



User Experience

资深交互设计师倾心之作

产品经理、交互设计师、UI设计师、动效设计师、开发工程师等
入门必读之书

千里之行

启程用户体验设计之路

李煜佳 编著

5大方面内容全囊括

用户体验概念、体验设计流程、体验设计内容
提升用户体验、探索用户体验



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

千里之行

启程用户体验设计之路

李煜佳 编著

人民邮电出版社
北 京

图书在版编目(CIP)数据

千里之行：启程用户体验设计之路 / 李煜佳编著

— 北京：人民邮电出版社，2017.4

ISBN 978-7-115-44351-9

I. ①千… II. ①李… III. ①人机界面—产品设计
IV. ①TP11

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第016854号

内 容 提 要

在这个体验为王的时代，用户体验成为评判产品好坏的一个标准。用户体验是一个新的行业，目前在国内正处于发展阶段，用户体验设计走向成熟化需要广大设计师的共同努力。如今，已经有越来越多的人投身到用户体验设计的研究与探索中，相信在不久的将来，体验设计将日趋完善。

本书分为5章，从用户体验概念、体验设计流程、体验设计内容、提升用户体验和探索用户体验5个方面介绍体验设计相关的概念与方法。本书用平直简单的文字结合生动的图例去表达相对复杂的原则或方法，带领读者快速入门体验设计。

本书适合初、中级产品经理、交互设计师、UI设计师、动效设计师、开发工程师及相关从业者学习使用，也适合体验设计相关专业的学生和爱好者阅读。

◆ 编 著 李煜佳

责任编辑 张丹阳

责任印制 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>

北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本：690×970 1/16

印张：12.25

字数：268千字

2017年4月第1版

印数：1—3 000册

2017年4月北京第1次印刷

定价：59.00元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

序

PREFACE

体验，一个被认为是无形的事物，却有形地存在于每个人的心中。

当人们为了获得一份更好的体验，愿意付出更高的费用时，体验经济时代已经来临。1970年，著名未来学家Alvin Toffler在《未来的冲击》一书中描述过“体验经济”，他认为服务经济的下一步是走向体验经济，商家将靠提供体验服务取胜，未来的生产者将是制造体验的人，体验制造商将成为经济的基本支柱之一。1998年，美国俄亥俄州战略地平线顾问公司的共同创始人约瑟夫·派恩二世(Joseph Pine II)与詹姆斯·吉尔摩(James H. Gilmore)在美国《哈佛商业评论》7~8月刊上发表的文章“体验经济时代的来临”，震动了经济界的研究者与实践者，他们1999年出版的著作《体验经济》更是系统地描述了体验经济的内涵：体验经济是继农业经济、工业经济和服务经济之后的第四种经济形式。工业时代取代农业时代，通过标准化、批量化的生产，满足了人们日常使用产品的需求；服务时代，人们除了关注产品的功能外，还注重使用产品时享受的便捷性等问题。当人们不满足于毫无个性的服务时，开始期待更多情感与个性化的服务，便是“体验”需求的诞生。

正如美国学者沃尔夫在《娱乐经济》一书中所说，“人们从购买有形消费品到花钱买感觉”。Craig M. Vogel教授在其《创新设计，如何打造赢得用户的产品、服务与商业模式》一书中提到：“现在，消费者正在超越简单的服务，迈向体验式购买。体验正影响着经济秩序的重新制定，我们可以说，顾客对体验的需求是市场和社会进化的一部分；也可以说，体验需求的出现是人们生活价值观改变的表现。”

互联网的飞速发展，给人们的生活带来更多美好体验的可能。一时间，“用户体验”(User Experience, 简称UX)这个词出现在所有的设计门类中，尤其以互联网产品为代表。几乎在所有的互联网产品中，除了满足功能需求、商业模式设计外，被强调得最多的便是“用户在使用产品过程中体验的好坏”问题。用户体验的好坏不单指用户使用产品时是否顺利和流畅，还包括是否超越预期、过程是否愉悦、是否留下美好的记忆等问题。

本书作者的教育背景是交互设计，用户体验设计恰好是交互设计的重要内容之一。作者结合自己多年来对互联网产品的理解和实践经验，从交互设计出发，结合心理学、认知学等知识，通过实例讲述，列举和总结了用户体验设计的诸多方法和工具，对一些用户体验中常见的问题提出解决方法。

