

互联网产品经理交互设计师实操手册

交互设计，从无到有，全流程图解

APP交互设计

全流程图解

林富荣 / 著



初学佳选
入门必备

针对交互设计新手精心
打选，帮你掌握交互方
法、工具、过程。



精品实例
通俗易懂

内容全面、全文图解，
完全覆盖交互设计实际
工作中的内容。



三位一体
全面指导

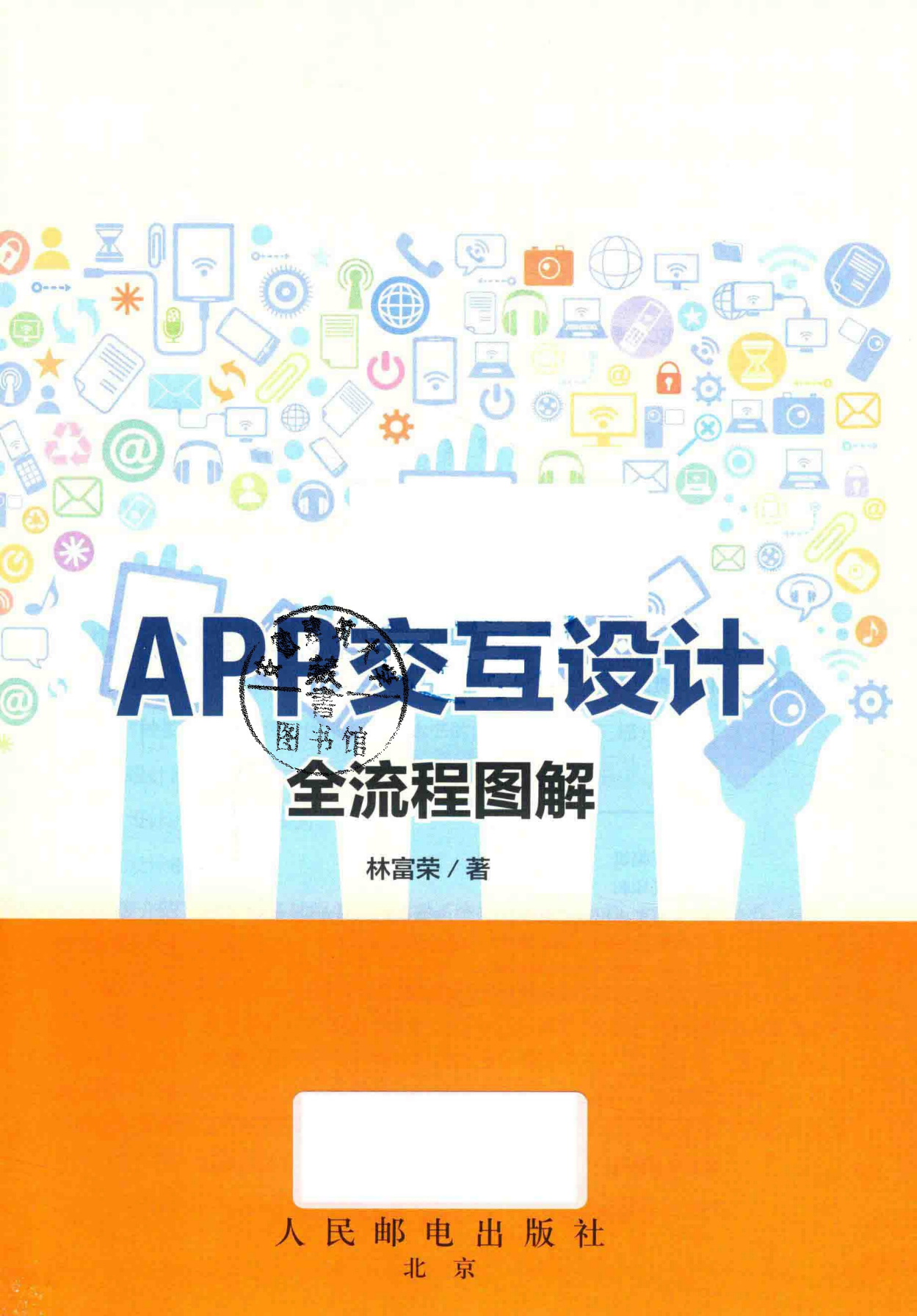
在线交流 + 各类交互案
例 + 课件 PPT，全方位
帮助读者解决入门困惑。



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



APP交互设计

全流程图解

林富荣 / 著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

APP交互设计全流程图解 / 林富荣著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2018.9
ISBN 978-7-115-48007-1

