程图，不仅可以看到具体的页面，还可以看到用户如何通过操作，从一个页面跳转到另一个页面的完整过程。任务流程图是页面流程图的基础和依据。



页面流程图示例.png

三.线框图&交互说明

原型既包含静态的页面样式，也包含动态的操作效果。线框图代表静态的部分，而交互说明则代表动态的部分。交互说明是原型中不可缺少的内容。逻辑严密、内容详细的交互说明会让原型看起来更专业。例如，文字过多怎么显示？操作瞬间会出现什么提示？点击了页面上某部分内容，会出现什么反馈？跳转到哪个页面？.....这些都需要设计，并且需要详细的说明。



交互说明示例.png

有的设计师喜欢用动态效果来代替交互说明，其实这种方式是不太可取的，以来，做动态效果比较浪费时间；二来，浏览原型的人需要逐一操作才能看见效果，一旦有某个地方没有操作到，就可能遗漏。文字说明可以让团队成员清晰、快速的看到全部的动态说明，更一目了然。但有些动态效果用文字或静态图片不直观，因此建议采用交互说明与动态效果相配合的方式。

四.交互说明主要有哪些类型

1.限制：包含范围值、极限值等。

范围值主要指数据的取值范围。比如，当你的界面上出现了下拉菜单、筛选按钮、滑动等控件时，你必须标注清楚它们的选择范围，否则开发人员就不清楚该如何设定。

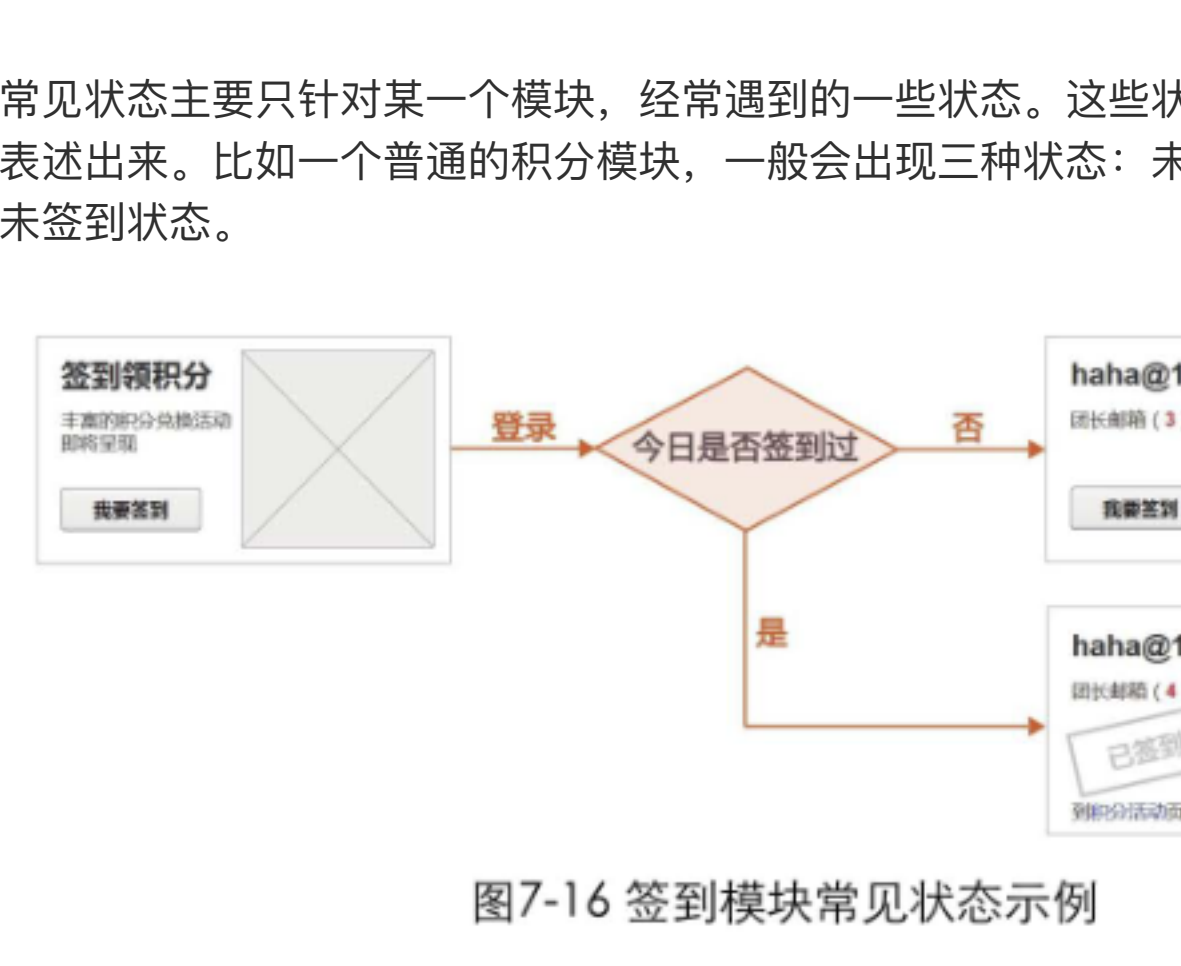


图7-12 范围值说明示例

极限值主要指数据的显示限制，比如，最多应该显示多少字数，超过时如何显示，是否折行等。



图7-13 极限值说明示例

2.状态：包含默认状态、常见状态、特殊状态等