在“互联网+”的时代背景下，在创新和创业成为日益普遍的现象时，掌握良好的用户体验设计方法，对于每一个设计师来说都是必要的技能和知识储备。《千里之行 启程用户体验设计之路》这本书对于交互设计和用户体验设计的初学者来说，是一本不错的指导性图书。

我预祝煜佳的这本书受到广大设计师的欢迎。

安娃

广州美术学院交互设计工作室教师、国际体验设计协会委员

2017年1月

推荐

RECOMMEND

本书运用极具亲和力的语言，结合生活中真实的案例，为读者逐层揭开用户体验的“神秘面纱”。讲解清晰，图例生动，本书处处包含着作者对用户体验的思考和专业的态度，感谢作者真诚的分享。

——刘伟博士，同济大学设计创意学院助理教授、UXD研究室主任、
世界华人华侨人机交互协会理事，积极推动用户体验和体感交互设计的科研与教学

这是一本体验设计的“速查手册”，从概念到方法及工具，都可以通过书中简洁的文字和图示得到快速了解。正如书名所述，带上它启程吧。

——林敏，前三星研究院用户体验部负责人、广州美术学院教授

体验是一种主观感受，决定了针对它的设计很多时候是一种倾向性的选择，而不是一种绝对性的对与错，这就使得我们学习和了解它时并不是那么的具象。入门时首先考验你的观察能力和对细节的敏感程度，这本书通过对背后理论依据的讲解，同时引入对比示例，可以细致清楚地让你感受到设计在体验细节上的敏感差别，逐步培养起对体验的关注角度和思维方式。

——尹广磊，Axure中文社区创始人

“互联网+”风口影响的不止是电商、金融、教育、服务等领域的转型，它也在潜移默化中改变着用户的使用偏好和心理需求。用户体验在这一过程中成为增加产品创新力和竞争力的重要因素，本书以此为切入点，结合现有的典型产品，深入浅出地进行论述，包含了非常丰富、系统的体验设计原则及方法论，十分值得交互体验初学者阅读。

——朱佳明，faceui体验创新总监

推荐

RECOMMEND

“用户体验设计”的概念，是John Dewey于1931年在他的著作*Art as Experience*中首次提出的。然而，国内外的用户体验设计发展却是2000年之后的事。互联网、智能设备的发展提供了很好的技术基础，让用户的体验得到完整的设计与规划，并且可以具体落地。当时，科技行业对用户体验设计的需求得到前所未有的爆发；同时，很多年轻人对从事用户体验设计工作很感兴趣，他们希望赶上这班高速行驶的列车。

以上情况及其因果发展，也只是过去十几年里发生的事情。所谓“十年树木，百年树人”，教育工作并不像科技行业或互联网行业，它的发展是渐进式的、比较缓慢的过程。一个互联网产品的版本可以在一个月之内完成，但一个学生的本科教育却要经历四年之久。回想2006年的时候，国内的用户体验设计教育可以说是比较荒芜的，不仅是国内，国外的教育界也普遍对用户体验设计的教育工作反应迟钝。因为，教师们仍然在学习和探索什么是体验设计，知识经验从何而来，勉强要求这些老师去指导学生，这是不负责任的做法。

十年过去了，这种情况已经慢慢得到改善。通过经验积累、海归交流、互联网传播等方式，目前已有部分高校能够提供一些与体验设计相关的教学科目。

然而，由行业需求再往教育方向发展，其中一个重要的知识传承途径，就是由业内人士著书立说，把自己实践的经验，以图书作为载体分享出去。这种方式的难点在于作者需要有耐心与诚意。时至今日，“出书”已经不是一件在物质上很有吸引力的事情，在百忙之中抽出时间理清思路，把自己的经验写下来，再进行整理编辑，这是一件出力不讨好的事情。

很高兴在自己之前的讲座上认识李煜佳同学，他利用工作之余的时间，把自己从业多年的经验和心得整理出来，给希望赶上用户体验时代的同学们提供一个由浅入深的学习范本，让大家更容易明白什么是用户体验、如何执行设计的工作等。在此，诚意向大家推荐李煜佳同学的《千里之行 启程用户体验设计之路》。

——陈迪凡，一位从业20年的设计工作者

推荐

RECOMMEND

体验设计已成为当代设计发展的热点。以互联网为基因的体验设计，为“80后”“90后”的年轻设计师提供了前所未有的成长机遇。敏于行，是体验设计开放式动态发展的最大特性，所有的践行者都在以自身的视角与感悟，丰富着这个崭新的设计产业的知识体系与案例宝库。