I. ①A… II. ①林… III. ①移动终端—应用程序—程序设计—图解 IV. ①TN929.53-64

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第041729号

内 容 提 要

本书以作者十多年的软件产品经验实践为基础,结合软件系统交互设计的理论与丰富的交互实例,全面介绍了软件交互设计的方法、工具、过程。

本书内容涉及交互设计师实际工作中的方方面面,涵盖交互设计工具、交互设计的原型交互案例、交互设计等相关内容。

本书编写的目的是让技术人员、业务人员能明白和理解交互设计,进而做出真实的软件系统。本书结构完整清晰,语言平实,图形易懂,带有大量交互实例,本书适合整个互联网产品链的相关人员阅读。

-
- ◆ 著 林富荣
责任编辑 赵 轩
责任印制 焦志炜
 - ◆ 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>
河北画中画印刷科技有限公司印刷
 - ◆ 开本: 720×960 1/16
印张: 14.5
字数: 196 千字 2018 年 9 月第 1 版
印数: 1—2 000 册 2018 年 9 月河北第 1 次印刷
-

定价: 69.00 元

读者服务热线: (010)81055410 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

前言

本书将要讲述交互设计的方法、工具、过程。

- 方法：完成交互设计各项任务的设计方法。
- 工具：为方法的运用提供自动的或半自动的软件支撑环境。
- 过程：为获得高质量的软件所需要完成的一系列任务的步骤。

以往的交互设计图书大多是两种类型。

- 对交互设计基础知识的解析——概念的解析。
- 对交互设计岗位工作的描述——经验的谈论。

与以上两种类型的交互设计图书相比，本书的侧重点在下面三部分。

- 交互设计使用的工具。
- 交互设计的原型交互案例。
- 交互设计相关内容。

本书主要介绍了 APP 的基础服务类、直播系统类、电商购物类、互联网金融类、社交系统类的交互设计的案例。

本书贯穿了互联网企业不同软件产品的多种交互实例，且各交互实例均经过验证。本书内容清晰简明，图文并茂，页面和页面的交互行为分析深入浅出，能够帮助读者熟悉软件产品的交互全流程。在互联网领域，想的人多，做的人少，坚持做的人更少。因此，减少空想，提高执行力，才能有所成就。无论是打算投身于交互设计领域的新人，还是具有一定交互式工作经验，但想进一步提升水平的职场人员，都可以通过本书对交互设计有一个全解的理解和认识。

此外，本书还精心配备了 PPT 电子课件，便于老师课堂教学和学生把握知识要点。

本书特色

本书内容丰富，实例实用全面，旨在通过一本图书提供多本图书的**价值**效果，使读者可以全面学习各种软件产品交互设计的**知识**。读者可以根据自己的实际情况有选择地阅读。在内容的编写上，本书具有以下特色。

- 基础知识扎实

本书作者以学校的软件工程和项目管理等课程为基础，利用互联网行业和互联网金融行业的从业经验，整理出最符合目前软件**交互设计**的必备知识。掌握这些知识的读者，完全有能力规划出 APP 端的软件交互设计，带领团队开发出优秀的交互设计产品。

- 与互联网产品接轨

软件交互设计领域变幻莫测，但万变不离其宗。本书介绍了实际操作时会用到的大量交互设计工具和常用方法、过程，这些内容是为软件交互设计相关人员量身定做的。只要读者对互联网交互设计**感兴趣**，通过本书便可培养出互联网产品设计**思维**，熟悉交互设计**工具**和**方法**后，就能够成为一名**交互设计师**。

- 提供广阔视野

一本书无法描述**交互设计**的所有细节和思维，**交互设计**的基础知识和工具只是第一步。本书介绍交互设计工具的内容之余，还全面提供**APP 的基础服务类、直播系统类、电商购物类、互联网金融类、社交系统类**软件产品交互设计相关的实例，便于交互设计师了解其他软件系统的交互设计理念提升设计思维。

- 关注综合能力

交互设计师不仅要懂技术，懂业务，还要懂拒绝。懂技术，能够把软件交互做得流畅，确保软件底层有较高的可拓展性；懂业务，能够把技术能力转为企业的盈利能力，实现从技术到盈利的顺利转化；懂拒绝，可以拒绝不合理的要求，要学会站在不同角度看待软件交互，要做到对所有用户**公平、公开、公正**。

