

视 觉 营 造 风 向 标

UNIQUE

# 风向标

*fengxiangbiao*

Mobile Interface Design  
| 移动界面设计 |  
视觉营造的风向标

—  
优逸客科技有限公司 编著

+

+

+

MOBILE INTERFACE DESIGN



机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS

# 移动界面设计——视觉营造的风向标

优逸客科技有限公司 编著



机械工业出版社

本书主要针对当前移动互联网行业对于界面设计所提出的新要求提供学习和解决方案。从移动互联网行业出发,体现了当前以移动互联为主的行业特点以及用户在整个产品设计与研发过程中所起到的重要作用,在基于交互以及产品可用性原则的基础上,为各位读者着重介绍了在移动互联的影响下进行界面视觉设计的具体营造和表现方式。

## 图书在版编目(CIP)数据

移动界面设计:视觉营造的风向标/优逸客科技有限公司编著. —北京:机械工业出版社, 2017.6

ISBN 978-7-111-57875-8

I. ①移… II. ①优… 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207138号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策划编辑:丁 诚 责任编辑:丁 诚

责任校对:张艳霞 责任印制:李 飞

北京铭成印刷有限公司印刷

2017年9月·第1版·第1次印刷

184mm×260mm·13.75印张·324千字

0001—3500册

标准书号:ISBN 978-7-111-57875-8

定价:69.00元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

服务咨询热线:(010)88361066

读者购书热线:(010)68326294

(010)88379203

封面无防伪标均为盗版

网络服务

机工官网:www.cmpbook.com

机工官博:weibo.com/cmp1952

教育服务网:www.cmpedu.com

金书网:www.golden-book.com



## 序：致我们的时代

当前，我们正处于最伟大的时代，也就是移动互联网时代。为什么这么说呢？原因很简单，因为在移动互联的世界中，用户受到了空前的尊重，“用户至上”的原则被一次又一次地推上了高潮，在这个时代的生活被逐步地改变与优化，人们的衣、食、住、行等各个方面和互联网的联系也愈加紧密。人们开始发现，互联网已经逐渐成为人们生活不可或缺的组成部分，而这种以移动设备为主导的移动互联网时代将长时间持续下去，向大众生活的各个细节不断渗入。

回顾人类发展的历史，人类文明始终在不断进步，无论是方兴未艾的新科技革命，还是广泛普及的互联网和日益深化的经济全球化，以及区域经济的一体化，都在迅速加快人类文明的前进步伐，同时也在深刻改变着人类的生产方式、生活方式、思维模式。

互联网是人类智慧的伟大结晶，当今世界经济、政治、文化和社会的发展都离不开互联网，人们的工作和生活方式也随着互联网的发展发生着深刻的变化。“互联网+”的出现并不是对传统行业的颠覆，而是将互联网思维与传统行业的发展相结合，以互联网为媒介，让传统行业在其中的联系更为紧密。找到产业全面转型升级的切入点，促使传统产业焕发出新的活力与生命力，走出一条互联网创新驱动高效发展的新道路。

### 我们的团队

本书的作者团队——优逸客科技有限公司，成立于 2013 年，总部位于山西太原，由国内顶尖的互联网技术专家共同创立。优逸客是国内互联网前端开发实训行业的“拓荒者”，是企业级产品设计“方案提供商”，是中国 UI 职业教育的“知名品牌”。公司的互联网技术实训体系是历时一年的深度调研并结合企业对人才实际需求研发而成，在此基础上配以完善的职业规划体系，规范的人才培养流程和标准，从而培养出互联网高端技术人才。

经过 3 年发展，公司已先后在北京、山西、陕西等区域建立了互联网人才实训基地，已为我国培养出 5000 余名互联网高端技术人才。在未来，公司将继续秉承“专注、极致、口碑”的文化理念，向国内顶尖的互联网人才培训公司的方向发展。

### 关于本书

本书主要针对当前移动互联网行业对于界面设计所提出的新要求提出解决方案，从行业出发，体现以移动互联为主的行业特点以及用户在整个产品设计与研发过程中所起到的重要作用。

本书主要是以移动界面来进行产品视觉的展开和呈现，并且基于交互以及可用性原则的基础上，为各位读者着重介绍在移动互联的影响下进行界面视觉设计的一些具体营造和表现方式的提炼与讲解。

本书从信息提炼、框架布局、风格确定、配色理论和文字排版等方面逐一诠释了页面设计的方法，以及当前视觉设计几种主流的设计趋势和设计风格，也包含了在视觉设计工作中总结的工作经验，能够为初入设计行业的从业者以及设计爱好者在进行视觉设计工作时提供