我惊喜地看到广州美术学院工业设计学院毕业的李煜佳能在任职交互设计师的工作中，持续地思考与总结对体验设计理念、方法、工具与应用之道的认知，并进行优化与升华，汇集编写了《千里之行 启程用户体验设计之路》一书，用年轻人的语境，零距离地与准备进入体验设计产业的新人分享自己的感悟。

唤醒创造力，大家一起上路，是这本书的目的所在。

——童慧明，广州美术学院教授

在“UX”毫无疑问地已经成为时下热门的互联网词语之一的背景下，煜佳用他自己的实践经历和对UX的理解，通过生动有趣的方式给初入行者系统而完整地讲解了UX的方法与概念。对所有刚刚加入或正在涌入UX行业的初学者们来说，这是一本非常合时宜的书。

——黄峰，唐硕体验创新咨询创始人&首席体验官、UXPA中国共同创始人&前主席

交互设计在中国的发展大约已有十年的历程，时至今日，“交互设计”已经成为行业内的热点词汇。然而，在业内仍然鲜有设计师、研究者能比较系统地阐述交互设计的概念，更遑论深入浅出地结合实战案例把偌大的交互设计范畴及其与相关的学科间千丝万缕的关系——分析透彻，进而为我们的交互学习和研究提供清晰可循的路径。煜佳编撰的这本《千里之行 启程用户体验设计之路》就是遵循这个路径展开的佳作。阅读这本书，可以让你在实践案例的引导下快速明晰地掌握交互设计学科的相关概念、范畴和构成，同时也会为你开启一扇探索交互设计领域的“方便之门”。

——刘毅，广州美术学院副教授、交互设计工作室负责人

商业的繁荣，缔造了这个体验为王的时代，而在互联网的深处，更是有一群人在研究和探索着用户体验设计。煜佳在这本书里用易懂的语言，系统地阐述了用户体验设计的各个环节，用一幅幅极富阅读体验的插图把它们贯穿起来，是轻松的，令人愉悦的，富有情感化的，是为每个人写的体验之书。如果你想了解体验设计，如果你想加入到这个队伍里，就从阅读这本书开始吧。

——董景博，UI中国创始人&CEO

第01章

神秘的用户体验 /009

1.1 揭开用户体验的面纱 /010

- 1.1.1 认识用户体验 /010
- 1.1.2 交互设计是用户体验的灵魂 /014
- 1.1.3 无处不在的用户体验 /016
- 1.1.4 用户体验为何如此火爆 /018