本书面向读者

- 交互设计师
- （软件）产品经理

- 需求分析师
- 设计人员（UI 设计、用户体验设计）
- 前端工程师
- 开发工程师
- 测试工程师
- 运维工程师
- 运营人员
- 企业管理人员、产品总监和业务人员
- 项目经理
- 互联网风险投资人员
- 互联网爱好者
- 相关培训机构的老师和学生

勘误与联系方式

希望本书能够帮助读者从容应对互联网产品快速变化的交互设计需求，解决其中的关键问题并学会举一反三，大幅提升交互设计水平。

无论是编写人员还是出版人员，都为本书的出版做了重大贡献，旨在全面提升本书的品质，如果您发现了本书的不足，欢迎指正，我们的电子邮件地址为 189394@qq.com。

资源与支持

本书由异步社区出品，社区（<https://www.epubit.com/>）为您提供相关资源和后续服务。

配套资源

本书提供如下资源：

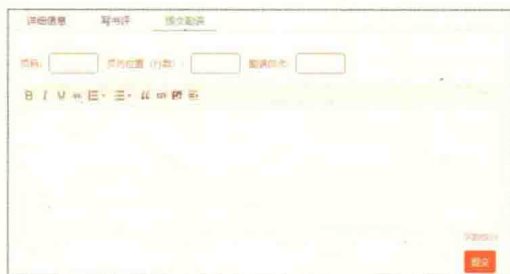
- 本书配套资源请到异步社区的本书购买页面中下载。

要获得以上配套资源，请在异步社区本书页面中点击 **配套资源**，跳转到下载界面，按提示进行操作即可。注意：为保证购书读者的权益，该操作会给出相关提示，要求输入提取码进行验证。

提交勘误

作者和编辑尽最大努力来确保书中内容的准确性，但难免还会存在疏漏。欢迎您将发现的问题反馈给我们，帮助我们提升图书的质量。

当您发现错误时，请登录异步社区，搜索到本书页面，点击“提交勘误”，输入相关信息，单击“提交”按钮即可。本书的作者和编辑会对您提交的勘误进行审核，确认并接受后，您将获赠异步社区的 100 积分。积分可用于在异步社区兑换优惠券，或者用于兑换样书或奖品。



扫码关注本书

扫描下方二维码，您将会在异步社区微信服务号中看到本书信息及相关的服务提示。



与我们联系

我们的联系邮箱是 contact@epubit.com.cn。

如果您对本书有任何疑问或建议，请您发邮件给我们，并请在邮件标题中注明本书书名，以便我们更高效地做出反馈。

如果您有兴趣出版图书、录制教学视频，或者参与图书翻译、技术审校等工作，可以发邮件给我们，或者到异步社区在线提交投稿（直接访问 www.epubit.com/selfpublish/submission 即可）。

如果您是学校、培训机构或企业，想批量购买本书或异步社区出版的其他图书，也可以发邮件给我们。

如果您在网上发现有针对异步社区出品图书的各种形式的盗版行为，包括对图书全部或部分内容的非授权传播，请您将怀疑有侵权行为的链接发邮件给我们。您的这一举动是对作者权利的保护，也是我们持续为您提供有价值的内容的动力之源。

关于异步社区和异步图书

“异步社区”是人民邮电出版社旗下 IT 专业图书社区，致力于出版精品 IT 技术图书和相关学习产品，为作译者提供优质出版服务。社区创办于 2015 年 8 月，提供超过 1000 种图书、近千种电子书，以及众多技术文章和视频课程。更多详情请访问异步社区官网 <https://www.epubit.com>。

“异步图书”是由异步社区编辑团队策划出版的精品 IT 专业图书的品牌，依托于人民邮电出版社近 30 年的计算机图书出版积累和专业编辑团队，相关图书在封面上印有异步图书的 LOGO。异步图书的出版领域包括软件开发、大数据、AI、测试、前端、网络技术等。



社区二维码



服务号二维码

目录

第 1 章 简述交互设计 / 001

- 1.1 Freemind / 002
- 1.2 Axure RP / 004
- 1.3 Adobe After Effects / 006
- 1.4 Adobe FLASH / 007
- 1.5 Adobe Photoshop / 008
- 1.6 Principle / 009
- 1.7 Sketch / 010

第 2 章 基础服务交互 / 012

- 2.1 应用图标入口 / 012
- 2.2 清除缓存 / 013
- 2.3 清除数据 / 014
- 2.4 滑动调节 / 015
- 2.5 数据读取 / 016
- 2.6 支付的交互 / 017
- 2.7 意见反馈 / 019
- 2.8 多国语言 / 021
- 2.9 登录设备管理 / 022
- 2.10 关于 / 023
- 2.11 手机号注册（方法一） / 024
- 2.12 手机号注册（方法二） / 025