较大的帮助，并且能够使其从本书中获得更为全面的视觉表现方法和页面设计经验。

对于设计师而言，其实有相当一大部分从业者会进入各种“互联网+”的行业中工作。新时代的设计师不但要夯实自身的专业技能和专业素养，同时也要明白一个非常重要的道理，那就是在未来的发展中，设计师将不止做一件事情，更多的要了解各个传统行业的发展模式才能够和所服务的用户和行业站在同一高度交流。在沟通更加顺利的同时，这也是设计“同理心”非常重要的体现。

优逸客科技有限公司

# 前言

设计是帮助人类解决问题的重要工具和方法。

那么，对于设计来说，只有适合的才是最好的。其实设计在任何领域都是普遍存在的一种处理方式，只要是适用于优化和解决问题的过程都会统称为“设计”。

那么，设计师这样一个职业也就随之诞生了，很多营销和设计方案提供商的出现，其实就是在满足用户以及企业的各种需求。

对于设计师来说，其解决问题的最终目的是恒久不变的，只是行业与时代不断改变设计的表现形式和技术，从平面设计到现在主流的移动互联网时代均是如此，设计师为用户解决问题的方法往往会随着具体的行业而具象化，但其本质是不变的。所以，只要有需要，设计师就永远存在。

设计是全过程服务于用户的。每一个利益相关者都是设计师需要考虑的元素，这些服务中的“触点”贯穿了整个服务的生态链条，而这个设计过程也成就了千万名为人民服务的“最可爱的人”。

设计师的灵魂到底是什么？归根到底还是设计思维的积累。其实对于设计来说，其实施的过程是由内而外进行发散的，最终落地的还是对于人性的研究，对于欲望和需求的合理转化与满足。以互联网界面设计为例，从“人性的设计”到“视觉的设计”，其理解是不一样的。一个从抽象的需求到具象产品落地的全过程，产品中每一个控件的位置，每一笔色彩的描绘，无疑都是对用户需求不断满足的过程。

设计并不是无中生有的，它来源于非显性的思维层面，最初本是无形和抽象的，人脑提取出事物最真实的、最重要的、最具代表的内容特征与功能需求，再通过显性的方式来进行具象的表现，就如用最初的用户调研一样，需要明确用户的需求和想法，才可以主导后期的一切设计行为，并且保持其方向的正确性。所以，敏锐地发现需求和问题是极其重要的。

好的问题经过思考之后往往会得出优质的结论和答案，所以设计师想要快速准确地得出解决问题的方法，学会去发现一个好问题也是至关重要的。设计的过程更多还是内心的碰撞，而不是单纯靠各种所谓的技法去修饰与解决，视觉只是最表象的部分。

这就是设计师“用心看”与“用眼看”的差距，也就体现出了“用心做”和“用手做”的区别。所以“心眼合一”才是设计者产出好作品的根本基石，也是划分设计师层次的重要分水岭。

在“走心”的基础之上方可更好地运用抽象思维和设计思维去分析、去优化，从而更深刻地理解设计，自然驾驭设计也就不是空话了。设计的过程其实就是在不断地思考与心灵的碰撞当中将抽象不断具象的过程。“心”对于设计者来讲，往往才是其真正的“魂”。而每当一提到“心”，重要的还是设计者所要具备的“同理心”，其实就是要充分地站在用户的角度去思考问题，看待事物，因为对于同样一个事物，不同的人群看待其的眼光和角度会有很大区别。所以，对于设计首先要解决的是设计与被设计人群和事物的同化，甚至还要考虑到更多的边缘人群，这样才是设计工作正确的开展方式。

对于用户体验来说，让用户在使用产品过程中能够切实感受到产品能解决他们的实际问



题，或产品能让问题更容易被解决，并因此留下深刻的印象和极好的主观感受，那么这就是一款“好产品”。

此时，这已不仅仅是一款单纯的产品，而是贯穿整个用户体验的“生态链条”。让用户由产品、服务所引出的物质与情感中所包含的亲眼所见、所得、所接触、所交流、所感受都能够达到同步的综合体验。

对于视觉设计，更需要根据用户的特点和行业的特征去完成视觉设计。对于视觉设计师来说，满足与塑造用户界面更多的灵感其实来源于平时不断的观察与积累。

当然，视觉设计的灵感也出自于日常生活中对细节的敏锐捕捉和对美感塑造的不断深化与提炼，这也是编写本书的主要目的之一。

所以，设计仍在路上，这一路的收获与接触正是用户与产品最终的诉求和互补。每一个设计师都渴望产品不单单是可用，更重要的是易用，甚至是在各方面都能够打动用户的好产品。

设计师根据需求的变化和深入，不断地打磨出最好、最适用的产品，为用户切切实实解决问题，做一个真正为人民服务的人，这便是我们从事设计的初衷，也希望能够从本书当中将团队的态度和理念传递给各位，为移动互联，为设计贡献自己的一份努力。

