

# 用户体验最佳实践：

中国用户体验设计大赛作品精选（第一季）

钟承东 主编  
UXPA 中国 编



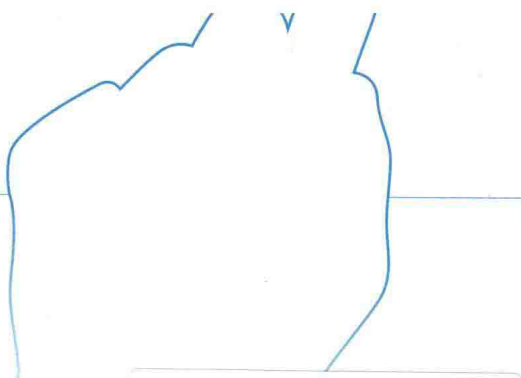
中国建筑工业出版社

# 用户体验最佳实践：

中国用户体验设计大赛  
作品精选

（第一季）

钟承东 主编  
UXPA 中国 编



中国建筑工业出版社

## 图书在版编目 ( CIP ) 数据

用户体验最佳实践：中国用户体验设计大赛作品精选（第一季） / 钟承东主编；UXPA中国编. —北京：中国建筑工业出版社，2017.2

ISBN 978-7-112-20212-6

I. ①用… II. ①钟… ②U… III. ①建筑设计—作品集—中国—现代 IV. ①TU206

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第004437号

责任编辑：李成成 吴 绫 李东禧

责任校对：王宇枢 焦 乐

策 划：李成成 李东禧 焦 斐

数字编辑：汪 智 李成成 甄 毅 魏 鹏

## 用户体验最佳实践：

### 中国用户体验设计大赛作品精选（第一季）

钟承东 主编

UXPA中国 编

\*

中国建筑工业出版社出版、发行（北京海淀三里河路9号）

各地新华书店、建筑书店经销

北京锋尚制版有限公司制版

北京顺诚彩色印刷有限公司印刷

\*

开本：880×1230毫米 1/16 印张：14 $\frac{1}{2}$  字数：277千字

2017年9月第一版 2017年9月第一次印刷

定价：98.00元

ISBN 978 - 7 - 112 - 20212 - 6

( 29632 )

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题，可寄本社退换

( 邮政编码 100037 )

翻阅体验 →

# 中国用户体验设计大赛

---

## 简介



中国用户体验设计大赛（UXD Award，以下简称“大赛”）起始于2009年，由UXPA中国（用户体验专业协会）主办，是国内第一个也是目前唯一一个针对用户体验的设计比赛。

大赛面向高校学生群体，同时联系学校、企业一起合作开展。大赛提倡UCD（以用户为中心的设计）理念，要求学生模拟企业产品项目团队，配备产品经理、用户研究员、视觉设计、交互设计、前端开发等职能的同学组队参加，完成符合用户体验标准的产品设计。

大赛邀请资深的行业专家担任评委，在用户需求分析、概念设计、概念验证及优化、详细设计及原型制作等阶段作出评审以及意见指引，是一个以教育为目的的晋级制比赛。

---

## 大赛背景



说起设计大赛，行业内有很多。有名的诸如德国Red dot、IF奖，美国的IDEA奖，可以说是设计领域的明星赛事。一些国家或地区为了促进设计的发展，也举办了一些很有影响力的成功赛事，如日本的Good Design Award，韩国的Good Design Selection，我国台湾的金点设计奖等。

而咱们国内，也纷纷推出了一些设计奖项，如红星奖、红棉奖、长江杯、芙蓉杯等。可以看到这几年各级政府的重视以及设计行业的蓬勃发展。设计比赛对于设计产业的推进起到了非常大的助力。

