

艺术设计
ARTDESIGN

高等院校艺术学门类「十三五」规划教材

交互界面设计

JIAOHU JIEMIAN SHEJI

主审 陈汗青

编著 康帆 陈莹燕



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

艺术设计
ARTDESIGN

高等院校艺术学门类『十三五』规划教材

交互界面设计

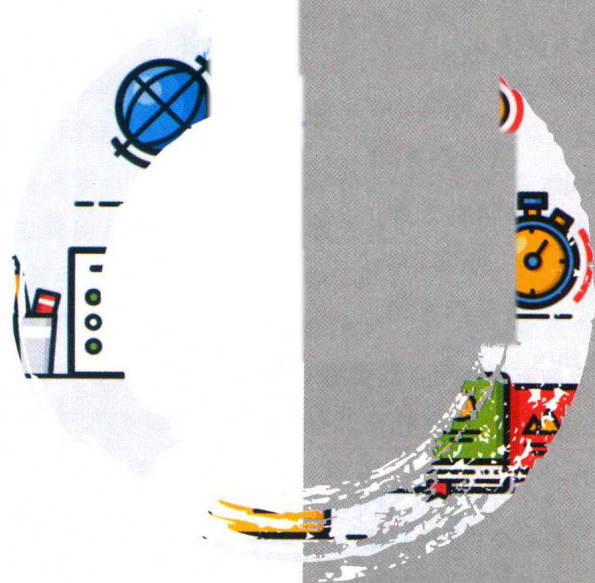
JIAOHU JIEMIAN SHEJI

主审 陈汗青

编著 康帆 陈莹燕

参编 余日季 黄隽 张大庆 张君丽

陈倩 吕金龙 龙燕



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国·武汉

图书在版编目(CIP)数据

交互界面设计/康帆,陈莹燕编著. —武汉:华中科技大学出版社,2019.1

ISBN 978-7-5680-3964-2

I. ①交… II. ①康… ②陈… III. ①人机界面-程序设计-高等学校-教材 IV. ①TP311.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 162448 号

交互界面设计

康帆 陈莹燕 编著

Jiaohu Jiemian Sheji

策划编辑:袁冲

责任编辑:张会军

封面设计:抱子

责任校对:李弋

责任监印:朱玢

出版发行:华中科技大学出版社(中国·武汉) 电话:(027)81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园 邮编:430223

录排:华中科技大学惠友文印中心

印刷:武汉科源印刷设计有限公司

开本:880mm×1230mm 1/16

印张:6

字数:180千字

版次:2019年1月第1版第1次印刷

定价:39.00元



本书若有印装质量问题,请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线:400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究



前言

随着移动智能终端和移动互联网的普及,手机应用已经渗透到我们生活的各个方面。界面设计、交互设计行业也炙手可热,大量设计人员涌入界面设计行业,但是能将交互设计作为一种行为科学实践,同时站在界面设计和交互产品层面思考的设计开发人员极度缺乏。很多设计专业的毕业生加入新媒体公司后仅仅成为“美工”,对整个APP开发流程可以说是零参与,对用户体验也不够关注,交互界面设计仅仅停留在配色设计或者界面规范应用的层面上。笔者近些年一直从事交互界面设计的教学工作,基于让学生在交互界面设计上有专长、以人为中心的产品设计上有深刻感受的出发点,在教材的选定上颇费周折。国内的交互设计、界面设计书籍多为国外经典著作的译著或界面设计案例的罗列,不适合作为系统的交互界面设计专业教材使用,在此背景下笔者编写了本书。

交互设计是以人为中心的设计方法,本书通过理论结合案例的方式,从用户研究、交互设计方法到界面规范等内容进行了全面的讲解。各阶段的课程结合课题训练,起到了带动学生从理论到交互设计的核心知识应用上的作用,具有较好的教学指导价值。本书知识点较为全面,每个章节都有对应的课题训练,能够较好的带动教学实践。本书适合数字媒体设计、产品设计、视觉传达设计专业的师生作为教材或教辅书籍使用,笔者还建立了武汉轻工大学数字资源课程“交互界面设计”,可与本书配套使用。

