

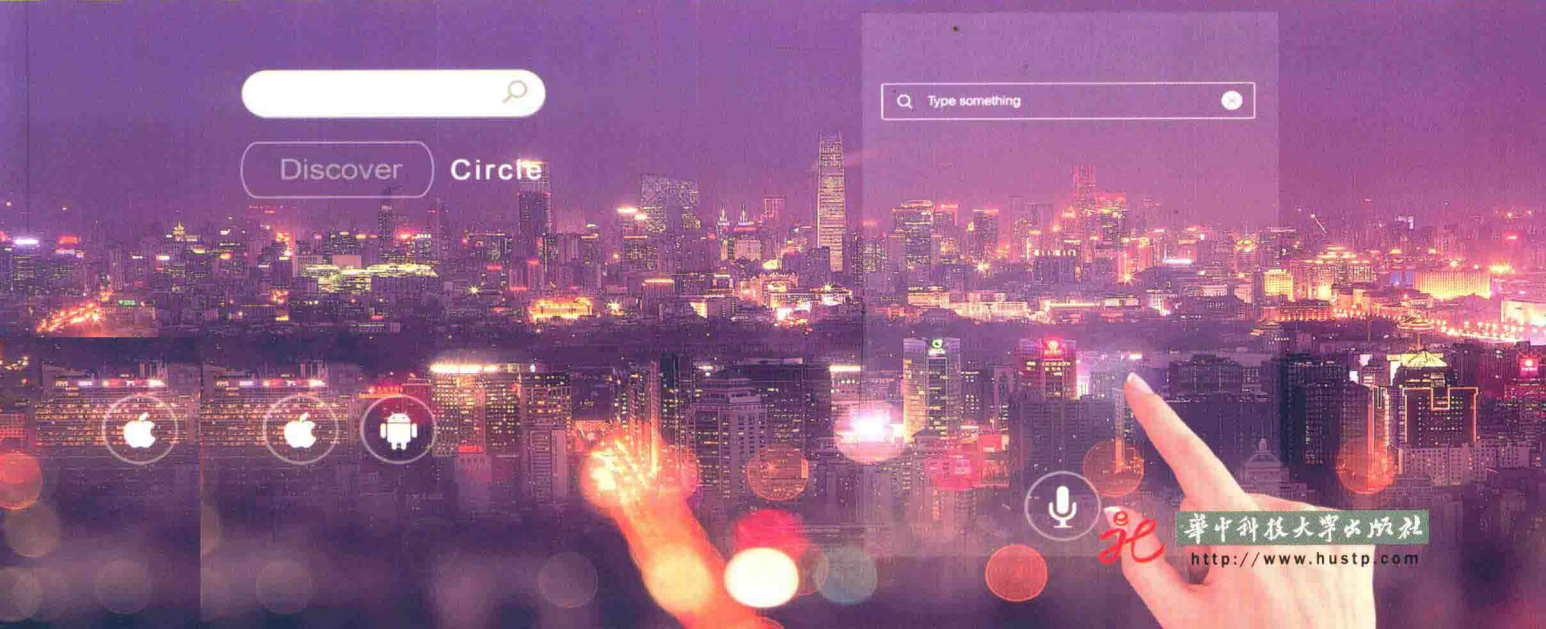


高等院校艺术设计类专业
案例式规划教材

UI设计

曲德森 郑真 田甜 主编

ART DESIGN



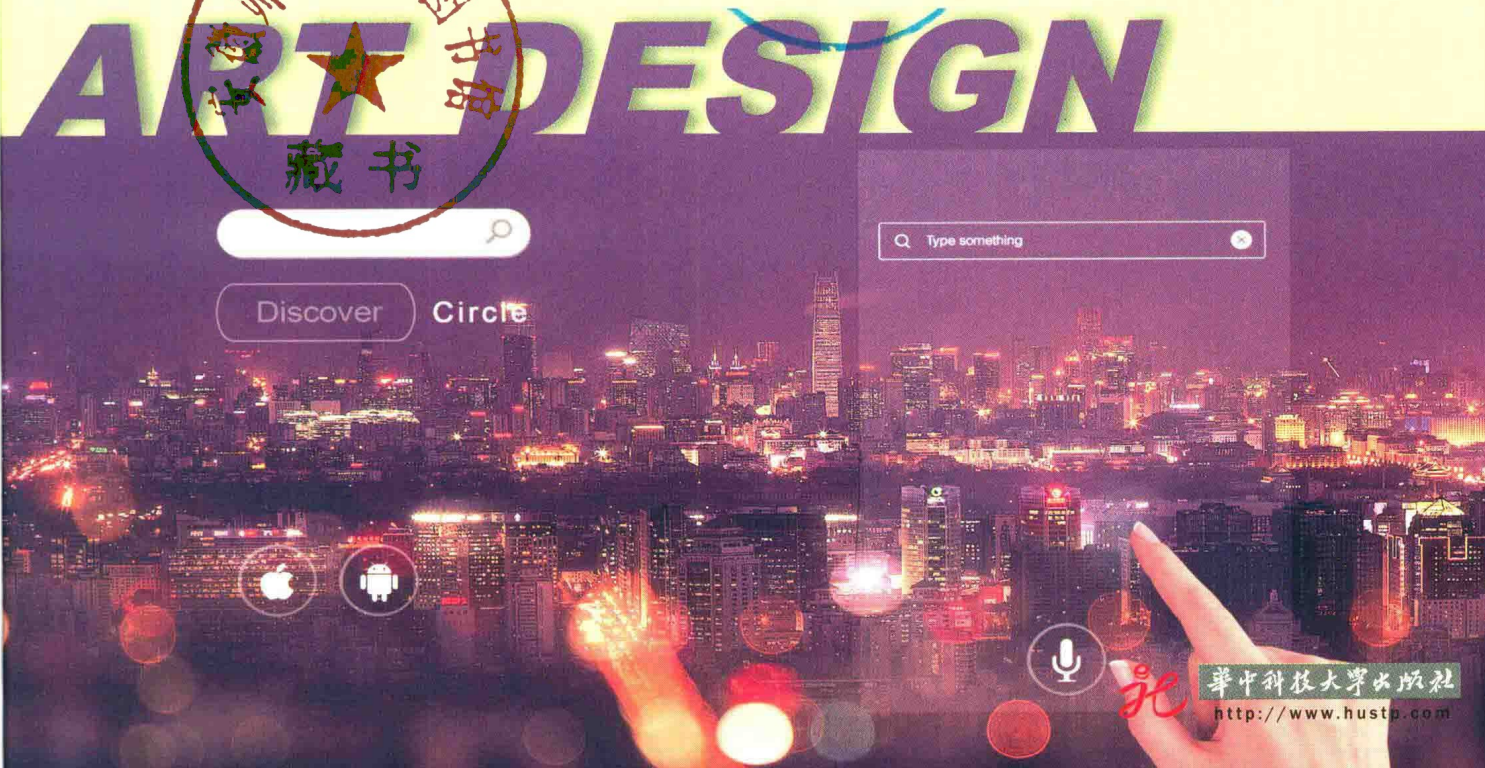
华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>



高等院校艺术设计类专业
案例式规划教材

UI设计

■ 主 编 曲德森 郑 真 田 甜
■ 副主编 王兴田 曲 朋 王建彬
王 蕊 谢石党



华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>

内容提要

全书共分为三章，分别介绍了UI设计基础、网页UI设计、手机App UI设计等内容，并详细介绍了一系列UI设计的项目案例。本书可作为高等院校平面设计、网页设计、游戏设计等相关专业的教辅图书，同时也适合从事UI行业的读者阅读。

图书在版编目(CIP)数据

UI设计 / 曲德森, 郑真, 田甜主编. -- 武汉: 华中科技大学出版社, 2017.9

高等院校艺术设计类专业案例式规划教材

ISBN 978-7-5680-3095-3

I. ①U… II. ①曲… ②郑… ③田… 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(2017)第164316号

UI 设计

UI SheJi

曲德森 郑真 田甜 主编

策划编辑: 金 紫

