

第1现场

还原互联网公司工作现场的系列图书



蓝桥软件学院/著 张希晗、刘晨朝、王殿峰、于洪军、贾凤波/执笔



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

第1现场

还原互联网公司工作现场的系列图书



蓝桥软件学院/著 张希晗、刘晨朝、王殿峰、于洪军、贾凤波/执笔

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

本书内容涵盖交互设计与界面设计的基本概念、设计规范和 workflows。由于这是一本展示实际工作案例和工作经验为主的书，一开始着力介绍目前最新发展的交互手段和使用场所，当然以移动手持设备为主。作为设计师，一定要关心如何将这些创意产品化。接下来介绍如何正确地将一个设计想法变成产品。在产品化的过程中，用户体验设计是相当重要的，由于 UCD 设计思想的广泛使用，本书重点研究并分析用户体验设计的可行性和方法。视觉设计是普通大众直接接触产品设计核心的介质，本书将使用初级→高级→复合型的综合设计案例介绍如何设计出让人喜爱的视觉作品。最后，还说明了一些产品的完整设计案例，展示一个移动手持设备交互和界面设计的全过程。

本书可为移动 UI 设计师迅速进入职场角色提供帮助。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

UI 设计跟我学 / 蓝桥软件学院著. — 北京: 电子工业出版社, 2017.3

ISBN 978-7-121-31091-1

I. ①U… II. ①蓝… 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 (2017) 第053849号

策划编辑: 贺志洪

责任编辑: 贺志洪 特约编辑: 杨 丽 薛 阳

印 刷: 中国电影出版社印刷厂

装 订: 三河市良远印务有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编100036

开 本: 880×1230 1/20 印张: 12 彩插: 2 字数: 384千字

版 次: 2017年3月第1版

印 次: 2017年3月第1次印刷

定 价: 59.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888, 88258888。

质量投诉请发邮件至 zlt@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式：(010) 88254609 或 hzh@phei.com.cn。



U
UI巴士

新锐设计师学习互动平台

Our teacher team

蓝桥软件学院 UI巴士 老司机团队



UI 讲师

于洪军

二十几年的设计工作经验和多年讲师经验多个互联网公司做平面，网页，动画，UI设计，APP，iOS，安卓移动端都有丰富的经验，多款项目产品上线。授课风格幽默，课堂气氛活跃，情境教学，深受学生喜欢



UI 讲师

刘哲

高级UI设计师，高级用户体验设计师，经验丰富，思路独特，知名团队受过侮辱，当过程序猿，做过产品狗。懂产品，懂交互，懂UXD，懂WEB前端开发，7年以上手绘经验，熟悉各种平台规范



UI 讲师

王殿峰

毕业于美术设计教育专业，传统美学绘画、视觉设计、技术前端设计十余年、设计工作平面、VI、Web、APP等诸多跨平台媒体的设计开发，对视觉设计有自己来独特的角度和审美方式，多年工作教学经验



PM 讲师

孙长山

拥有多年互联网产品经验，金牌产品经理导师，学员遍布国内知名互联网企业产品团队，授课过程常常以学员的视角看待问题，想学员之所想；以专业的知识剖析问题，急学员之所急；以企业的需求解决问题



UI 讲师

贾风波

十余年的互联网项目设计经验；互联网平台的运营管理工作，具有丰富的经验；成功为百余家企业互联网平台的搭建运营管理及维护工作。具备产品设计项目管理理念、战略制定与实施能力



PM 讲师

郝瑞琪

国内资深产品实战专家，品牌管理专家，百度SEM认证专家，多年互联网实战经验，具有丰富互联网产品经验，涵盖产品策划、产品运营、数据分析、用户研究等多方面。多家互联网公司产品解决方案顾问



UI 讲师

许言

多年UI工作经验，多个成功APP上线案例，大学在美国俄勒冈大学英国格拉斯哥大学交换学习，早年在台湾作平面设计指导，曾就业与加拿大PDG公司，不拘泥于传统的教学，独特的教学沟通方式，中西结合的授课模式...



