

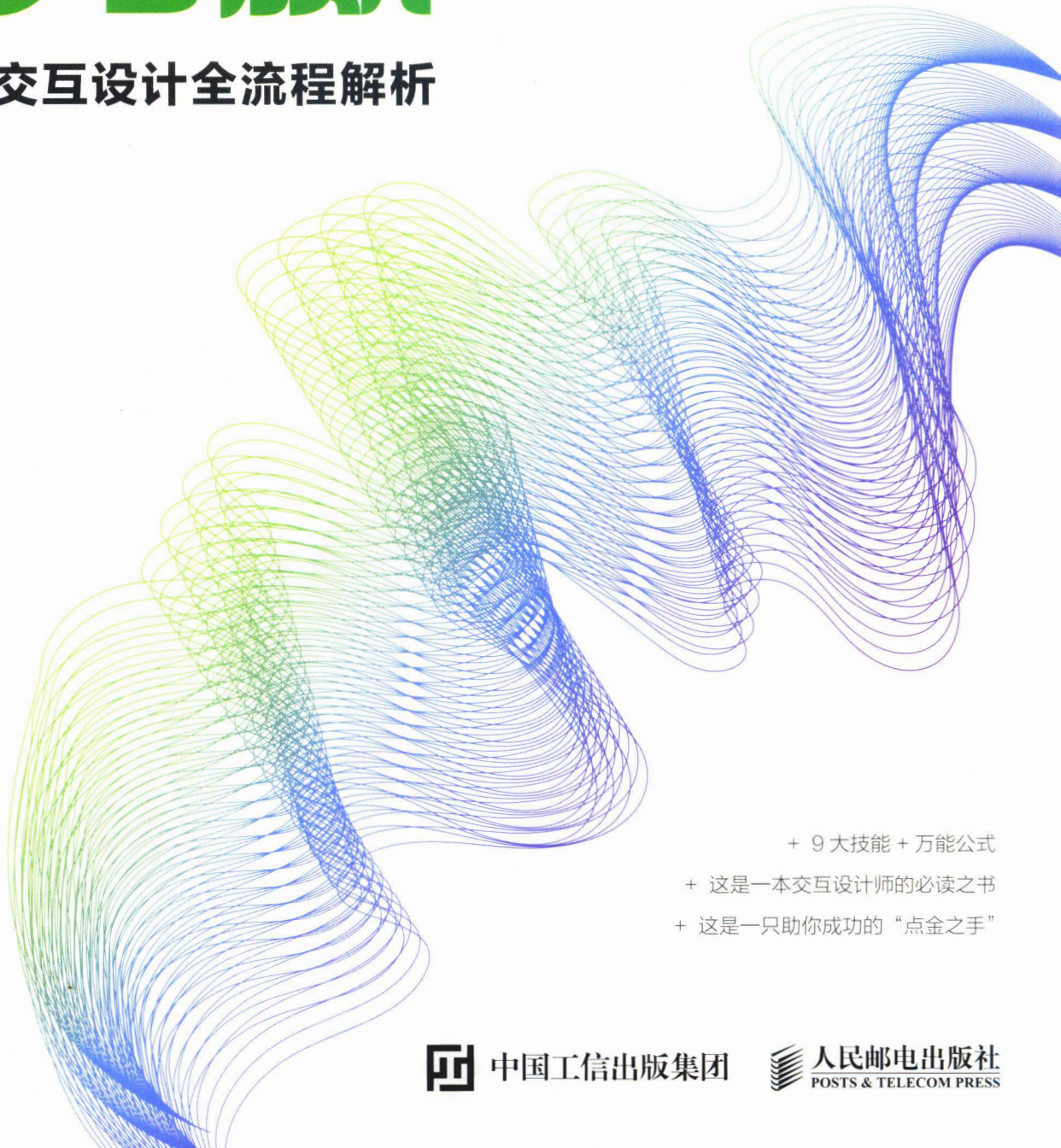
步步 为赢

《破茧成蝶》系列书作者**刘津推荐**并作序

INTERACTION
DESIGN

+ 董尚昊 著 +

交互设计全流程解析



+ 9大技能 + 万能公式

+ 这是一本交互设计师的必读之书

+ 这是一只助你成功的“点金之手”