全书共分为5章,第1章为交互界面设计概述、第2章为用户研究、第3章为交互设计方法、第4章为品牌与用户界面设计、第5章为健康类APP交互界面设计案例。武汉轻工大学艺术与传媒学院将健康设计作为学院特色办学内容,因此在教学项目的设置上围绕学院建设目标进行了主题项目开发设计。全书共18万字左右,其中康帆完成16万字左右,陈莹燕教授完成2万字左右。

本书的主审人为二级教授、博士生导师陈汗青教授,陈教授曾任武汉理工大学艺术与设计学院院长、教育部高校工业设计专业指导委员会委员、教育部高校艺术硕士专业指导委员会委员、中国建设环境艺术委员会副会长、湖北省教育学会艺术设计专业委员会理事长等职。陈教授是我校艺术与传媒学院“常青学者”特聘教授,在百忙之中对本书的修订提出了很多宝贵意见,更捐资30万元人民币设立“汗青艺术教育奖励基金”,本书也受到了“汗青艺术教育奖励基金”的资助,在此表示由衷的感谢。

参与本书编写的还有湖北大学的余日季老师、中南民族大学的黄隽老师、长江大学

的张大庆老师、武汉轻工大学的张君丽老师、河南财经政法大学陈倩老师、武汉体育学院的吕金龙老师、武汉科技大学的龙燕老师,感谢共同编写的老师们与笔者一起讨论大纲,并给予提供案例、整理图片等帮助,也对所有优秀学生作业的提供者一并表示衷心的感谢。希望通过本书,与各界人士交流学习。

最后,本书也受到了湖北省人文社会科学重点研究基地“湖北大学文化科技融合创新研究中心”的资助。

康帆于武汉轻工大学

2018年11月



1

第 1 章 交互界面设计概述

- 1.1 交互设计基本概念 /2
- 1.2 交互界面设计流程 /4
- 1.3 案例分析:支付宝用户体验设计流程的 10 个环节 /6
- 1.4 课堂训练:选题的确定 /7



9

第 2 章 用户研究

- 2.1 用户研究的意义 /10
- 2.2 用户研究方法概述 /10
- 2.3 产品概念阶段用户研究方法 /11
- 2.4 产品设计与研发阶段常用的用户研究方法 /16
- 2.5 产品发布阶段的用户研究方法 /18
- 2.6 课堂训练:关于拟设计 APP 的问卷调查设计与分析 /19



23

第 3 章 交互设计方法

- 3.1 交互设计概述 /24
- 3.2 交互设计的阶段与内容 /24
- 3.3 交互设计与页面基础布局 /29
- 3.4 触屏设备的交互手势 /31
- 3.5 案例分析:“赶公交”APP 产品需求与交互原型设计 /32
- 3.6 课堂训练:关于拟设计 APP 的产品结构图与交互流程设计 /35

39

第4章 品牌与用户界面设计

- 4.1 用户界面设计原则 /40
- 4.2 界面设计尺寸 /41
- 4.3 图标设计 /46
- 4.4 界面设计内容 /52
- 4.5 界面内容的信息图表设计 /60
- 4.6 界面配色设计 /61
- 4.7 动画设计 /64
- 4.8 界面设计软件——Sketch /64
- 4.9 APP视觉包装 /65
- 4.10 切图命名与界面设计规范 /67
- 4.11 课堂训练:对拟设计APP进行视觉细化与品牌设计 /69

71

第5章 健康类APP交互界面设计案例

- 5.1 APP交互界面设计作业要求 /72
- 5.2 健康类主题APP设计案例 /73

85

附录

- 附录A 课程安排(64课时) /85
- 附录B 课程任务书(64课时) /85
- 附录C 故事板模板 /86
- 附录D iPhone X、iPhone XR手机界面网格模板 /87
- 附录E 图标设计模板 /87
- 附录F 界面设计尺寸规范 /88