UI 讲师

刘晨朝

多年UI设计经验，全能型设计师，交互设计、UI设计。都有丰富的实战经验。曾就职于INVEST设计工作室，服务过上百家企业。曾创业O2O项目白楼快送，负责全程的UI设计和产品运营。善于因材施教

序

PREFACE

写作目的

对于行业

人机交互设计和界面设计从来没有今天这般兴盛，行业内各个大型协会与小型组织的交流互动，使得这个行业的上、中、下游组成部分更加了解这个学科和它能够带来的价值，而他们积极投身其中的行动和广大爱好者的激情，这正是本书的创作初衷。

本书的作者同样是该行业的实践者，然而行业体系庞大，组成复杂，因此，作者只能挑选自己熟知，并在当下极具市场价值的某个环节进行阐述，以便将自己的一些经验和收获与读者分享。

选择手持设备这个领域作为本书的重点，并非偶然，首先本书作者就是该领域的资深团队；其次，手持设备的日益发展与功能聚合，使得它在信息化的今天，成为极重要的工作、生活和娱乐设备。

本书中，作者也展示了当今行业前沿的发展动态与技术的更新交替，以行业的视角关注设计本身，使得书中的案例与流程具有更实际的意义。

对于企业

本书作者不仅拥有国内知名 IT 公司与通信设备公司的设计工作经验，也与很多中、小型



企业有过深入的设计合作，其中的工作经验与技巧对本土企业中的工作同仁具有实际的参考价值。

中国企业本身对于交互设计与界面设计的特殊理解，团队的阶梯式发展，其中的人文因素和技术问题，作者都亲身经历，相信这些知识的分享会尽量保持客观。

在书中，作者展示了大量的实际工作操作经验，有些甚至是教训（出于隐私考虑，书中不会公布公司的名称和项目的详细情况），但我相信这些经验具有普遍性意义。

本书的分析、指导和教学，都将以实际工作为主，理论研究和晦涩难懂的专业用词尽量避免，让本书成为读者工作中的一本参考书籍或实用手册。

对于个人

交互设计和界面设计是针对人的设计（其实有哪种设计不是如此？），是研究用户和观众的设计，是大量运用心理学、市场营销学、信息处理技术、社会工程学等综合知识的设计手段。

用户如此重要，以至于我同样希望普通受众和非从事该领域工作的用户也能看懂这本书，了解一个产品的核心设计过程，提高分辨优秀产品和庸俗产品的能力，请不要害怕本书中的软件和专业词汇，书中提供了一些利于理解的案例和实际在你身边发生的故事，你会发现“交互与界面无处不在”。

正因作者不是沉醉于理论研究的“知识狂人”，也不是迷恋产品更新版本的“技术先锋”，书中提出的建议和设计逻辑，将告诉你——应该使用什么样的产品？为什么生活如此枯燥和复杂？高科技和油盐酱醋有什么关系？等等。

张海龙 | 阿里高德移动产品部副总经理，百度、360 用户体验负责人

读完这本书稿，很欣慰，现在大家都在谈共享经济，知识也一样，老师教会了我们读书看报，社会积累了我们生活阅历……在职业的起点上每个人缺少的是一本好书和一位领路人。这本《第一现场之 UI 设计跟我学》用生动的手法和情景故事讲述了项目中必经的流程、每个职责的站位和思考，他们用亲历的实战和走过的痛分享出来，让新人起航不再徘徊与迷茫。本书看似基础，看似浅显，但其实这就是最真实、最宝贵的。希望更多的小伙伴可以从中受益。也希望笔者们继续用亲身经历来写书，写下行业里最有份量的一笔。

李 军 | 去哪儿网产品总监

一个新产品从 pm 手中诞生的时候往往是毛坯，设计师的工作就是要从用户视角将这些冷冰冰改造成易用性美感兼具的成品。从这一点来看设计师的工作无疑是伟大的，一名优秀的设计师需要兼具同理心和深厚的设计功底。本书正是从设计师最常见的工作场景出发，别开生面的阐述如何成为一名优秀的设计师，希望能够为各位读者提供一些有价值的见解。

李 威 | 爱奇艺用户体验设计中心负责人

随着近几年用户体验行业的高速发展，市场对相关领域的人才需求量剧增，行业越来越需要在专业层面多维度的交流与分享，本书作者在繁忙的工作之余，将自己的宝贵经验总结成册，在专业领域进行积极的探索和总结，对这个行业的发展大有裨益。严格来讲，UI 包含的领域较为广泛，涉及 User Interface 的交互、视觉、动效乃至架构层级的设计都属于 UI 设计的范畴，而不仅仅是狭义的视觉设计。这个领域的边界随着产业的发展也在不停延伸，例如



基于人工智能语音的对话用界面设计，从有形到无形，依然属于 UI 设计的范畴。在这个领域还有很多值得探索总结的知识经验，也期待有更多像本书作者这样的专业人士将自己的研究成果总结出来与同行分享。

何亚虎 | INVES Design 创始人

职场新人在刚迈入工作时候，最重要的就是建立起对职业的基础认知。现在市面上的设计书籍大多都是在讲着各种似是而非的理论、原则和方法，少有人去讲最基础的工作常识，但是对于新人来说，恰恰是最需要的知识。本书就是一本讲基础常识的书，内容基础，语言朴实，但是最适合刚入行的你。

