

视觉设计基础用户调研

Csb UER (User Experience Research) 2012.03

写在前面的话

感谢大家对百度用户体验部的支持。

所有分享仅供大家学习，研究，讨论与交流。

欢迎各位同行分享自己的心得与成果，分享所学，让UE更强！

我们也会继续分享更多干货，以研究驱动设计，

请大家关注@百度用户体验部，关注[#百度设计驱动力分享#](#)专题。

Topic1 在用户眼中，设计是什么样？

- 对产品希望传达的设计定位，如“清新”、“专业”、“亲和”、“简洁”等词汇，用户能从设计中体会和感受到吗？
- 在用户看来，什么样的设计是“清新”？是否和我们的理解有区别？
- 为了解答这些问题，我们需要了解：
 - 用户如何解读界面设计风格，即：用户会用什么形容词来描述一个界面带给他的感受？
 - 用户解读设计时，能感受到哪些主要的设计风格？视觉调研对这个问题进行了探索

Topic2 用户的个体差异

- 不同用户之间，对设计的理解有哪些方面的差异？
- 理解能力高、低的用户各有何表现？

用户视觉设计理解力维度初探

不同的用户对视觉设计的理解力有高有低，经初步探索，发现用户在以下三方面有明显差别

设计理解力

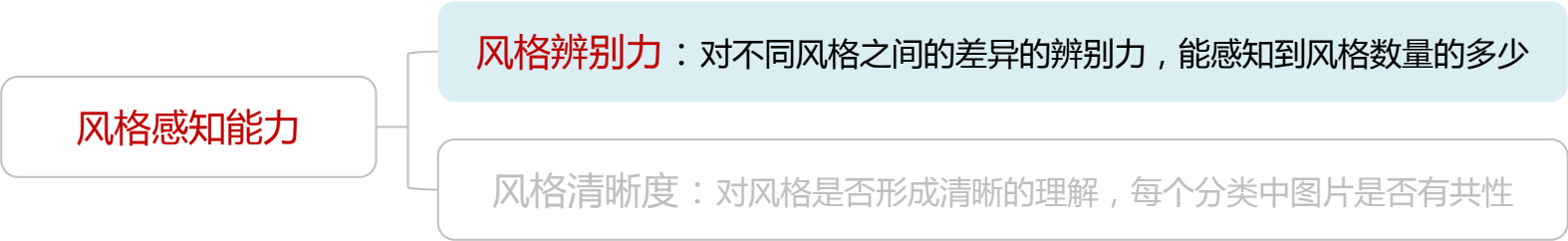
风格感知能力：对设计风格的感知

审美能力：对美、精致的感知

观察能力：对设计技法表现的感知

风格感知能力-风格辨别力

风格感知能力：用户对图片表达风格的理解能力，不同的用户在以下两个方面有明显差别。

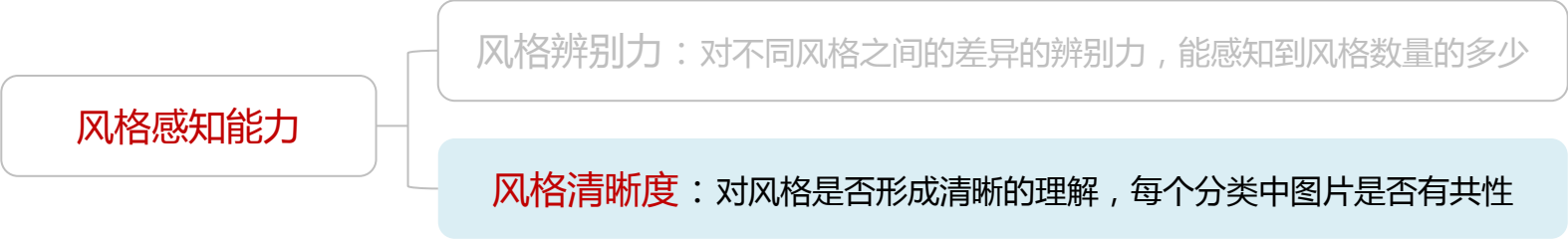


低，少数用户	较好，多数用户	极好，个别用户
风格辨别力 <ul style="list-style-type: none">能在图片组中分出3-4个风格类别，某些差异大的风格不能辨别*。例：卓XX 质感、清新可爱、绚丽。 (对清新和可爱的差异辨别不清。)	<ul style="list-style-type: none">能在图片组中分出5-6个风格类别。例：马XX 卡通、古典、简洁、商务、神秘、酷炫。	<ul style="list-style-type: none">能在图片组中分出7-8个风格类别，能辨别出差异小的风格。例：冉XX 黯淡、淡雅、繁复、欢快、简洁、明亮、严肃

注：* 用户任务：出示60-70张图片，用户根据图片风格分类，并解释

风格感知能力-风格清晰度

风格感知能力：用户对图片传递风格的理解能力，不同的用户在以下两个方面有明显差别



低，少数用户	较好，多数用户	极好，个别用户
<div>风格清晰度</div> <div><ul style="list-style-type: none">风格分类混乱，无规律。</div> <div><ul style="list-style-type: none">例：陈X1. 实用且有一定吸引力，色彩明了2. 简单有创意3. 卡通，有一定吸引力和功能性4. 实用、明确、朴素、直白5. 好看且重点突出6. 炫丽但无重点</div>	<div></div> <div><ul style="list-style-type: none">总体较清晰，个别分类不清晰。</div> <div><ul style="list-style-type: none">例：赵X1. 画面感强2. 简单舒服3. 清新明快4. 时尚动感5. 质感有创意</div>	<div></div> <div><ul style="list-style-type: none">分类清晰、明确。</div> <div><ul style="list-style-type: none">例：王XX华丽、典雅、简洁、可爱、梦幻、清爽、现代、炫酷</div>

