

交互思维

详解交互设计师技能树

INTERACTION DESIGN

THINKING

WingST

著

交互思维

详解交互设计师技能树

INTERACTION DESIGN

THINKING

WingST

著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容提要

一位合格的特别是优秀的交互设计师，应该掌握的技能有哪些？本书作者在互联网行业深耕九年，通过不断地思考与总结，对这个问题做了全面的回答。书中描绘了一张技能树地图，希望读者按图索骥，就能明白自己哪些地方已经掌握，哪些地方有所欠缺，这样便于有的放矢地学习和钻研交互设计技能。

本书分为职业技能、通用技能、经验分享、我的故事、效率方法论五大部分，浓缩了作者作为交互设计师在工作、生活中的积累，也是作者对自身能力的一个总结和思考。开篇先讲解了什么是技能树，让读者对交互设计师技能树的概念和如何利用技能树进行学习提升有一个初步的认识。“职业技能”部分详细讲解了交互设计师的四大关键职业技能——思维、眼界、手段和精神。“通用技能”部分详细讲解了设计师应具备的基础技能——学习能力、思辨能力、沟通能力和执行能力。除了前面讲解的关键技能，“经验分享”部分还包含了交互设计师的工作经验和职场心得。在“我的故事”部分，作者讲述了自己的工作以及坚持写作 1000 天的亲身经历，让读者能够更深刻地体会到在工作中的成长和學習的重要性。最后，在“效率方法论”部分，作者通过分享自己个人的成长经历、实现自律的方法等，帮助读者提升学习和工作效率。

希望通过学习本书，交互设计师、交互设计爱好者都能对职业技能有一个全面的掌握，能收获高效的方法并提升职业经验。

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

交互思维：详解交互设计师技能树 / WingST 著. --北京：电子工业出版社，2019.4

ISBN 978-7-121-36065-7

I. ①交… II. ①W… III. ①人—机系统—系统设计 IV. ①TP11

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第035886号

责任编辑：田 蕾 文字编辑：田振宇

印 刷：天津嘉恒印务有限公司

装 订：天津嘉恒印务有限公司

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：787×1092 1/16 印张：18.75 字数：540 千字 彩插：1

版 次：2019 年 4 月第 1 版

印 次：2019 年 5 月第 3 次印刷

定 价：98.00 元

广告经营许可证号：京海工商广字第 0258 号

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 或 88258888。

质量投诉请发邮件至 zltz@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）88254161~88254167 转 1897。

推荐语

这是一本交互设计师的入门书，更是一份通过持续行动实现人生梦想的实践记录。作者践行了“N 阶持续行动”的理念，在不到 300 天的写作时间内，出版了第一部作品，可喜可贺！这足以说明持续行动的强大复利的力量。阅读这本书，让我想到自己最初开始写作的时光：在每天繁忙的工作中锁定时间，为梦想付出努力，不辞辛劳，心中有希望，行动有力量。这本书不仅可以在交互设计上提供指导，在成长上也为我们树立了榜样。只有持续稳定的行动，才能让时间见证更多的改变。

——畅销书《刻意学习》作者，“N 阶持续行动”理念倡导者 Scalers

如果有一天，我们心念一动就能实现任何事情，那么大概也就不需要交互设计了。在那之前，交互设计仍会是一种找寻本源、构建系统、缓解“工具缺陷”与“人性欲望”不对称性的重要能力。我和本书作者相熟多年，他作为腾讯的高级交互设计师，在项目历练、专业思考和眼界探索上都称得上是业内的佼佼者。本书从作者碎片化的文集中尝试梳理出较为系统的设计思考，案例真实，方法高效，技能树更是难得的阶梯能力成长范本。推荐所有致力于交互设计、产品设计和视觉设计的小伙伴们阅读和探讨本书。

