



● 视频课程

● 案例素材

● 交流社区

● QQ 讨论组

用户体验及 Axure 交互设计

——不懂交互的设计师不是好设计师！



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn



用户体验及 Axure 交互设计

——不懂交互的设计师不是好设计师！

内 容 提 要

本书结合“互联网+”时代的独特性,针对“0基础”的小白人群,采用案例或项目任务驱动的形式,全面系统地介绍了互联网产品的设计开发流程、产品需求分析、竞品分析的方法和技巧、用户体验和交互设计的基本理论与实用技巧、Axure产品原型设计工具和设计技巧,采用理论和上机相结合的方式最终完成项目交互原型设计——运动社交网站交互原型项目设计、运动社交手机App交互原型项目设计。

相对市面上的同类教材,本套教材最大的特色是,提供各种配套的学习资源和支持服务,包括:视频教程、案例素材下载、学习交流社区、作业提交批改系统、QQ群讨论组等,请访问课工场UI/UE学院:kgc.cn/uiue。

图书在版编目(CIP)数据

用户体验及Axure交互设计:不懂交互的设计师不是好设计师! / 北京课工场教育科技有限公司编著. — 北京:中国水利水电出版社,2016.4

(互联网UI设计师)

ISBN 978-7-5170-4209-9

I. ①用… II. ①北… III. ①人-机系统—系统设计
IV. ①TP11

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第061535号

策划编辑:祝智敏

责任编辑:张玉玲

封面设计:梁燕

书 名	互联网UI设计师
作 者	用户体验及Axure交互设计——不懂交互的设计师不是好设计师!
出版发行	北京课工场教育科技有限公司 编著 中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038)
经 售	网 址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电 话: (010) 68367658 (发行部)、82562819 (万水) 北京科水图书销售中心(零售) 电 话: (010) 88383994、63202643、68545874 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市雅迪彩色印刷有限公司
规 格	184mm×260mm 16开本 11.5印张 255千字
版 次	2016年4月第1版 2016年4月第1次印刷
印 数	0001—3000册
定 价	45.00元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

