

微软眼中的未来世界

多媒体与智能交互

Think

思考1 什么是(多)媒体?



Think

思考2 什么是交互?



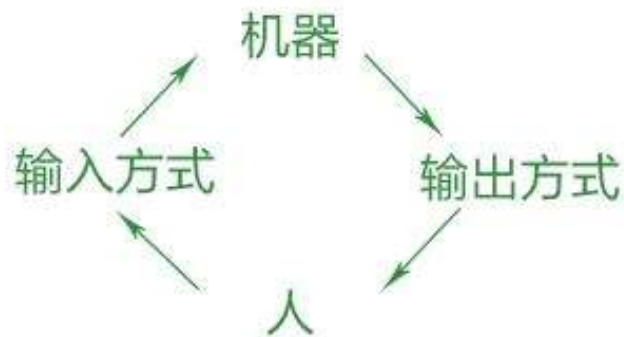
Think

思考3 什么是智能交互?



技术和需求互相推动变化

技术产生新的需求，需求产生新的技术



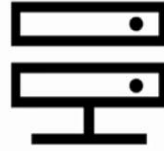
所谓**交互**，即输入(input)和输出(output)。**交互设计**(Interaction Design)就是针对输入方式(通常是人)和输出方式(通常是机器)的设计。

在人与计算机之间搭建一个有效的交流媒介。

遵循一系列的界面设计原则，定义界面对象和界面动作，然后创建构成用户界面原型基础的屏幕布局。



用户



媒介



产品

交互是设计符合**用户习惯**的行为，或通过**引导**让用户达到**目标**的过程；
这个过程必须有**效率**并能让用户感到**愉悦**。

和电脑交互你需要鼠标和触控板

电视交互你需要遥控器

媒体与交互 密不可分

结论 两者的关系

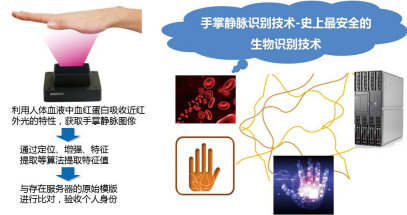


案例1 密码键盘输入

传统的人机交互机制——“不智能+无科技感”的交互”



生物识别技术开启身份确认新时代



案例2 iPhone? 智能交互?

多种方式技术-心目中苹果的样子?



《赛博朋克2077》官方推特和CDPR官方微博



We have a feeling that this design is going to stick around. #2077

[翻译推文](#)



上午2:37 · 2019年9月11日 · Twitter for iPhone

网友调侃：麻将

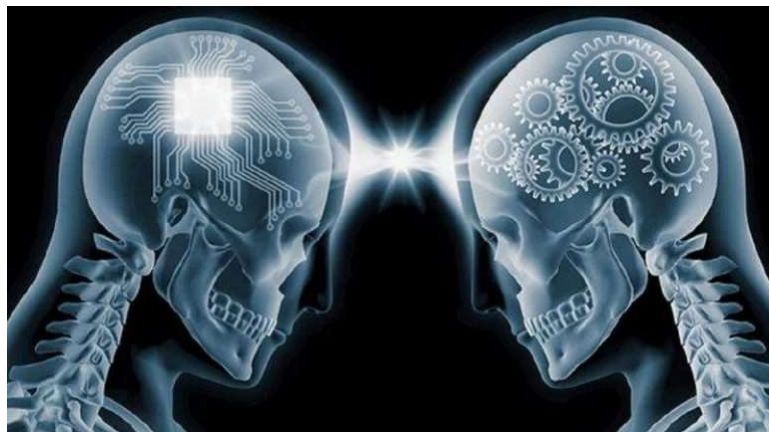






案例3 语音控制台灯

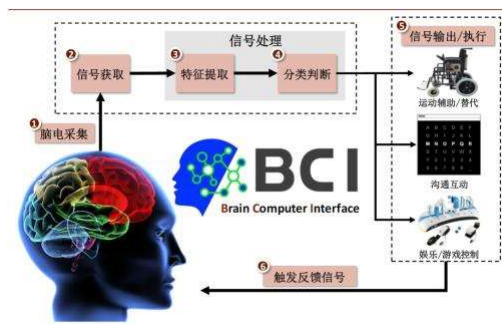
采用“智能”的方式？





案例4 随心所欲

控制微型机器人





思考1 眼界问题

想不到?