——腾讯 D4 专家设计师 潘伟彬

想要做好交互设计，需要具备很多能力。绘制交互稿只是其中的 20%，剩下的 80% 的技能和思维，才是让一个交互设计师能够逐步提升、逐步进化的必备条件。一个好的交互设计师需要对行业有感知力，对人的行为心理有洞察力，对社会有观察力，对技术革新有捕捉和运用的能力，并且时刻保持谦虚、开放和进取的心态，才能够让自己为用户、为社会带来更多的价值。WingST 的执行力和善于学习思考、总结的能力，使得这本书精彩纷呈，值得一读。

——腾讯设计总监 沈艳慧

WingST 与我经历相仿，都是“野路子”出身，虽然“半路出家”，但追逐梦想和兴趣的赤诚之心，天地可鉴。与他合作几年来，让人感叹其成长之快，逻辑之缜密，心思之细腻。本书完整地记录了他这些年来的成长经历，无论是新手还是有经验的交互设计师，均值得翻阅，绝对诚意之作，特诚心推荐。

——腾讯 CSIG 魔盾设计组组长 张晓翔（Celegorm）

早前，我偶然地关注了一个微信订阅号叫作“落羽敬斋”，这是我少有的会定期查看并在知乎上推荐的订阅号。它的浏览量并不高，但关于交互设计方面的内容非常精彩，有很多“大号”模仿。现在，这位原创人终于把这些文章汇总为一本精彩的书籍了，想学习交互知识，你值得阅读。

——BIGD 创始人牛 MO 王

WingST 的这本书深入浅出，很适合正在成长中的交互设计新人学习，以补足自己的知识体系。设计师在成长过程中，重要的是有基本的知识体系基础，通过各种练习、实践来将理论和实际结合起来，提升自己的思维和眼界，让自己具备做设计的意识。中国的交互设计、用户体验设计发展时间并不长，开始在这个行业工作时，“用户体验”等术语甚至还没有出现，专业书籍屈指可数。但是今天，越来越多的企业重视交互设计和用户体验，设计成为信息时代的基本生产力之一。在这个过程中，正是因为有 WingST 及其类似的优秀设计师的努力和分享精神，众多设计师才得以更好地成长，成为一个个“老手”，一起让信息世界更为优雅和赏心悦目。作为设计师，我们都在为这个行业添砖加瓦。如果你从 WingST 的书里受益，也期待你在未来能够同样为行业输出知识和经验，共同为行业和社会创造正向价值。

—— 知群 CEO、最美应用创始人 马力

在国内，交互设计师职位基本上只有大型互联网公司才存在，中小型公司的交互设计师职位多半由产品经理兼任。很多产品经理做了多年交互设计，却并未真正了解交互设计。作为产品经理，读完这本书后，相信能刷新你对交互设计的认知，把交互设计工作做得更专业。

—— 起点学院、人人都是产品经理创始人兼 CEO 曹成明

很多刚入门的人除了软件，似乎并不知道应该学些什么，那么是时候看看这本书了，从职业技能到通用技能无一不包，能帮助新手快速入门。

—— 优设网主编 程远

WingST 前辈的文章思路缜密、框架完整，非常适合想要系统学习交互设计的读者。他每天早晨写作的拼劲也令我敬佩，很荣幸知乎“交互进阶”专栏能有这样一位值得学习的作者加入。希望他的第一本书能够带着他的坚持与梦想，一路顺风，给予更多人帮助。

—— 知乎“交互进阶”专栏作者、SUXA 专家委员会成员 周雨涵

看着每天固定输出的内容变成书稿传过来的时候，除了钦佩竟一时没了别的情绪。全书没有晦涩难懂的语言，深入浅出，如抽丝剥茧般一点点地把“交互”这个大课题说明白了。从宏观层面的用户体验体系到微观上一个小 Button（按钮）应该怎么设计，知识涵盖了职业技能、专业知识、工作流程、思维模型，甚至个人成长，算是一份完美的交互设计知识答卷了。无论你是一无所知的“交互设计”门外汉，还是不知道如何上升的新手，或者是陷在瓶颈的中级交互设计师，或者是想要更深层地向内挖掘自我的有志青年，本书都能让你有所收获。