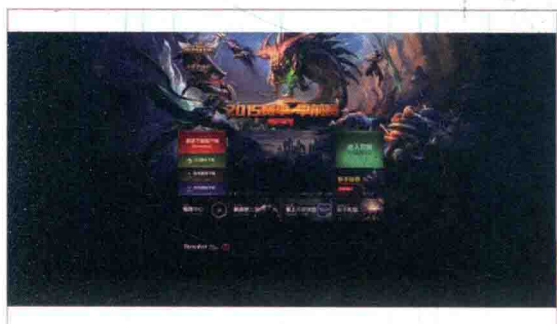
案例欣赏



Android(安卓)中的Toast



App启动页面

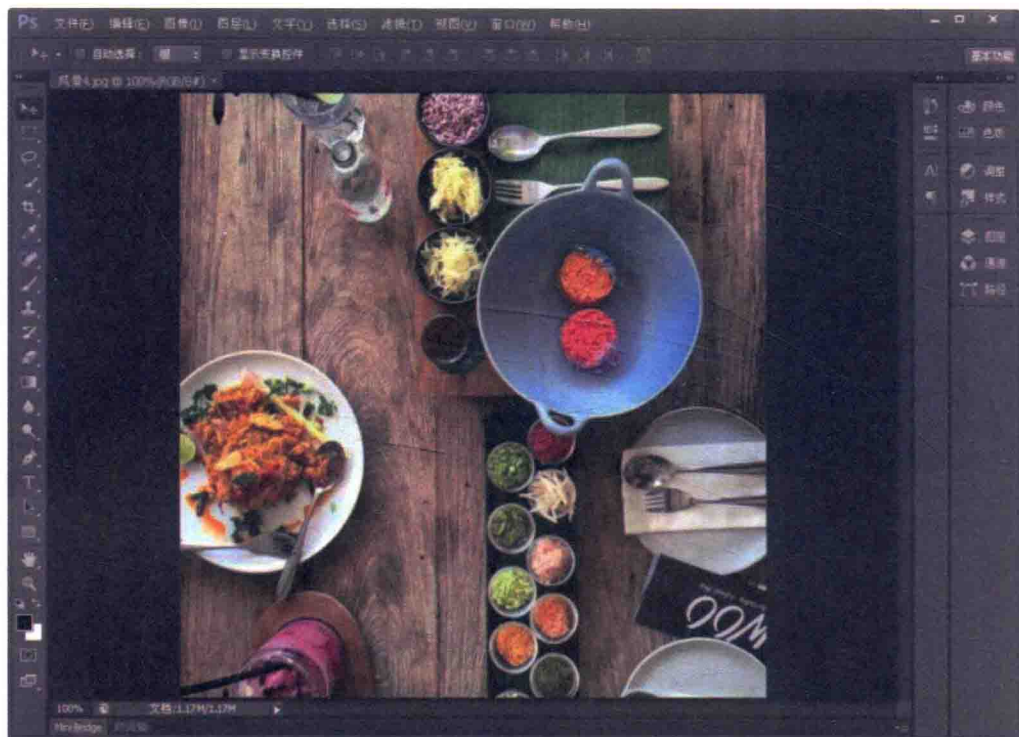


LOL页面内区大小

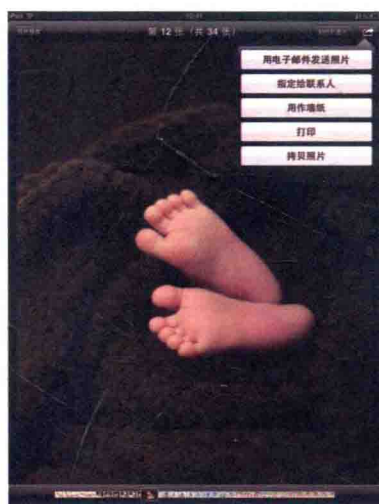


无形产品

案例欣赏



Photoshop软件的操作界面



iPad中的分享列表



有形产品

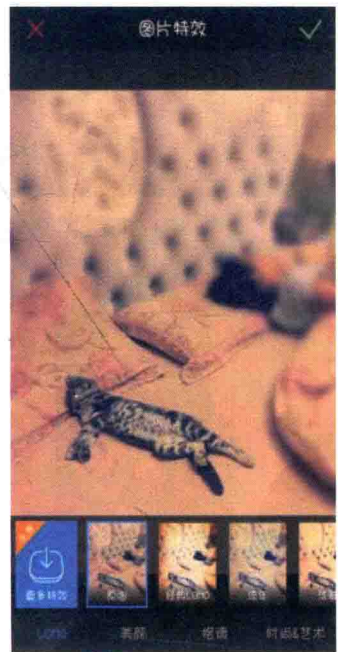
案例欣赏



腾讯视频导读



两栏的博客类网站



美图秀秀应用界面

案例欣赏



概念车



数码产品的设计图



淘宝某店铺产品介绍



墨水日历



五栏的电类网站

互联网UI设计师系列

编委会

主 编：肖 睿

副主编：李荣贵

主 审：段永华 李 娜 张惠军 杨 欢 谢伟民
潘贞玉 张德平 高登智 孙 莘 许 娜
李 红

参 编：孙 蕾 王春燕 徐 宁 庞园园 郑维佳
李楠楠

课工场：祁 龙 尚永祯 吕秀茹 宗 娜 刁志星
于学杰 吴宇迪 庞国广 赵 娜 原 婧
郝丽娜 赵文雅 周翠玉 王玉伟 刘 洋
刘建宁 陈 茵 谢成辉 乔 伟 王丙辰
侯 攀 王芹芹 周士昆

前言

随着移动互联技术的飞速发展，“互联网+”时代已经悄然到来，这自然催生了各行业、企业对UI设计人才的大量需求。与传统美工、设计人员相比，新“互联网+”时代对UI设计师提出了更高的要求，传统美工、设计人员已无法胜任。在这样的大环境下，这套“互联网UI设计师”系列教材应运而生，它旨在帮助读者朋友快速成长为符合“互联网+”时代企业需求的优秀UI设计师。

这套教材是由课工场（kgc.cn）的UI/UE教研团队研发的。课工场是北大青鸟集团下属企业北京课工场教育科技有限公司推出的互联网教育平台，专注于互联网企业各岗位人才的培养。平台汇聚了数百位来自知名培训机构、高校的顶级名师和互联网企业的行业专家，面向大学生以及需要“充电”的在职人员，针对与互联网相关的产品、设计、开发、运维、推广和运营等岗位，提供在线的直播和录播课程，并通过遍及全国的几十家线下服务中心提供现场面授以及多种形式的教学服务，且同步研发出版最新的课程教材。