用户视觉设计理解力维度初探

不同的用户对视觉设计的理解力有高有低，经初步探索，发现用户在以下三方面有明显差别

设计理解力

风格感知能力：对设计风格的感知

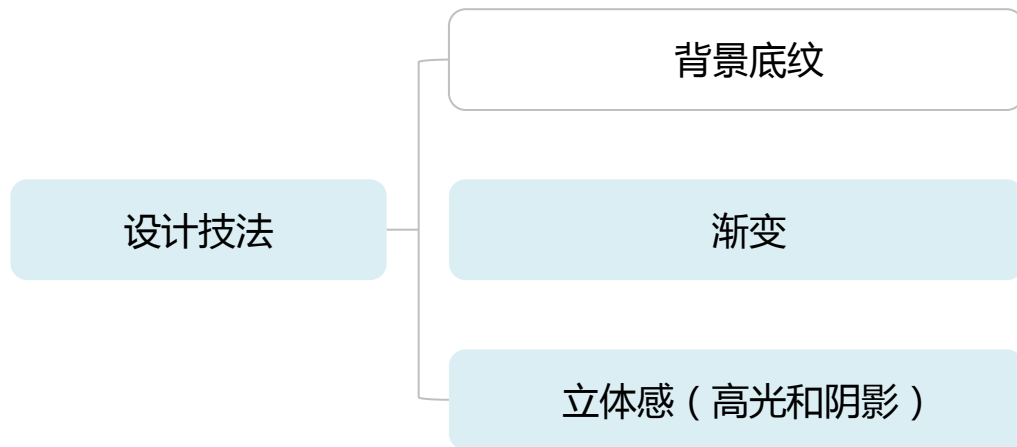
审美能力：对美、精致的感知

观察能力：对设计技法的感知

用户对设计技法的感知

用户对设计技法的感知能力，即观察能力维度。

不同用户在以下三类设计技法的感知上有明显差别。



渐变

渐变小时，无用户提及；渐变大大和强烈时，用户的感知明确，观察力强的用户能够描述。

小，设计师能说出

大，用户能说出

渐变



渐变：小

小，设计师能说出

大，用户能说出

渐变



用户 多数将图片归为“普通”类别

有的用户感知为清新风格，“清新，蓝色白色，蓝天白云的感觉。”

设计师 喜爱度高

“细节多，很有层次，蓝色纯度高。”

“精致，蓝色的小渐变做得非常好。”

UER解析：渐变微弱，用户看不出来。

渐变：小

小，设计师能说出

大，用户能说出

渐变



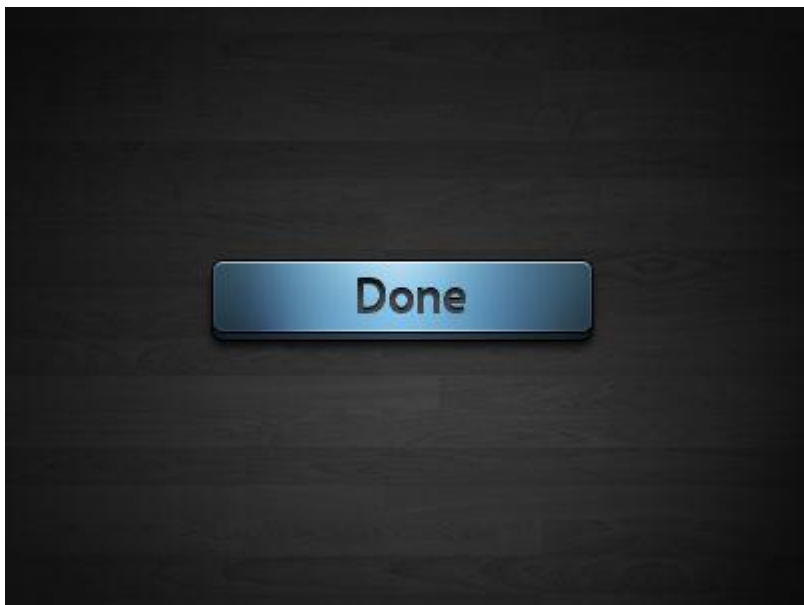
UER解析：与前页图片相比渐变稍强，用户能够感知到图片风格，评价较好。

渐变：大

小，设计师能说出

大，**用户**能说出

渐变



观察力强用户 “感觉颜色让人觉得挺舒服的，只有一个长条，颜色上并不单一，有渐变的感觉，又不是特别杂乱的渐变。”

UER解析：渐变较强，用户能感知，偏高端用户能够精确描述。

渐变：大

小，设计师能说出

大，用户能说出

渐变



观察力弱用户 “我觉得很漂亮，上面是清新风格，上面很突出，很喜欢。” “上面的叶子和鸟都做得比较多，虽然说挺华丽的，但是不夸张。”

观察力强用户 “线条比较丰富，色彩比较丰富，用了很多渐变，用了很多曲线，勾勒这个可能要花半天。”

内部设计师 “画的挺好，功底好。” “手工做，然后拍的。”

UER解析：这里用户所说的渐变可能与设计师理解有区别，色彩的变化差异很强，用户能明确感知，观察力弱的用户觉得很好看，但说不出哪里好看，观察力强用户能够较精确描述。

立体感

这里的立体感主要指通过光影体现，立体感体现较弱时，无用户提及，随着立体感增强，能感知的用户越来越多。

较弱，设计师能说出

立体感



较强，观察力强用户能说出



极强，观察力弱用户能说出



立体感：较弱

较弱，设计师能说出

较强，观察力强用户能说出

极强，观察力弱用户能说出

立体感



外部设计师 “中间凹进去的位置很漂亮，凹进去的质感，中间凸出来。深浅变化。” “下面凹下去的感觉比较精致。”

立体感：较强

较弱，设计师能说出

较强，观察力强用户能说出

极强，观察力弱用户能说出

立体感



观察力强用户 “左边方向键、圆扭、右边的摇杆都很写实，线条很细致，阴影都画出来了，包括立体感。”

2位用户、1位设计师选为最好看精致。



观察力强用户 “凸出，凹凸，立体，明确”

外部设计师 “突出抽屉拉开的感觉，虽然技法柔和，但功能突出，有花功夫在上面，还有阴影，有精致感。”