—— 微交互（MicroUX）创始人 阮小阮

作为 WingST 的好友，我们几乎相互见证了彼此的成长之路。我们先后相差无几进入金蝶工作，进而结识，接着先后进入腾讯，同时经历工作的低谷，又一起迈入稳定和成熟，彼此分享，彼此激励。

从刚毕业遇到 WingST，野蛮生长，充满无限激情；到茶水间我们整天整天地聊未来与梦想；接着成

立每天半小时学习小组，互相监督进步；再到坚持写作，每一步，我都看到了 WingST 始终如一的自控力与行动力。“思想的巨人，行动的超人”——这是我想给他的评语。他的行动力高得可怕，如果他一定要做一件事，那开始时间就是下一秒，那种刻不容缓的感觉令人起敬。所以在我们一次例行聚餐上，他讲出他的 1000 天连续写作计划时，我没有一点担心，甚至有点想问：你以后怎么和我们一起玩游戏？后来，他把所有游戏设备都卖了。事实证明，这一切都是值得的，我们见证了他一路成为腾讯认证讲师，到回音分享嘉宾，再集结文字、累章成书的过程，仅仅用了不到 300 天。他每一次进步我都跟着激动，备受激励。

此书记录了 WingST 对交互设计的系统学习与思考，它作为一本工具书，能帮你扎实地进入交互设计，点好自己的技能树。同时它也是一本成长日记，读着它，了解作者的心路历程，一起成长。非常荣幸能帮 WingST 写推荐语。同时，作为一名视觉设计师，我更加荣幸能帮 WingST 设计此书的封面，为本书的出版尽一份好朋友的绵薄之力，最后希望读者学有所成，学以致用，同时答应我，尊重和爱惜我设计的封面。

——腾讯音乐高级视觉设计师 贺继（GeecoHe）

推荐序一

缘

数月前的一天，我在深圳和 WingST 初次见面。我们有一次简单的谈话，沟通了对专业领域的看法和工作中的情况。像以往很多次类似的谈话一样，这是一个例行的过程，在快结束的时候，我们聊到了个人目标，却让整个谈话有了不同的价值。

WingST 聊起了个人目标，像个孩子似的满心欢喜，他说：“我有三个梦想。”

我不由一怔。过去有马丁·路德·金掷地有声地喊出了“I have a dream”，时光匆匆而过，今日居然有幸，可以聆听后世俊杰说出“I have three dreams”。

我于是正色道：“愿闻其详。”

他说：“第一个是进腾讯。”

我说：“好巧，我也在腾讯。”

他说：“第二个是做游戏。”

我说：“真的吗？我也做游戏，我也一直喜欢做游戏。”

他说：“第三个是写一本书。”

我说：“天啊，我也在写一本书。”

真是个奇妙的缘分，不同年龄，不同背景，不同职业，却有同样的梦想。

几个月后，WingST 发来了本书的初稿。我通读了一遍，发现我们的共同点还真是挺多的：喜欢折腾方法论，勤于思考，注重自我积累，设定一个远大的目标，一步步去实现。除了一点，我比较拖拉。

羡慕

拖拉是一阵流行风尚，我拖拉，却以此为豪。

两年前，我就开始为写书做准备，写了几篇文章，发现自己的技术散文叙事挺受欢迎，于是下定决心，要写一本书。

一年前，和出版社签约，当时也写了不少文字，料想应该不成问题。

听到 WingST 也在写书的时候，我已经进行了将近一年的准备。我暗下决心，既然早开工那么久，一定要比他更快写完。

说好的持续写作，我并没有坚持，停停歇歇，常在午夜惊醒，想着要来不及了。然而最初的动力已经不见，我无时无刻地焦虑，却又怎么都写不出文章。原来文字是失眠夜里易被惊扰的睡意，毅力是机场候机随时遇到的漫长等待，所有的信心轻易就会失去。我安慰自己，灵感总是会有瓶颈的；编辑安慰我，说写作是很艰难的事。善意的体谅和理解，让我逐渐走出了阴影，说得我自己都信了。却不期然，收到了 WingST 的书稿。原来真正的原因只是我对自己不够狠，没有在疲惫时坚持一下，没有在灵感枯竭时努力一下。他是从去年 11 月才开始动笔的，效率和执行力，实在自愧。我惊讶于他的效率，赞叹着他的坚持，惆怅着自己的拖拉。