#### 为“最可爱的人”致敬

本书的编写过程是基于团队的不懈努力以及长期从业经验的积累而完成的，希望本书能够帮助各位读者、设计从业者和设计爱好者。在这里要感谢所有帮助编写本书的人们，没有他们的辛勤付出和出于对设计最本质的热爱，就不能完成这样一件意义非凡的事情。

首先要感谢优逸客公司创始人优逸客科技有限公司张宏帅总经理以及创始人兼实训总监严武军（Kevin）老师，张老师和严老师高瞻远瞩、严谨细心，在本书的编写过程中提出了很多宝贵的意见和建议，也对本书的宏观内容框架给予了非常有力的指导和鞭策，并为整个编著团队提供了非常宝贵与充足的支持以及极大的信任。

其次要感谢优逸客公司实训部设计总监刘钊老师的具体指导和规划，他在本书的编写过程中负责书籍内容的筛选和把控，为书籍的编著提供了大量关于设计技法、设计师职业发展经验以及关于用户体验、视觉界面等资料、参考文档和项目作品，并亲自参与本书的编写。

还要感谢优逸客 UI 设计以及用户体验设计的学员们为本书提供了宝贵的项目资料以及 GUI 界面作品，已就业的学员也为本书的编写提供了来自于行业发展的宝贵意见。

最后再介绍一下优逸客实训与实施发展部 UI 设计组中参与编写的小伙伴们。他们分别是：优逸客软件技法实施组组长岳飞飞，优逸客星级布道师李可，优逸客星级布道师张嵘，优逸客星级布道师杨飞以及星级布道师张琳云（排名不分先后）。其中，岳飞飞老师主要负责互联网视觉界面表现软件介绍与学习部分的内容编写；李可老师主要负责平面视觉表现技法部分的内容编写；张嵘老师主要负责安卓系统的整理以及原生安卓系统设计语言的介绍与实施等内容的编写；杨飞老师主要负责游戏 UI 相关内容的编写；张琳云老师主要负责本书籍封面视觉效果的设计和表现。

