

产品经理@唐杰

<http://tangjie.me>

移动产品之体验设计

唐杰

2012.3

前言

- 分享一些我的工作心得
- 同时也欢迎大家分享

苹果公司

- 硬件为软件服务
- 软件为用户体验服务
- 用户体验为情感服务
- 产品为真正的需求服务

今天的主题 体验设计

主要分享三点：

- 1、使用环境的体验
- 2、操作习惯的体验
- 3、视觉界面的体验

1、使用环境的体验

- **使用移动产品的用户，时间是碎片化的**

 - 不要让用户等待（下载安装、产品流畅度、响应速度）

 - 不要增加学习成本（操作学习、界面学习）

- **移动终端会存在很多不确定因素**

 - 不要让用户莫名其妙（合理的信息反馈，但不要画蛇添足）

 - 不同的环境因素，产生不同的体验

- **移动产品有月末效应**

- **移动产品有着更为丰富的传感器**

2、操作习惯的体验 之 用户成本

○ 降低用户学习成本

精简操作步骤

运用图形语言，暗喻操作流程

○ 降低用户记忆负担

手势操作是一种隐性体验，需要用户记忆

炫丽的手势操作最好结合OS特性和实物隐喻

○ 降低用户操作成本

功能型应用讲究的是效率

流畅的操作体验

2、操作习惯的体验 之 触控习惯

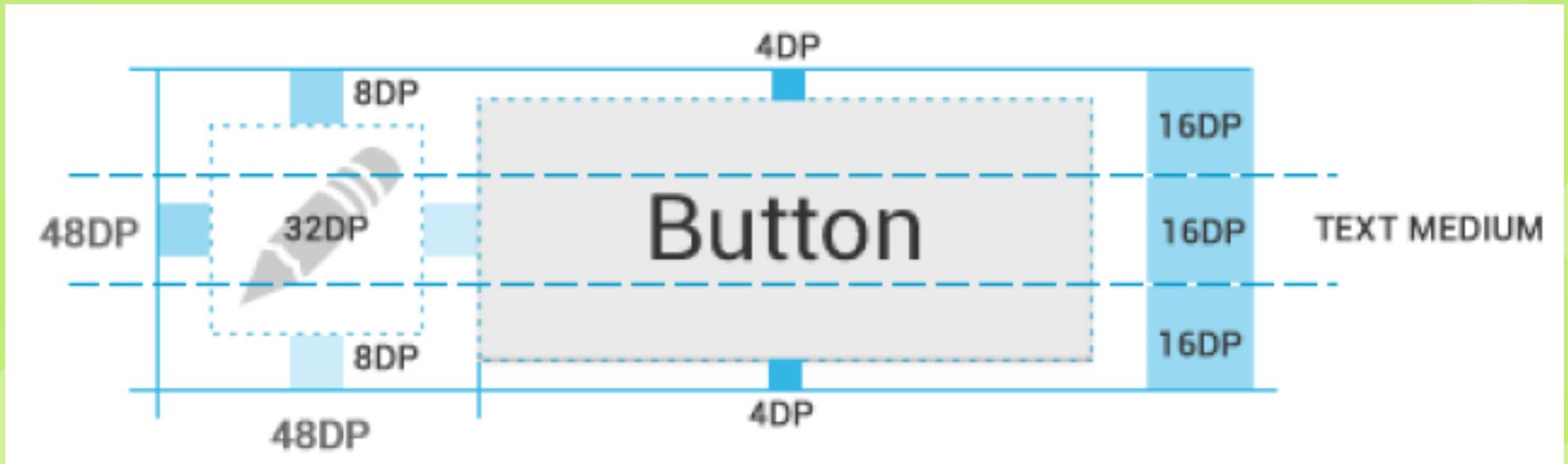
- 触点区域的大小 操作焦点不等于视觉焦点



2、操作习惯的体验 之 触控习惯

- 触点区域的大小 操作焦点不等于视觉焦点

《Android 4.0 设计规范》第26-27页



在android系统中单位DP也就是DIP : device independent pixels (设备独立像素)