责任编辑: 陈 骏

封面设计: 原色设计

责任校对: 刘 竣

责任监印: 朱 玟

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: 湖北振发工商印业有限公司

印 刷: 湖北新华印务有限公司

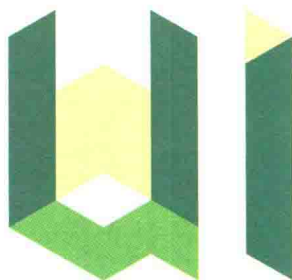
开 本: 880mmx1194mm 1/16

印 张: 11.5

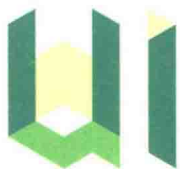
字 数: 250千字

版 次: 2017年9月第1版第1次印刷

定 价: 69.80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

Preface

“用户体验”是一个非常热门的话题，在互联网时代，所有的人都在谈“用户体验”，从项目设计师到产品经理，用户体验成为市场竞争中的关键要素。随着我国移动互联网产业进入高速发展的阶段，产业规模不断扩大，技术领域逐步拓展，产品生产的人性化意识日趋增强，用户体验至上的时代已经来临，用户界面设计师（即UI设计师）也成为人才市场上十分紧俏的职业。高校目前都根据发展需要和学校办学能力设置了UI相关的专业，因此我们组织编写了本书。

本书全面、系统地阐述了UI设计的理论基础、网页UI设计基础及手机App UI设计相关内容，并详细介绍了一系列综合设计案例，有针对性地剖析UI设计的设计思路和制作过程。本书编排由易到难，循序渐进，覆盖面广，便于读者全面学习和提高。