鉴于作者水平有限，纰漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

编者



# 目 录

序：致我们的时代

前言

## 第 1 章 移动互联时代到来.....1

### 1.1 移动互联时代的 UI 设计.....2

1.1.1 一个伟大的时代——移动互联.....2

1.1.2 互联网思维.....2

1.1.3 移动互联时代的新要求.....3

1.1.4 移动互联时代的特点.....4

1.1.5 新时代的 UI 设计.....6

### 1.2 HTML5.....9

1.2.1 HTML5 概况.....9

1.2.2 响应式设计.....9

1.2.3 HTML5 的应用领域.....11

1.2.4 为什么 HTML5 备受关注?.....13

### 1.3 移动设备的特点.....14

1.3.1 移动端与 PC 端的区别.....17

1.3.2 移动设备的特点.....19

## 第 2 章 决定设计的先决条件.....22

### 2.1 工欲善其事，需先利其器——常用

#### UI 设计工具.....23

2.1.1 Photoshop 的应用领域.....23

2.1.2 矢量图和位图的概念.....26

2.1.3 Photoshop 的操作界面.....27

2.1.4 Sketch 的功能特点.....32

2.1.5 Sketch 的使用方法.....35

2.1.6 Sketch 常用快捷键汇总.....36

### 2.2 设计的方法论.....37

### 2.3 大平移式布局.....41

2.3.1 移动界面的布局方式.....41

2.3.2 关于大平移式布局.....42

2.3.3 大平移式布局的用途及使用方法.....44

2.3.4 大平移式布局的优缺点.....47

### 2.4 宫格式布局.....48

2.4.1 宫格式布局的视觉表现方式.....51

2.4.2 宫格式布局的优缺点.....55

### 2.5 侧滑式布局.....55

2.5.1 手机界面的特点.....56

2.5.2 侧滑式布局简介.....56

2.5.3 侧滑式布局的优缺点.....59

### 2.6 列表式布局.....60

2.6.1 列表式布局的特点.....61

2.6.2 列表式布局的设计方式.....61

2.6.3 列表式布局的优缺点.....64

### 2.7 标签式布局.....66

2.7.1 iOS 系统中的标签式布局.....68

2.7.2 安卓系统中的标签式布局.....69

2.7.3 Windows Phone 系统中的标签式  
布局.....70

2.7.4 标签式布局的优缺点.....71

### 2.8 合理规划布局.....72

## 第 3 章 视觉设计中的字体与色彩..... 75

### 3.1 界面中的文字排版..... 76

3.1.1 文字的起源和字体的性格..... 76

3.1.2 文字的重构..... 80

3.1.3 文字间的沟通..... 86

### 3.2 靠谱的配色技巧..... 92

3.2.1 制作自己的调色盘.....92

3.2.2 明度、饱和度、色相的概念  
及使用.....96

3.2.3 移动端视觉界面颜色选色  
原则.....99

## 第 4 章 界面中的细节营造..... 106

### 4.1 伪扁平化的时代..... 107

4.1.1 什么是扁平化设计?.....109

4.1.2 扁平化设计的发展..... 112

4.1.3 扁平化设计的优缺点..... 114

4.1.4 伪扁平化设计风格..... 115

4.1.5 关于 MBE 设计风格..... 116

4.1.6 扁平化设计的方法..... 117

### 4.2 经典的卡片式设计..... 118

4.2.1 卡片内容至上..... 120

4.2.2 卡片设计的优势..... 120

4.2.3 卡片的组织性..... 121

4.2.4 卡片的视觉效果..... 122

### 4.3 界面设计中的细节..... 127

## 第 5 章 移动端产品的可用性原则..... 128

### 5.1 手机界面特点..... 129

### 5.2 手机 APP 的可用性原则..... 130

5.2.1 准确性与便捷性.....130

5.2.2 一致性原则.....133

5.2.3 可逆性原则..... 134

5.2.4 容错性原则..... 136

5.2.5 提示语言的亲和力..... 140

5.2.6 产品的易学习性..... 141

## 第 6 章 了解原生安卓系统..... 143

### 6.1 原生安卓系统..... 144

6.1.1 安卓系统的导航方式.....147

6.1.2 单个项目的操作.....148

6.1.3 布局方式.....148

6.1.4 实体物理控件.....149

6.1.5 动效规范.....149

### 6.2 走进 Material Design 设计

### 语言..... 150

6.2.1 Material Design 的动画效果..... 151

6.2.2 图标的处理方式..... 153

6.2.3 图片的选取方式..... 155

6.2.4 系统字体的规范性..... 155

6.2.5 系统布局的规范性..... 156



第 7 章 界面设计的后续工作 ..... 169

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 7.1 视觉设计师的职责与职业发展       |     |
| 规划 .....                | 170 |
| 7.1.1 移动互联网行业现状 .....   | 170 |
| 7.1.2 设计师的职业发展规划 .....  | 171 |
| 7.2 视觉设计稿的标注 .....      | 175 |
| 7.2.1 什么是标注 .....       | 175 |
| 7.2.2 产品的标注方法 .....     | 182 |
| 7.3 切图文件的处理技巧 .....     | 182 |
| 7.3.1 iOS 系统的切图方式 ..... | 183 |
| 7.3.2 安卓系统的切图方式 .....   | 184 |
| 7.4 适配及命名 .....         | 186 |
| 7.4.1 像素的概念 .....       | 186 |
| 7.4.2 像素密度及屏幕倍率 .....   | 187 |
| 7.4.3 安卓的适配原则 .....     | 188 |
| 7.4.4 逻辑像素 .....        | 190 |

第 8 章 视觉设计师的扩展技能——手绘插画 ..... 191

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| 8.1 手绘插画的世界 .....                 | 192 |
| 8.1.1 关于插画 .....                  | 192 |
| 8.1.2 游戏 UI 的重要性 .....            | 193 |
| 8.2 游戏 UI 设计 .....                | 194 |
| 8.2.1 游戏 UI 的概念 .....             | 194 |
| 8.2.2 绘制游戏 UI 的要求 .....           | 195 |
| 8.3 手绘插画设计游戏 UI .....             | 200 |
| 8.3.1 绘制游戏 UI 的工具 .....           | 200 |
| 8.3.2 游戏 UI 的绘制方法以及案例<br>分享 ..... | 201 |

后记 ..... 206



# 第 1 章

## 移动互联时代到来



1.1 移动互联时代的 UI 设计

1.2 HTML5

1.3 移动设备的特点

## 1.1 移动互联时代的 UI 设计

### 1.1.1 一个伟大的时代——移动互联

科学技术的发展不断增强和提高着人类对世界的认识和改造的能力。科学技术以其独有的魅力推动着人们前进，它对社会各个方面的发展已经产生了强烈而深刻的影响。

20 世纪 40 年代中期，也就是 1946 年，美国宾夕法尼亚大学电工系为美国陆军军械部阿伯丁弹道研究实验室研制了一台用于炮弹弹道轨迹计算的“电子数值积分计算机”。这是全球第一台计算机，它的问世标志着计算机时代从此拉开序幕。

随着第一代计算机的诞生，计算机科学已成为一门发展快、渗透性强、影响深远的学科，计算机产业已在世界范围内发展成为具有战略意义的产业。随着计算机产业的蓬勃发展，互联网这一新兴产业也迅速发展起来，并且不断深入人们的生活。