3位用户、4位设计师选为最好看精致，两方一致。

UER解析：立体感较强的情况，用户和设计师喜爱度都较高。

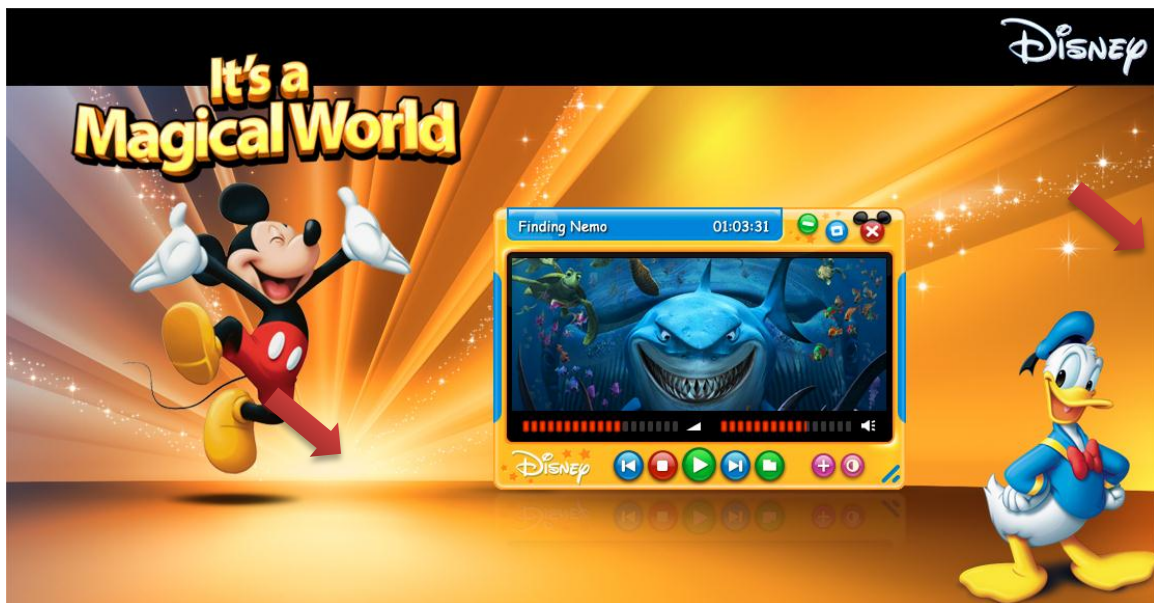
立体感：极强

较弱，设计师能说出

较强，观察力强用户能说出

极强，**观察力弱用户**能说出

立体感

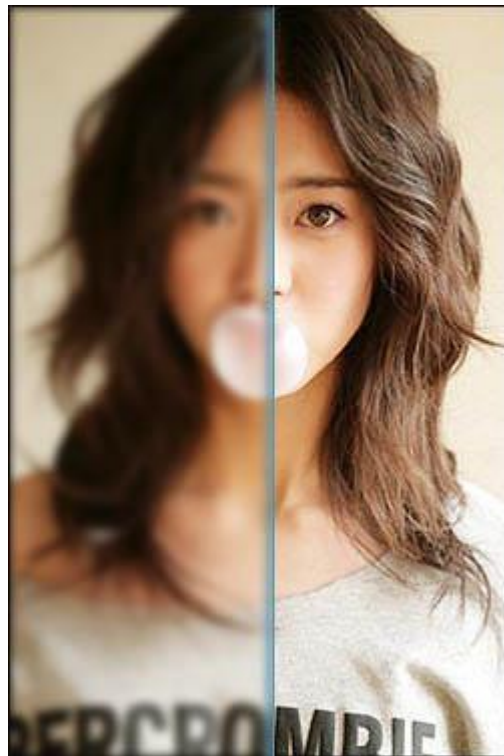


观察力弱用户 “有立体感，通过背景光线、地平线阴影感觉到的，卡通形象整体也是立体的。”

用户和设计师的比较

		用户	设计师
1 期 风 格 探 索 阶 段	开放式分类	<ul style="list-style-type: none">•分类粗略 分类较粗，没有出现细微差异的类别•分类带有喜好因素 有些分类带有个人喜好和评价性，如“杂乱”•混杂产品使用经验 如容易认为QQ聊天窗口界面非常平庸，对图片的评价难以和对产品的感受分离•描述偏向感觉，对设计元素描述少 对如何感知到风格，描述相对困难，对设计元素和技法感知不敏感，描述更多的是感觉•对风格不敏感 对很多图片，不能感知到风格，感到“无感、普通”	<ul style="list-style-type: none">•分类精细 能够区分风格分类之间的细微差异，如科技、硬朗、酷；沉稳、古朴、雅致•分类客观 各个类别都是可感知的形容词，没有正负评价•对设计元素描述清晰 对每个风格的描述包含设计元素，如色彩、明度、材质等，解释明确•对风格敏感•能对全部图片进行风格分类
2 期 风 格 验 证 完 善 阶 段	封闭式分类	<ul style="list-style-type: none">•感知粗略 用户对质感、简洁等这些常用的风格感知较多，而对图片中的细节体现不太关注•对“美”较宽容 在剔除不好看图片时，用户更为保守•能感知到技法，但是无法描述 对于技法的体现，用户表现出喜欢，但是技法体现程度无法感知，推测可能因为技法的体现对于用户较为新，因此感觉不错•对易用性考虑程度低	<ul style="list-style-type: none">•感知细腻 对于图片中的细节体现，如小渐变，细微的光影，一像素的描边等等•审美要求高 剔除不好看的图片相对苛刻，对好看图片要求较多•对技法表现关注 不仅仅能够看出设计使用的表现技法，更会指出技法体现是否到位，以及此技法使用是否合适•关注界面的易用性、功能性

用户眼中的设计



设计师眼中的设计

UER解析：比较可知，专业人员对设计的理解清晰、精细、周密的，而用户对设计的感知是模糊、粗放、随意的，打个比方，如果专业人员通过显微镜来看设计，用户就像是通过毛玻璃来看设计，因此视觉设计的体现需要能达到用户能够感知的程度。

Topic3 用户对设计技法表现的知觉和喜好有何规律？

- 设计的技法表现强弱程度和用户知觉的对应关系？
- 用户知觉和用户喜好的关系？

方法简述

- 为了得到较为精确的结果，采用**实验法**，并进行定量统计
- 为了得到基本的规律，以及从研究方法和物料工作量的制约，我们需要从单一的界面元素，单一的技法表现开始，选择按钮的立体感的体现，进行初步探索