由于编者水平有限，书中难免有疏漏、错误之处，敬请广大专家、学者批评指正。

编者

2017年6月

编 委 会

主 编 曲德森 郑 真 田 甜

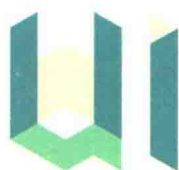
副主编 王兴田 曲 朋 王建彬 王 蕊 谢石党

参 编 于 涛 王红微 王媛媛 邓丽丽 付那仁图雅

吕文静 孙石春 孙丽娜 齐丽丽 齐丽娜

李 东 刘艳君 何 影 张 楠 张黎黎

张家翾 董 慧 白雅君



目录

CONTENTS

- 第一章 UI设计的理论基础/1
 - 第一节 UI设计的名词解释/1
 - 第二节 常用UI设计单位/3
 - 第三节 UI设计常用图像格式/4
 - 第四节 UI设计的原则/5
 - 第五节 UI设计的流程/9
 - 第六节 用户体验中的职业选择/10
 - 第七节 UI行业发展前景/12
- 第二章 网页UI设计/17
 - 第一节 网页设计基本准则/17
 - 第二节 网站导航设计/18
 - 一、网站导航的表现形式/18
 - 二、导航菜单在网页中的布局/19
 - 三、网站导航的视觉风格/23
 - 四、网页导航菜单设计赏析/26
 - 第三节 网页布局与版式设计/29
 - 一、网页布局/29
 - 二、常见的网页布局方式/30
 - 三、网页布局方法/33
 - 四、网页形式的艺术表现/35
 - 五、平衡构成/36
 - 六、网页界面设计风格/38
 - 第四节 网页UI配色/39
 - 一、色彩理论/39
 - 二、色彩的搭配/65
 - 三、网页UI配色的方法/68
 - 四、网页中的文本配色/70
 - 五、网页元素的色彩搭配/72
 - 六、影响网页配色的因素/74
 - 第五节 网页UI设计案例/77
 - 一、web登入界面设计/77
 - 二、web首页设计/83
 - 三、维多利亚秘密界面设计/85
- 第三章 手机App UI设计/101
 - 第一节 App UI设计基础/101
 - 一、色彩搭配/101
 - 二、构成/109
 - 三、排版/111
 - 四、设计趋势/114
 - 第二节 App UI设计理论/117
 - 一、移动端UI设计尺寸规范/117
 - 二、UI设计理论/123
 - 第三节 App UI设计技巧/135
 - 第四节 设计案例/138
 - 一、天气图标设计/138
 - 二、移动端查找图标设计/142
 - 三、移动端房子图标设计/146
 - 四、移动端聊天界面设计/147
 - 五、移动端美食界面设计/153
 - 六、移动端铅笔图标设计/161
 - 七、移动端设置图标设计/166
 - 八、移动端微信图标语音泡泡设计/167
 - 九、移动端音乐界面设计/171
- 参考文献/177

第一章

UI设计的理论基础

章节 导读

- ◆ UI设计的名词解释
- ◆ 常用UI设计单位
- ◆ UI设计常用图像格式
- ◆ UI设计的原则
- ◆ UI设计的流程
- ◆ 用户体验中的职业选择
- ◆ UI行业发展前景

第一节

UI设计的名词解释

UI (user interface) 即用户界面。

UI设计是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的UI设计不但能让软件变得有个性、有品位,还可以让软件的操作变得舒适、简单、自由,充分体现软件的定位与特点。

GUI (graphics user interface) 即图形用户界面,有时也称为WIMP (=window、icon、menu、pointing device) ,

即窗口、图标、菜单、指点设备。

HUI (handset user interface) : 手持设备用户界面,如图1-1所示。手写笔在某种程度上比鼠标和键盘更好用。



图1-1 手持设备用户界面

WUI (web user interface) : 网页用户界面。网页用户界面类似于图形用户界面, 它的特点主要体现在导航、链接和信息上。

UID (user interface design) : 用户界面设计。在人和机器的互动过程中有一个层面, 即界面。从心理学意义来划分, 界面可分为感觉(视觉、触觉、听觉等)与情感两个层次。用户界面设计是屏幕产品的重要组成部分。界面设计是一个复杂的、有不同学科参与的工程, 其中学科包括认知心理学、设计学、语言学等。用户界面设计的三大原则: 置界面于用户的控制之下; 减少用户的记忆负担; 保持界面的一致性。

IA (information architect) : 信息架构。IA的主体对象是信息, 主要任务是在信息和用户认知之间搭建一座畅通的桥梁, 是信息直观表达的载体。

UX (user experience) : 用户体验。UX设计是指以用户体验为中心的设计。

HCI (human computer interaction) : 人机交互。人机交互是人与计算机之间传递、交换信息的媒介及对话接口, 是计算机系统的重要组成部分。人机交互功能主要依靠可输入、输出的外部设备和相应的软件来完成。

UCD (user-centered design) : 用户中心设计。用户中心设计是在设计过程中以用户体验作为设计决策的中心, 强调用户优先的设计模式。简单地说, 就是在进行产品设计、开发、维护时, 从用户