范学景 | 橘子娱乐用户体验部负责人

对于初入设计行业的设计师来说，如何找到快速而有效的设计方法是十分重要的。《第一现场之 ui 设计跟我学》让读者通过全新的方式理解并学习设计，打通知识传播的屏障从而更加快速的获取经验，让设计更有价值。

方传兵 | 百度用户体验部高级经理

第一现场系列教材是通过还原工作现场的一本实用性书籍，是不可多得的设计参考书、系统地讲解了从产品经理到交互设计再到视觉设计的一个真实流程，能让初学者快速了解一线的工作流程，相信可以帮助大家解决设计中的困惑。

陈 思 | 思科，前苹果、百度高级 UI / UX 设计师

一个优秀的 UI/UX 设计师应当是敏捷而灵活的。在不同的团队，不同的情况下都应尽力融入产品设计流程并发挥自己最大的价值。“第一现场”用轻松的漫画形式让设计师朋友们直接体验到不同的设计场景，并提供了详细，可实现的操作方法，这对新手设计师非常有价值。无论你是刚开始学习 UX 设计理念和流程还是准备成为一名更优秀的设计师，阅读这本书都是一个不错的开始。

前言

PREFACE

本书内容涵盖交互设计与界面设计的基本概念、设计规范和 workflows。由于这是一本展示实际工作案例和工作经验为主的书，一开始着力介绍目前最新发展的交互手段和使用场所，当然以移动手持设备为主。作为设计师，一定要关心如何将这些创意产品化。接下来介绍如何正确地将一个设计想法变成产品。产品化的过程中，用户体验设计是相当重要的，由于 UCD 设计思想的广泛使用，本书重点研究并分析用户体验设计的可行性和方法。视觉设计是普通大众直接接触产品设计核心的介质，本书将使用初级→高级→复合型的综合设计案例介绍如何设计出让人喜爱的视觉作品。最后，还说明了一些产品的完整设计案例，展示一个移动手持设备交互和界面设计的全过程

创作团队

2017 年 2 月

Pets love团队

人物出场，项目经理、PM、UE、UI、RD



项目经理

老张

把一群优秀的人组织到一起，通过合理的分工协作来推动产品的最终呈现，当然也少不了团队管理的技巧，比如组织大家一起去撸串



PM产品经理

龙哥

做过3年视觉设计、1年交互设计、2年产品经理，沟通能力极强，嗅觉敏锐，对市场动向和流行趋势有极强的捕获能力



UE用户体验设计师

莹莹

工业设计专业背景，有1年交互设计工作经历，每天测试各种新APP，知识面广，对产品功能、布局和交互体验有一定自信



UI设计师

小刀

视觉设计专业背景，有3年UI设计工作经历，擅长信息归类和数据可视化，想法很多，思维敏捷，喜欢养宠物和看漫画



RD (前端工程师)

老王

理科专业背景，有6年研发工作经历，擅长用逻辑思维来判断别人的想法，固执不好说服，每天加班很晚



RD (后台工程师)