当前，全球互联网用户数已超 30 亿，互联网全球渗透率达到 42%。CNNIC 统计，截至 2016 年 6 月，我国网民规模达到 7.1 亿，其中手机网民规模达 6.56 亿，手机在上网设备中已占据主导地位。移动设备上网的便捷性，降低了互联网的使用门槛，移动互联网应用服务不断丰富，与用户的工作、生活、消费、娱乐需求紧密贴合，推动了 PC 网民持续快速向移动端转移。

互联网时代，只有将互联网与实体经济深度融合才能够实现更大范围的发展与共享。随着“互联网+”国家战略的进一步推进，当电商、体育、金融、医疗、教育等各行各业都与互联网紧密结合，传统企业在进行产业结构调整。随着各行各业纷纷互联网化，互联网与实体经济找到了优势互补的契合点，并引发全行业的广泛创新和变革。

近年来随着智能手机和移动互联网的普及，大数据和云计算的兴起和应用，今天这个时代是互联网的大时代，同时也是设计的大时代。回首过去的几年，随着手机市场的巨变，我们可以感同身受的发现，iOS 系统、安卓系统以及 Windows Phone 已经快速抢占和瓜分了诺基亚以及塞班系统的市场份额，开启了由智能手机以及 iOS，安卓以及 Windows Phone 为主导的移动互联时代。

人们可以看到从苹果、谷歌到微软再到国内的互联网巨头 BAT（百度、阿里巴巴、腾讯），这近几年的发展和变化，几乎都是在围绕移动互联网而发生的。它所代表的一股以移动互联和智能设备为背景的新技术和全新的商业模式以及创新创业浪潮，为即将到来的新时代开辟了一个无可估量的蓝海市场，在其影响下的技术、产品、创业、人才均是如此。

### 1.1.2 互联网思维

人类的社会生活都是有规律的，想要对其有更透彻的理解，就必须分析其中的规律。互联网的来到是这个时代的必然，互联网的蓬勃发展更是时代的宿命。虽然有着繁杂多样的外在表现形式，但是左右其发展的，是运行在其中的种种规律，接下来为大家介绍一些主要的互联网思维以及规律。



### 1. 摩尔定律

摩尔定律：每 18 个月，计算机的性能会翻一番；或者说相同性能的计算机等 IT 产品，每 18 个月价钱会降一半。

当然在当今社会往往不到 18 个月就会出现新的产品，性能会翻一番，价格就会降低。所以互联网里所有的东西必须要快，互联网思维也好，互联网企业也好，要快速地响应，否则就面临淘汰。

### 2. 安迪比尔定律

安迪比尔定律是对 IT 产业中软件和硬件升级换代关系的一个概括。原话是 “Andy gives, Bill takes away.”（安迪提供什么，比尔拿走什么。）安迪指英特尔前 CEO 安迪·格鲁夫，比尔指微软前 CEO 比尔盖茨，这句话的意思是：硬件提高的性能，很快就被软件消耗掉了。

比如计算机的 CPU 即使从酷睿 i5 升级到酷睿 i7，但是开机速度也没有大幅提升。处理器的速度已经翻一番，计算机内存和硬盘的容量以更快的速度在增长。但是，微软的 Windows 操作系统等应用软件系统占用资源越来越多，也越做越大。

### 3. 反摩尔定律

反摩尔定律是谷歌前 CEO 埃里克·施密特提出的：如果你反过来看摩尔定律，一个互联网公司如果今天和 18 个月前卖掉同样多同样的产品，它的营业额就要降一半。

所以说互联网公司每年都要发布新产品，如果没有发布新的产品，依旧卖原来的产品，营业额就要降一半。对于所有的互联网公司来讲，这都是非常可怕的，因为花费了同样的劳动，却只得到以前一半的收入。反摩尔定律逼着所有的互联网公司必须赶上摩尔定律的速度。

### 4. 基因决定定律

在某一领域特别成功的大公司一定已经被优化得非常适应这个市场，它的企业文化、做事方式、商业模式、市场定位等已经适应传统市场。这会使其获得成功的内在因素渐渐地、深深地植入公司，可以说成了这家公司的基因。

## 1.1.3 移动互联时代的新要求

本书中所介绍的 UI 设计就诞生在这样的背景下。本书将针对于 UI 设计这几年的发展为移动互联从业者，尤其是视觉设计师们提供一个明确的技能提升以及职业发展的指导。同时，也很荣幸将作者团队以及个人的工作经验以技能演练和项目实施的方式介绍给各位读者朋友。

以行业为背景，以项目为驱动是编写本书的源泉和最初的动力，也希望能和各位从业者一起为行业做一些有意义的事情。

对于 UI 设计来说，很多从业者最初是通过视觉设计师进入到这个行业的，前身多数是来自于平面设计、网页设计或者产品设计等职位。移动互联的出现让大家走到了一起，视觉设计在整个 UI 设计行业架构中扮演着重要的角色，也是产品用户体验的一部分。