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

步步 为赢

交互设计全流程解析

INTERACTION
DESIGN

+ 董尚昊 著 +

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

步步为赢：交互设计全流程解析 / 董尚昊著. --
北京：人民邮电出版社，2020.1
ISBN 978-7-115-52038-8

I. ①步… II. ①董… III. ①人机界面—程序设计
IV. ①TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第197477号

内 容 提 要

本书以互联网公司中交互设计的完整流程为基础，涵盖了设计师在设计方案过程中的所有环节。本书将交互设计理论知识和设计方法与真实案例结合，系统介绍了应用性较强的交互设计方法论，共分为4篇12章，在每章的末尾都设置了思考题，帮助读者更好地理解所学内容，希望读者能够真正做到学以致用。本书融合了国内外的交互设计理论知识与作者作为交互设计师的多年工作经验，适合初级交互设计师及希望学习、掌握交互设计知识的视觉设计师、产品经理和运营人员阅读。

本书可供从事交互设计及相关专业的人员进行产品设计时学习使用，也可作为高等院校相关专业的教材和参考书。

-
- ◆ 著 董尚昊
责任编辑 张 斌
责任印制 王 郁 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京富诚彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：13.25 2020年1月第1版
字数：344千字 2020年1月北京第1次印刷
-

定价：79.80元

读者服务热线：(010)81055256 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字20170147号

序

跟尚昊第一次见面，是在我的 UGD 大会上。当时我就对他印象深刻，觉得这个年轻人很有想法，也很好学。

后来他找我写序，我欣然应允。一方面是因为交互设计作为近年来逐渐兴起的一门新兴学科，体系化的设计方法和理论总结相对较少，即便有也很难赶上瞬息万变的行业形势。所以我非常欣慰看到有人输出新的内容，帮助这个行业更好的发展。另一方面，我浏览了目录及主要内容，发现书中不仅有交互设计师必备的实战技巧，还有背后的思考方法，这是至关重要的。

我想起一个故事，说的是一个会点金术的人来到一个村子，免费为村民点石成金。大家都带着石头排队等候，唯有一个少年两手空空。点金师好奇地问：“你的石头呢？”少年笑着说：“我欲求点金之手！”

尚昊的书就是这样一只“点金之手”，它传达的不仅是固定的“套路”，而是力求在思想和方法上启迪更多人。这与尚昊平时就喜欢研究各种新鲜理念，活学活用、注重总结是分不开的。

这本书可以说浓缩了尚昊这些年来的思考精华，体系化地介绍了设计师在互联网公司中用到的设计知识。其中，场景与尚昊自己总结的流程万能公式，以及苹果 iOS 和谷歌 Material Design 设计规范的对比总结，都是能迅速提升设计师交互专业度的知识亮点。

设计的美妙之处，在于它能点亮创意的天空。而交互设计是所有设计师都需要具备的一种意识和能力，它能够使你的设计方案便于用户理解和操作，从而快速达成目标，为用户、公司乃至社会创造更多价值。希望有更多的设计师，能够通过这本书更好地理解 and 掌握交互设计技能，在设计之路上行稳致远，用创意连接价值，点亮充满希望的天空！

我想这本书，一定会帮助更多有理想却暂时“两手空空”的年轻人，求得自己的“点金之手”。

——《破茧成蝶》系列书作者 刘津

前言

今年是我从事交互设计工作的第七个年头了。第一次接触到“交互设计”的概念，是我在德国不来梅大学读研究生的时候，选到一门“手机交互模式介绍”课程。课程里老师介绍了许多手机交互模式的特点，让我第一次认识到实现同一个功能，原来有许多种不同的方式。