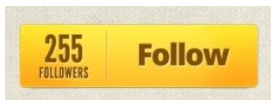
前期分析：按钮立体感的设计技法表现

通过对众多按钮设计进行分析得出，按钮立体感通过下列一种或多种技法组合来表现

以下为不同技法表现的抽象示意及设计实例

高光

渐变、高亮等



内发光

内部光源发光

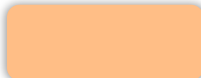


透视

三维效果

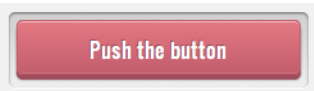


阴影



外部辅助

外部凸起或凹槽
文字凹陷或悬浮



在调研中，我们给用户看什么？-物料设计

选择常用立体感表现技法，单独使用或适当组合，共4类立体感表现方式，每类2种颜色，共8套按钮；

每套按钮立体感表现由无到强5个等级。以下为每套按钮中等强度示例。

1.阴影+高亮



2.渐变



3.阴影+渐变



4.高光+内发光



在调研中，我们请用户做什么？-任务设计

任务1：立体感知觉

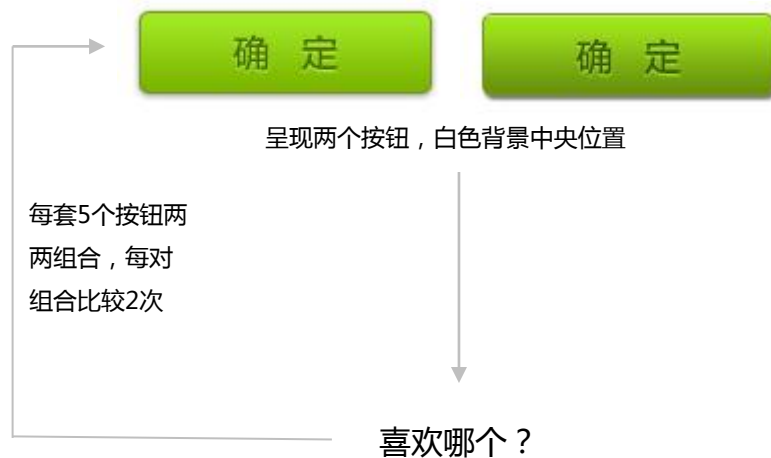


任务1每位用户打分次数：

练习：10次

正式：4（颜色）X 5（立体感强度）X 2（每张图片重复次数）
=40次

任务2：立体感喜好



任务2每位用户选择次数：

练习：10次

正式：4（颜色）X 10（5个立体感强度两两组合）X 2（每对组合重复次数）
=80次

结果.....

立体感知觉和喜好：阴影

知觉：用户对阴影立体感知觉较弱

即使对阴影强的按钮，用户感觉立体感仍**比较弱**，“阴影”“白边有一点厚度”“很平”

部分用户认为几乎没有立体感。

对阴影强弱不同的按钮，用户感觉立体感差别不大。

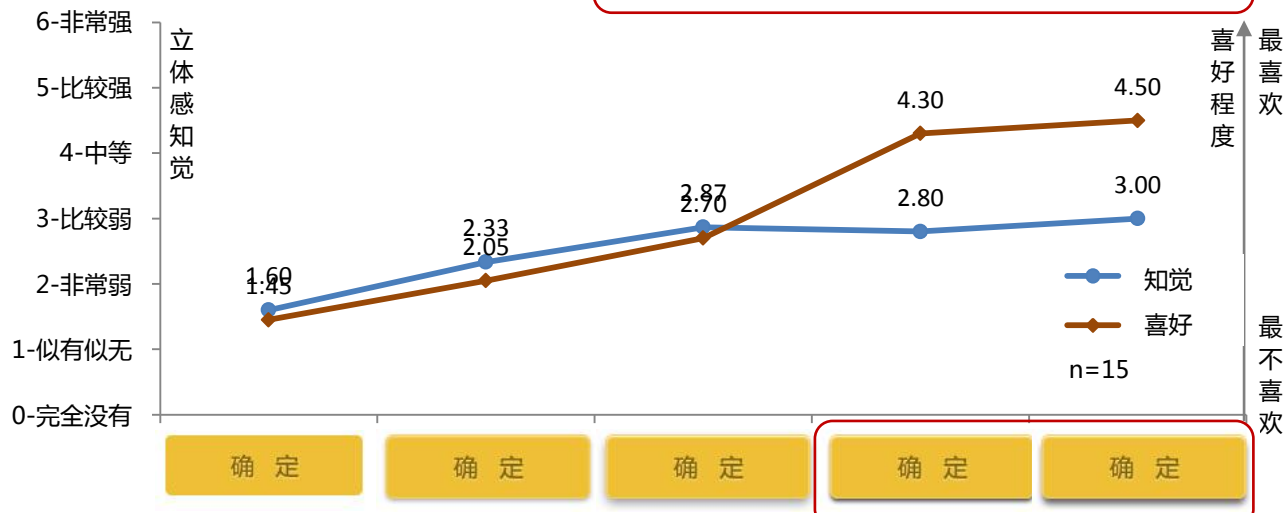
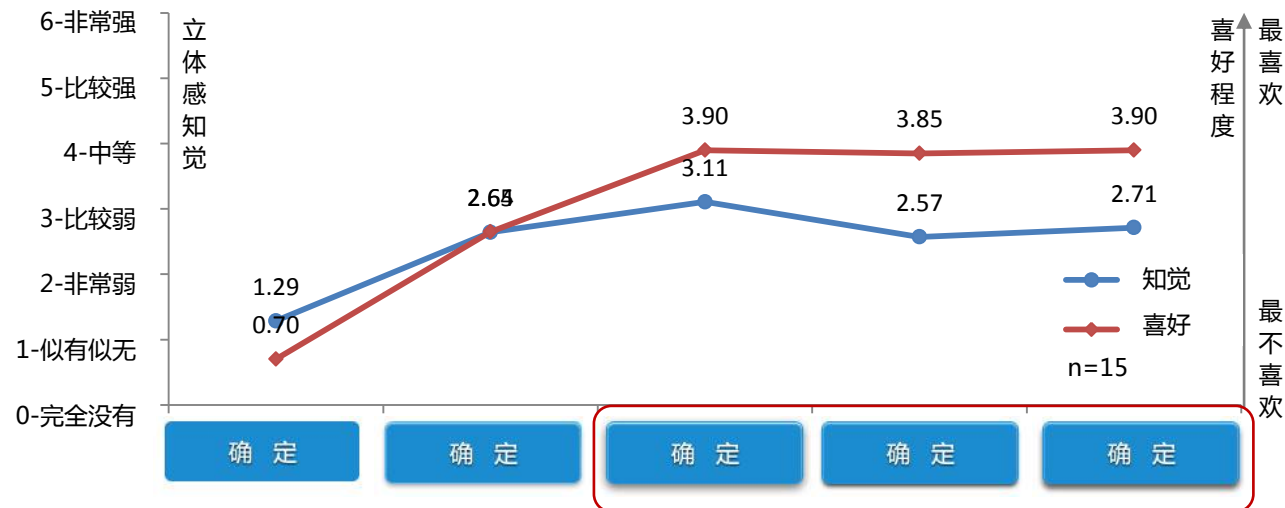
喜好：用户更喜欢较“重”的阴影