1.2 互联网与用户体验 /021

- 1.2.1 “互联网+”下的用户体验 /021
- 1.2.2 认识互联网思维 /024

1.3 从零开始，学习体验设计 /028

- 1.3.1 交互设计初学者如何上手 /028
- 1.3.2 转行交互设计该如何准备 /033

1.4 交互设计所需的工具 /037

- 1.4.1 交互设计的初期工具 /037
- 1.4.2 交互设计的过程工具 /038
- 1.4.3 交互设计的展示工具 /040

1.5 交互设计师的一天 /042

- 1.5.1 设计师是不是经常加班 /042
- 1.5.2 5步快速提高设计效率 /047

第02章

体验设计那些事儿 /051

2.1 用户体验设计的流程 /052

- 2.1.1 需求挖掘 /052

- 2.1.2 概念设计 /053

- 2.1.3 产品设计 /053

- 2.1.4 产品开发 /053

- 2.1.5 上线管理 /054

2.2 挖掘产品的市场价值——竞品分析 /055

- 2.2.1 明确目的 /055

- 2.2.2 找准分析定位 /056

- 2.2.3 选择竞品 /056

- 2.2.4 分析维度 /057

- 2.2.5 数据佐证 /057

- 2.2.6 归纳总结 /058

2.3 用户是你的另一半 /059

- 2.3.1 简单有效的定性调研 /059

- 2.3.2 透过数据了解用户 /062

2.4 交互设计有方法 /066

- 2.4.1 交互设计常用原则 /066

- 2.4.2 实战：解析那些记不住的定律 /070

- 2.4.3 核心流程分析 /078

- 2.4.4 Web交互元素规范 /086

2.5 产品的可用性测试——一个人的可用性测试 /089

- 2.5.1 材料准备 /089

- 2.5.2 找准用户 /089

- 2.5.3 测试过程 /090

- 2.5.4 测试结果 /091

目录

CONTENTS

2.6 使产品健康成长—— 产品的迭代维护 /092

2.6.1 从需求中发现问题 /092

2.6.2 深入了解问题 /093

2.6.3 解决问题 /093

2.6.4 跟进落实情况 /094

第03章

身边的体验设计 /095

3.1 动手做个自己的App /096

3.1.1 Axure工具上手 /096

3.1.2 低保真设计稿是什么样的 /099

3.1.3 交互原型Demo /103

3.1.4 实战：设计App登录方式 /106

3.1.5 实战：设计App导航方式 /110

3.1.6 如何免费发布App到应用市场 /116

3.2 情怀设计的背后 /118

3.2.1 App微交互分析 /118

3.2.2 实战：App设计的重点与难点 /122

3.2.3 实战：eBay的卡片式设计 /126

3.2.4 实战：Vimeo的分屏设计 /129

3.3 网页只是排版设计吗 /133

3.3.1 网页设计从何入手 /133

3.3.2 网页设计容易忽略的问题 /136

3.3.3 实战：12306网页端为何不改 /139

3.4 表单主宰着几百万 /144

3.4.1 表单为何如此重要 /144

3.4.2 表单的基本元素 /144

3.4.3 简单高效的表单设计 /147

3.4.4 实战：解析亚马逊的购物表单 /150

第04章

提升用户体验 /155

4.1 强化第一印象 /156

4.1.1 功能性动效设计 /156

4.1.2 实战：有趣且有意义的动效 /159

4.2 让用户察觉不到设计的存在 /164

4.2.1 沉浸式设计 /164

4.2.2 实战：谷歌地图的沉浸式设计 /167

4.3 高颜值，不高冷 /173

4.3.1 情感化设计 /173

4.3.2 实战：情感化蕴含在细节中 /176

第05章

体验创新的探索 /183

5.1 未来交互设计趋势—— 动态设计 /184

5.1.1 什么是动态设计 /184

5.1.2 动态设计也是一种交互方式 /185

5.1.3 动态设计的表现 /186

5.2 人工智能时代 /188

5.2.1 婴儿智能交互产品 /188

5.2.2 人工智能与体验设计遐想 /193

千里之行

启程用户体验设计之路

李煜佳 编著

人民邮电出版社
北 京

图书在版编目(CIP)数据

千里之行：启程用户体验设计之路 / 李煜佳编著

— 北京：人民邮电出版社，2017.4

ISBN 978-7-115-44351-9

I. ①千… II. ①李… III. ①人机界面—产品设计
IV. ①TP11

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第016854号

内 容 提 要

在这个体验为王的时代，用户体验成为评判产品好坏的一个标准。用户体验是一个新的行业，目前在国内正处于发展阶段，用户体验设计走向成熟化需要广大设计师的共同努力。如今，已经有越来越多的人投身到用户体验设计的研究与探索中，相信在不久的将来，体验设计将日趋完善。

本书分为5章，从用户体验概念、体验设计流程、体验设计内容、提升用户体验和探索用户体验5个方面介绍体验设计相关的概念与方法。本书用平直简单的文字结合生动的图例去表达相对复杂的原则或方法，带领读者快速入门体验设计。

本书适合初、中级产品经理、交互设计师、UI设计师、动效设计师、开发工程师及相关从业者学习使用，也适合体验设计相关专业的学生和爱好者阅读。

-
- ◆ 编 著 李煜佳
责任编辑 张丹阳
责任印制 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>
北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：690×970 1/16
印张：12.25
字数：268千字 2017年4月第1版
印数：1—3 000册 2017年4月北京第1次印刷
-

