



Tencent 腾讯

交互设计方法探讨

Enya

CDC Customer Research & User Experience Design Center



整体课程安排

	内容	时间	讲师	方式
1	深度访谈	5月8日上午	viviyin(殷文婧)	讲授
2	调查问卷设计		sybil(骆玓)	讲授
作业	问卷设计、发送、回收	1周		
3	数据统计分析进阶	5月15日下午	henryhuang(黄利贤)	讲授
4	问卷作业点评		用户研究讲师	点评+讨论
作业	数据统计与分析	1周		
5	交互设计方法探讨	5月22日下午	enya(陈妍)	讲授
6	软件交互设计进阶		paulchen(陈俊标)	讲授
7	网站交互设计进阶		ivanwang(王军)	讲授
8	设计项目管理进阶		nickdu(杜健)	讲授
作业	根据研究结果设计交互方案	2周		
9	交互设计作业点评	6月5日下午	交互设计讲师	点评+讨论

目录

- 交互设计三要素
- 界面构架方法
- 交互设计稿件检查方法

交互设计三要素

- 一个小问题
 - 当你接到一个需求的时候，或者想到一个需求的时候，你脑海里最先描绘的是什么？
- 交互设计三要素：角色 任务 场景

交互设计三要素

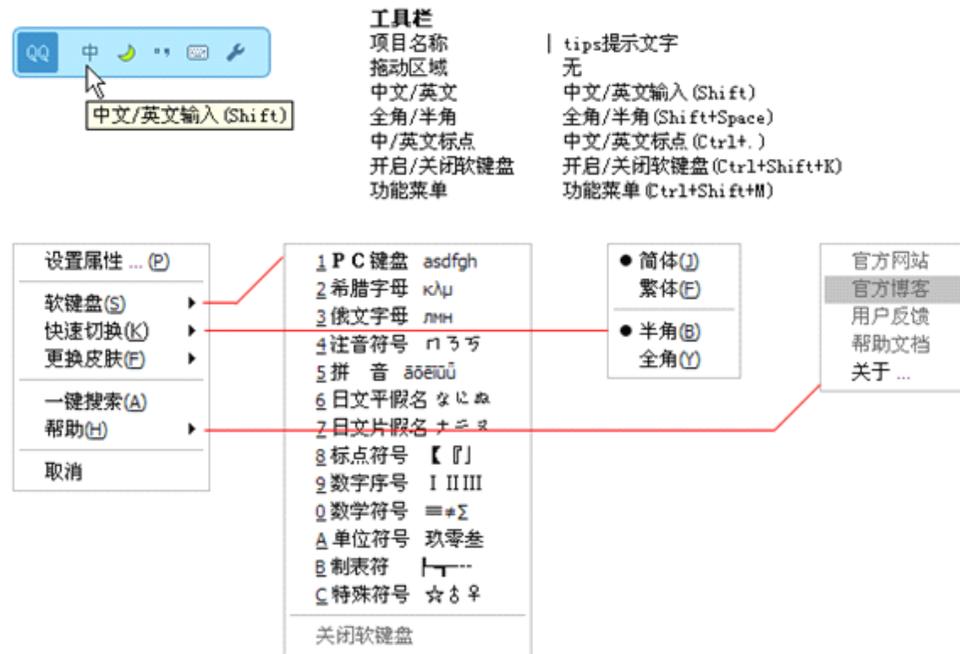
- 概念回顾
- 交互设计：
 - 用户体验的基础决定因素；是一种如何让产品易用，有效而让人使用产品的过程变得愉悦的技术

- 交互元素：

- 控件
- 界面构架
- 操作流程
- 逻辑

- 表现媒介：

- 界面
- 界面交替过程
- 软件语言



交互设计三要素——定义

- 角色：特定用户为达到某个目标而进行的任务中所涉及到的所有用户。
- 角色VS用户模型
- 任务：确定用户需要达到的目标而为之设置实现的方式。
- 任务VS目标
- 场景：是指叙述性地描述人的行为或任务，从中发掘任务的上下文环境、用户的需求。