2、操作习惯的体验 之 触控习惯

- 触点区域的大小 操作焦点不等于视觉焦点



2、操作习惯的体验 之 触控习惯

○ 触点偏差 操作焦点向下偏移

右手用户向右下角偏移、左手用户向左下角偏移



2、操作习惯的体验 之 触控习惯

- 触点偏差 操作焦点向下偏移

右手用户向右下角偏移、左手用户向左下角偏移



2、操作习惯的体验 之 操作反馈

○ Web按钮的四态

- 1、当鼠标还未移到时
- 2、当鼠标移到按钮时
- 3、当鼠标在按钮上按下时
- 4、当鼠标在按钮上操作后

2、操作习惯的体验 之 操作反馈

○ App按钮的三态

- 1、未触摸时
- 2、当触摸到按钮时
- 3、当触摸到按钮后
 - 3.1、恢复到未触摸时
 - 3.2、操作后提示
 - 3.3、锁定

2、操作习惯的体验 之 操作反馈

○ 操作反馈的目的

- 1、不让用户莫名其妙
- 2、让用户明白操作被接受，并获得响应
- 3、合理的信息反馈，是锦上添花

2、操作习惯的体验 之 操作反馈

○ 操作反馈的形态



2、操作习惯的体验 之 操作反馈

○ 操作反馈的形态

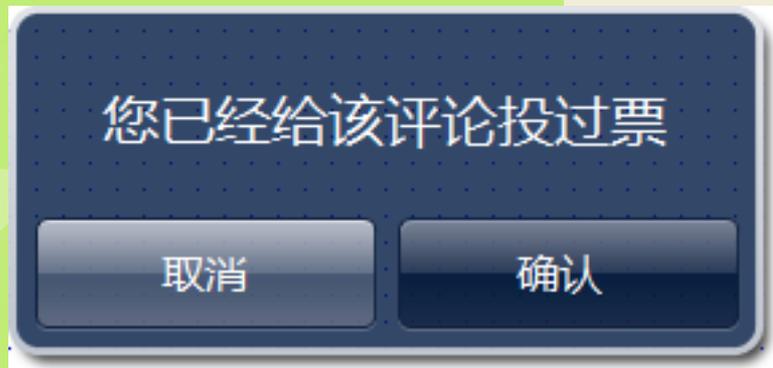
怎么表现锁定状态



2、操作习惯的体验 之 操作反馈

○ 操作反馈的形态

怎么表现锁定状态



2、操作习惯的体验 之 操作反馈

○ 操作反馈的形态

怎么表现锁定状态

楼盘评论

我要评论

2011-11-11 05:40:11

楼盘评论

我要评论

2011-11-11 05:40:11

您已经给该评论投过票

高官或者裙带关系买的房一帮贪官污吏!

👍 2

👎 0

的房一帮贪官污吏!

👍 2

👎 0

我要评论

2011-11-11 05:40:11

高官或者裙带关系买的房一帮贪官污吏!

👍 2

👎 0

您已经给该评论投过票

取消

确认

2、操作习惯的体验 之 操作反馈

○ 无响应的操作反馈



2、操作习惯的体验 之 操作逻辑

- 操作由0和1组成
- 0代表初始，1代表激活
- 一个界面有很多个0会让用户产生选择恐惧
- 当1被激活时，可以忽略0，因为用户关心操作反馈

2、操作习惯的体验 之 操作逻辑



3、视觉界面的体验 之 架构色调

- 主色不适合大面积使用
- 重色不适合大面积使用
- 一个界面最好不要超过三种色调

3、视觉界面的体验 之 界面语言

- UI设计的最高境界是提升用户操作效率
- 色调可以影响用户的操作习惯

用了三种颜色：湖蓝、橙黄、灰色

分别代表：可操作区域、主流程、提示信息

让用户不用想就知道如何操作



今年的体验展望

- 平面化的视觉风格
- 动效交互
- 语音交互
- 手势操作

产品经理@唐杰

<http://tangjie.me>

抛砖引玉

谢谢

唐杰
2012.3