定价：59.00元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

序

PREFACE

体验，一个被认为是无形的事物，却有形地存在于每个人的心中。

当人们为了获得一份更好的体验，愿意付出更高的费用时，体验经济时代已经来临。1970年，著名未来学家Alvin Toffler在《未来的冲击》一书中描述过“体验经济”，他认为服务经济的下一步是走向体验经济，商家将靠提供体验服务取胜，未来的生产者将是制造体验的人，体验制造商将成为经济的基本支柱之一。1998年，美国俄亥俄州战略地平线顾问公司的共同创始人约瑟夫·派恩二世(Joseph Pine II)与詹姆斯·吉尔摩(James H. Gilmore)在美国《哈佛商业评论》7~8月刊上发表的文章“体验经济时代的来临”，震动了经济界的研究者与实践者，他们1999年出版的著作《体验经济》更是系统地描述了体验经济的内涵：体验经济是继农业经济、工业经济和服务经济之后的第四种经济形式。工业时代取代农业时代，通过标准化、批量的生产，满足了人们日常使用产品的需求；服务时代，人们除了关注产品的功能外，还注重使用产品时享受的便捷性等问题。当人们不满足于毫无个性的服务时，开始期待更多情感与个性化的服务，便是“体验”需求的诞生。

正如美国学者沃尔夫在《娱乐经济》一书中所说，“人们从购买有形消费品到花钱买感觉”。Craig M. Vogel教授在其《创新设计，如何打造赢得用户的产品、服务与商业模式》一书中提到：“现在，消费者正在超越简单的服务，迈向体验式购买。体验正影响着经济秩序的重新制定，我们可以说，顾客对体验的需求是市场和社会进化的一部分；也可以说，体验需求的出现是人们生活价值观改变的表现。”

互联网的飞速发展，给人们的生活带来更多美好体验的可能。一时间，“用户体验”(User Experience, 简称UX)这个词出现在所有的设计门类中，尤其以互联网产品为代表。几乎在所有的互联网产品中，除了满足功能需求、商业模式设计外，被强调得最多的便是“用户在使用产品过程中体验的好坏”问题。用户体验的好坏不单指用户使用产品时是否顺利和流畅，还包括是否超越预期、过程是否愉悦、是否留下美好的记忆等问题。

本书作者的教育背景是交互设计，用户体验设计恰好是交互设计的重要内容之一。作者结合自己多年来对互联网产品的理解和实践经验，从交互设计出发，结合心理学、认知学等知识，通过实例讲述，列举和总结了用户体验设计的诸多方法和工具，对一些用户体验中常见的问题提出解决方法。

在“互联网+”的时代背景下，在创新和创业成为日益普遍的现象时，掌握良好的用户体验设计方法，对于每一个设计师来说都是必要的技能和知识储备。《千里之行 启程用户体验设计之路》这本书对于交互设计和用户体验设计的初学者来说，是一本不错的指导性图书。

我预祝煜佳的这本书受到广大设计师的欢迎。

安娃

广州美术学院交互设计工作室教师、国际体验设计协会委员

2017年1月

推荐

RECOMMEND

本书运用极具亲和力的语言，结合生活中真实的案例，为读者逐层揭开用户体验的“神秘面纱”。讲解清晰，图例生动，本书处处包含着作者对用户体验的思考和专业的态度，感谢作者真诚的分享。

——刘伟博士，同济大学设计创意学院助理教授、UXD研究室主任、
世界华人华侨人机交互协会理事，积极推动用户体验和体感交互设计的科研与教学

这是一本体验设计的“速查手册”，从概念到方法及工具，都可以通过书中简洁的文字和图示得到快速了解。正如书名所述，带上它启程吧。

——林敏，前三星研究院用户体验部负责人、广州美术学院教授

体验是一种主观感受，决定了针对它的设计很多时候是一种倾向性的选择，而不是一种绝对性的对与错，这就使得我们学习和了解它时并不是那么的具象。入门时首先考验你的观察能力和对细节的敏感程度，这本书通过对背后理论依据的讲解，同时引入对比示例，可以细致清楚地让你感受到设计在体验细节上的敏感差别，逐步培养起对体验的关注角度和思维方式。

——尹广磊，Axure中文社区创始人

“互联网+”风口影响的不止是电商、金融、教育、服务等领域的转型，它也在潜移默化中改变着用户的使用偏好和心理需求。用户体验在这一过程中成为增加产品创新力和竞争力的重要因素，本书以此为切入点，结合现有的典型产品，深入浅出地进行论述，包含了非常丰富、系统的体验设计原则及方法论，十分值得交互体验初学者阅读。

——朱佳明，faceui体验创新总监

推荐

RECOMMEND

“用户体验设计”的概念，是John Dewey于1931年在他的著作*Art as Experience*中首次提出的。然而，国内外的用户体验设计发展却是2000年之后的事。互联网、智能设备的发展提供了很好的技术基础，让用户的体验得到完整的设计与规划，并且可以具体落地。当时，科技行业对用户体验设计的需求得到前所未有的爆发；同时，很多年轻人对从事用户体验设计工作很感兴趣，他们希望赶上这班高速行驶的列车。