Think

思考1 为什么没想到?

思考1 眼界问题：想不到?

思考2 技术/意愿问题：想到做不到?

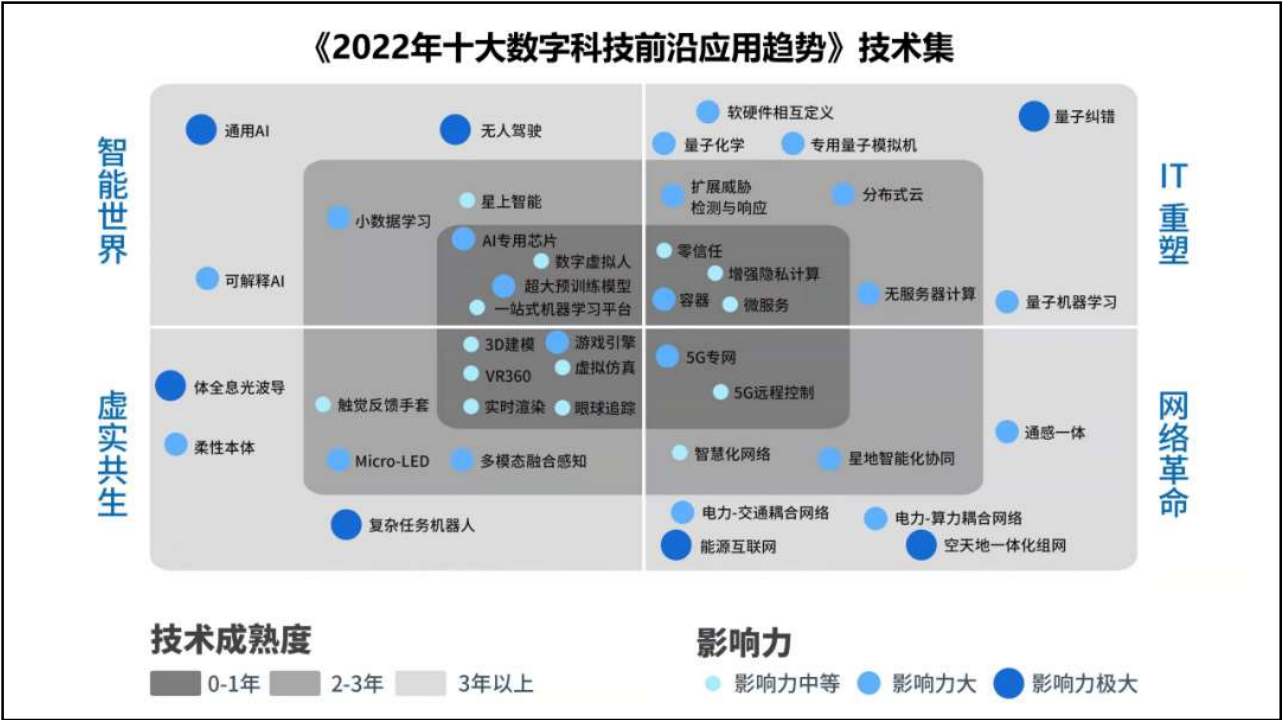
想做不愿意做?





做大做强





互联网思维带来的三大改变

■ 改变一：万倍增速（**时间缩短**）。

- 互联网将彻底改变人们的速度观念。
- “瞬间即时”的微信、微博和APP？

■ 改变二：万倍扩容（**空间放大**）。

- 互联网将大大拓宽人类的生存空间。
 - 二十四版、四十八版、一百二十八版的报纸，怎么拼得过互联网无边无际的海量信息？
 - 超市建一个仓库、十个仓库、百个仓库……怎能及互联网商场上的无所不包的海量库容？过去谁能想像，整天坐在家中，手机一点就可以将全家吃喝拉撒统统搞定？