那么，随着移动互联的发展我们可以发现，UI 设计已经从之前的诞生、摸索。火热甚至泡沫，开始逐步趋于理性。随着移动互联行业越来越清晰化，互联网企业对于行业的理解也越来越清晰，同时对于互联网从业者的要求也变得更高了。对于视觉设计师来讲，其职业发展的瓶颈已经日渐明显，行业需要更多复合型人才。所以再没有一个设计师是只做一件事情，现在需要设计师在做好视觉设计的前提下，具备产品所需要的设计思维，能够让所参与的项目和产品切实的提升用户使用后的主观感受及用户体验。其实就是要求设计师能够和服务的用户站在同一个平台和角度进行对话，需要设计从业者可以放宽眼界，对生活保持创意的洞察、思考与不断的实践。

### 1.1.4 移动互联时代的特点

互联网媒介有别于传统媒介最大的区别就在于其强大的交互性、个性化和传播快的特点。

#### 1. 关于“个性化”

可以说个性化是移动互联带给用户最大的改变之一，越来越多的产品开始针对用户的需求和使用记录推荐匹配度极高的信息来增加用户体验和产品的转化率，这也可以让用户感到“被尊重”而获得满足感。

例如 Apple Music 的体验（图 1-1），Apple Music 会在用户初次使用时将歌曲流派、地点以及歌手做为调研的选项供用户选择。用户只需点击红色圆形区域即可实现选择，那么用户在进入应用时，就可以看到根据用户的选择而专门推送的音乐及资讯。

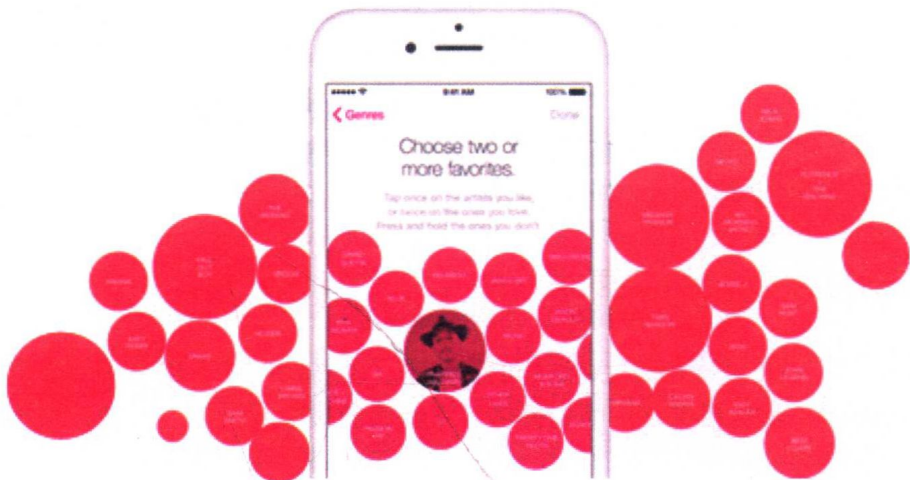


图 1-1

这种思维方式已成为现在手机应用一个典型的趋势，包括购物、社交、招聘等应用均具备这样的特点。图 1-2 中所展示的便是作者团队在设计有关音乐和运动教程推荐 APP 时，运用互联网个性化思维设计的用户需求调研页面的视觉效果。



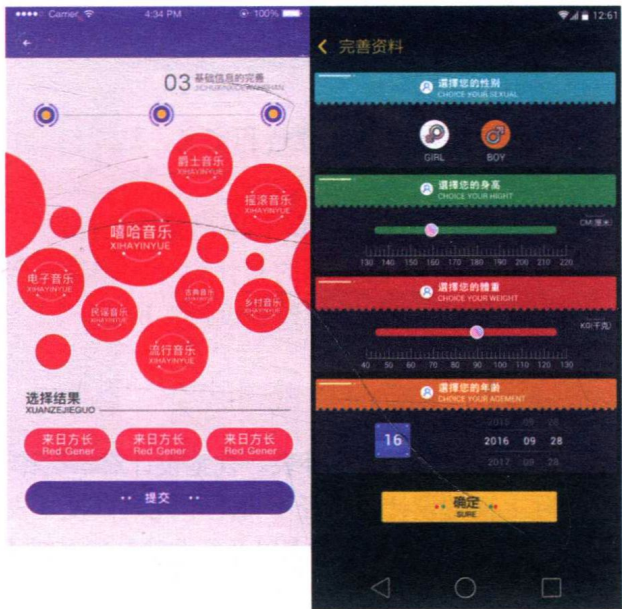


图 1-2

## 2. 关于“传播快”

利用互联网传播快的特点进行产品的推广以增加产品的曝光度及下载量，这种模式已经成为典型的产品运营以及推广方式。直播的加入，网络热词的快速传播以及 H5 广告的流行均是基于这个特点而展开。