以上情况及其因果发展，也只是过去十几年里发生的事情。所谓“十年树木，百年树人”，教育工作并不像科技行业或互联网行业，它的发展是渐进式的、比较缓慢的过程。一个互联网产品的版本可以在一个月之内完成，但一个学生的本科教育却要经历四年之久。回想2006年的时候，国内的用户体验设计教育可以说是比较荒芜的，不仅是国内，国外的教育界也普遍对用户体验设计的教育工作反应迟钝。因为，教师们仍然在学习和探索什么是体验设计，知识经验从何而来，勉强要求这些老师去指导学生，这是不负责任的做法。

十年过去了，这种情况已经慢慢得到改善。通过经验积累、海归交流、互联网传播等方式，目前已有部分高校能够提供一些与体验设计相关的教学科目。

然而，由行业需求再往教育方向发展，其中一个重要的知识传承途径，就是由业内人士著书立说，把自己实践的经验，以图书作为载体分享出去。这种方式的难点在于作者需要有耐心与诚意。时至今日，“出书”已经不是一件在物质上很有吸引力的事情，在百忙之中抽出时间理清思路，把自己的经验写下来，再进行整理编辑，这是一件出力不讨好的事情。

很高兴在自己之前的讲座上认识李煜佳同学，他利用工作之余的时间，把自己从业多年的经验和心得整理出来，给希望赶上用户体验时代的同学们提供一个由浅入深的学习范本，让大家更容易明白什么是用户体验、如何执行设计的工作等。在此，诚意向大家推荐李煜佳同学的《千里之行 启程用户体验设计之路》。

——陈迪凡，一位从业20年的设计工作者

推荐

RECOMMEND

体验设计已成为当代设计发展的热点。以互联网为基因的体验设计，为“80后”“90后”的年轻设计师提供了前所未有的成长机遇。敏于行，是体验设计开放式动态发展的最大特性，所有的践行者都在以自身的视角与感悟，丰富着这个崭新的设计产业的知识体系与案例宝库。

我惊喜地看到广州美术学院工业设计学院毕业的李煜佳能在任职交互设计师的工作中，持续地思考与总结对体验设计理念、方法、工具与应用之道的认知，并进行优化与升华，汇集编写了《千里之行 启程用户体验设计之路》一书，用年轻人的语境，零距离地与准备进入体验设计产业的新人分享自己的感悟。

唤醒创造力，大家一起上路，是这本书的目的所在。

——童慧明，广州美术学院教授

在“UX”毫无疑问地已经成为时下热门的互联网词语之一的背景下，煜佳用他自己的实践经历和对UX的理解，通过生动有趣的方式给初入行者系统而完整地讲解了UX的方法与概念。对所有刚刚加入或正在涌入UX行业的初学者们来说，这是一本非常合时宜的书。

——黄峰，唐硕体验创新咨询创始人&首席体验官、UXPA中国共同创始人&前主席

交互设计在中国的发展大约已有十年的历程，时至今日，“交互设计”已经成为行业内的热点词汇。然而，在业内仍然鲜有设计师、研究者能比较系统地阐述交互设计的概念，更遑论深入浅出地结合实战案例把偌大的交互设计范畴及其与相关的学科间千丝万缕的关系——分析透彻，进而为我们的交互学习和研究提供清晰可循的路径。煜佳编撰的这本《千里之行 启程用户体验设计之路》就是遵循这个路径展开的佳作。阅读这本书，可以让你在实践案例的引导下快速明晰地掌握交互设计学科的相关概念、范畴和构成，同时也会为你开启一扇探索交互设计领域的“方便之门”。

——刘毅，广州美术学院副教授、交互设计工作室负责人

商业的繁荣，缔造了这个体验为王的时代，而在互联网的深处，更是有一群人在研究和探索着用户体验设计。煜佳在这本书里用易懂的语言，系统地阐述了用户体验设计的各个环节，用一幅幅极富阅读体验的插图把它们贯穿起来，是轻松的，令人愉悦的，富有情感化的，是为每个人写的体验之书。如果你想了解体验设计，如果你想加入到这个队伍里，就从阅读这本书开始吧。