- 2.13 手机号码变更（单向确认） / 027
- 2.14 手机号码变更（双向确认） / 029
- 2.15 邮箱注册（无需验证） / 031
- 2.16 邮箱登录 / 032
- 2.17 短信验证码登录 / 033
- 2.18 银行卡绑卡 / 034
- 2.19 银行卡解除绑卡 / 036
- 2.20 帮助中心 / 037
- 2.21 验证码按钮状态的效果图 / 038
- 2.22 时间显示状态的效果图 / 039
- 2.23 切换框架的方式 / 040
- 2.24 消息撤回 / 041
- 2.25 手机充值 / 043
- 2.26 本章总结说明 / 044

第3章 直播系统交互 / 045

- 3.1 直播主要框架 / 045
- 3.2 首页“+”添加好友的交互 / 046
- 3.3 “我要直播”的申请交互 / 048
- 3.4 “我要直播”通过审核后的直播交互 / 049
- 3.5 “关注”页面详细的交互 / 050
- 3.6 直播中的详细交互 / 052
- 3.7 直播中的“发信息”交互 / 053
- 3.8 直播中的“私信”交互 / 054
- 3.9 直播中的“点歌”交互 / 056
- 3.10 直播中的“送礼”交互 / 057
- 3.11 直播中的“送礼”不足金币的交互 / 058
- 3.12 直播中的“录视频”交互 / 060
- 3.13 直播中的“其他”交互 / 061
- 3.14 “首页”和“关注”的搜索页详细交互 / 062
- 3.15 “通讯录”页面详细的交互 / 063

- 3.16 发现的交互“关注圈” / 064
- 3.17 发现的交互“附近的直播” / 064
- 3.18 发现的交互“最新直播” / 065
- 3.19 发现的交互“我的关注” / 066
- 3.20 发现的交互“我的粉丝” / 067
- 3.21 发现的交互“观看历史” / 068
- 3.22 发现的交互“我的视频” / 069
- 3.23 发现的交互“我的好友” / 070
- 3.24 我的交互“个人资料” / 071
- 3.25 我的交互“个人资料”（地址） / 072
- 3.26 我的交互“个人资料”（发票抬头） / 074
- 3.27 我的交互“个人资料”性别、地区、个人标签、星座、身高、兴趣爱好 / 076
- 3.28 我的交互“钱包” / 077
- 3.29 我的交互“优惠券” / 079
- 3.30 我的交互“日常任务” / 080
- 3.31 我的交互“设置” / 081
- 3.32 “设置” - “账号和安全” - “手机号” / 083
- 3.33 “设置” - “账号和安全” - “密码设置” / 085
- 3.34 “设置” - “账号和安全” - “支付设置” / 086
- 3.35 苹果手机的设置 / 087
- 3.36 “设置” - “通用” - “多语言” / 088
- 3.37 “设置” - “通用”的“字体大小” / 089
- 3.38 “设置” - “通用”的“聊天背景” / 090
- 3.39 “设置” - “通用”的“视频和相片” / 091
- 3.40 “设置” - “消息通知”的“消息通知免打扰” / 092
- 3.41 “设置” - “直播设置”的“直播场控” / 093
- 3.42 “设置” - “直播设置”的“黑名单” / 094
- 3.43 “设置” - “直播设置”的“关注的主播开播提醒” / 095
- 3.44 直播的商业 / 096
- 3.45 本章总结说明 / 097