WingST 在书中强调了他的决心，他的勇气。今日事今日毕，每天都要坚持写一篇文章，这是属于年轻的一往无前，是对自己下得了“毒手”的勇气，使拖拉的我不堪回首。

我羡慕他的执行力。每个渴望成功的人，都该有些勇气，树立一个远方的目标，坚定走出脚下的路。纵有再多艰难，再多险阻，每走一步，都会离目标更近一点。

我羡慕他的简单。在一个新兴的行业，一路探索，为了实现自己的目标，坚持学习，甚至不惜降薪，迂回找到通向目标的那条小路。人生就是一场场“打怪升级”，确立一个目标，实现它，再立下下一个目标。人生就是这么纯粹。

我羡慕他对方法论的思考和他的年轻。持续总结和思考如何提升自我，是我在工作很多年后，才逐渐提炼出来的思路。如果能早些了解那么多的 Why（为什么）和 How（怎么样），是不是可以走得更顺利些？

然而我最羡慕的，还是他的读者。

荐

这是一本真诚的从业者指南，告诉交互设计师，如何提升自己，如何丰富自己的技能树，交互设计中的常见误区是什么。读者将有机会向一个资深从业者学习，系统地了解交互设计的方方面面。

作者以亲身经历出发，梳理自己的成长轨迹，剖析专业感悟，推荐学习路径。对于新入职场的读者，想要学习职业化本领，这是一本个人奋斗指南；对于有志进入交互设计行业的读者，这是一本绝世武功的秘籍，告诉你从哪里入门，往哪里深造；对于颓废者，这是立志书，激起你的狼性，与自己死磕；对于

出世的强者，不妨和他切磋一下，看谁对自己更狠，他能五点半起床写作，每天坚持写完一篇文章，你行吗？

期待 WingST 早日完成自己的 1000 天写作计划（似乎这个计划的名称暗示了它无法被提前完成的命运），也希望能早日读到他的下一本书。说到这里，我暗暗立下决心，一定要在他下一本书出版之前写完我的第一本书，这一次，我不能再拖拉了。

——腾讯游戏 NEXT Studios 助理总经理 顾煜

推荐序二

非常荣幸能够为 WingST 的新书做序。

作为 WingST 的工作搭档兼挚友，我们有太多臭味相投的癖好，可以三天三夜协力爆肝刷游戏，也能为了工作彻夜并肩作战。我们在一起做出了很多有趣的“小东西”，经历过很多次失败，也有过许多受欢迎的作品。我们热衷于发现“彩蛋”，同时也会把经典的电影、动漫、游戏元素融合在我们的作品中，这份造物的工作让我们至今仍充满激情。

我见证了这本书的诞生，一直觉得 WingST 是一个不会让自己后悔的人，他曾因克制玩游戏的冲动卖掉了自己所有的游戏设备，也曾因为喜欢而差点像买菜一样买下一套顶楼海景房……就是这样一个执行力、自控力强到可怕的人，当他决定开始自己的写作之路时，我几乎已经看到了他今日的成果。作为回音分享会的创办者，我对公众号的运营多少还是有一些经验的，所以毫不犹豫地向他提供了“天使投资”——回音专栏的启动，这与他关系颇大。虽然同属设计行业，但因为职业的细分，这份“天使投资”所能起到的作用十分有限，但 WingST 凭借自己多年的知识储备和非常人的自律性，大半年来竟然未曾有一次“断更”，如今他的公众号已然聚集一大批忠实读者。