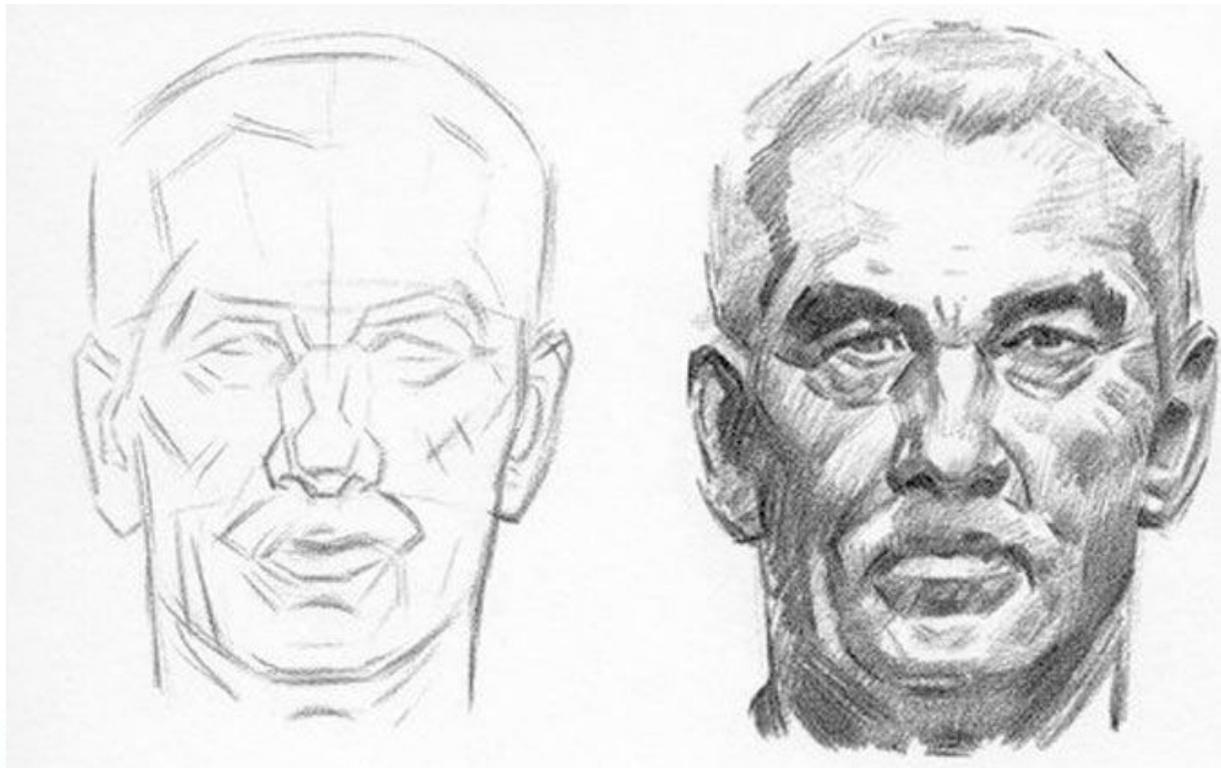
交互设计三要素——分析

- 传送文件的交互设计
- 目标：A用户从本地顺利传送一个或多个文件给到B用户
- 角色：发送方 接收方
- 场景：双方的安全等级设置 网络环境 发送文件类型 安全考虑 其他特殊情况
- 任务：
 - 发送方：
 - 选择一个或多个本地文件
 - 选择接受对象
 - 把文件与对象对应