■ 改变三：万众参与（**人人互动**）。

- 互联网将地球村民紧紧连在一起。
- 过去谁能想像，一个热点话题，可以令全球几十万甚至几百万人同时讨论争得面红耳赤？

互联网思维的13条法则

有则如鱼得水，无则举步维艰

互联网思维的13条法则

- 法则1：得“**屌丝**”者得天下
- 法则2：兜售参与感
- 法则3：体验至上
- 法则4：专注，少即是多
- 法则5：**简约**即是美
- 法则6：打造让用户尖叫的产品
- 法则7：小处着眼，**微创新**
- 法则8：精益创业，快速迭代
- 法则9：**坚持到质变的“临界点”**
- 法则10：利用好社会化媒体
- 法则11：打造多方共赢的**生态圈**
- 法则12：小企业也要有大数据
- 法则13：你的用户是每个人



提升内涵

在未来，如何让自己显得不那么平庸？

《庆余年》火了，剧中这38首诗词你都会背吗？



同样的广告，您喜欢哪种？

脑白金 vs 网易云音乐



企业文化

由其价值观、信念、仪式、符号、处事方式等组成的其特有的文化形象



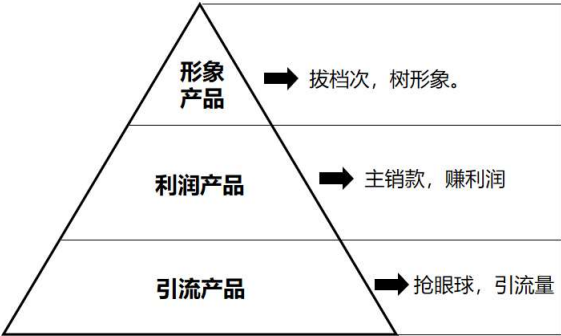
拓宽知识



产品结构规划

引流产品、利润产品，形象产品的设计原则和方法

产品结构规划



- 产品结构规划中一般会将产品分成三类，分别是：引流产品、利润产品和形象产品。
 - 顾名思义，引流产品负责带来流量，利润产品负责贡献利润，形象产品负责拔高形象。
 - 这三种产品各自扮演不同角色，完成不同任务，共同搭建了企业的产品结构金字塔。



思维+技术的几个案例






PS+毕业照



Midi+声音



Sora+短视频



Research ▾API ▾ChatGPT ▾SafetyCompany ▾

SearchLog in ↗Try ChatGPT ↗

Creating video from text

Sora is an AI model that can create realistic and imaginative scenes from text instructions.

[Read technical report](#)

All videos on this page were generated directly by Sora without modification.

CapabilitiesSafetyResearch



思考2 技术/意愿问题

想到做不到？还是不愿意做？



Think

思考2 想到做不到还是不愿意做？

思考1 眼界问题：想不到？

思考2 技术/意愿问题：想到做不到？
想做不愿意做？



从模仿到超越!



有意义和内涵

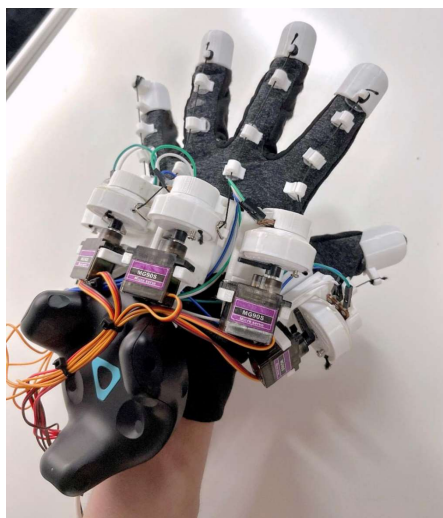


摄像头+创新?

请思考

摄像头可以怎么玩？





“做了一副元宇宙手套，成本300元”