当我还在北京时，每个周末都会抽一天时间，带上笔记本电脑去咖啡馆做设计练习，当时有很多朋友对我这样的自习行为很感兴趣，并加入到自习的行列中。就这样，个人自习成了“互助小组”。随着人数越来越多，原本的咖啡馆已经难以承载，“既然如此，那就找个场地讲些什么吧”，于是便有了首次回音分享会。最开始的时候，并没有思考很多，纯粹是抱着玩玩的心态来做，但随着参与者越来越多，最初“玩”的心态也在慢慢升级，渐渐地变成了责任感和使命感。如今四年过去了，回音已经成了聚集上万名设计师的行业圈，而旗下的“回音分享会”专注于线下活动，也已蔓延至全国六个城市。在这期间，我一直在思考如何把回音变得更加多元化，所以在 2018 年 4 月，我邀请身为交互设计师的 WingST 作为回音第 38 期（深圳站）的分享嘉宾。400 多人的大型活动，我原本担心他会 Hold（控制）不住现场，但后来我发现我的担心是多余的，WingST 的整场分享充满干货，引得台下观众频频喝彩。那时我就知道，这个人没有找错。

这段时间因为团队内部人员的变动，急需招募一名有能力、有想法的交互设计师，然而这个需求让我十分头痛。我曾问过 WingST 这样的问题：如何在面试中快速判断一名交互设计师的能力优劣？本以为会有某种专业的方法，结果却让我大跌眼镜，就算资深如他，也无法一下子断定一名交互设计师的能力，只能通过不断地提问和倾听来分析面试者的逻辑和想法。相比之下，视觉设计师的能力评判就相对简单许多，单从作品集即可过滤掉能力不达标的面试者。糟糕或平庸的交互设计师，会给产品团队带来极大的麻烦，表层体验尚可补救，若是产品交互架构出现问题，对产品的损害是伤筋动骨的。而若有幸纳入一位优秀的交互设计师，在赋予产品优质体验的同时，也会让团队的上下游衔接变得流畅起来。专业的交互设计师在团队中具有很高的权威性和信赖感，出于对专业的信任，我们可以将产品的命门托付于他。

我曾吐槽过 WingST 的文笔和内容——满满的外文图书翻译腔，随处可见的鸡汤小故事。但不得不说，上千本专业书籍的阅读和时刻思考的习惯让他有着扎实的知识沉淀和人生感悟，所以从这一本书中你能得到从专业到生活两个不同维度的收获。一方面，WingST 以一个非设计专业转行成功者的角色带你梳理作为一名交互设计师所必备的能力，并结合他在腾讯这些年的经验，总结成一棵“交互技能树”，如同为游戏角色加天赋一样。在习得基础能力后，根据自己选择学习的能力，将会形成不同的岗位分支。通过本书的学习，你将对交互设计体系有一个系统的认识。另一方面，也是本书的另一个重点，是关于作者本人的成长历程。正如上文所说，作者是我所见过的最勤奋、自律的人，希望你通过这本书了解到如何成为一个时刻充实的学习者——就像作者一样。当然我们可以把他当作一个极端案例，作者对自己太过苛刻，这并不一定是一件好事，或多或少会影响你对人生的体验。所以并不是每个人都要像作者一般要求自己，毕竟我们的追求不同，但我们能够学习的是，作者如何建立并实现自己的目标，我想这才是作者真正想要表达的。

最后祝愿本书能够被更多的读者看到，祝愿每一位读者都能够在书中寻得自己所需，但唯有付诸行动才能逐步接近自己的目标。前途虽远，扶摇可接。

——回音分享会创始人 王靖文（Nefish）

前言

PREFACE

之所以会有这本书，完全是一个美丽的意外。

我常和人说，我有三个梦想：

第一个是进腾讯；

第二个是做游戏；

第三个是写一本书。

第一个是一位非设计专业毕业生历经漫长追寻终于成功的故事，尽管经历了从刚进腾讯的超级兴奋，到看到各路大神的崇拜，再到反复受虐和捶打，最后终于算是坚持过来了。现在不能说成了大神，但是多少能够为项目和身边人做出一些贡献或有所助益。

第二个是我从小的爱好，从小学开始，玩了 20 多年的主机游戏。我对游戏是又爱又恨，曾经一度想要放弃它，但是在不断的思考和努力过后，我终于找到了最合适的切入点——在写完这本书后，我成了一名游戏交互设计者。