89

参考文献

90

结语

第1章

交互界面设计概述

JIAOHU JIEMIAN SHEJI GAISHU

对于生活在信息时代的我们,数字革命已经对我们的生活、工作、娱乐方式产生了巨大的影响。在设计界,数字技术与人们生活方式变化的影响已经蔓延到设计实践并产生了新的契机,新的设计流程与规则被建立的同时带来了一系列亟待解决的挑战与问题。随着智能设备与移动互联网技术的发展成熟,智能手机应用应运而生,并成为当今对人们影响最大的产品之一。手机应用的大量需求带动了智能手机应用教育的发展,但是,目前国内各院校还没有设立相对健全的交互界面设计专业,交互界面设计仅仅作为数码设计或者平面网页设计的一部分,这仅有的资源对培养优秀的设计师是不够的,系统地对手机应用交互与界面设计原理、设计流程、设计技巧、设计规范进行梳理显得尤为重要。

1.1

交互设计基本概念

1.1.1 什么是交互设计

作为一门关注交互体验的新学科——交互设计,最早是由 IDEO 的创始人之一比尔·摩格理吉(Bill Mogridge)在 1984 年的一次设计会议上提出的,一开始交互设计被命名为 Soft Face(软面),后来更名为 Interaction Design,即交互设计。交互设计本着以人为本的用户需求,可以从可用性和用户体验两个方面对目标进行分析。

交互设计的前提是我们设计的产品能够让用户达到自己的目标,让他们感到满意、高效、愉悦,愿意购买产品并推荐给他人。如果能以较为合算的成本实现上述目标,就能取得商业上的成功。交互设计的思维方式是在工业设计中以用户为中心的方法的基础上加以发展的,它更多的是面向行为和过程,把产品看作一个事件,强调过程性思考的能力,流程图、状态转换图与故事板等是其重要的设计表现手段,更重要的是掌握软件和硬件的原型实现的技巧方法和评估技术。

简而言之,交互设计是以人的需求为导向,理解用户的期望与需求,理解商业、技术以及业内的机会与制约。基于以上的理解,创造出内容形式有用、易用,能够给用户带来良好交互体验且具有商业价值的产品,如图 1-1 所示。

在很多情况下,设计项目需要注意多学科的协同合作。交互设计之父 Alan Cooper 认为,数字产品的用户体验设计应关注以下三个方面,即形式、行为和内容。交互设计关注行为的设计,也关注行为如何与形式和内容产生联系。类似地,信息架构关注内容的结构,但同时也关注用来访问内容的行为,以及内容以何种形式呈现给使用者。工业设计和图形设计关注产品的服务形式,但也要保证这种形式必须要支持产品的使用,这就意味着也要关注行为和内容的,如图 1-2 所示。

1.1.2 交互设计的范畴

交互设计的范畴包括用户研究、用户与界面关系的研究、界面视觉设计研究。界面设计不是单纯的好看与否的问题,它需要定位使用者、使用环境、使用方式并且为最终用户而设计,是纯粹的、科学性的艺术设计。检验一个界面是否合格的标准,既不是某个项目开发组领导的意见,也不是项目成员投票的结果,而是最终用户的感受。所以界面设计要和用户研究紧密结合,它是一个不断为最终用户设计出满意的使用体验和视觉效果的过程。

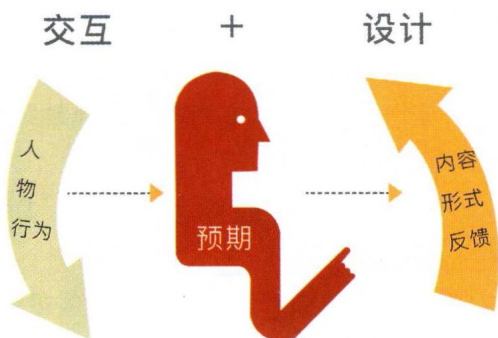


图 1-1 何为交互设计

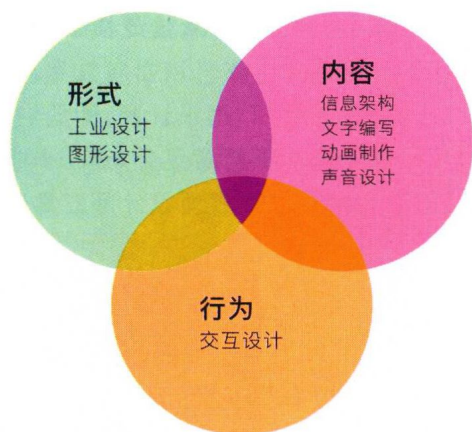


图 1-2 交互设计多学科融合

1. 用户研究

设计者开发的软件产品最终都是为人服务的,所以我们做交互设计,必须研究人,研究目标用户,要了解用户的需求,明确用户使用我们的产品可以解决哪些问题等等,以人为中心的交互设计如图 1-3 所示。