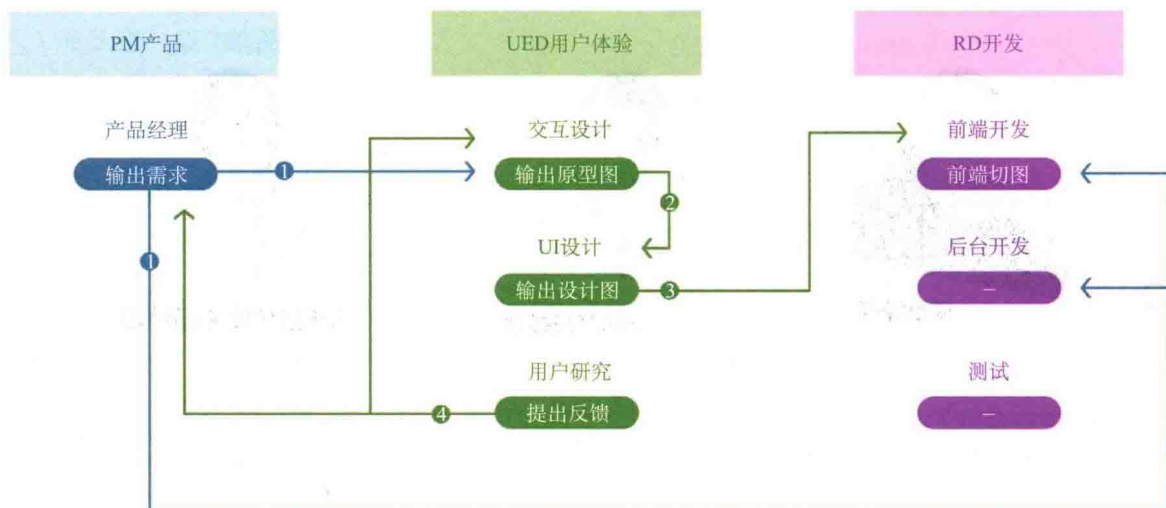
老于

12年研发工作经历，在互联网行业摸爬滚打10多年，处理过各种疑难杂症，在解决技术问题方面有一套成熟的方法



设计师入门充电站

一个互联网项目的工作流程



相关阅读



微信扫码阅读
互联网产品的研发流程



我是小刀

是这本书里的主角，做 UI 设计还真不是画画图那么简单，外行都以为我们是美工或只做视觉的，那是他们不懂我们的工作。

一个合格的 UI 设计师，要具备的能力有很多，在书的最后会有详细的介绍，当然会有同学问我做 UI 设计师辛苦吗？需要加班吗？待遇咋样？面对这些问题，我的统一回答是，我看到的是整个互联网世界，而你还在门外！

目 录

CONTENTS

pets love团队：人物出场，项目经理、
PM、UE、UI、RD

01 产品经理不是经理 / 001

- 1.1 UI 设计师要被产品经理管吗？ / 002
- 1.2 明确需求，知道你在做什么 / 004
- 1.3 用户画像 / 007
- 1.4 头脑风暴，选择闪光的想法 / 015

02 思路缜密的交互设计 / 017

- 2.1 原型图和她一样漂亮 / 018
- 2.2 迷宫一样的流程图 / 022

03 做好风格定位 / 025

- 3.1 先想想，再设计 / 026
- 3.2 素材收集 / 028
- 3.3 风格定位 / 030
- 3.4 首先开始设计首页 / 034

3.5 风格评审、初遇职场潜规则 / 047

3.6 提取设计元素 / 050

04 控件的秘密 / 053

- 4.1 设计控件的目的 / 054
- 4.2 控件规范与原则 / 054
- 4.3 搜索框设计 / 055
- 4.4 更多控件样式 / 068

05 超多的功能页面 / 073

- 5.1 烧脑的引导页设计 / 075
- 5.2 不可轻视的登录注册 / 100
- 5.3 商城板块设计 / 115
- 5.4 用户板块设计 / 143
- 5.5 服务板块设计 / 152

06 好玩的图标设计 / 159

- 6.1 图标设计流行趋势 / 161



6.2 图标类型 / 162

6.3 千万别在图标的规范上出问题 / 170

6.4 矢量图标的绘制方法 / 178

6.5 先画几个主要功能图标 / 180

6.6 画一般功能图标 / 186

6.7 最后画一个主视觉图标 / 192

07 别给程序员添麻烦 / 197

7.1 标注软件 / 198

7.2 标注方法 / 199

08 快要收工啦 / 209

8.1 iOS 适配方法 / 210

8.2 Android 适配方法 / 211

8.3 切图 / 212

09 别以为上线就可以收工了 / 213

9.1 参与测试 / 214

9.2 做一个高逼格项目包装 / 214

9.3 别忘记文件存档 / 214

9.4 留个证据 / 215

9.5 版本号 / 215

9.6 H5 设计 / 216

9.7 引导消费的专题页 / 216

9.8 线下活动物料 / 217

10 我的学习与成长 / 219

10.1 我是怎么学习的 / 220

10.2 UI 设计必备利器 / 222



07月30日
10:00 立项会议

01 产品经理不是经理

1.1 UI 设计师要被产品经理管吗？

第1现场



设计师入门充电站

产品经理 (Product Manager)

是互联网公司 中专门负责产品管理的职位，产品经理负责调查市场并根据用户的需求，确定开发何种产品，选择何种技术、商业模式等，并推动相应产品的开发组织，他还要根据产品的生命周期，协调研发、营销、运营等，确定和组织实施相应的产品策略，以及其他一系列相关的产品管理活动。

从以上我们看到，产品经理不是负责人，而是负责产品，最终获知关于产品的所有信息。

那么既然产品经理不管我，他怎么推进工作呢？

产品经理很重要的一个能力就是“沟通”，即在工作过程中频繁地和各个部门沟通，最终让产品按时上线。所以大部分产品经理的表达能力都很强，在这一点上，有的 UI 设计师会明显感觉到压力，因为有很多设计师都比较内向，不善表达。

相关阅读



微信扫码阅读

产品经理的
工作职责