的需求以及用户的感受出发, 围绕用户进行产品设计、开发及维护, 而不是让用户去适应产品, 如图1-2所示。

UPA (usability professional's association) : 可用性专业协会。该组织主要致力于扶持、帮助、组织各领域的可用性专家进行合作与交流, 并推动用户中心设计以及提升设计体验, 推动工业产品的可用性发展。

AI (adobe illustrator) : 目前最权威的矢量图绘制软件, *.ai是它的格式文件, 图标如图1-3所示。作为一款非常好用的图片处理工具, AI广泛应用于印刷出版、海报书籍排版、专业插画、多媒体图像处理以及互联网页面的制作等, 也可以为线稿提供较高的精度及控制, 适合生产任何小型或大型的复杂项目。

CD (coreldraw) : 强大矢量图绘制软件。coreldraw是由加拿大的Corel公司开发的一款图形、图像编辑软件。其非凡的设计功能广泛地应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版以及分色输出等诸多领域。用于商业设计与美术设计的个人计算机上几乎都安装了coreldraw。

PS (adobe photoshop) : 目前最强大的图形编辑软件, 图标如图1-4所示。PS是由Adobe Systems开发和发行的一款图像处理软件, 主要处理以像素所构成的数字图像。PS功能强大, 在图像、图形、文字、视频、出版等各方面均有涉及。

ID (industry design) : 工业设计。

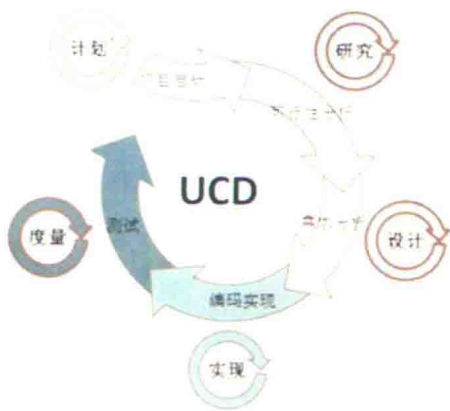


图1-2 用户中心设计

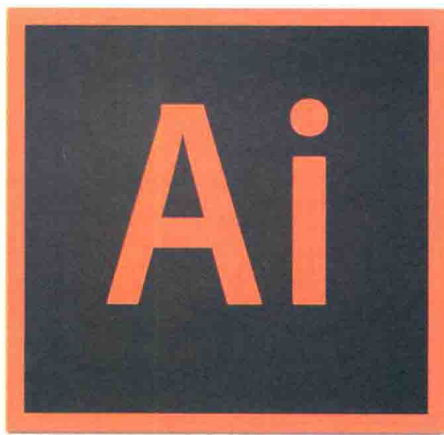


图1-3 Ai图标



图1-4 Ps图标

3

MMI (man machine interface) : 人机接口, MMI是进行移动通信的人与提供移动通信服务的手机之间进行信息交流的界面。包括硬件和软件。

DH (design house) : 业内称手机设计公司设计公司为design house。

第二节

常用UI设计单位

在UI界面设计中,单位的使用非常关键,下面介绍常用单位的使用。

1. 英寸

长度单位,用来表示电脑的屏幕到电视机和各种多媒体设备的屏幕大小,通常指屏幕对角的长度。

2. 分辨率

屏幕物理像素的总和,用屏幕宽乘以屏幕高的像素数来表示,例如笔记本电脑分辨率为 $1366\text{px} \times 768\text{px}$,液晶电视分辨

率为 $1200\text{px} \times 1080\text{px}$,手机分辨率为 $480\text{px} \times 800\text{px}$ 、 $640\text{px} \times 960\text{px}$ 等。

3. 网点密度

网点密度是指屏幕物理面积内所包含的像素数,单位为DPI(每英寸像素点数)。DPI越高,显示的画面质量就越精细。网点密度(DPI)的使用需要根据具体开发情况来选择,一般会使用 $750\text{px} \times 1334\text{px}$ 或 $1242\text{px} \times 2208\text{px}$ 为设计基础。在手机UI设计时,DPI应与手机相匹配,因为低分辨率的手机无法满足高DPI图片对手机硬件的要求,所以在设计过程中就涉及一个全新的名词——屏幕密度。

4. 屏幕密度(screen densities)

以安卓手机为例,屏幕密度分别为:
 iDPI(低密度)为120像素/英寸;
 mDPI(中密度)为160像素/英寸;
 hDPI(高密度)为240像素/英寸;
 xhDPI(超高密度)为320像素/英寸。