2. 用户与界面关系的研究

用户与界面关系即人机交互,是对如何让用户更好、更便捷使用软件的研究,就是我们常说的“易用性”。从事该工作的人,我们通常称之为交互设计师,其主要的工作内容包括设计软件的操作流程、树状结构、软件的结构与操作规范等。一个软件产品在编码之前需要做的就是交互设计,并确立交互模型、交互规范。

3. 界面视觉效果研究

目前,国内大部分界面设计工作者都在从事交互设计,也有人称他们为“美工”,但实际上,界面设计师并不是单纯意义上的美术工人,而是软件产品的产品外形设计师,通过图标设计、颜色搭配、编排设计等引导用户顺畅地完成交互流程,达到软件产品的使用目的,并让用户在此过程中获得审美体验。

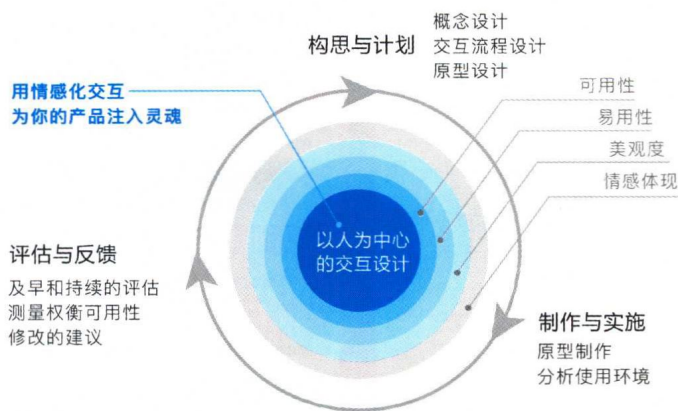


图 1-3 以人为中心的交互设计

1.1.3 交互界面设计的范围

交互界面设计的范围很广,包括计算机的软件界面设计,比如操作系统、软件界面、网页、多媒体光盘等;手机 APP 界面设计;数字电视界面设计;空调、电视机等家电遥控器上的界面设计;银行、通信等柜员机上的界面设计等。本书重点介绍手机 APP 的界面设计。

1.1.4 交互设计师的知识体系

交互界面设计团队中每个人都有相应的作用:信息构建师创造交互结构、用户体验设计师规划用户体验、程序员负责程序编码、平面设计师负责视觉层级构建。在团队中,设计师和程序员的培养是截然不同的,他们在思考问题的方式和角度上有着很大的差异,有人形容设计师和程序员一个来自火星,一个来自金星,永远对

立。这是一种狭隘的看法,这种看法贬损了团队中不同专业对好的界面设计的贡献,没有认识到团队合作对于设计的重要性。

优秀的设计师应该是“T”型设计师,即他们除了在本专业领域有深厚的知识储备,能够自信的阐述与其他不同领域专家团队工作的不同意见外,还应具有相关领域的知识储备,包括对社会文化、政治、伦理、生态、经济,以及对技术的理解。交互界面设计师应具备的知识体系如图 1-4 所示。



图 1-4 交互界面设计师应具备的知识体系

1.2

交互界面设计流程

一般而言,交互界面设计流程可以分为设计研究阶段、产品定位阶段、原型设计阶段、细化交互界面设计阶段、测试评估与优化阶段等。

1.2.1 设计研究阶段——需求发现

设计研究阶段的主要任务是发现用户体验价值创新或优化的机会点,确定产品不同于其他同类产品的核心价值点。

思考产品目标——明确做这个产品的目的是为了帮助谁解决什么问题,或带来什么价值。

用户研究——明确用户是谁,典型使用场景是什么,目前存在哪些问题和机会。可能用到的用户研究方法包括问卷调查法、情境访谈法、用户画像法、体验地图法、用户观察法、日志法、焦点小组法等。