交互方式的变化

无需学习的自然交互





一百多年前

一百多年后

这个时代是一个**读图**的时代，是一个**视频**的时代，
是一个**交互**的时代，是一个**分享**的时代，也是一个**可
视化**的时代。

——艾迪普(北京)文化科技股份有限公司董事长 唐兴波

键鼠和视窗消失

不再前倾(PC时代)、不再后仰或低头(手机时代)，而是无处不在、姿势各异的交互。

键鼠和视窗消失，触摸屏有少量场景

触控

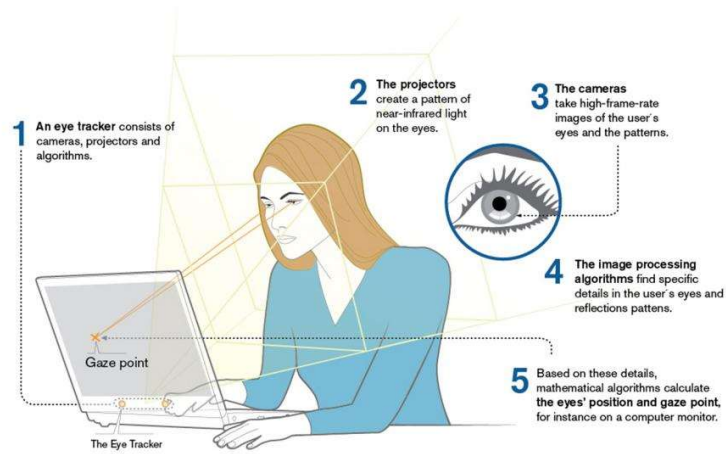


笔控



乔布斯在发布iPhone一代时曾经说过：“上帝给了我们十只手指，为何我们还要手写笔？”确实，iPhone推出后，手写笔进入了前所未有的低谷。

眼控

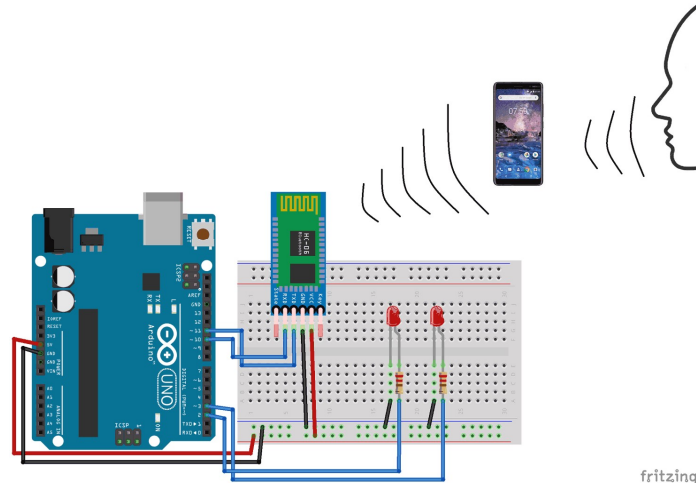


领头羊是来自瑞典的Tobii公司，中国也有一家叫七鑫易维的公司。

VR/AR



语音控制



语音命令控制LED指示灯看上去似乎是一项难以实现的功能，但实际上它很容易。

脑机交互



无需学习的自然交互

击打、晃动、体感、运动、语音、图像，这些都是人类天生具备的能力。

被动交互正在兴起

与智能硬件交互，很多时候不需主动“输入”任何信息，用户不直接接受反馈依然完成交互。

协同交互

很可能是**几种交互**方式并行。

总之不再通过单一界面与系统交互，而是多屏幕、多媒体、多渠道的交互方式。

■ 鼠标、键盘退场，智能硬件掀起交互革命

- **智能**交互时代：PC和智能手机让位，忘掉过去的交互准则。
- **手机**依然是中心：App要面向智能硬件重新设计。
- 面向**无屏**和**多屏**的交互：未来屏幕无处不在，按需存在。
- **云**+端的交互：远程控制、WEB OS、卡片应用、HTML5。
- **多媒体交互**：动作、语音和视觉。。
- **个性化**交互：LBS、时间空间维度的交互记录，大数据，个性化交互。



本章 小结

多媒体与智能交互的内涵思考

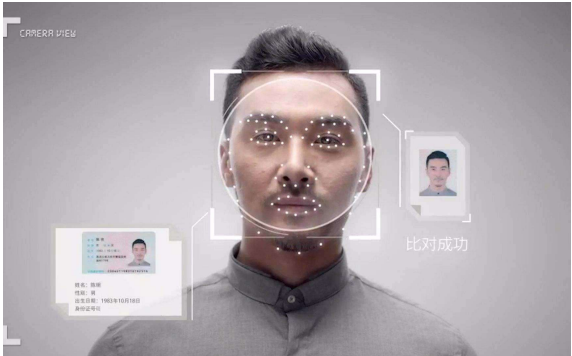
传统交互

键盘



交互+新技术

人脸识别+生物识别



交互+技术+文创

反馈



交互+技术+文创+?

值得思考?



多媒体与智能交互

内涵究竟应该是什么?