当用户使用产品过程中遇到注册成功、交易成功、赢取奖励等关键操作时，通常都会收到系统发来的分享至朋友圈或者各种社交平台的弹窗提示，在增加趣味性的同时，用自身的社交资源获取产品更大的曝光度，也就是所谓的“内容运营”方式（图 1-3）。

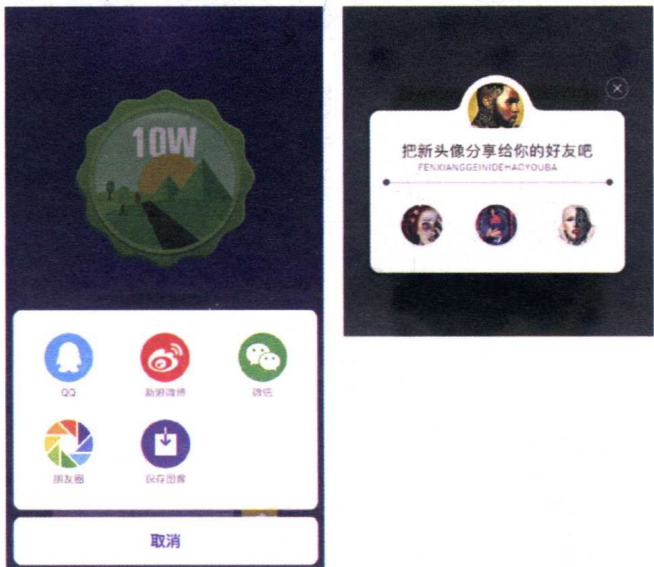


图 1-3

### 1.1.5 新时代的 UI 设计

在移动互联时代，UI 设计也存在很多的理解和定义，这里结合官方定义和作者团队的经验积累来介绍 UI 的组成。

来自于官方的基本定义，UI 即 User Interface 用户界面的简称。UI 设计泛指对软件以及产品的人机交互体验、操作逻辑、界面美观的整体设计，在这里所指的产品就是移动端 APP。而狭义上 UI 就是指用户界面，也就是界面设计。所以，UI 设计可以分为以下几个部分。

#### 1. 美观的视觉界面设计

如果把产品看成一个人的话，视觉更像是外表。视觉设计对于设计师来说，主要是对产品的用户界面进行的研究，实际上视觉设计师已经不再是单纯只做视觉表现的所谓“美工”，而是要在了解产品的功能、交互流程、用户人群特点以及行业特征等基础上进行设计。

视觉设计是整个产品设计过程中最终的视觉表现，其范围主要包括基于产品的低保真效果图和高保真视觉效果图以及界面跳转和产品交互流程所产生的动效。当然，还包括与工程师进行项目对接的流程，包括标注、切图、适配和命名等工作。图 1-4 中展示的便是按照产品所服务的用户人群特点、行业特征以及企业形象而设计的手机应用界面的视觉效果。

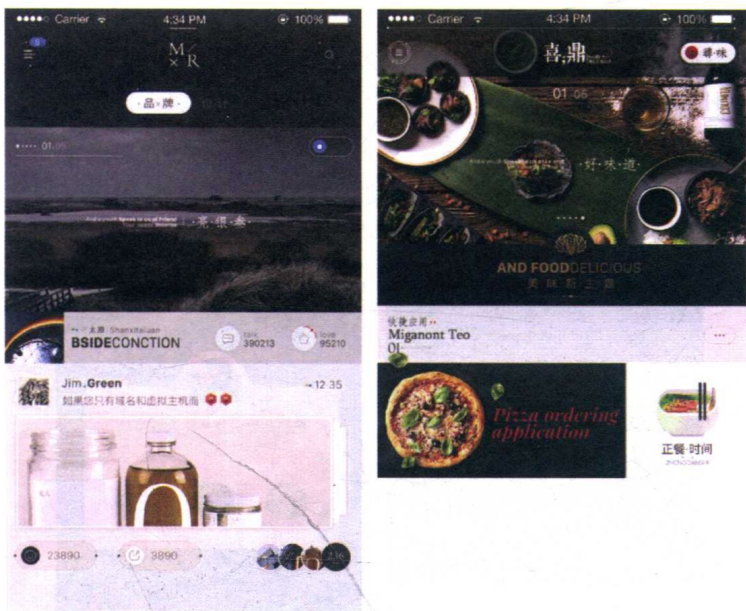


图 1-4

#### 2. 流畅易用便捷的交互设计

交互设计，研究人与界面的互动关系，其实也就是用户和产品进行交流与互动的过程。当手指点击或者手势已成为现在人们与产品互动的传统方式之后，声音、动作、指纹、人脸和虹膜识别也逐步加入到人机交互方式的行列之中。其根本目的是为了减少用户的操作时间成本以及学习成本，并提升产品的易用性和用户的体验感（图 1-5）。