第三个就是意外了，作为一个爱书如命的读书人，能够有一本自己写的书无疑是非常有吸引力的事。但就算我再喜欢写作，一年前的我充其量也不过是写过几篇日记和博客文章的业余爱好者，又怎么会有足够的能力写出一本书呢？幸运的是，在我刚刚开始决定每天坚持写作的两天之后，我看到了 Scalpers 的那本《刻意学习》，知道了他那个持续 1000 天的写作计划。他也正是花了两年多的时间持续写作之后，才从一个普通青年成为一名畅销书作家。既然如此，我难道不可以吗？我不求能写出什么畅销书，只要能够用这种持续写作的方式来督促和改变自己就好。等我写满 1000 天的时候，也许也能出书吧。

因此，在 2017 年 11 月 1 日，我开了自己人生中的第一个公众号“落羽敬斋”，开始了自己的 1000 天持续写作之路。

从那天开始，我发的每篇文章，开头都会附上“L001”“L002”这样的编号。它是我的文章计数器，每天都会“+1”，所有人都可以见证并且督促我。

在这个过程中，我在公众号里写下了自己关于学习、成长和生活的很多体会，写了很多读书笔记，甚至给自己挖了一个大“坑”——想用一己之力完成交互设计师的技能树总结。

经过一百多天的努力，我开始有收获了。

我的文章在知乎专栏“可能性 | 产品与大设计”“交互进阶”投稿和连载之后，优设网、人人都是产品经理、微交互等网站或公众号也开始陆续申请转载我的文章。

2018 年 4 月 22 日，我作为分享嘉宾受邀到回音分享会深圳站，在 400 多人面前做了一次演讲，主题是：设计师的产品思维。那天，是我持续写作的第 173 天，分享的内容取自我之前连载的文章。

随后，电子工业出版社的田振宇编辑找到我，希望我能把公众号的内容整理成书。他认为我的那些文章都很不错，尤其是关于交互设计类的知识，更是交互设计书籍中稀缺的内容。

这一切来得有些突然，我甚至都没有心理准备。

我的写作计划就算到今天，也不过才坚持了 279 天，写作技巧的磨炼还远远不够。

我的交互生涯算到今天，刚好 9 年，比起那些前辈、精英们，无论是经验的积累还是方法论的沉淀都还差得很远。

但既然有这个机会，我还是希望能够把自己的所思所想，以及经验分享给大家，希望能够给那些曾经和我一样迷茫的同学一点指引和启发。

感谢我的妻子陈冬萍，如果没有她在后方做我的支援和后盾，照顾好父母和年幼的孩子，包揽了大多数的家务，对早出晚归、周末经常加班的我毫无怨言，对回到家还要写文章写到凌晨两点的我不断鼓励和打气，这样平凡的我是无论如何不可能坚持到今天的，这本书有她的一半功劳。

感谢我的父母，你们是我的第一批读者，也是最忠实的、每天一篇不落看完的读者。也许有些专业的内容你们看不懂，但是我知道，这是你们支持我的方式。

感谢 Nefish、Geeco 以及所有支持过我的朋友，感谢微信公众号“落羽敬斋”的所有读者，是你们给了我帮助和鼓励，是你们让我坚持到现在，我就算再苦再累也甘之如饴。

这本书只是我写作路上的一个里程碑，并且不会是结束。毕竟离 1000 天还未沓至，让我们一起继续见证吧！

WingST

2018 年 8 月 6 日 清晨 深圳

I 序章

Prologue

在正式开始之前，先向大家介绍一下我对技能树的一些理解。如果你和我一样喜欢游戏，那么你应该可以很快理解；就算你很少玩游戏也没关系，只要放轻松，把这当成一张城市的导游图，随我一起来吧。

前言

序章

第1章 什么是技能树

1.1 交互设计师技能树

1.1.1 为什么要写这个

1.1.2 职业技能

1.1.3 通用技能

1.2 什么是技能树

1.2.1 技能树和天赋系统

1.2.2 技能加点要慢慢来

1.2.3 技能树的学习过程

Part I 职业技能

第2章 思维

2.1 产品思维

2.1.1 什么是产品思维

2.1.2 “黄金圈”法则

2.1.3 什么是好的产品思维

2.1.4 怎么培养产品思维

2.2 用户思维

2.2.1 用户研究 (How)