课工场为培养互联网UI设计人才设立了UI/UE设计学院及线下服务中心，提供各种学习资源和支持，包括：

- 现场面授课程
- 在线直播课程
- 录播视频课程
- 案例素材下载
- 学习交流社区
- 作业提交批改系统
- QQ讨论组（技术、就业、生活）

以上所有资源请访问课工场UI/UE学院：kgc.cn/uiue。



■ 本套教材特点

(1) 课程高端、实用——拒绝培养传统美工。

- 培养符合“互联网+”时代需求的高端UI设计人才，包括移动UI设计师、网页UI设计师、平面UI设计师。
- 除UI设计师所必须具备的技能外，本课程还涵盖网络营销推广内容，包括：网络营销基本常识、符合SEO标准的网站设计、Landing Page设计优化、营销型企业网站设计等。
- 注重培养产品意识和用户体验意识，包括电商网站设计、店铺设计、用户体验、交互设计等。
- 学习W3C相关标准和设计规范，包括HTML5/CSS3、移动端Android/iOS相关设计规范等内容。

(2) 真实商业项目驱动——行业知识、专业设计一个也不能少。

- 与知名4A公司合作，设计开发项目课程。
- 几十个实训项目，涵盖电商、金融、教育、旅游、游戏等行业。
- 不仅注重商业项目实训的流程和规范，还传递行业知识和业务需求。

(3) 更时尚的二维码学习体验——传统纸质教材学习方式的革命。

- 每章提供二维码扫描，可以直接观看相关视频讲解和案例效果。
- 课工场UI/UE学院(kgc.cn)开辟教材配套版块，提供素材下载、学习社区等丰富的在线学习资源。

■ 读者对象

(1) 初学者：本套教材将帮助你快速进入互联网UI设计行业，从零开始，逐步成长为专业UI设计师。

(2) 设计师：本套教材将带你进行全面、系统的互联网UI设计学习，传递最全面、科学的设计理论，提供实用的设计技巧和项目经验，帮助你向互联网方向迅速转型，拓宽设计业务范围。

课程设计说明

本课程目标

学员学完本课程后，能够掌握移动端与Web端用户体验和交互设计的基本设计理念，并能按照项目需求熟练应用Axure软件设计制作出产品的交互原型。

训练技能

- 了解产品设计的流程及要点。
- 了解用户体验和交互设计的基本设计流程及用户体验改进的方法。
- 学会产品竞品分析的方法。
- 学会如何使用Axure软件设计制作出产品的交互原型。

本课程设计思路

本课程共6章，分为互联网产品设计常识、互联网用户体验设计基本常识、交互设计的基本理论、Axure软件基本操作、互联网产品交互原型项目设计五部分内容，具体安排如下：

- 第1章：互联网产品设计常识部分，主要讲解互联网产品设计的流程和互联网产品竞品分析的方法。
- 第2章：互联网用户体验设计基本常识部分，主要讲解互联网用户体验的概念、分类，以及用户体验改进的方法。
- 第3章：交互设计的基本理论部分，主要讲解交互设计的概念和常见的互联网产品导航、搜索、反馈等设计的思路及方法。
- 第4章：Axure软件基本操作部分，主要讲解Axure软件的界面及基本工具的使用技巧。
- 第5章和第6章：互联网产品交互原型项目设计部分，主要讲解移动端运动社交类产品的交互原型设计和Web端运动社交类产品的交互原型设计。

教材章节导读

- 本章目标：本章学习的目标，可作为检验学习效果的标准。
- 本章简介：学习本章内容的原因和对本章内容的简介。
- 项目需求：针对本章项目的需求描述。
- 相关理论：针对本章项目涉及的相关行业技能的理论分析和讲解。
- 实战案例：包含多个上机实战案例，训练学员操作的熟练度和规范度。
- 本章总结：针对本章内容或相关设计技巧的概括和总结。
- 本章作业：包含选择题、简答题。

教学资源

- 学习交流社区
 - 案例素材下载
 - 作业讨论区
 - 相关视频教程
 - 学习讨论群（搜索QQ群：课工场-UI/UE设计群）
- 详见课工场UI/UE学院：kgc.cn/uiue（教材版块）。



关于引用作品的版权声明

为了方便学校课堂教学，促进知识传播，使学员学习优秀作品，本教材选用了一些知名网站、公司企业的相关内容，包括：企业Logo、宣传图片、网站设计等。为了尊重这些内容所有者的权利，特在此声明，凡在本教材中涉及的版权、著作权、商标权等权益均属于原作品版权人、著作权人、商品权人。