黄色按钮：用户喜好集中在阴影较“重”的两个按钮，可能是黄色和阴影对比明显

蓝色按钮：用户喜好相对分散，可能是蓝色较深，与阴影颜色对比不明显，阴影面积较大的感觉更为突出。

“立体感强比较好看”

注：右图 表示喜好程度最高的按钮，下同



立体感知觉和喜好：渐变

知觉：用户对渐变立体感知觉稍弱

大多数用户觉得这中表现方式“有一点”立体感，但“不太强”，“颜色有变化”“弧形”“鼓出来”，有个别用户感觉不到立体感
黄色按钮：立体感总体知觉很弱，不同渐变强度用户感觉差别不大，可能颜色较浅对比不易感知

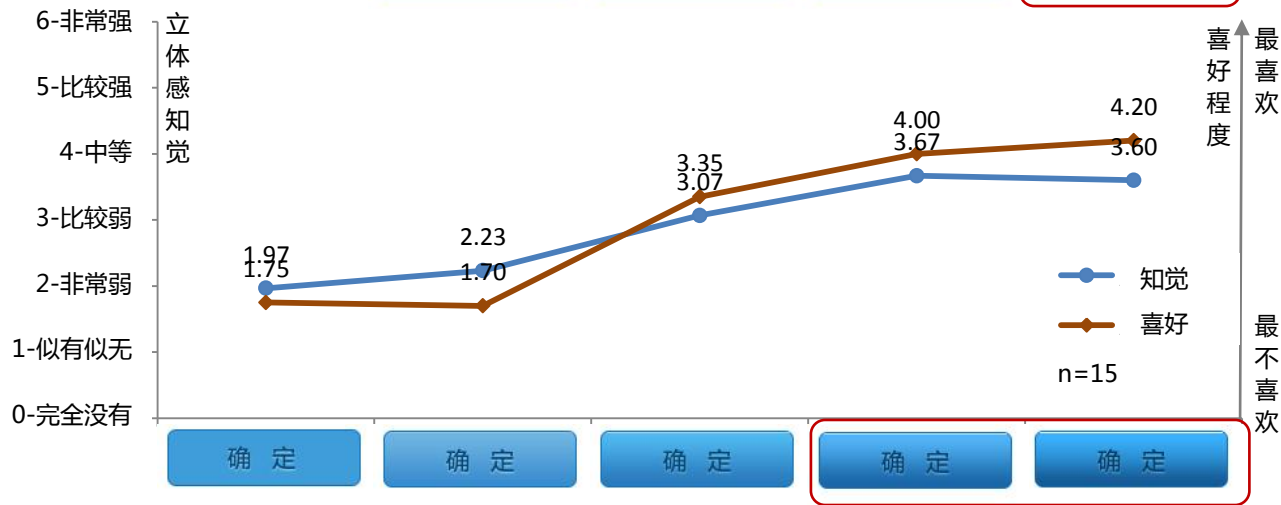
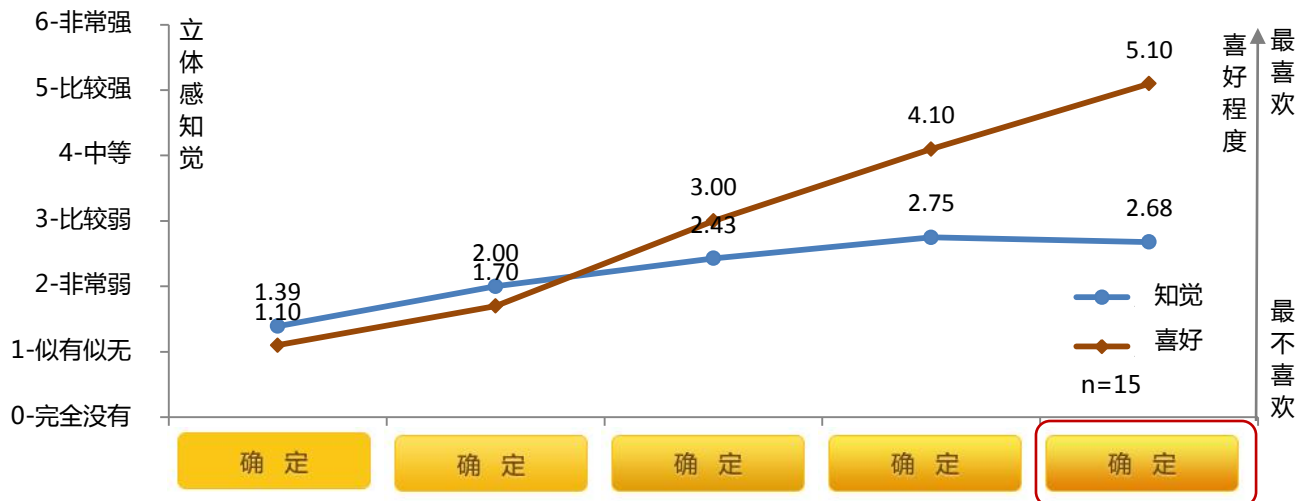
蓝色按钮：立体感知觉较黄色稍强，可能颜色较深，对比更明显。

立体感知觉从4到5级数值稍有下降，表明在较强的渐变时，用户的分辨敏感度相对较低，也有样本量不大产生小量误差的因素，从数值看，误差在可接受的范围内。

喜好：喜好程度随渐变加强而加强

随着渐变加强，当用户对按钮立体感的知觉增加到一定程度，喜好也随之有明显的增加

“比较立体”“颜色过渡比较明显”“鲜活一些”“对比不够不喜欢”