——董景博，UI中国创始人&CEO

目录

CONTENTS

第01章

神秘的用户体验 /009

1.1 揭开用户体验的面纱 /010

- 1.1.1 认识用户体验 /010
- 1.1.2 交互设计是用户体验的灵魂 /014
- 1.1.3 无处不在的用户体验 /016
- 1.1.4 用户体验为何如此火爆 /018

1.2 互联网与用户体验 /021

- 1.2.1 “互联网+”下的用户体验 /021
- 1.2.2 认识互联网思维 /024

1.3 从零开始，学习体验设计 /028

- 1.3.1 交互设计初学者如何上手 /028
- 1.3.2 转行交互设计该如何准备 /033

1.4 交互设计所需的工具 /037

- 1.4.1 交互设计的初期工具 /037
- 1.4.2 交互设计的过程工具 /038
- 1.4.3 交互设计的展示工具 /040

1.5 交互设计师的一天 /042

- 1.5.1 设计师是不是经常加班 /042
- 1.5.2 5步快速提高设计效率 /047

第02章

体验设计那些事儿 /051

2.1 用户体验设计的流程 /052

- 2.1.1 需求挖掘 /052

- 2.1.2 概念设计 /053

- 2.1.3 产品设计 /053

- 2.1.4 产品开发 /053

- 2.1.5 上线管理 /054

2.2 挖掘产品的市场价值——竞品分析 /055

- 2.2.1 明确目的 /055

- 2.2.2 找准分析定位 /056

- 2.2.3 选择竞品 /056

- 2.2.4 分析维度 /057

- 2.2.5 数据佐证 /057

- 2.2.6 归纳总结 /058

2.3 用户是你的另一半 /059

- 2.3.1 简单有效的定性调研 /059

- 2.3.2 透过数据了解用户 /062

2.4 交互设计有方法 /066

- 2.4.1 交互设计常用原则 /066

- 2.4.2 实战：解析那些记不住的定律 /070

- 2.4.3 核心流程分析 /078

- 2.4.4 Web交互元素规范 /086

2.5 产品的可用性测试——一个人的可用性测试 /089

- 2.5.1 材料准备 /089

- 2.5.2 找准用户 /089

- 2.5.3 测试过程 /090

- 2.5.4 测试结果 /091

目录

CONTENTS

2.6 使产品健康成长—— 产品的迭代维护 /092

2.6.1 从需求中发现问题 /092

2.6.2 深入了解问题 /093

2.6.3 解决问题 /093

2.6.4 跟进落实情况 /094

第03章

身边的体验设计 /095

3.1 动手做个自己的App /096

3.1.1 Axure工具上手 /096

3.1.2 低保真设计稿是什么样的 /099

3.1.3 交互原型Demo /103

3.1.4 实战：设计App登录方式 /106

3.1.5 实战：设计App导航方式 /110

3.1.6 如何免费发布App到应用市场 /116

3.2 情怀设计的背后 /118

3.2.1 App微交互分析 /118

3.2.2 实战：App设计的重点与难点 /122

3.2.3 实战：eBay的卡片式设计 /126

3.2.4 实战：Vimeo的分屏设计 /129

3.3 网页只是排版设计吗 /133

3.3.1 网页设计从何入手 /133

3.3.2 网页设计容易忽略的问题 /136

3.3.3 实战：12306网页端为何不改 /139

3.4 表单主宰着几百万 /144

3.4.1 表单为何如此重要 /144

3.4.2 表单的基本元素 /144

3.4.3 简单高效的表单设计 /147

3.4.4 实战：解析亚马逊的购物表单 /150

第04章

提升用户体验 /155

4.1 强化第一印象 /156

4.1.1 功能性动效设计 /156

4.1.2 实战：有趣且有意義的动效 /159

4.2 让用户察觉不到设计的存在 /164

4.2.1 沉浸式设计 /164

4.2.2 实战：谷歌地图的沉浸式设计 /167

4.3 高颜值，不高冷 /173

4.3.1 情感化设计 /173

4.3.2 实战：情感化蕴含在细节中 /176

第05章

体验创新的探索 /183

5.1 未来交互设计趋势—— 动态设计 /184

5.1.1 什么是动态设计 /184

5.1.2 动态设计也是一种交互方式 /185

5.1.3 动态设计的表现 /186

5.2 人工智能时代 /188

5.2.1 婴儿智能交互产品 /188

5.2.2 人工智能与体验设计遐想 /193