第4章 电商购物系统交互 / 098

- 4.1 电商系统主要框架 / 099
- 4.2 “首页”的详细交互 / 100
- 4.3 “首页” - “消息”的详细交互 / 101
- 4.4 “首页” - 分类“衬衫”的详细交互 / 102
- 4.5 商品的“详情”页的详细交互 / 103
- 4.6 商品的“评论”页的详细交互 / 104
- 4.7 商品的“相关”页的详细交互 / 105
- 4.8 顾客怎么给商品评论的交互 / 106
- 4.9 “购物车”的详细交互 / 108
- 4.10 “马上购买”确认订单页面 / 109
- 4.11 “我” - “钱包”的详细交互 / 110
- 4.12 “钱包” - “交易流水” / 111
- 4.13 “交易流水” - “交易信息”的详情说明 / 112
- 4.14 “钱包” - “支付管理” / 113
- 4.15 “支付管理” - “自动扣款”的详细交互 / 114
- 4.16 “钱包” - “总资产” / 115
- 4.17 “钱包” - “现金资产” - “充值”（可用余额） / 116
- 4.18 “钱包” - “现金资产” - “提现” / 118
- 4.19 “钱包” - “银行卡”（添加绑定银行卡） / 120
- 4.20 银行卡详细页面信息 / 122
- 4.21 “我” - “优惠券”详细交互 / 123
- 4.22 手动添加“优惠券”的交互 / 124
- 4.23 “我” - “日常任务”的详细交互 / 125
- 4.24 “我” - “设置”的详细交互 / 126
- 4.25 加入购物车的交互 / 128
- 4.26 自有平台的支付交互 / 129
- 4.27 与第三方支付平台合作的支付交互 / 130
- 4.28 本章总结说明 / 132

第5章 互联网金融系统借款端交互 / 133

- 5.1 借款端的主要框架 / 133
- 5.2 “借款”的详细交互（申请） / 134
- 5.3 “申请”后的系统自动评分 / 136
- 5.4 “借款”-“计算器”的交互 / 137
- 5.5 “进度”的状态交互 / 139
- 5.6 “钱包”的详细交互 / 141
- 5.7 “钱包”-“消息中心”的详细交互 / 142
- 5.8 “钱包”-“贷款确认”的详细交互 / 143
- 5.9 “钱包”-“还款”的详细交互 / 144
- 5.10 “可用余额”充足的还款交互 / 145
- 5.11 “可用余额”不足的充值还款交互 / 146
- 5.12 “可用余额”不足的自动划扣银行卡还款交互 / 147
- 5.13 “钱包”-“交易流水”的详细交互 / 148
- 5.14 “钱包”-“充值”的详细交互 / 149
- 5.15 “钱包”-“提现”的详细交互 / 151
- 5.16 “充值”和“提现”更换银行卡的交互 / 153
- 5.17 “我”的详细交互 / 154
- 5.18 “我”-“借款资料”的交互 / 156
- 5.19 “我”-“借款信息”的交互 / 157
- 5.20 “我”-“还款信息”的交互 / 158
- 5.21 本章总结说明 / 159

第6章 互联网金融系统理财端交互 / 160

- 6.1 互联网金融系统理财端主要框架 / 160
- 6.2 “首页”的详细交互 / 161
- 6.3 “收藏”的详细交互 / 163
- 6.4 “立即投资”的详细交互 / 165
- 6.5 “理财”的详细交互 / 167
- 6.6 “标”的来源交互 / 168
- 6.7 “发现”的详细交互 / 169

- 6.8 “发现” - “发布” 的详细交互 / 170
- 6.9 “相机胶卷” 图片显示顺序的详细交互 / 172
- 6.10 “相机胶卷” 删除图片和调整顺序的详细交互 / 173
- 6.11 “当前位置” 的详细交互 / 174
- 6.12 “我” 的详细交互 / 175
- 6.13 “我” - “我的投资” 的详细交互 / 176
- 6.14 “我” - “发现” - “@ 我” 的详细交互 / 177
- 6.15 “我” - “发现” - “评论” 的详细交互 / 178
- 6.16 “我” - “发现” - “点赞” 的详细交互 / 179
- 6.17 “我” - “发现” - “主题” 的详细交互 / 180
- 6.18 “我” - “钱包” 的详细交互 / 181
- 6.19 本章总结说明 / 182

第 7 章 社交系统交互 / 183

- 7.1 社交系统的主要框架 / 183
- 7.2 开启相机和麦克风的权限 / 185
- 7.3 “聊天” 的详细交互 / 186
- 7.4 用户个人信息页面的详细交互 / 188
- 7.5 分享此主页网址给用户的详细交互 / 189
- 7.6 “发信息” 和 “隐藏快拍” 的交互 / 191
- 7.7 “开启” 和 “关闭” 发布通知的交互 / 192
- 7.8 “关注我” 的交互 / 193
- 7.9 “发现” 的详细交互 / 194
- 7.10 “发布” 的详细交互 / 196
- 7.11 “发布新帖子” - “标记用户” 的详细交互 / 198
- 7.12 查看自己已发新帖子的详细交互 / 200
- 7.13 “我的关注” 的详细交互 / 201
- 7.14 “我” 的详细交互 / 202
- 7.15 “我” - “收藏” 的详细交互 / 203
- 7.16 “我” - “存档” 的详细交互 / 205
- 7.17 “我” - “添加用户” 的详细交互 / 206