屏幕密度是根据像素分辨率，在屏幕指定物理宽高范围内可显示的像素数量。

在同样的宽高区域，低密度的显示屏可显示的像素较少，而高密度的显示屏则能显示更多的像素。

屏幕密度非常重要，在其他条件不变的情况下，一个宽高固定的UI组件（比如一个按钮）在低密度的显示屏上显得很大，而在高密度显示屏上看起来就很小。

为简单起见，安卓将所有的屏幕分辨率分为四种尺寸：小、普通、大、超大（分别对应small、normal、large、extra large）。

应用程序可为这四种尺寸分别提供不同的资源平台，将资源进行缩放以适应指定的屏幕分辨率。

第三节

UI设计常用图像格式

界面设计常用的格式主要包括以下几种，如图1-5所示。

1. JPEG

JPEG是一种位图文件格式，JPEG的缩写为JPG，JPEG几乎不同于当前使用的任何一种数字压缩方法，它不能重建原始图像。JPEG应用非常广泛，特别是在网络和光盘读物上。目前各类浏览器都支持JPEG这种图像格式，由于JPEG格式的文件尺寸较小，下载速度快，使得Web页能够以较短的下载时间提供大量美观的图像，JPEG也顺理成章地成为网络上最受欢迎的图像格式，但是它不支持透明背景。

2. GIF

GIF的原意是“图像互换格式”，是Compu Serve公司在1987年开发的一种图



图1-5 界面设计的三种格式

像文件格式。GIF文件是一种基于LZW算法的连续色调的无损压缩格式。其压缩率通常为50%左右，它不属于任何应用程序。目前几乎所有相关软件都支持这种格式，公共领域有大量的软件在使用GIF图像文件。GIF格式的文件中可保存多幅彩色图像，如果把存于一个文件中的多幅图像数据逐幅读出并显示到屏幕上，即可构成一种最简单的动画。GIF的文件体积小而成像相对清晰，非常适合于初期慢速的互联网，因而大受欢迎。GIF支持透明背景显示，可以以动态形式存在，制作动态图像时会用到这种格式。

3. PNG

PNG是一种图像文件存储格式，其目的是试图替代GIF及TIFF文件格式，同时

第四节

UI设计的原则

UI设计的原则有以下几点。

1. 区分重点

若屏幕元素各自的功能不同，它们的外观理应也不同。反之，若功能相同或相近，则它们看起来就应该是一样的。为了保持一致性，初级设计师常常对应该加以区分的元素采用相同的视觉处理效果，其实采用不同的视觉效果才是最合适的。

2. 清晰度是首要工作

清晰度是界面设计中的第一步也是最重要的工作。如果想使设计的界面有效并被人喜欢，首先必须让用户能够识别它，并让用户知道为什么使用它。例如用户在使用时，能够预料到发生什么，并成功地与它交互。有的界面设计得不是太清晰，虽然可以满足用户一时的需求，但并不是长久之计，而清晰的界面能够吸引用户不断地重复使用，如图1-7所示。

3. 界面是为促进交互而存在的

界面的存在，促进了用户和设计师之间的互动。优秀的界面不但能够提高做事效率，还能够加强设计师与这个世界的联系。



图1-7 清晰的图像

增加一些GIF文件格式所没有的特性。PNG（可移植网络图形格式）是一种位图文件存储格式，读成“ping”。在存储灰度图像时，灰度图像的深度可多到16位，存储彩色图像时，彩色图像的深度可多到48位，并且还可以存储多到16位的 α 通道数据。PNG使用从L277派生的无损数据压缩算法，通常应用于java程序中或应用于网页、S60程序中，原因在于它的压缩比高，生成文件容量小。PNG格式是网页设计中常用的格式且支持透明样式显示。相对于其他两种格式来说，同样的图像在PNG格式下的体积略大。图1-6所示为3种不同格式的显示效果。

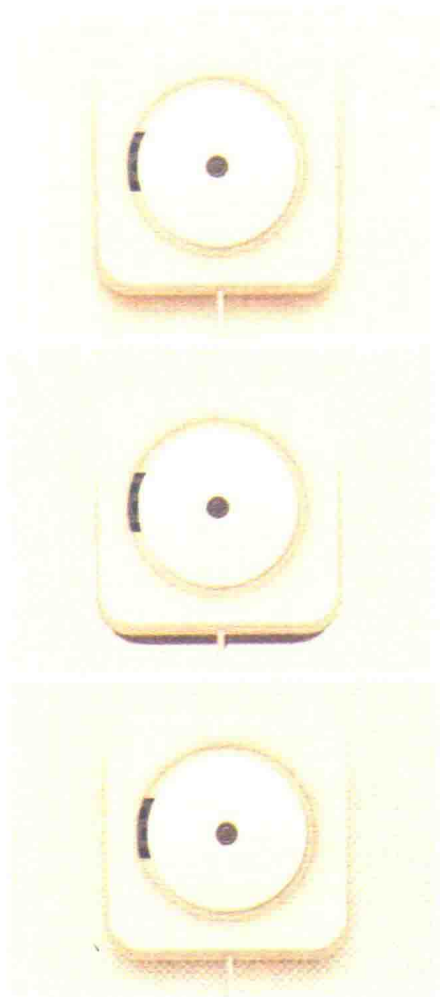


图1-6 三种不同格式的显示效果

4. 让界面处在用户的掌控之中

人类通常对能够掌控自己和周围的环境而感到舒心。不考虑用户感受的软件往往会让这种舒适感降低，迫使用户不得不进入计划外的交互，这会让用户感觉不舒服。保证界面处在用户的掌控之中，让用户自己决定系统状态，稍加引导，就会达到预期的目标。