2.2.2 用户画像 (Who)

2.2.3 用户需求 (What)

2.2.4 用户场景 (Where)

2.3 逻辑思维

2.3.1 大道至简

2.3.2 阴阳两面

2.3.3 全局之眼

2.4 视觉思维

2.4.1 勾画蓝图的建筑师

2.4.2 教你使用的解说员

2.4.3 会讲故事的漫画家

2.5 开发思维

2.5.1 理解限制，实现设计价值

2.5.2 拥抱限制，寻找技术边界

第3章 眼界

3.1 交互模型

3.1.1 交互模型单元

3.1.2 交互模型库

3.1.3 应用语境

3.2 用户心理

3.2.1 诺曼门：不是你的错

3.2.2 三种概念模式

3.2.3 观察力训练	66	4.3.2 定性研究方法	110
3.2.4 理论框架知识	67	4.3.3 定量研究方法	113
3.3 平台规范	70	4.3.4 用户画像的力量	114
3.3.1 原则	71	4.4 编程语言	116
3.3.2 架构	72	4.4.1 标记语言：HTML + CSS	117
3.3.3 说明	75	4.4.2 脚本语言： JavaScript CoffeeScript	120
3.3.4 动效	77	4.4.3 高级语言：Swift (Xcode)	122
3.3.5 常用平台规范	79	4.5 文档工具	125
3.4 设计流程	80	4.5.1 思维导图	125
3.4.1 Why 阶段	81	4.5.2 文档编辑	130
3.4.2 How 阶段	84	4.5.3 数据分析	131
3.4.3 What 阶段	86	4.5.4 PPT 报告	132
3.4.4 设计流程库	91		
第 4 章 手段	94	第 5 章 精神	135
4.1 原型工具	96	5.1 同理心	136
4.1.1 概念原型	96	5.1.1 体验敏感度	137
4.1.2 框架原型	98	5.1.2 沟通流畅度	142
4.1.3 仿真原型	102	5.1.3 同理心对于交互设计师的意义	144
4.2 设计软件	104	5.2 探索欲	145
4.2.1 平面设计	105	5.2.1 好奇心 13.5%	145
4.2.2 动效设计	106	5.2.2 完成度 99.9%	147
4.2.3 三维设计	107		
4.3 用研方法	109	Part II 通用技能	150
4.3.1 用研的价值	109	第 6 章 学习能力	151

6.1 你的努力可能换不来进步	152
6.1.1 一万小时的原地踏步	152
6.1.2 持续刻意练习的奇迹	153
6.1.3 刻意练习首先是有目的练习	153
6.1.4 刻意练习的特点	154
6.2 分段刻意练习的效果更好	156
6.3 如何利用好你犯的错	157
6.4 别让知识变脏	159
第7章 思辨能力	162
7.1 原型设计是一种思维方式	163
7.1.1 原型是什么	163
7.1.2 生活中其实到处是原型	164
7.1.3 原型设计是一种思维方式	164
7.1.4 还能用在什么地方	165
7.2 别被位置限制了你的想象力	165
7.2.1 设计师的换位思考策略	166
7.2.2 员工的换位思考策略	167
7.2.3 学会换位思考	167
7.3 焦虑是因为你对现状不满	168
7.3.1 因为焦虑，我才更努力	168
7.3.2 因为焦虑，我开了公众号	169
7.4 千万别自己感动自己	170
7.5 你被木桶理论误导了	171
7.6 何不自己做一副 AR 眼镜	173

7.6.1 带着问题看世界	173
7.6.2 带着问题看自己	175
7.6.3 配镜还有最后一道工序	176
7.7 像山一样思考	176
7.7.1 火山的厚积薄发	177
7.7.2 冰山的深藏不露	178
7.7.3 壁立千仞，无欲则刚	179