立体感知觉和喜好：阴影+渐变

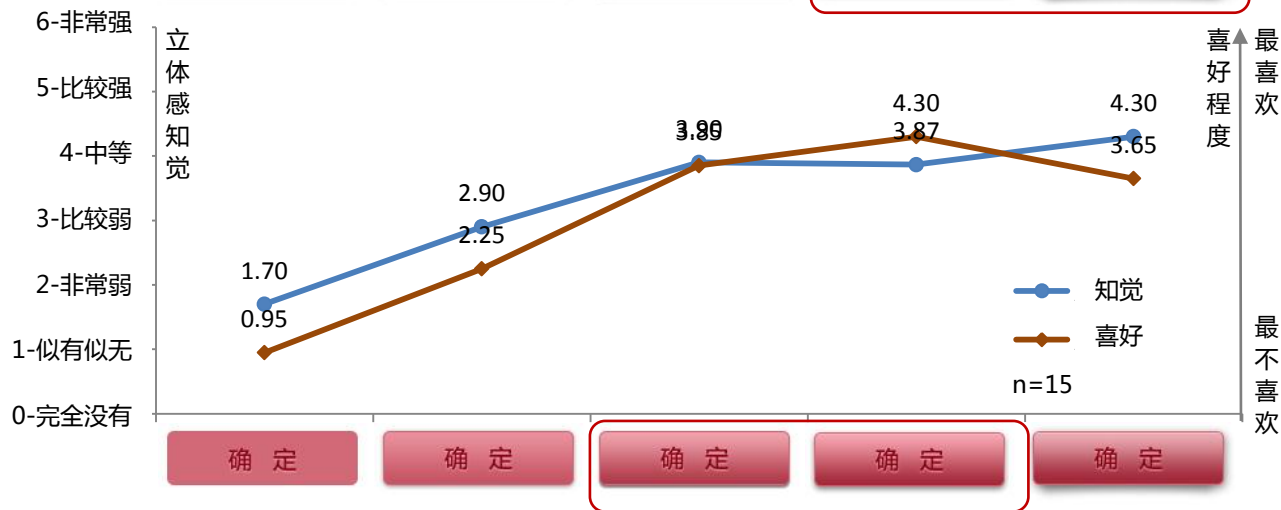
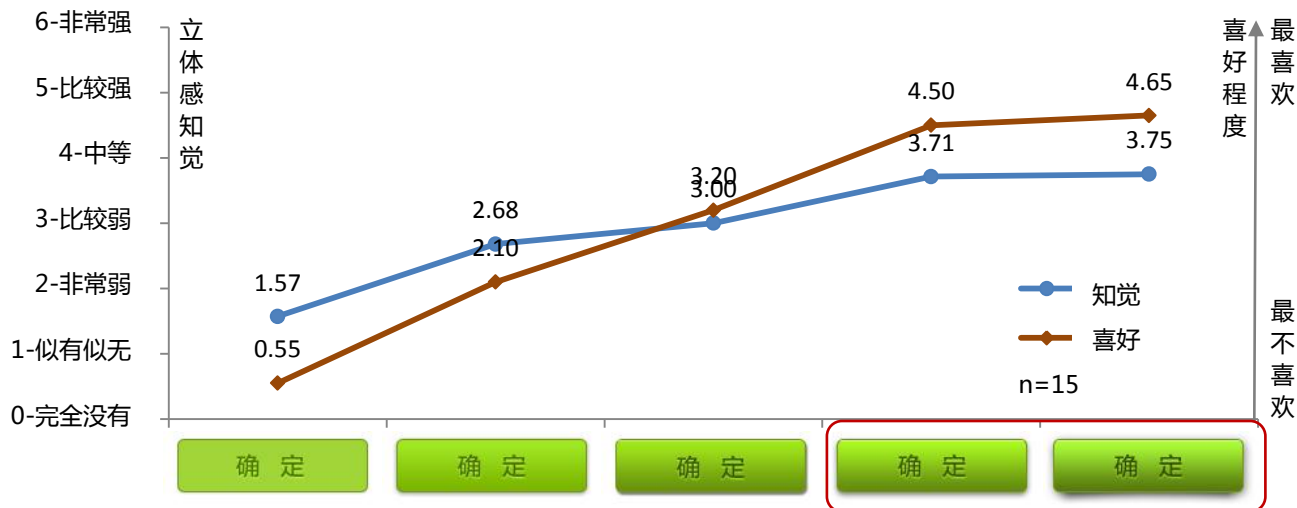
知觉：阴影+渐变让用户明确感觉到立体感

用户感到立体感明确，中等强度，“鼓出来”“阴影”“字凹进去”

与前文类似，深色按钮比浅色按钮立体感知觉更强

喜好：立体感知觉在比较弱，中等时，喜好程度最高

“立体感强”“渐变好看”“第5个对比太强烈”