5. 直接操作的感觉是最好的

只有在能够直接操作物体时，用户的感受才是最棒的，但这并不太容易实现，因为在界面设计时，增加的图标常常并不是必须的，比如过多地使用按钮、图形、选项、附件等其他繁琐的东西，以便最终操纵UI。而最初的目标，就是希望简化而能够直接操纵UI，因此在进行界面设计时，应尽可能多地了解一些人类自然手势。理想情况下，界面设计要简洁，让用户有一个直接操作的感觉。

6. 每个屏幕都需要一个主题

设计的每一个画面都应该有单一的主题，这样不仅可以让用户了解其真正的价值，也使得用户上手容易，如图1-8所示。如果一个屏幕支持两个或两个以上的主题，就会让整个界面看起来混乱不堪。



图1-8 单一主题设计

7. 界面的存在必须有所用途

在大多数设计领域，界面设计成功的标志就是有用户使用它。比如，一把漂亮的椅子，虽然精美但坐着不舒服，那么用户就不会使用它，它就属于失败的设计。因此，界面设计不仅仅是设计一个使用环境，还应是设计一个值得使用的艺术品。界面设计仅仅满足其设计者的虚荣心是不够的，它必须要实用。

8. 勿让次要动作喧宾夺主

每个屏幕有一个主要动作的同时，也要有多个次要动作，但尽可能不要让它们喧宾夺主!文章的存在主要是为了让人们去阅读它，并不是让人们在Twitter上面分享它。因此在设计界面的时候，尽量减弱次要动作的视觉冲击力，或让次要动作在主要动作完成后再显示出来。

9. 自然过渡

界面的交互都是环环相扣的，因此设计时要考虑交互的下一步，并通过设计将其实现。这就如同日常谈话要为深入交谈提供话题。当用户已经完成要执行的步骤后，就要给他们自然而然继续下去的方法，以达成目标，如图1-9所示。

10. 尊重用户的注意力

在进行界面设计时，吸引用户的注意力是非常关键的，所以千万不要将应用的周围设计得乱七八糟，分散用户的注意力，谨记屏幕整洁才能够吸引注意力。如果非要显示广告，就应在用户阅读完毕之后再显示。尊重用户的注意力，不仅让用户快乐，也会使广告效果更佳。所以要想设计好的界面，尊重用户的注意力是先决



图1-9 自然过渡的界面

条件。

11. 外观追随功能（类似于形式追随功能）

人总是对符合期望的行为最感舒适。当其他人、动物、事物或软件的行为始终符合期望时，就会感到与之关系良好。这也是与人打交道的界面应该做到的。在实践中，这意味着用户只要看一眼即可知道接下来将会有有什么动作发生。设计师不要在基本的交互问题上耍小聪明，要在更高层次的问题上发挥创造力。

12. 强烈的视觉层次感

如果要让屏幕的视觉元素具有清晰的浏览次序，就应该通过强烈的视觉层次感来实现，如图1-10所示。也就是说，如果用户每次都按照同样的顺序浏览相同的东西，视觉层次感不明显，用户不清楚停留的重点位置，只会让用户感到一团糟。在不断变更设计的情况下，很难保持明确的层次关系，因为所有的元素层次关系都是相对的，如果所有的元素均突出显示，最后就相当于没有重点可言。如果想添加一个需要特别突出的元素，为了再次实现明确的视觉层次，设计师可能需要重新考虑每一个元素的视觉重量。



图1-10 强烈的视觉层次感

13. 色彩不是决定性的因素

物体的色彩会随光线的改变而发生变化。艳阳高照与夕阳西沉时，所看到的景物会有很大反差。换句话说，色彩很容易被环境改变，所以，设计的时候不要将色彩视为决定性因素。色彩可以用来突出显示或作为引导，但不应该是进行区别的唯一元素。在长篇阅读或长时间面对电脑屏幕的情况下，除了要强调内容，还应采用相对暗淡或柔和的背景色。当然，视读者情况而定，也可采用明亮的背景色。

14. 循序展现

每个屏幕只展现必需的内容。若用户需要作出决定，则展现足够的信息供其选择，用户就会到下一屏寻找所需细节。避免过度阐释或把所有内容一次展现，如果可能，可将选择放在下一屏，有步骤地展示信息，这会使界面交互更加清晰。

15. 内嵌“帮助”选项

理想的用户界面是不用设计“帮助”选项的，因为用户界面可以有效地指引用户学习。比如“下一步”实际上就是在上下文情境中内嵌的“帮助”，并且只在用户需要的时候出现在适当的位置，其他时候都是隐藏的，如图1-11所示。