回国后，我先后进入腾讯微生活、网易、宜人贷等公司工作，继续我的交互设计之路。一路不断设计各种不同类型的产品，也在不断阅读各种交互设计的书籍和文章。后来，我在爱奇艺负责视频业务小组的整体交互，接触到的需求类型更加多元。在接触了许许多多的项目之后，我渐渐发现，虽然不同项目的产品类型千差万别，但设计师做方案时用到的方法和思路总是相对固定的。于是，我尝试将这些工作经验，结合在德国学习的内容以及平时读书学习到的交互理论知识，变成设计方法和思路整理出来，慢慢就有了这本书。我的目标是希望大家能够系统地掌握交互设计的整套方法。

在组织这本书的内容的时候，我按照互联网公司中设计师实际接到产品需求后的工作流程，将交互理论和设计方法融合到工作的每个步骤里。之所以这样组织，是希望设计师在接到产品需求后，可以参考书中介绍的方法，一步步开展方案的设计，最终实现“步步为赢”。

设计的目的是满足需要、解决问题。很多人认为交互设计师的核心工作内容只是画线框图。但实际上，线框图只是设计师呈现方案的一种形式。设计师工作内容中最精华的部分，是他/她在接到需求后，如何对需求进行分析，以及如何从分析中找到问题的最佳解决方案的过程。这才是交互设计师的核心能力。这本书的内容，主要是介绍交互设计的思路，希望读者能够通过掌握这些思路，达到以不变应万变的效果。本书的相关配套资源请读者登录人邮教育社区（www.ryjiaoyu.com）下载。

我一直相信，一个人的价值，取决于他/她能为别人带来的价值。如果你想系统了解互联网工作中交互设计的设计方法，如果你想成为一名交互设计师或者用户体验设计师，相信这本书可以帮到你。