默认状态主要指默认显示的文字、数据、选项等。这些内容需要注明，否则开发人员可能难以意识到这是用户填充的效果，还有就是默认的。



图7-15 搜索框内预置文字

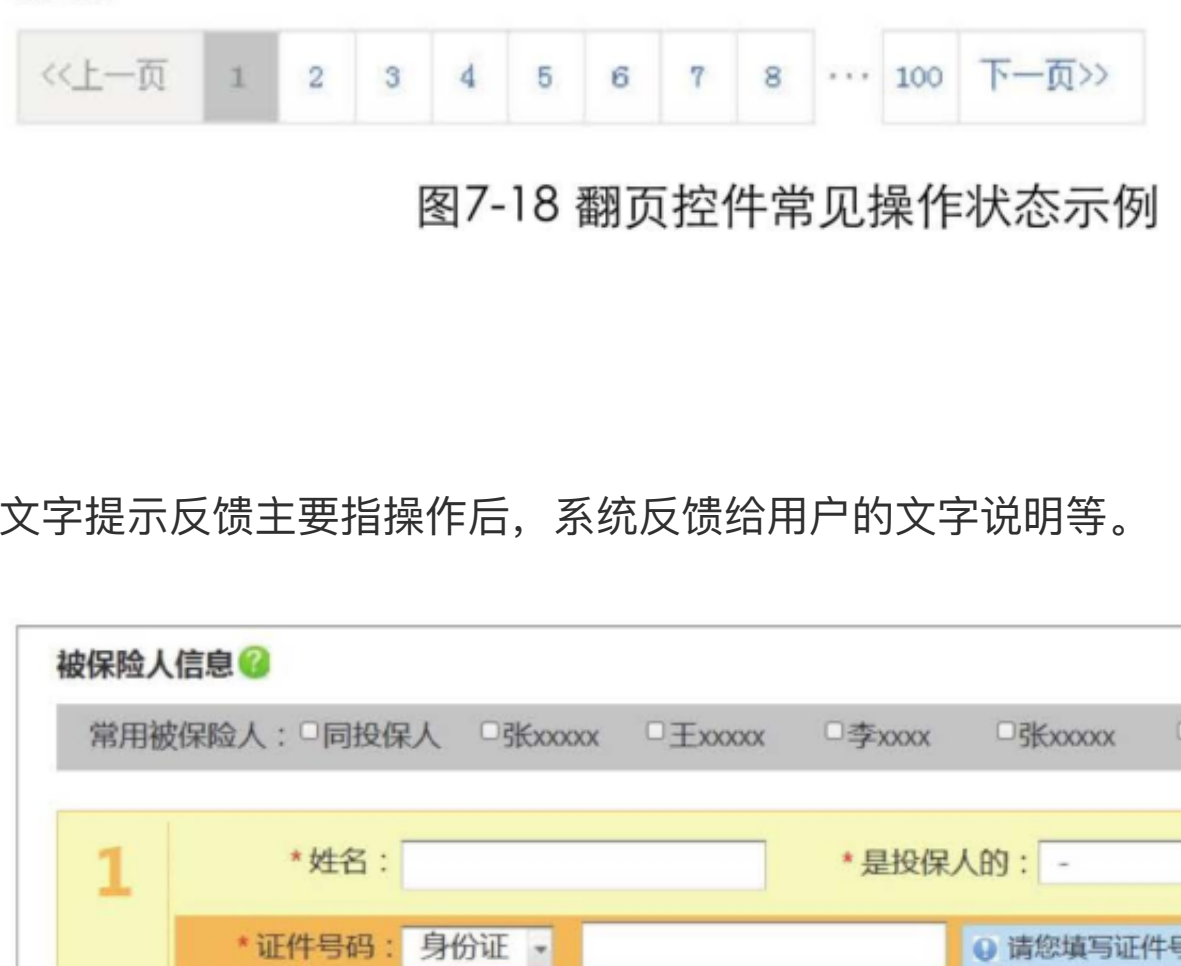


图7-14 默认显示部分文字

常见状态主要针对某一个模块，经常遇到的一些状态。这些状态都需要在原型上表述出来。比如一个普通的积分模块，一般会出现三种状态：未登录状态、登录后未签到状态。



图7-16 签到模块常见状态示例

特殊状态一般指非正常情况下的样式、文案、说明等。

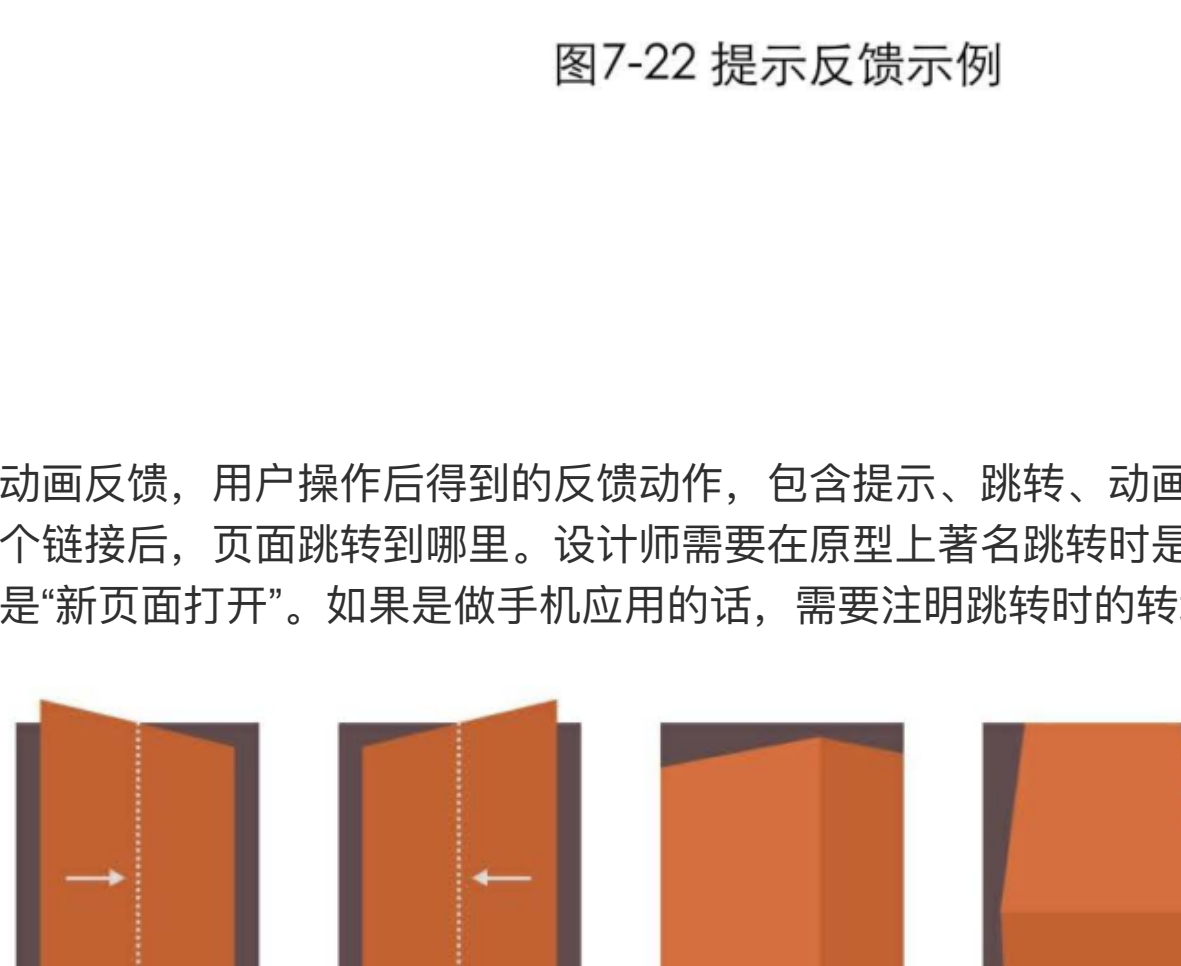


图7-17 特殊状态说明示例

3.操作反馈：包含控件状态反馈、文字提示反馈、动画反馈。比如一个普通的翻页控件，在经过不同操作后会立即出现如下状态。