为了维护原作品相关权益人的权益，现对本教材中选用的主要作品和出处给予说明（排名不分先后）：

序号	选用的网站、作品或Logo	版权归属
1	搜狐网部分图片	北京搜狐互联网信息服务有限公司
2	网易新闻部分图片	广州网易计算机系统有限公司
3	美图秀秀Logo	厦门美图网科技有限公司
4	天猫商城网站部分图片	阿里巴巴集团
5	腾讯QQ、微信Logo及部分图片	腾讯集团
6	新浪网部分图片	北京新浪互联网信息服务有限公司
7	美团网首页部分图片	北京三快在线科技有限公司

由于篇幅有限，以上列表中可能并未全部列出所选用的作品。在此，衷心感谢所有原作品的相关版权权益人及所属公司对职业教育的大力支持！

2016年3月

目录

前言

课程设计说明

关于引用作品的版权声明

第1章

1

互联网产品设计二三事

本章简介	2
1.1 认识互联网产品	2
1.1.1 什么是产品	2
1.1.2 互联网产品产生的流程	3
1.1.3 应该设计什么样的产品	5
1.2 互联网产品的竞品分析方法	5
1.2.1 Why为什么要进行竞品分析	6
1.2.2 What 什么是竞品分析	6
1.2.3 Who&When谁&什么时候来进行竞品分析	6
1.2.4 How如何选择竞品	7
1.2.5 案例分享：资讯类App竞品分析	7
1.3 互联网产品的用户研究方法	16
1.3.1 问卷法	16
1.3.2 用户访谈法	17
1.3.3 焦点小组法	17
1.3.4 情景设定法	18
本章总结	19
本章作业	20





本章简介	22
2.1 用户体验概述	22
2.2 用户体验设计技巧	25
2.2.1 感官体验	25
2.2.2 交互体验	27
2.2.3 浏览体验	28
2.2.4 情感体验	28
2.2.5 信任体验	28
2.3 用户体验的改进方法	30
2.3.1 视觉方面	30
2.3.2 交互方面	31
2.3.3 文字方面	32
本章总结	33
本章作业	34



本章简介	36
3.1 交互设计概述	36
3.2 为加强视觉冲击而生的交互	37
3.2.1 界面视觉风格与交互	37
3.2.2 启动图标与交互	39
3.2.3 界面外观与交互	39
3.3 交互设计师是干什么的	41
3.4 交互设计之导航设计	42
3.4.1 Web应用常见的导航模式	42
3.4.2 移动应用常见的导航模式	44



3.5	交互设计之表单设计	48
3.5.1	登录表单	48
3.5.2	注册表单	48
3.6	交互设计之搜索设计	49
3.6.1	显性搜索	50
3.6.2	自动补全搜索	51
3.6.3	范围搜索	51
3.6.4	保存搜索记录并显示最近搜索内容	52
3.7	交互设计之反馈设计	53
3.7.1	出错信息反馈	53
3.7.2	确认反馈	54
3.7.3	系统状态	54
	本章总结	55
	本章作业	56

57

第4章

Axure互联网应用交互基础



	本章简介	58
4.1	把想法和思路画成原型图	58
4.1.1	什么是原型	58
4.1.2	原型的类型及各自的特点	59
4.2	Axure RP软件界面基础	61
4.2.1	Axure 的文件格式	61
4.2.2	Axure 的工作环境	61
4.2.3	生成原型并在浏览器中查看	67
4.3	自制iPhone控件库	68
4.3.1	iPhone背景部件	68
4.3.2	iPhone滑动开关部件	71



4.3.3	部件的重复使用	75
4.4	首页幻灯轮播交互效果	76
4.4.1	自动轮播效果	76
4.4.2	鼠标点击切换轮播效果	78
4.5	网站首页全局导航交互	81
	实战案例	88
	本章总结	90
	本章作业	91

93

第 5 章

移动端运动社交应用项目设计



	本章简介	94
5.1	项目需求概述	94
5.1.1	支持平台	94
5.1.2	目标用户	94
5.1.3	主要功能	95
5.2	项目理论概要	95
5.2.1	移动设备的种类	95
5.2.2	移动设备的规格和像素尺寸	96
5.2.3	移动设备的使用方法	97
5.2.4	移动设备的手指操作特点	98
5.2.5	移动设备的指尖密码	101
5.2.6	应用程序的导航	103
5.2.7	各种“栏”的设计规范	108
5.3	项目需求分析	115
5.4	移动应用常见的Axure交互原型设计技巧	116
5.4.1	iPhone屏幕滑动效果	116
5.4.2	在iPhone手机上预览原型	118