行业现状研究——通过桌面研究了解产品所在行业发展现状和趋势,以及我们的产品可能在市场中处于

什么位置。通过竞品分析,分析市场上典型竞争对手的服务情况,详细分析竞品的产品策略、功能架构、设计重点等内容,找出我们的特色突破点,为后期设计提供依据。利用启发式评估对已有的产品进行评估,评测现有产品的可用性和易用性,从而发现问题。

在此阶段要避免臆想需求或功能堆砌。这就需要进行用户研究、技术趋势分析和结构性思考,生成和筛选创意,并完成核心功能的浓缩归纳。

1.2.2 产品定位阶段——概念设计

产品定位阶段研究如何设计产品概念模型,以帮助用户建立对产品核心功能的正确认知和使用动机。

结合前期用户研究的结果,定义为哪些用户群体解决什么问题,分析典型场景及用户需求,定义产品功能。

确定目标用户群的属性和特征——包含用户人种学特征、消费偏好、审美偏好、操作偏好等。为后期的交互原则和视觉设计风格提供设计指导。

分析典型使用场景——用户在什么时间、地点和环境下使用,用户目标是什么,现存的问题有哪些。

需求分析——分析目标用户在典型场景下遇到的问题,挖掘潜在的用户需求,确立产品目标,使之后的设计方向和重点有针对性。

功能定义——定义产品基本功能和最主要的功能,输出功能框架图。必要时,可使用卡片法确定功能框架。

此阶段主要采用的研究工具有故事板和视频草图,用来建构产品快速原型,验证未来产品的互动性。

1.2.3 原型设计阶段——系统设计

原型设计阶段是在概念设计的基础上根据典型用例,采用分屏方式描述设计对象的功能和行为。

这一阶段的目的是针对关键功能的概念设计、界面设计,寻找多种可能的解决方案,确定现阶段最优的关键功能设计方案。

针对用户在某一典型场景下的任务,使用故事板进行目标分解。设计团队成员可以坐在一起发散思路,对各种可行的方案进行筛选并优化,将概念模型转化为视觉的线框图,并定出最符合用户心理的交互概念方案。

此阶段主要采用的研究工具为低保真纸膜。

1.2.4 细化交互界面设计阶段——细节设计

在线框图的基础上就可以完成布局优化、视觉设计和动画设计。具体的交互界面设计产出物为:①详细的功能框架图或功能列表;②交互逻辑流程图;③交互说明文档,包括所有状态的交互页面、交互说明和交互规范;④界面设计图与切图。交互设计师可以利用 Axure RP、墨刀等可视化交互设计软件进行高保真交互原型设计,方便评审和反复讨论修改,并在这个评审和修改的过程中不断细化、完善方案。

1.2.5 测试评估与优化阶段

交互原型输出后,设计师需要进行内部测试,可以针对用户进行可用性测试,可用性测试实验室如图 1-5 所示。测试方法有 A/B test,5 秒测试等。测试的目的在于发现用户在使用产品过程中可能出现的问题、获取用户对设计的反馈信息。测试和评估结果将作为设计修改的数据支撑,在完善设计后实现快速迭代。

交互设计是一种行为学实践,要融合设计和计算机思维,每一个新交互界面或新产品的产生都可以被看作

是一项行为学实验,习惯在这个层面上思考的开发人员极度缺乏。



图 1-5 可用性测试实验室

1.3

案例分析:支付宝用户体验设计流程的 10 个环节

1. 分析业务流程和场景问题

在讨论中描述线下业务流程,说明用户碰到的场景问题。根据这些问题,规划功能,定义产品目标。比如,支付诞生场景分析:在一手交钱一手交货的年代,买家用户担心付了钱,收不到货;商户卖家担心商品发出了货,收不到钱。这时候急需解决的问题就是买家用户和卖家用户的交易信任问题。

2. 明确产品目标

优先明确产品的目标是为了解决哪些问题。互联网产品迭代,大部分是因为有了新的需求。比如:支付宝最初的设计目标是为了服务淘宝网的线上支付,起到买家和卖家之间的资金中转站的作用。

3. 分析产品功能

分析用户需要产品的哪些功能,从而实现产品设计的目标。例如,支付宝为了实现线上支付的目标,需要具备的功能有:买家用户需要把钱从银行卡转入支付宝个人账户;买家在线上购物时把钱转到支付宝,支付宝在买家确认收货时把钱转入卖家商户,在买家申请退货时,支付宝把钱退回买家用户;卖家商户需要钱时从支付宝账户提现。除了这些基础功能,还有一系列其他的功能。