希望这本书，可以给你带来价值。

希望这本书，可以证明我的价值。

董尚昊

2019年6月于北京

目录

第一篇 理解交互设计

第 1 章 初学乍练 ——帮你把握大方向 / 002

1.1 设计中的交互设计 / 003

1.1.1 设计的目的: 满足需要 / 003

1.1.2 什么是交互设计 / 006

1.2 如何学习交互设计 / 010

1.2.1 互联网产品开发流程 / 010

1.2.2 交互设计师的必备技能 / 013

1.2.3 交互设计的学习方法 / 016

1.2.4 大型公司交互设计师招聘职位分析 / 017

思考题 / 019

第二篇 设计分析

第 2 章 登堂入室 ——目标用户和场景 / 021

2.1 确定目标用户 / 022

2.2 场景思维 / 025

2.2.1 什么是场景 / 025

2.2.2 描述场景的公式 / 027

2.2.3 场景的分类 / 028

2.3 用户场景地图 / 031

思考题 / 036

第 3 章 渐入佳境 ——心智模型和习惯 / 037

3.1 心智模型 / 038

3.1.1 什么是心智模型 / 038

3.1.2 心智模型与表现模型 / 040

3.1.3 心智模型的概括方法 / 043

3.2 用户习惯 / 045

思考题 / 046

第4章 驾轻就熟 ——设计目标面面观 / 047

4.1 什么是设计目标 / 048

4.1.1 产品目标 / 048

4.1.2 用户目标 / 056

4.2 为什么需要设计目标 / 057

4.2.1 设计时有的放矢 / 057

4.2.2 更容易得到团队和用户的认可 / 057

4.2.3 设计效果更容易验证 / 058

4.3 案例分析——如何确定设计 目标 / 059

思考题 / 060

第5章 取长补短 ——竞品分析有方法 / 061

5.1 为什么要做竞品分析 / 062

5.2 竞品分析的维度 / 062

5.3 如何选择竞品 / 063

5.4 竞品分析的方法 / 063

5.4.1 流程走查法 / 064

5.4.2 表格法 / 066

5.4.3 借鉴法 / 068

思考题 / 068

第三篇 原型制作

第6章 略有小成 ——设计流程有公式 / 070

6.1 如何画流程图 / 071

6.1.1 画流程图的原则 / 071

6.1.2 画流程图的工具 / 072

6.2 设计流程的万能公式 / 073

6.2.1 发现 / 077

6.2.2 了解 / 081

6.2.3 操作 / 084

6.2.4 跟进 / 085

6.2.5 案例 / 086

思考题 / 087

第7章 心领神会 ——设计原则有遵循 / 089

7.1 一致性 / 090

7.1.1 一致性原则对于用户的作用 / 090

7.1.2 一致性原则对于产品的作用 / 091

7.1.3 一致性原则的运用 / 091

7.2 容错性 / 094

7.2.1 操作前的预防 / 094

7.2.2 操作中的提醒 / 095

7.2.3 操作后的解决办法 / 097

7.3 使用正确的意符 / 098

7.3.1 意符的概念 / 098

7.3.2 注意文案的运用 / 099

7.4 即时反馈 / 101

7.5 通用设计原则 / 104

思考题 / 108

第8章 融会贯通

——设计规范有标准 / 109

8.1 提示框 / 110

8.1.1 Material Design 设计规范 / 110

8.1.2 iOS 设计规范 / 111

练习题 / 113

8.2 警告框 / 113

8.2.1 Material Design 设计规范 / 114

8.2.2 iOS 设计规范 / 116

练习题 / 117

8.3 底部模态浮层 / 117

8.3.1 Material Design 设计规范 / 117

8.3.2 iOS 设计规范 / 120

练习题 / 123