- 7.18 “我” - “账户设置” 的详细交互 1 / 207
- 7.19 “我” - “账户设置” 的详细交互 2 / 209
- 7.20 “我” - “编辑个人主页” 的详细交互 / 210
- 7.21 “我” - “有我的相片” 的详细交互 / 211
- 7.22 本章总结说明 / 212

第 8 章 交互设计相关内容 / 213

- 8.1 交互设计的场合 / 213
- 8.2 交互设计的作用 / 214
- 8.3 交互设计的标准 / 215

作者自述 / 217

第1章 简述交互设计

交互设计作为一门关注交互体验的新学科产生于 20 世纪 80 年代，由 IDEO 的一位创始人比尔·摩格理吉（Bill Moggridge）在 1984 年的一次设计会议上提出，并命名为“软面（Soft Face）”，后来改名为“交互设计（Interaction Design）”。

交互设计在于定义与人造物（即人工制造的物品）的行为方式相关的界面。交互设计的主要焦点在于行为，而不是分析事物本身，交互设计想象事物的可能行为并把一连串的界面组合起来，其目的是为广大用户的人机交互提供良好的体验。

做交互设计，最重要的是利用脑袋里的思维设计出人和人造物的对话。

交互设计的共同主题：原型界面设计、人机交互和软件开发。

本书主要使用原型界面设计讲解人和手机 APP 的交互，也称人机交互。

人机交互界面主要包括 5 个方面内容。

- 输入和输出的内容。
- 按钮显示的方式和效果。
- 声音和震动出现的场合。
- 各种失败、故障、警告、操作说明提示场合。
- 多个界面和功能的交互。

为什么需要交互设计？

因为交互设计的主要焦点在于行为，产品经理的主要焦点在于系统流程，设计师的主要焦点在于界面风格（包括字体、图标、框架、界面、排版），开发工程师的主要焦点在于编码和实现，架构师的主要焦点在于系统架构。可见每个岗位的焦点都有所区别。

目前中小企业基本都是把软件产品交互设计交给产品经理和设计师共同承担，所以做出来的软件产品一旦与人机行为相关，就需要打电话联系客服了，尽管也算是基本满足了系统流程和界面风格。

例如，某用户去银行用柜员机提现 1000 元，柜员机准备出钞票时，整个银行停电了。当用户去找客服时，人与机器之间的行为就变成人与人之间的行为。

人机交互就是人和柜员机之间的行为，因为交互焦点在人机行为。

当用户无需找客服时，银行在自动启用后备电源，让用户把 1000 元取出，或者把未取走的 1000 元自动存回柜员机。无论如何处理，也仅涉及人和柜员机之间的行为，那也进一步说明了人机交互的焦点在于行为。

所以交互设计能解决很多人机交互的行为。

交互工具：Freemind / Axure RP / Adobe After Effects / Adobe FLASH / Adobe Photoshop ; Hype3 / Pixate / Principle / Flinto / Sketch+Silver。

交互设计从 0 到 1 分为——构思和实现，简单地说就是想和做。

交互设计的构思可分为——创意、功能、逻辑。

交互设计的实现可分为——框架布局、结构流程、细节。

对于交互设计的构思记录目前最常用的工具是 Freemind。它能够将构思的创意、功能、逻辑用思维导图的方式呈现出来，帮助设计师看清后续交互的实现。

交互设计的实现目前最常用的工具是 Axure、Adobe After Effects、Adobe Flash、Adobe Photoshop、Principle、Sketch。通过这些工具，交互设计师可以描绘出系统的框架布局、结构流程、细节。

下面来详细的介绍下这几款常用的工具。

1.1 Freemind

FreeMind、MindManager 和 XMind 等都是做得较好的思维导图软件。

思维导图又叫心智图，是表达发射性思维的有效图形思维工具，使用简单而且效果显著。思维导图运用图文并重的技巧，把各级主题的关系用相互隶属与相关的层级图表现出来，在主题关键词与图像、图标之间建立记忆链接。思维导图充分运用左右脑的机能，利用记忆、阅读、思维的规律，协助人们在科学与艺术、逻辑与想象之间平衡发展。

思维导图是一种将放射性思考具体化的方法。放射性思考是人类大脑的自然思考方式，每一种进入大脑的资料，不论是感觉、记忆或是想法——包括文字、数字、符码、香气、食物、线条、颜色、意象、节奏、音符等，都可以成为一个思考中心，并由此中心