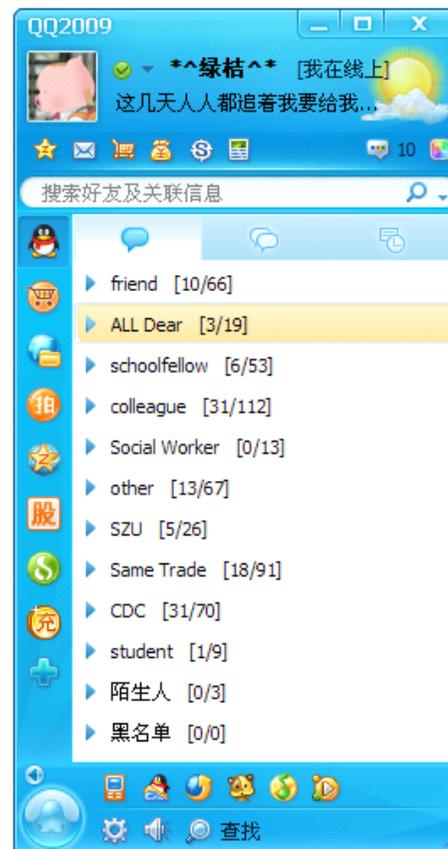
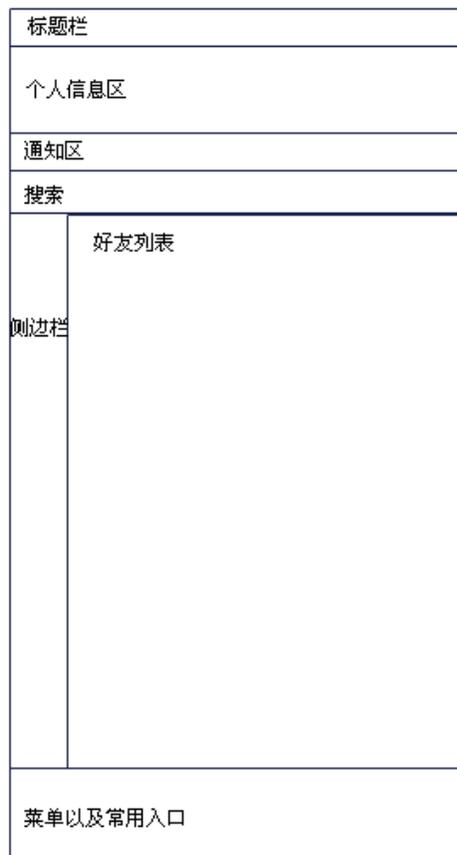
界面构架方法

- 一个小问题
 - 当你开始动手做设计稿的时候，会先从哪里开始？
 - 我们可以从素描中找到启示？



界面构架方法

- 界面构架两步法：1 划分区域 2 各模块细节设计



界面构架方法



交互设计稿件检查方法

- 一个小问题
 - 当你看到一个或者一套设计稿，你将用什么方法去评审设计质量？
- 检查思路
 - 了解上下文
 - 从总体到细节
 - 分维度检查

交互设计稿件检查方法

- 设计目标
- 整体框架
- 流程
- 指引
- 控件使用
- 用语
- 特殊考虑

交互设计稿件检查方法

- 设计目标

检查点	检查细则
主题清晰	能在30秒内清楚知道“我”在哪里
目的明确	能在30秒内清楚知道“我”可以做什么

- 整体

结构合理	信息组织具有逻辑性，不同类型的信息区分清晰，与同类产品结构尽量保持一致（菜单分组是否合理，主要界面信息分类是否符合逻辑，按钮分布是否符合逻辑）
重点突出	最需要用户关注的内容放在最明显的位置，最必要的信息要足够，而且重要信息突出
	必要信息与非必要信息之间的主次关系明显
具有扩展性	有框架与内容均会扩展的考虑

交互设计稿件检查方法

- 流程

流程畅通，符合逻辑	结构进行过梳理，符合业务逻辑，结构划分合理，
	流程畅通，容易理解

- 指引

操作指引明显，最精简	使用指示信息足够，说明性的描述或标题准确易懂
	尽量少的操作步骤
	可防止错误，有效的指引/帮助用户避免错误，容易纠正错误或取消错误操作
	最适合的默认配置，包括滚屏数，光标位置，快捷键位置等
	符合用户预期以及类似操作的习惯

交互设计稿件检查方法

- 控件

控件符合规范	整个产品的控件或组件保持一致，并与腾讯同类产品和应用保持一致
	控件和组件使用符合系统以及腾讯的标准和规范
	通用快捷键，加速键与系统保持一致，光标（焦点）的切换符合系统标准和规范
	图标以及颜色使用符合国际标准和规范，并符合腾讯规范

- 用语

用语准确无歧义	文字与标点符号使用符合标准（错别字，标点符号，语法）
	语言表述统一（提示用语一致，称谓一致，菜单与命令用语一致，字体，标点符号格式一致产品及功能名称一致）
	文字表达简洁准确通俗易懂

交互设计稿件检查方法

- 特殊考虑

考虑到特殊与极限的情况处理	综合考虑初级用户与高级用户的需求
	设计有考虑特殊与极限情况的表现方式（如列表很长或者很空，文字很多等）