4. 整理产品信息

明确信息的分类方式,把信息归类。例如,美团网需要对商家进行分类:一级分类是商家类型,有美食、电影、酒店、休闲娱乐等;二级分类是商家列表,包括商家图片、商家名称、商家星级、商家主营业务、商家位置、商家的优惠信息等;三级分类是商家的商品列表和套餐列表;四级分类是支付页面的支付信息,包括消费总额、优惠券、代金券、折扣券、实付金额、支付方式等。

5. 分析界面流程

用户操作界面的流程需要和用户线下真实流程相匹配,这样就可以在线上模仿线下的流程,从而降低用户

的认知成本。例如:线下交易流程是用户在百货商场里找商品,然后放入购物车,接着到收银台结账付款。对应到线上的流程就是:用户在天猫等电商首页点击商品图片后,在商品详情页获得商品详情,然后用户把感兴趣的商品放入购物车,最后去结账付款。

6. 线框图交互设计

交互设计包括信息图文的布局,页面的按钮和导航的位置。开发实现越容易,用户操作越简单,信息架构越清晰,页面打开越流畅的交互设计,就是好设计。

7. 界面视觉设计

优秀的界面视觉设计的标准是,产品上线之后的视觉效果是否要比界面原先的设计更清晰、更美观,用户想完成操作时界面能否迅速引导用户找到所需的按钮。大部分产品的界面视觉设计,都是界面效果图很好看,真正上线之后,就存在种种问题。例如,布局太满导致视觉疲劳,颜色太多导致视线分散,信息分类不清晰导致难以理解,文字太小导致难以辨认,效果太炫导致实现起来难度很大等等。

8. 跟进开发过程

开发的过程中,会发现有些页面的逻辑考虑不周,需要重新设计页面。例如,账单页面的设计,需要考虑的边界问题有商家优惠信息的展示,第三方支付的優惠信息展示,卖家商户的账单展示,买家商户的账单展示,第三方支付的账单展示,退款时的账单展示等等。

9. 测试优化

测试包括给指定人员分配测试账号和密码进行操作测试。后台系统的产品测试、集成环境测试、小范围的灰度测试、白名单测试等。

10. 推向市场,小范围测试,快速迭代

收集用户的使用场景,以及用户使用过程中暴露的问题,整合成新的需求列表,排定优先级,然后进入一轮版本迭代。统计界面流程上每一步的流量转化情况,一般在支付页面,流量转化率都不高,这时候需要把发现的问题,再整合成新的需求列表,排定优先级,进入下一轮的版本迭代。

上面的10个环节,阐述了完整的UED流程,可以让产品设计的着重点,从单点的体验设计转向全流程的服务设计。

1.4

课堂训练:选题的确定

作业提示:请从目标用户需求出发,确定一款APP设计选题。

课堂训练说明:

用户体验设计是一种以用户为中心的设计方法,它从用户语境的视角考虑用户的体验。在考虑用户需求的时候,设计师必须要考虑设计的应用语境。

该课堂训练最适合3~4人的小团队,每个团队要有1名计时员和1名书记员,还要准备便利贴。

步骤一:头脑风暴(限时10分钟)

以小组形式讨论,要求团队每个成员提出生活中遇到的需要解决的问题,或者生活中感到的不便利以及一

些不好的体验,把它们写在便利贴上,并粘到速写本上,再从中筛选出一个大家都认可的问题或者方向。

步骤二:用户(限时 10 分钟)

已经有了选题,现在要考虑可能适合该选题的特定人群。在每张便利贴上写下一组用户群,然后随机选择一组:

- ①在读大学生;
- ②职场新人;
- ③职场精英;
- ④无业人员。

讨论每组用户群的特征,然后对 APP 功能进行调整,给用户更好的体验。

步骤三:语境(限时 10 分钟)

有了选题与人群,接下来要考虑使用语境了。在便利贴上写下所列语境,然后随机选择一组:

- ①繁忙的星期一早上;
- ②睡过头错过了上班的班车;
- ③在家舒服的看电视;
- ④在美丽的海滩度假。

针对语境特征是如何影响用户的问题进行讨论,随后对功能设置进行调整,给特定语境中的用户带来更好的体验。

步骤四:分析评论

在小组讨论中,记录与发现问题,对于不同意见可以尽可能的讨论,这个过程可能需要折中才能达到一致。看看最后的功能设定是否满足了上述语境中的特定用户,而针对特定用户和语境所做出的变化是否也适合其他用户?