第8章 沟通能力 180

8.1 内心博远，不假外求	181
8.1.1 情绪 ABC 理论	181
8.1.2 五祖付法传衣	182
8.2 解释的敌人和朋友	183
8.3 掌握情绪的开关	185
8.3.1 为什么情绪会失控	185
8.3.2 掌握情绪的开关	186
8.4 拒绝是一种能力	187
8.5 “翻译”是一门技术活	189

第9章 执行能力 191

9.1 最好的计划是没有计划	192
9.2 别让未完成的事占用你的大脑	193
9.2.1 清理你大脑中未完成的事	193
9.2.2 找一个趁手的任务管理软件	194
9.2.3 关于任务管理的小建议	196

■ Part III 经验分享	197	11.3.2 自我介绍	224
■ 第 10 章 设计杂谈	198	11.3.3 项目陈述	224
10.1 设计中的消失哲学	199	11.3.4 常见问题	225
10.2 交互稿模板分享	202	11.3.5 最后强调一点	225
10.3 交互设计，道阻且长	205	11.4 转职的黑暗时光	225
10.3.1 交互设计师所处位置的重要性	206	■ 第 12 章 交互设计书籍推荐	228
10.3.2 交互设计入门找工作	207	12.1 总纲：	
10.3.3 交互设计的纵向发展高度	208	《About Face 4：交互设计精髓》	229
10.4 走向高级交互设计师	208	12.2 流程：	
10.5 交互设计师是可有可无的吗	212	《用户体验与可用性测试》	229
10.6 人生怎么可能无悔	213	12.3 原则：	
■ 第 11 章 设计师求职指南	216	《简约至上：交互式设计四策略》	230
11.1 简历篇	217	12.4 心法：《设计心理学》	230
11.1.1 核心：十秒原则	217	■ Part IV 我的故事	232
11.1.2 原则一：简洁突出重点	217	■ 第 13 章 我是怎样进腾讯的	233
11.1.3 原则二：岗位契合度	218	■ 第 14 章 坚持 1000 天写作	241
11.1.4 原则三：设计师的美感	218	14.1 为什么我要坚持 1000 天	242
11.2 作品篇	219	14.2 所谓的没时间只是一种借口	244
11.2.1 好的作品集结构	219	14.2.1 什么是输出倒逼输入	244
11.2.2 证明自己的能力	220	14.2.2 输出能力的成长性	245
11.2.3 写不出这样的作品集怎么办	222	14.2.3 找一个合适的输出目标	246
11.3 面试篇	223	14.3 获得原创认证和我的学习时间表	247
11.3.1 准备阶段	223	14.4 我为什么要写作	248

14.4.1 写作能锻炼思考与表达	249	16.3.2 看书的方法不对	273
14.4.2 写作是输出倒逼输入	249	16.3.3 看的书不对	274
14.4.3 写作是最易实现的个人产品	250	16.4 好读书，不求甚解	275
14.4.4 写作是边际成本为零的分享	250	16.4.1 我们为何而读书	275
14.5 我的持续写作 100 天	251	16.4.2 只为自己而读书	275
14.6 我是怎么做到每天写作的	252	16.4.3 不求甚解	276
14.7 寻找心中的太阳	256	16.5 怎样写读书笔记	277
Part V 效率方法论	260	16.5.1 以教为学	277
第 15 章 我有一本学外语的秘籍	261	16.5.2 读者权利十条	278
15.1 先掌握总诀	262	后记	279
15.2 模仿和练习剑招	263		
15.3 无招胜有招	265		
15.4 打遍天下高手	265		
第 16 章 阅读，不再从开始到放弃	267		
16.1 如何阅读一本书	268		
16.1.1 你也这么读书吗	268		
16.1.2 一本书正确的打开方式	268		
16.1.3 最重要的一点	270		
16.2 你找到书中的黄金屋了吗	270		
16.2.1 什么是“黄金屋”	271		
16.2.2 “黄金分割法”	271		
16.3 为什么会觉得看书没用	273		
16.3.1 遇到问题才想起要看书	273		