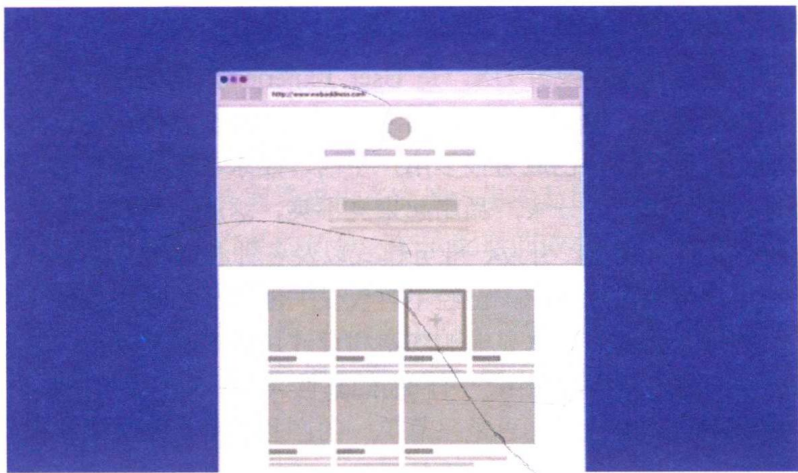


图 1-5

所以，交互设计其实就是设计用户行为的工作。让用户能够很好地利用移动互联网产品解决问题，并且在满足用户需求的前提下，实现公司和产品盈利的商业目的。那么，官方对于交互设计的定义也是围绕着用户体验这样的核心而展开的。

交互设计，定义了交互系统的结构和行为。交互设计师努力在用户和用户使用的产品或者服务间创建有意义的关联，不管是 PC、移动设备、家用电器或者其他。—— 国际交互设计协会（Ixdc）

交互设计，又称互动设计（Interaction Design），是定义、设计人造系统行为的设计领域。人造物，即人工制成物品，例如，软件、移动设备、人造环境、服务、可佩戴装置以及系统的组织结构。交互设计在于定义人造物的行为方式（interaction，即人工制品在特定场景下的反应方式）相关的界面。—— 维基百科

那么，交互设计的工作内容主要是研究用户与产品之间的使用关系，由用户定位、产品市场定位、功能罗列的思维导图建立以及用户的功能虚拟试用流程的分析，产品低保真框架图的建立等工作内容组成（图 1-6）。

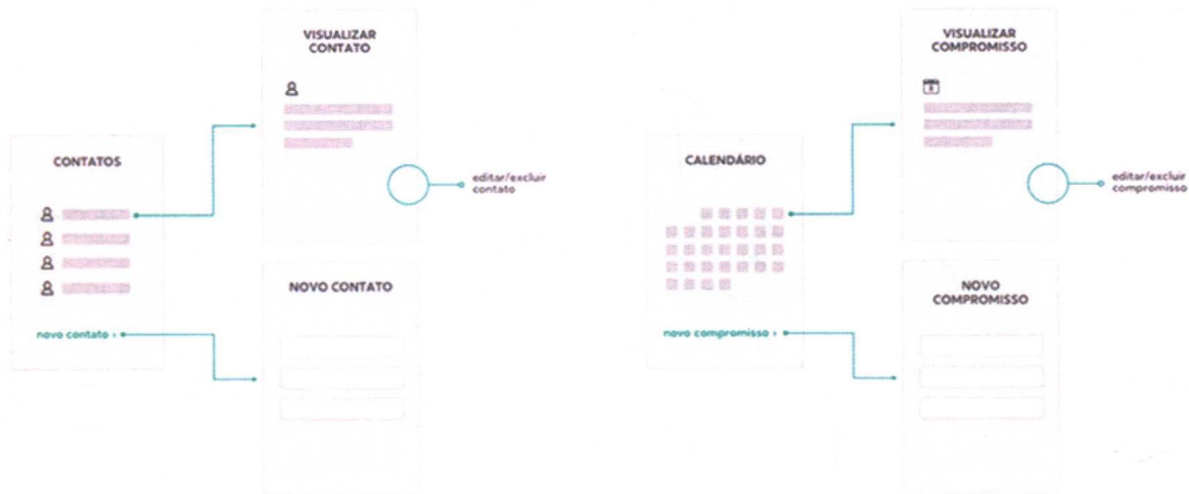


图 1-6