这个课堂训练的目的在于使设计者理解用户和语境在创造良好用户体验中的重要性。限制条件的设计也为设计团队理清设计范围提供了明确的重点。

学生部分选题案例:

1. 社区互助共享养老模式:小合社区养老 APP 设计
2. 武汉轻工大学一卡通充值系统:闪电充 APP 设计
3. 大学生寝室防熬夜计划:叫觉 APP 设计
4. 大学生就近兼职:蜜蜂兼职 APP 设计
5. 宠物寄养交换计划:爱宠居 APP 设计
6. 食堂代买代送服务:易点 APP 设计
7. 手工制作交流学习计划:豆芽手工 APP 设计
8. 语言交换学习计划:Each other APP 设计
9. 大学生跨专业设计联盟计划:K 同学 APP 设计

第2章

用户研究

YONGHU YANJIU

在互联网领域内,用户研究主要应用于两个方面:一是对于新产品来说,用户研究一般用来明确用户需求点,帮助设计师选定产品的设计方向;二是对于已经发布的产品来说,用户研究一般用于发现产品问题,帮助设计师优化产品体验。在这两个方面,用户研究和交互设计紧密相连。

用户可以分为三种类型:专家型用户、随意型用户和主流用户。APP产品的开发要为主流用户设计,主流用户的核心诉求是完成任务,达到目的。用户研究是以用户为中心的设计流程中的第一步,它是一种理解用户,将用户的目标、需求与商业宗旨相匹配的方法。用户研究的首要目的是帮助企业定义产品的目标用户群,明确、细化产品概念,并通过对用户的任务操作特性、知觉特征、认知心理特征的研究,使用户的实际需求成为产品设计的导向,让产品更符合用户的习惯、经验和期待。

2.1

用户研究的意义

产品与用户的交互关系对于以人为本的设计至关重要,设计师设计的不是界面,而是用户与产品的关系,根据用户对产品的需求再设计APP功能。实际上,用户体验(user experience,UX)与所谓的“漂亮的界面”没有任何关系。用户体验是一个流程,这个流程从商业模式开始,到了解用户具体需求,再到理解如何将服务融入用户期望。从这些层面上来说,用户体验是商业战略重点的重要一环,而界面设计不是用户体验的末环。产品成型以后,还要进行跟踪测试,为后期的产品迭代提供方向。在产品投入市场运营后也会进行跟踪测试,不断地进行相应调整。

用户研究可以对目标用户的需求进行分析,对设计师设计的产品进行评估,对用户的行为进行分析。在需求分析中,通过用户研究可以了解使用产品的用户都是哪些人,他们具有什么样的特征,他们在什么情境中使用这类产品,他们使用产品能够解决哪些问题,这些问题对他们而言的重要性,还需要帮他们解决哪些问题等;在产品评估过程中,通过用户研究可以了解用户是否可以顺利使用该产品解决他们的问题,该产品的使用方法是否足够简单,使用过程中会不会遇到困难,用户使用产品是否需要付出较高的代价,用户对产品的满意度怎么样;在用户的行为分析上可以通过用户研究了解用户是怎样使用我们的产品的,用户比较关注哪些地方,他们最常用的是哪些功能,产品的哪些功能被忽视了,等等。用户研究不仅对公司设计产品有帮助,而且让产品的使用者受益。对公司设计产品来说,用户研究可以节约宝贵的时间、资源和开发成本,从而创造出更好、更成功的产品;对用户来说,用户研究使得产品更加贴近他们的真实需求。

通过用户研究,我们可以将用户需要的功能设计得有用、易用并且强大,能解决实际问题。

2.2

用户研究方法概述

用户研究方法有很多,如何对这些方法进行选择,应该视研究目标而定。用户研究适用于产品生命周期的