8.4 底部固定浮层 / 123

8.4.1 Material Design 设计规范 / 123

8.4.2 iOS 设计规范 / 125

练习题 / 127

8.5 简易菜单、简易对话框和弹出框 / 127

8.5.1 Material Design 设计规范 / 127

8.5.2 iOS 设计规范 / 131

练习题 / 132

8.6 确认弹框和全屏弹框 / 132

练习题 / 136

8.7 模态 / 136

练习题 / 139

8.8 弹出类控件对比总结 / 139

练习题 / 143

8.9 搜索 / 143

8.9.1 Material Design 设计规范 / 143

8.9.2 iOS 设计规范 / 145

练习题 / 147

8.10 滑动器 / 148

8.10.1 Material Design 设计规范 / 148

8.10.2 iOS 设计规范 / 150

练习题 / 151

8.11 按钮 / 151

8.11.1 Material Design 设计规范 / 151

8.11.2 iOS 设计规范 / 156

练习题 / 157

8.12 标签导航和分段控件 / 157

8.12.1 Material Design 设计规范 / 157

8.12.2 iOS 设计规范 / 160

练习题 / 160

8.13 底部导航栏 / 161

8.13.1 Material Design 设计规范 / 161

8.13.2 iOS 设计规范 / 164

练习题 / 165

8.14 抽屉导航 / 165

练习题 / 166

8.15 手势 / 167

8.15.1 Material Design 设计规范 / 167

8.15.2 iOS 设计规范 / 168

练习题 / 169

8.16 导航设计总结 / 169

8.16.1 Material Design 设计规范 / 170

8.16.2 iOS 设计规范 / 171

练习题 / 173

思考题 / 173

第9章 登峰造极 ——原型制作有技巧 / 174

9.1 什么是交互原型 / 175

9.2 交互原型的作用 / 176

9.3 交互原型的制作 / 176

9.3.1 项目概述 / 176

9.3.2 方案展示 / 177

9.3.3 设计分析 / 180

思考题 / 180

第10章 出神入化 ——可用性测试见真章 / 181

10.1 可用性测试介绍 / 182

10.2 正式的可用性测试 / 183

10.2.1 测试前的思考 / 183

10.2.2 制作测试原型 / 184

10.2.3 撰写测试脚本 / 184

10.2.4 招募测试者 / 185

10.2.5 设置测试环境 / 186

10.2.6 预测试和正式测试 / 187

10.2.7 测试结果统计分析 / 187

10.2.8 可用性测试报告 / 188

10.3 敏捷的可用性测试 / 190

10.3.1 媒介即信息 / 190

10.3.2 设计师自测 / 190

10.3.3 寻找用户进行敏捷测试 / 192

思考题 / 192

第四篇 设计师的自我修养

第11章 超凡入圣 ——人人羡慕作品集 / 194

11.1 核心原则 / 195

11.2 作品集示例 / 196

思考题 / 199

第12章 返璞归真 ——活出自己最优秀 / 200

12.1 勤于总结归纳 / 201

12.2 收集优秀案例 / 201

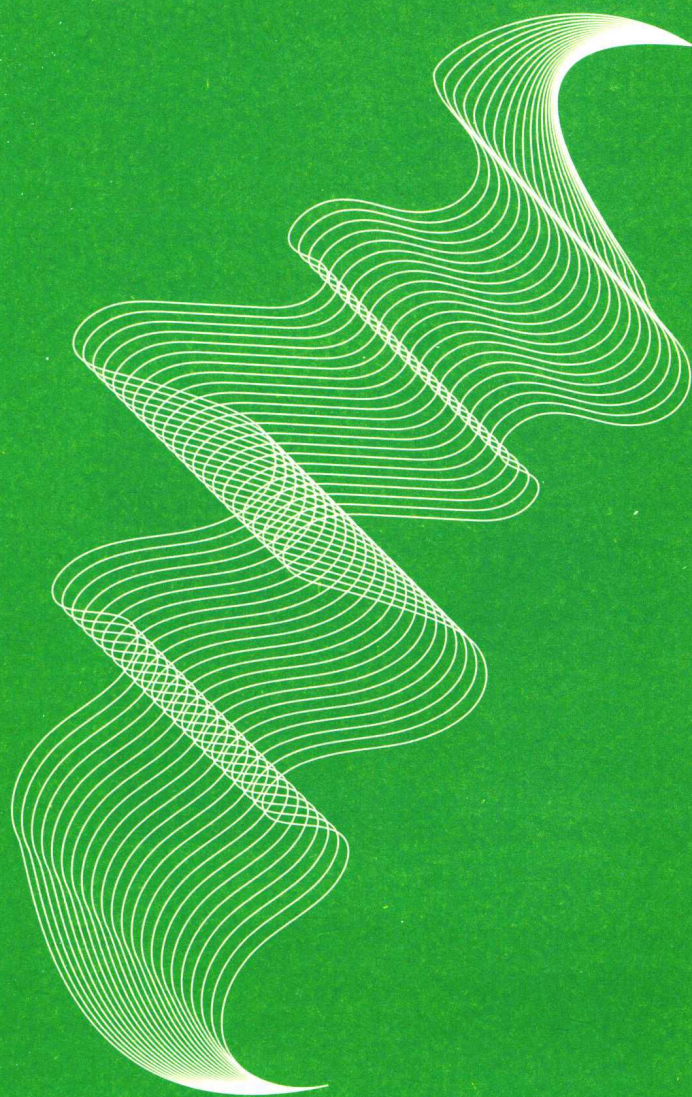
12.3 为自己而工作 / 203

思考题 / 203

参考文献 / 204

第
一
篇

理
解
交
互
设
计



01

第 1 章

初学乍练

——帮你把握大方向

交互设计师是做什么的？

是专门画线框图的吗？

是优化产品经理的原型图的吗？

都不是！

本章将介绍交互设计师的核心任务，
明白了这一点，就能为你的设计之路指明方向。