设计者的任务不是在用户有需要的位置建立一个帮助系统，将用户需要的义务推诿给用户，让用户在帮助系统中寻找他们问题的答案，而是应该保证用户知道如何使用所提供的界面，让用户在界面中获得指导并学习。

16. 针对现有问题去完善界面

人们总是寻求各种方案去解决已经存在的问题，而不是潜在的或未来的问题。因此，不要为假设的问题设计界面，而应观察现有的行为和设计，解决现存的问题。用户界面愈完善，就会有更多的用户愿意使用该界面。

17. 恰当地组织视觉元素，减轻用户的认知负荷

恰当地组织视觉元素可以化繁为简，

帮助他人更快速、简单地理解表达内容，例如内容上的包含关系。用方位和方向上的组织能够自然地表现元素间的关系。恰如其分地组织内容可以减轻用户的认知负荷，让用户无需再琢磨元素间的关系，因为已经表现出来了。不要迫使用户做出分辨，而应是设计者用组织表现出来。

18. 优秀的设计是无形的

优秀的设计有个古怪的属性，即它往往会被它的用户所忽略。其中一个原因是这个设计非常成功，以至于它的用户专注于完成自己的目标进而忽略了自己面对的界面，用户顺利达成自己的目标后，他们会非常满意地退出界面。

19. 多领域学习，借鉴其他学科

视觉、平面设计、排版、文案、信息结构和可视化，所有的这些知识领域都应该是界面设计必须包含的内容，设计师对这些知识都应该有所涉猎或比较擅长。设计师的眼光要长远，要能从看似无关的学科中学习，例如出版、编程、装订、滑板、消防甚至空手道。

20. 关键时刻：零状态

用户对一个界面的首次体验是非常重要的，而这往往被设计师所忽略。为了更好地帮助用户适应设计，设计应该处于零状态，即什么都没有发生的状态。但这个状态不是一块空白的画布，它应该能够为用户提供方向与指导，以此来帮助用户迅速适应设计。在初始状态下的互动过程中会存在一些摩擦，一旦用户了解了各种规则，那就会有很大的机会获得成功。



图1-11 内嵌“帮助”选项

第五节

UI设计的流程

UI设计的流程包含以下几个阶段：开发准备期、开发前期、开发中期、开发后期和上线前期以及上线中后期。下面来介绍具有代表性的用户需求分析、工业设计/界面设计、使用性测试以及设计改进/发布、品牌维护跟踪研究，如图1-12所示。

1. 用户需求分析阶段

在用户需求分析阶段,UI设计师应该在了解产品的定位的基础上分析用户需求、分析用户群特征、最终用户群以及产品方向。完成用户研究报告并且提出可用性的设计建议。

在用户需求分析阶段完成产品策划、设计思维导图以及产品原型制作。在此阶段通常通过小组讨论的方式完成产品的功能概念测试、信息架构、用户体验以及用户交互流程图。确认完成后，线框图会被交给UI设计师与程序员。

2. 工业设计/界面设计

用户不同，对产品界面的设计要求也会不同，UI设计师按照最初设计阶段的界面原型，对界面原型进行视觉效果的再设计。

3. 使用性测试以及设计改进/发布

接下来，UI设计师更多地是配合开发

人员和测试人员进行设计改进。对于不同产品的不同要求，与开发人员相配合，对产品进行使用性测试以及设计改进和发布。

4. 品牌维护及优化

UI人员在此阶段的主要工作内容是负责原型的可用性测试，发现可用性问题并且提出修改意见。由相关UI人员进行可用性的循环研究，收集用户体验回馈和测试回馈并将可行性建议加以完善。产品制作出来后，UI设计师需对产品的效果进行验证，用户体验是否和当初设计产品时的想法一致，产品是否可用，用户是否接受以及产品是否满足用户需求，以上问题验证之后再对品牌进行维护及优化。

近年来，“用户体验”是一个非常热门的话题。它成为市场竞争中非常关键的因素。

随着科技类企业不断地关注于创造以屏幕为载体的用户界面，许多新的设计类职位也就应运而生了。类似于UX/UI Designer这类职位很可能会给新手设计师或从其他设计行业转型的设计师带来困惑。适合做用户体验的哪方面工作，这是大部分人在选择职业时候的疑问。通常人们可根据自己的性格、兴趣和特长有选择地做交互设计师、视觉设计师、用户体验研究员、工程师、产品经理、项目经理。

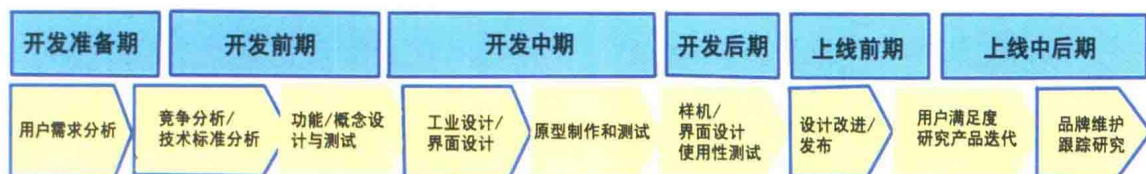


图1-12 UI设计的流程

第六节

用户体验中的职业选择

用户体验中有多种不同的职业选择。

1. 产品设计师 (Product Designer)