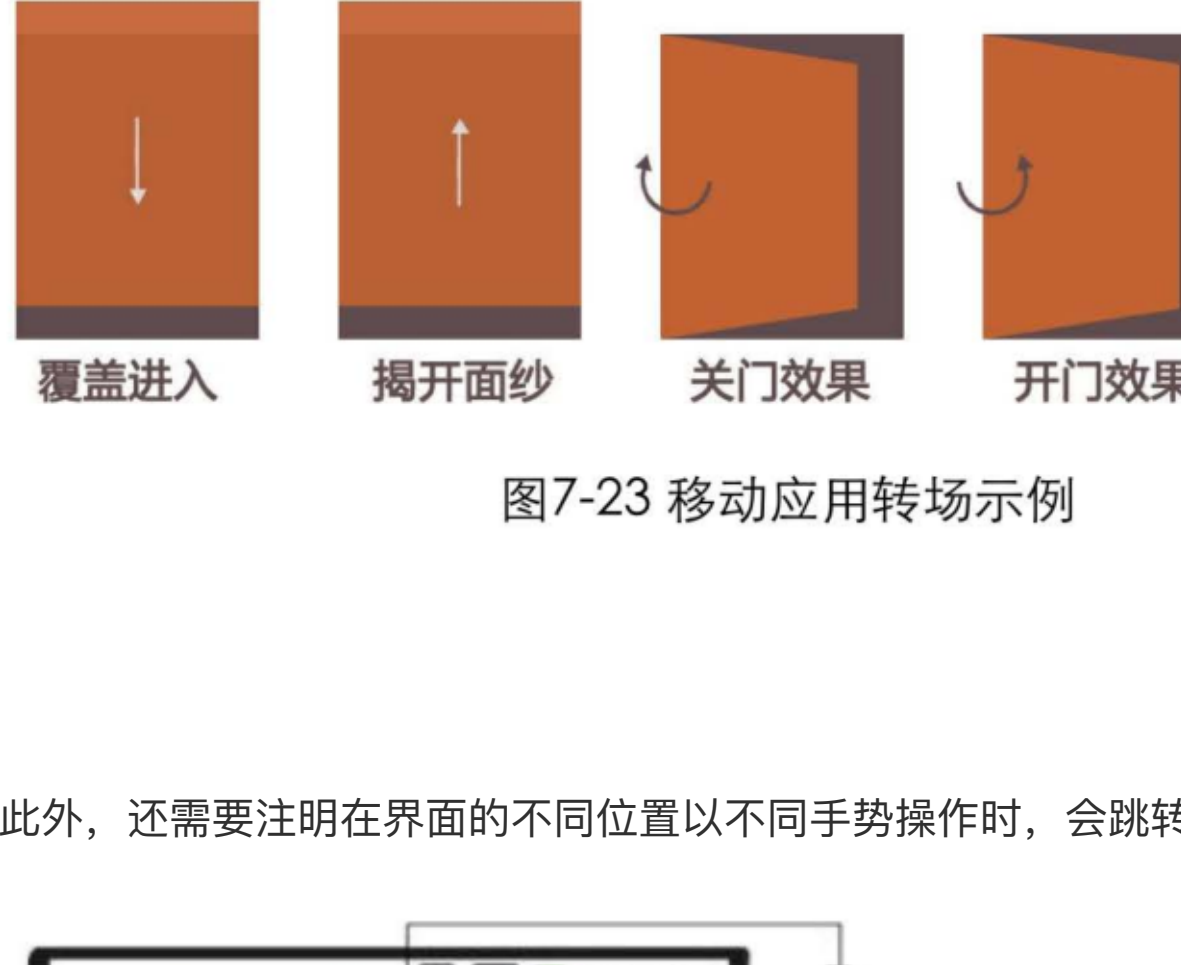


图7-18 翻页控件常见操作状态示例

文字提示反馈主要指操作后，系统反馈给用户的文字说明等。



图7-19 填写用户信息模块示例

动画反馈，用户操作后得到的反馈动作，包含提示、跳转、动画等。主要指点击某个链接后，页面跳转到哪里。设计师需要在原型上著名跳转时是“原页面刷新”还是“新页面打开”。如果是做手机应用的，需要注明跳转时的转场方式。

图7-23 移动应用转场示例

此外，还需要注明在界面的不同位置以不同手势操作时，会跳转到哪里。

图7-24 移动应用跳转说明示例

总而言之，编写交互说明时主要应记住2条内容：除静态页面外，还需考虑各种动态情况；除正常情况外，还需考虑特殊和错误情况。