立体感知觉和喜好：高光+内发光

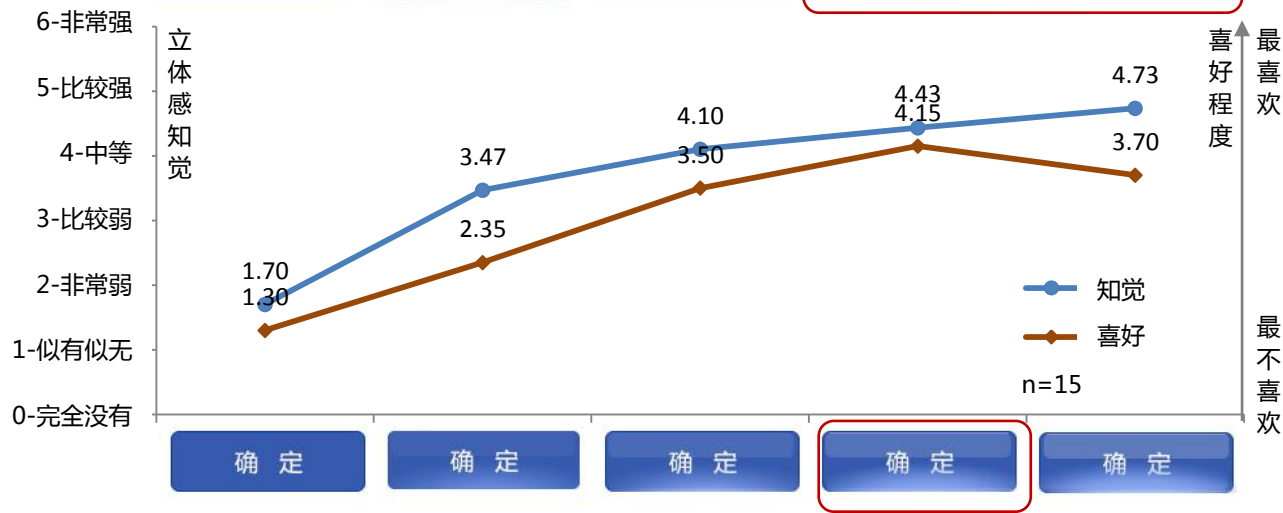
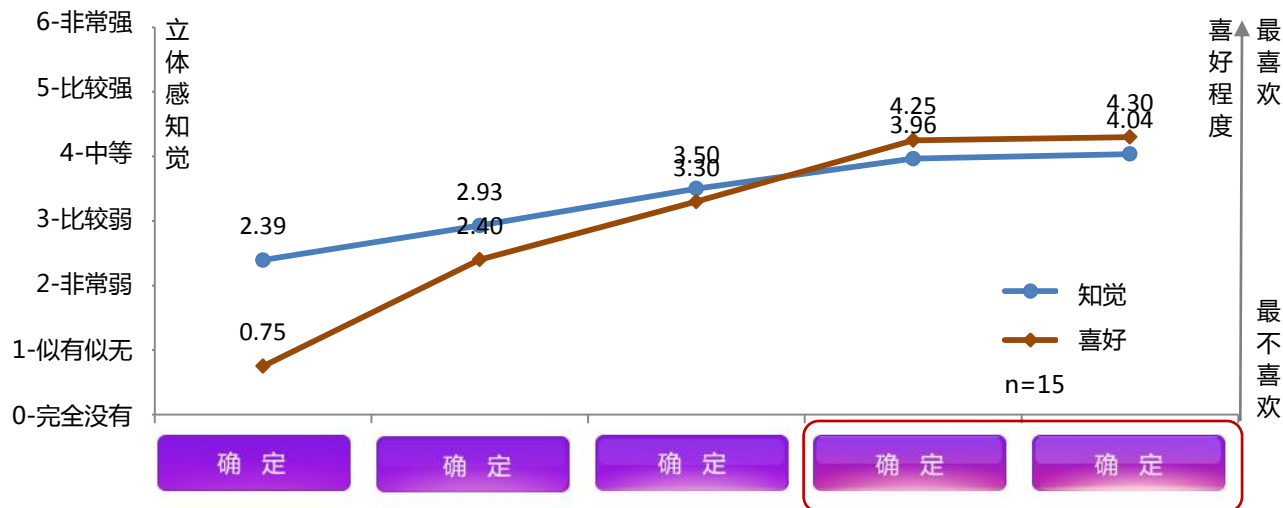
知觉：高光+内发光让多数用户感觉到强烈的立体感

立体感 “很明显” “很亮” “有光” “颜色变化”

个别用户认为这种方式虽然效果突出，但不是立体感

喜好：立体感知觉在比较弱，中等时，喜好程度最高

“立体感做的足” “第5个太夸张” “第5个有点晃眼”



不同立体感表现技法的喜好比较

高光+内发光效果最吸引人，阴影+渐变是“安全”的立体感表现方式，单纯渐变和单纯阴影用户感觉单薄。

①



高光+内发光：

总体喜好程度最高，但个别用户很不喜欢

“突出，质感很吸引人” “立体感强，有点击欲” “晶莹透亮”

②



阴影+渐变：

喜好程度第2位，用户喜好较一致，没有用户很不喜欢

“立体感刚刚好” “阴影和渐变正合适” “不张扬又有活力” “过渡自然”

③



渐变：喜好程度第3位

“立体感不明显” “也还好吧”

④



阴影：喜好程度居末位

“不够生动” “立体感太弱，太平了” “有点死板” “中规中矩没什么”

小众与大众的差别



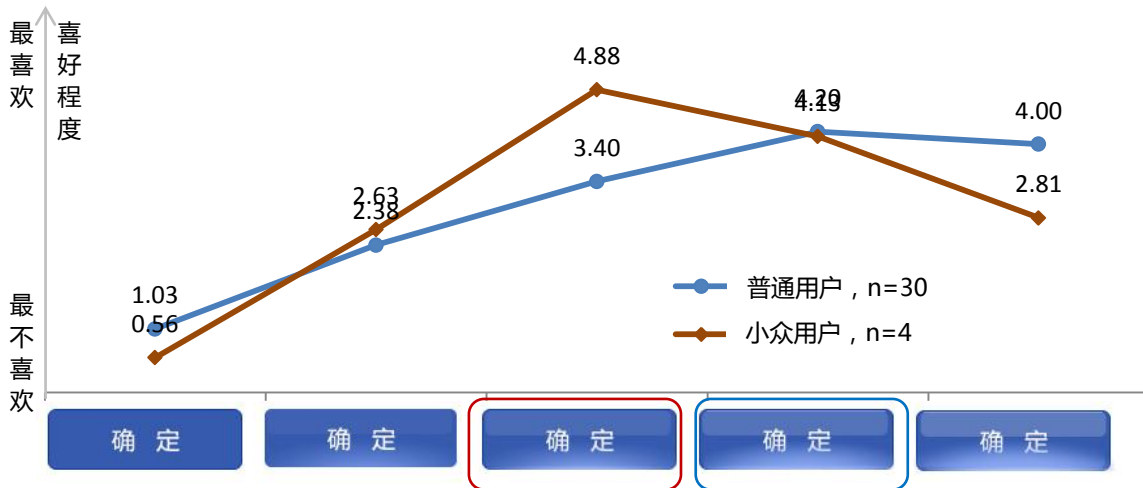
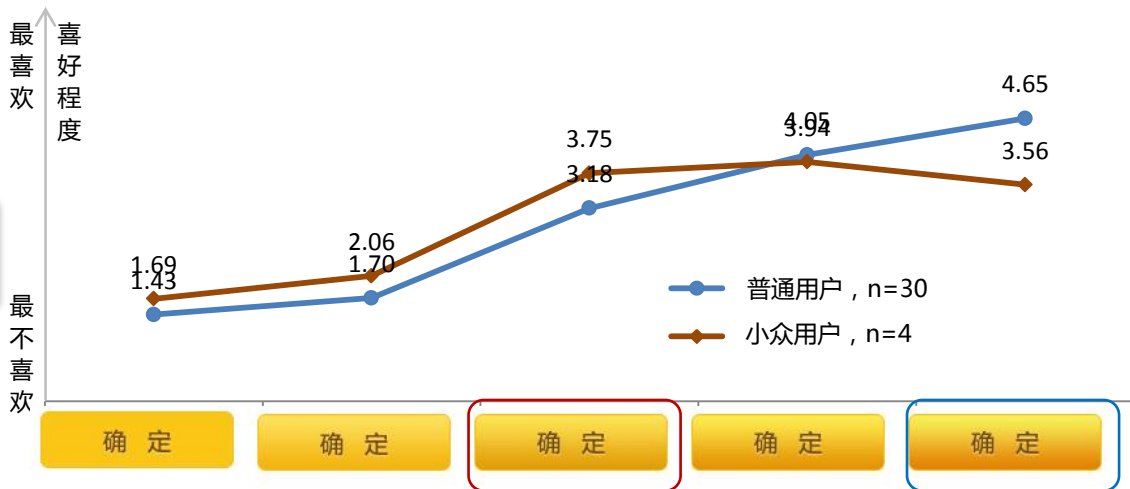
小众群体：注重时尚潮流的年轻人（30位用户中有4位）