产品设计师 (图1-13) 负责的是产品计划书的书写, 能够带领整个项目组实现指定项目目标, 对产品策划、美术、程序、运营有深刻的理解以及相关工作经验, 对产品有自己的想法和创意, 能让产品在计划好的时间、预算内成功上线。product designer是一个统称, 用于描述一个设计师参与了整个产品的每个阶段。product designer的职责在每个公司都是不同的, 一个product designer有可能会负责前端的代码开发, 或用户研究, 或界面设计, 或视觉元素等。从开始到结束, product designer需要判断最初的设计问题, 掌握基本的产品导向, 然后提出不同的解决方案。一些公司将这个角色的职责定义为帮助各种设计人员互相合作, 方便整个设计团队推行一个统一的用户体验、用户研究和设计元素。

Pinterrest公司对product designer



图1-13 产品设计师

职位的描述: 负责所有方面的设计, 包括交互、视觉、产品、模型、制作高保真交互模型并且用代码实现网页端和移动端的新功能。

2. 用户体验设计师 (UX designer - user experiences designer)

用户体验设计师 (图1-14) 负责的是调查分析, 主要关注产品给用户的感受。一个设计中的需求不是只有一个正确的解决方案, 用户体验设计师的任务是针对这些需要来寻找不同的解决方案。用户体验设计师的职责是保证产品在逻辑层面上的顺畅, 实现这个职责的一个方法是进行用户测试并观察用户的反应, 从而发现产品给用户带来的困难点并进行改进, 不断完善出一个“最好”的用户体验。

Twitter企业对UX designer职位的描述: 设计交互模型、用户任务模板、UI文档、用户交互场景、终端间的用户体验、屏幕操作分析; 与创意总监和视觉设计师们合作, 以便把功能体现在视觉设计中; 开发并改进设计线框图、设计草图和文档; 完成产品的信息建构, 设计产品架构。



图1-14 用户体验设计师

职责：线框图设计、低保真原型设计、故事板设计、网站导航地图设计。

工具：Photoshop、Sketch、Illustrator、Fireworks、InVision。

3. 互动设计师 (interaction designer/motion designer)

互动设计师的工作是做出具体互动的流程。例如iPhone的Mail应用下刷新邮件时出现的微妙的跳跃动画就是互动设计师的工作。视觉设计师常常要处理一些静态的界面元素，而互动设计师主要创作应用中的动画部分。他们关注的情形是在用户进行一些操作以后，界面应该做什么样的响应。例如，菜单以怎样的方式划入，应用什么样的转换效果以及按钮将会以什么方式消失。当把这些设计都做好以后，动态就会成为界面中一个完整的部分，从而提示用户该怎样使用产品。

互动设计师精通平面设计、动态图形设计、数字艺术，对字体和颜色非常敏感，了解材料及纹理。Apple企业对互动设计师的职位描述：精通Photoshop、Illustrator，熟悉Director(或同类软件)、Quartz Composer(或同类软件)、3D模型制作—动态图形制作。

工具：After Effects、Core-Composer、Flash、Origami。

4. 用户界面设计师 (UI designer/user interface designer)

与UX Designer不同，UI Designer通常关注产品的页面布局。他们负责设计每一个页面，并保证用户界面在视觉上能够表现出UX designer设计出的概念。比

如，一个UI designer设计一个数据分析仪表盘，可能将最重要的内容放在页面顶部，或考虑到底是用滑块还是旋钮来调整图形。通常来说，UI designer会负责创建一个设计规范，用于确保整个产品中设计语言的一致性，主要是视觉元素和交互行为中的一致性，例如，怎样显示错误提示或警告状态。

职责：做出页面视觉设计。

工具：Photoshop、Sketch、Illustrator、Fireworks。

5. 前端开发工程师 (front-end developer/UI developer)

一般用户界面设计师提供一个静态的界面模型，UI Developer负责将它转化为一个带有交互体验的前端界面。UI Developer也负责用代码实现用户界面设计师和交互设计师的设计。

职责：负责将静态的界面模型转化为一个带有交互体验的前端界面。

工具：CSS、HTML、Java Script。

6. 用户研究员 (user researcher)

用户研究员(见图1-15)负责做用户测试并保证质量。一个user researcher的任务是回答两个问题：“谁是我们的用户？”以及“我们的用户想做什么？”用户研究员负责观察用户，研究市场数据，总结调查结果。设计是一个不断迭代的过程，用户研究员可通过这个过程，进行A/B测试来找出最好的设计并满足用户的需求。

企业对user researcher的职位描述：与产品团队密切合作以便发现研究课题，