

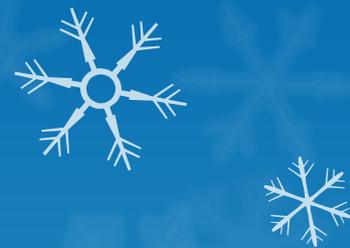
产品经理@唐杰

<http://tangjie.me>

# 交互设计师！！！！

唐杰

2012.3



# 情感化的交互

○相识

○相知

○相熟

○相恋



# 相识

## ● 什么是交互？

参与活动的对象，可以相互交流，双方面互动

## ● 什么是交互设计师？

秉承以用户为中心的设计理念，应用“以目标为导向的设计”方法，进行互联网产品的设计。

# 以目标为导向的设计？

- 理解用户的期望、需要、动机和使用情境，并更好的理解用户的目标，以及这些目标如何有助于设计适当的交互行为。
- 识别用户目标，关注用户目标而不是关注用户要完成的任务。

# 交互设计师应该具备哪些能力？

- 了解用户体验设计和可用性原则。
- 信息挖掘、用户调研、分析数据。
- 产品视觉感
- 沟通能力。

# 沟通是为了推销自己的方案！

- 通过案例研究、积累经验来提升自己的专业度。
- 依托数据说话。（用户反馈、统计数据、业内数据）
- AB测试，验证方案及用户的选择。

# 相知

- 交互设计是视觉设计的进化吗？
- 视觉设计是美工吗？
- 设计有界限吗？



# 交互需求来自哪里？

- 来自产品经理，由产品经理提供原始的需求。
- 至于这些需求如何表达，还要经过深思熟虑，转化成对用户有效的方式。

# 交互有标准吗？

- 交互有着初始的系统特性标准
- 但是交互应该参考用户调研及测试结论。
- 交互需要考虑实用价值（充分考虑用户的使用情境及下意识行为）
- 信息层面的交互应该要简单、自然、易懂。

# 移动产品的交互标准？

- 了解平台系统的特性，遵循平台系统的设计规范
- 了解用户的使用情境。（碎片化的时间，随时会被打断）
- 遵循产品需求，合理的体验及交互反馈。

# 相熟

喜欢用主观思维去思考问题的人

如果不改变，不适合做用户研究类工作。

其中包括：交互设计师

# 客观的思考用户

- 大部分用户是不会像我们一样对产品深思熟虑和了解透彻之后再使用的。
- 千万不要认为，自己能够理解的东西，用户也能理解。

# 客观的思考标准

- 合理的制定和使用标准，可以大幅度提高效率，也有利于产品的一致性，提升用户体验。
- 但标准不是万能的，不能随便套用。
- 根据具体的需求和目标用户的情境决定是否套用标准，或者修改标准。

# 设计控件库的使用

- 控件库是为了让我们研究控件标准。
- 控件库还可以帮助我们快速组装原型。
- 快速组装原型是为了让我们有更多时间去思考为什么这个控件放在这里，而不是放在那里？

# 客观的思考喜好

- 产品是为谁设计？
- 用户的目标，还是我们的喜好？



# 客观的思考主观

- 设计工作开始之前，需要先想清楚：用户是谁，他们有什么特点，我们可以为他们解决什么问题。
- 从用户的角度去思考问题，不要过分依赖自己的“知识”和“经验”。
- 提供真正能够解决用户问题的设计方案，而不是自己喜欢的设计方案。

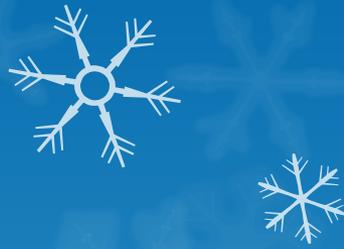
# 产品经理和交互设计师的区别？

- 产品经理等于半个交互设计师
- 交互设计师不等同于产品经理
- 交互设计师更了解用户行为习惯，了解用户体验。
- 产品经理更懂用户需求，并且对产品感觉、把握项目进度等等综合能力强于交互设计师。

# 相恋

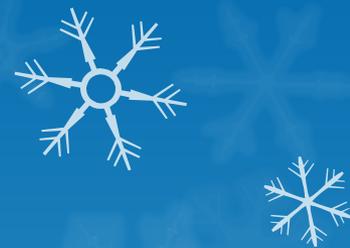
经过相识、相知、相熟之后，你还愿意继续做交互设计师吗？

无论方案被否定或是肯定，重做或是改进，扔掉或是撕掉，你都愿意做交互设计师，永远不离不弃直到天长地久吗？



相恋

如果你的回答是：我愿意！



# 恭喜你！

很多职位非常消耗人的意志，交互设计师就是其中一种，因此兴趣和激情很重要，这也是你持之以恒的动力。



产品经理@唐杰

<http://tangjie.me>

讲完了，谢谢！

唐杰

2012.3