小众群体与普通用户相比，喜欢更弱的立体感

“光泽不招摇，过渡不强烈，很平缓，比较舒适”

“第4、5个过于夸张”

“有颜色渐进的变化，比较缓”



我们如何看待这样的结果？

- 本实验中用户喜欢强烈的技法表现，但并非建议按照调研中的峰值图片进行设计
- 空白背景上单一按钮，与通常的界面有区别，用户对技法表现的知觉和喜好，与界面的面积、注视时间长短、背景的复杂程度都有关系，并不适合直接套用。相对而言，更类似于搜索页面
- 我们可以从实验中了解到的是：
 - 用户对技法表现的知觉不如设计师敏感
 - 用户的喜好和技法表现的知觉之间存在一定关系

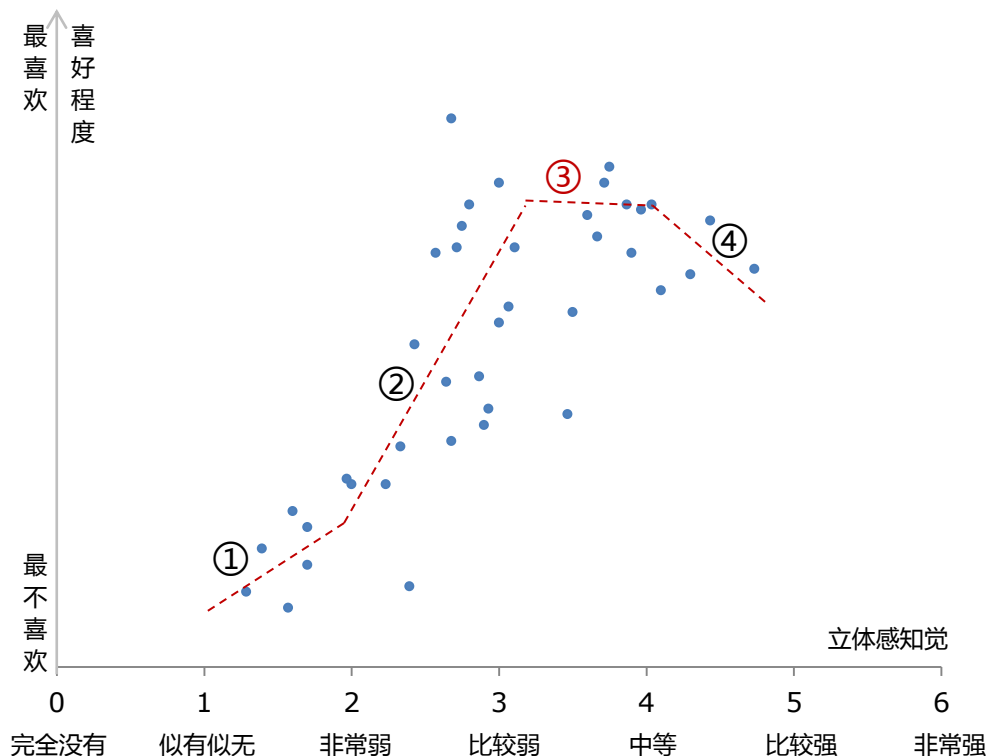
立体感知觉和喜好的关系

随着立体感知觉增加，喜好程度先增加，后减弱，在立体感知觉为“比较弱”、“中等”时，喜好程度最高

整体观察前文数据，立体感知觉和喜好之间存在如下关系：

- ① 立体感知觉为“似有似无”时，喜好程度很低
- ② 立体感知觉为“非常弱”后，喜好程度随立体感增加而增加
- ③ 立体感知觉为“比较弱”、“中等”时，喜好程度最高
- ④ 立体感知觉达到“中等”后，喜好程度随立体感增加而减弱

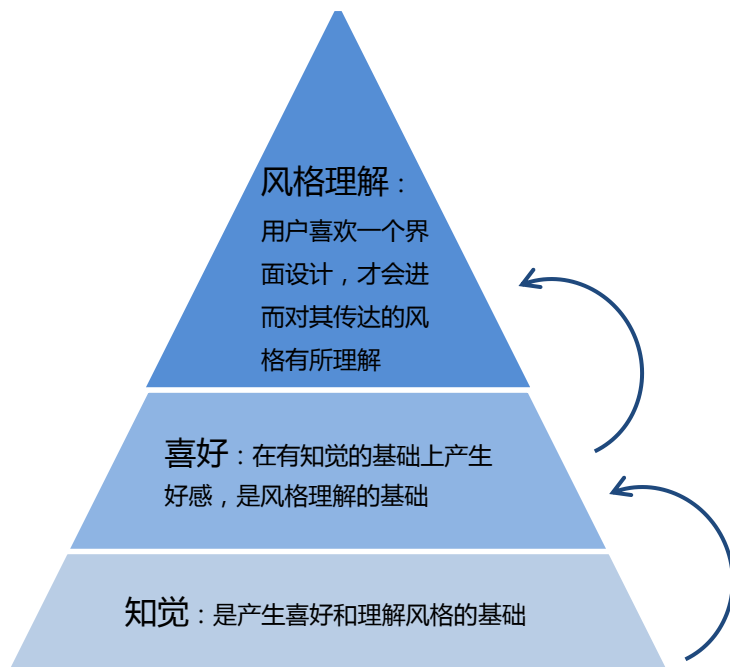
UER解析：技法体现的强度不同，给用户带来的喜好程度相应变化，建议设计中进行充分、多样的尝试，精准的运用技法表现强度和方式。



小结

用户理解视觉设计的过程：

知觉、喜好和风格理解之间的关系



最后：

我们不需要迎合用户的口味，

但我们该如何引导用户的审美和喜好？



Thanks