



CH4 用户界面设计

15.1 黄金规则 (Golden Rules)

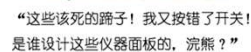
- **Place the user in control**
用户操纵控制
- **Reduce the user's memory load**
减少用户的记忆负担
- **Make the interface consistent**
保持界面一致

UI设计师需要做到什么？

- **1. 简易性:**
 - 界面的简洁是要让用户便于使用，便于了解并能减少用户发生错误选择的可能性。
- **2. 可控性:**
 - 这是界面设计的先决条件，用户想要做什么，就一定让他做到，并且必须得到应有的提示。
- **3. 记忆负担最小化:**
 - 人脑比不了电脑，人类的短期记忆极不稳定有限。不要轻易打破用户的行为习惯，不要让用户思考。
- **4. 一致性:**
 - 每一个优秀界面都具备的特点。
 - 界面的结构必须清晰且一致，风格必须与实际内容相一致。
 - 同一软件的不同界面，同一界面的不同板块，同一板块的不同位置，都必须保持相当的一致性。



简易性 > 可控性 > 最小记忆 > 一致性



- **1. 简易性:**
- 界面的简洁是要让用户便于使用，便于了解并能减少用户发生错误选择的可能性。

简易性 > 可控性 > 最小记忆 > 一致性

[illegible]

- 提高用户的熟悉程度：
 - 用户可通过已掌握的知识来使用界面，但不应超出一般常识。
 - 如拟物法



UI设计师需要做到什么？

简易性 > **可控性** > 最小记忆 > 一致性

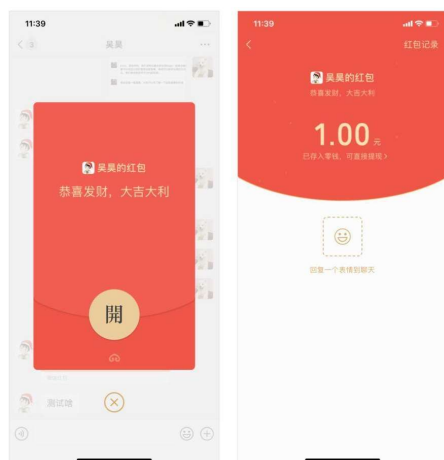


删除消息二次确认

- **2. 可控性:**
- 这是界面设计的先决条件，用户想要做什么，就一定让他做到，并且必须得到应有的提示。

UI设计师需要做到什么？

简易性 > 可控性 > **最小记忆** > 一致性

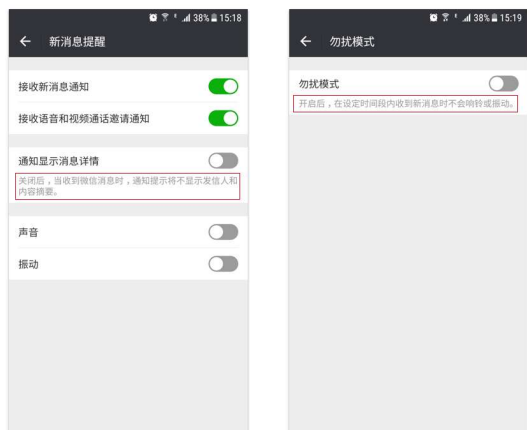


- **3. 记忆负担最小化:**
- 人脑比不了电脑，人类的短期记忆极不稳定有限。
- 不要轻易打破用户的行为习惯，不要让用户思考。



UI设计师需要做到什么？

简易性 > 可控性 > 最小记忆 > 一致性



- 4. 一致性：
- 每一个优秀界面都具备的特点。
- 界面的结构必须清晰且一致，风格必须与实际内容相一致。
- 同一软件的不同界面，同一界面的不同板块，同一板块的不同位置，都必须保持相当的一致性。

强迫用户执行不自然的操作





UI设计师需要做到什么？



- 有序排列：
— 一个有序排列的界面可以让用户轻松，
让界面简洁美观。





UI设计师需要做到什么？



- 安全性：
 - 用户能自由的作出选择，且所有选择都是可逆的。
 - 在用户作出危险的选择时有信息介入系统的提示。
- 灵活人性化：
 - 高效率 and 用户满意度是人性化的直接体现。
 - 要尽可能考虑到特殊用户的操作体验，如色盲，残疾人等。

Think

这些原则如何付诸行动？





UI设计过程的几个要点

UI设计的讨论

UI设计过程的几个要点

- 1. 遵循用户的心理模式
- 2. 符合用户的使用需求
- 3. 一致性原则
- 4. Less is More
- 5. 使用用户的语言与之沟通
- 6. 设计目的性大于美观性
- 7. Don't make me think
- 8. 直觉化
- 9. 允许犯错原则
- 10. 信息反馈原则



你离用户的距离，只差一个好的体验

研究表明，90%的用户下载的App只使用一次，然后就会删除。



平均降水量



心理学小知识提升你的设计价值



格式塔定律

格式塔定律 | 4个心理学小知识提升你的设计价值



格式塔心理学

把人的思想和行为看成是一个整体的思想流派。

■ 格式塔心理学是把人的思想和行为看成是一个整体的思想流派。

- 当我们试图了解我们周围的世界时，格式塔心理学表明我们并不是只关注其中每一个小的部分，相反，我们的大脑倾向于将对象视为更大整体的一部分。
- 这一心理学流派在人类感知研究的现代发展中发挥了重要作用。

【格式塔心理学】

1. 亲密性

当物体彼此靠近时，这些物体被看作是一个整体而不是独立的。

■ 当物体彼此靠近时，这些物体被看作是一个整体而不是独立的。

- 来源：Hubspot的博客



【格式塔心理学】

2. 相似性

一个组或者是一个模式

- 相似性原则出现在物体看起来相似的时候，人们常常会把他们看作是一个组或者是一个模式。

- 资料来源: graphicdesign.spokanefalls.edu

【格式塔心理学】

3. 焦点

抓住用户的注意力

- 焦点是画面中用户感兴趣、强调或者差异的区域，能够抓住用户的注意力。

- 资料来源: Smashing Magazine



Tips



古腾堡原则是由14世纪西方活字印刷术的发明人约翰·古腾堡提出，他认为人们在阅读的时候是遵循某种顺序的，那么有最重要的区域，也有次一级的区域，由此推演出了一张图片。

古腾堡图解定理



- 人们的视觉区域划分成了4块，从左到右，从上到下。
 - 1、第一视觉区(POA)：左上方，用户首先注意到的地方
 - 2、强休息区(SFA)：右上方，较少被注意到
 - 3、弱休息区(WFA)：左下方，最少被注意到
 - 4、终端视觉区(TA)：右下方，视觉最终停靠点



【格式塔心理学】

4. 共同区域

同一个封闭区域

- 共同区域的原则与亲密性原则很相关。它的意思是当物体在同一个封闭区域内时，会被认为是同一组元素。

● 资料来源: User Testing



在设计中的具体应用

软件开发中的应用案例





交互设计，就记住这几点原则 (后续部分略过)

- 原则1：用户界面应该基于用户心理而非工程实现
- 原则2：尽可能少的让用户输入，输入时给出参考
- 原则3：对用户输入的结果进行保存
- 原则4：提供非模态的反馈，不中断任务流
- 原则5：全局导航必须一直存在
- 原则6：不要让用户等待任务，合理利用碎片时间
- 原则7：为了程序响应的速度，需要进行掩护设计
- 原则8：培养以用户使用情景为思维去做设计