我读书的年代，还远没有现在这么多机会参加比赛。不用说参加国际的比赛，甚至连国家级省级的都不敢奢望最多参与一下校内或系里组织的，视野及实践也远不如现在的同学们。



近几年，面试或者到学校做校招，经常看到一些应聘者或应届生拿着厚厚的作品集，其中不乏一些获得国内甚至国际的奖项、名次的。欣喜地看到众多未来“设计大师”涌现的同时，也开始有些担忧，这些奖项是不是也开始泯灭于大众，并沦为“路边摊”了？

八年前，用户体验的重要性逐渐被大家认识，但如何实施用户体验，如何做出用户体验好的产品，仍处于认知参差不齐、不断摸索的阶段。高校老师不知道该如何开展教育，企业里也不知道该找什么样的人，如何进行实践。因此，我们（UXPA中国）认为有必要做一些事情。于是，以“引导高校教育，促进企业实践”为宗旨的“中国用户体验设计大赛”就顺理成章地诞生了。

和其他以评奖为目的的比赛不一样，我们更加重视过程的参与，用每个阶段的晋级来引导参赛团队去认知及实践。虽然最终我们也会有名次和奖项产生，但更多的是为了树立用户体验执行的标杆。即便最终没有获奖，参赛团队经历的学习过程也是十分有意义的。

## 大赛流程 →

我们说中国用户体验设计大赛是第一个关注用户体验本身的设计比赛。因为我们对于设计对象并没有一个限制，可以是产品硬件

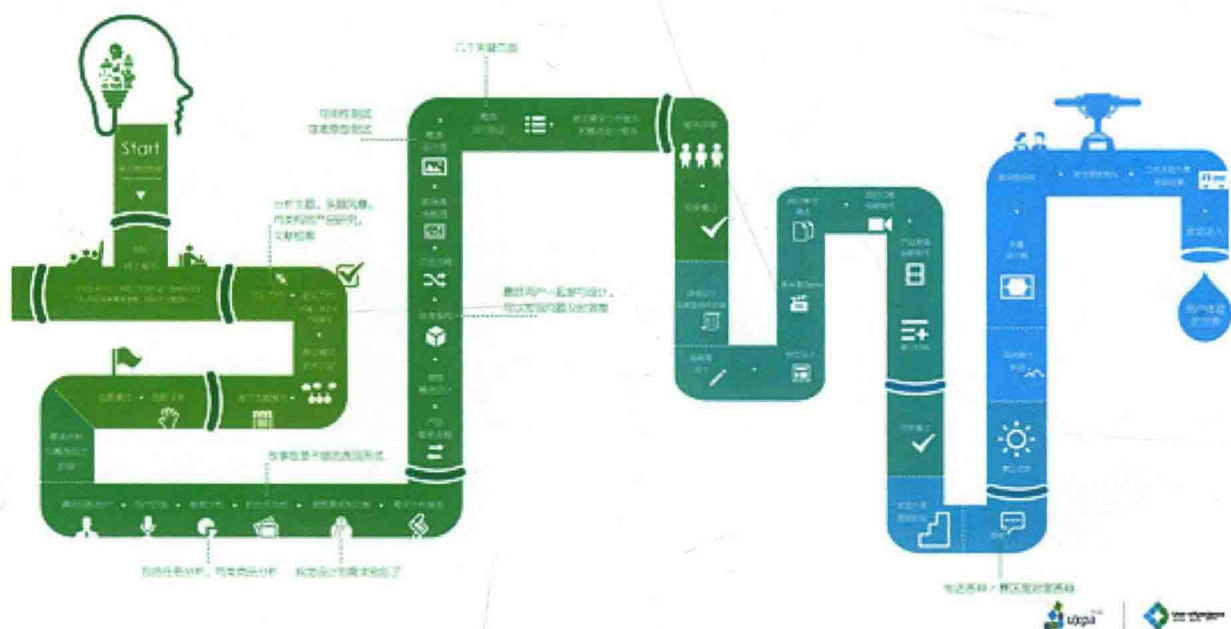
设计，可以是客户端软件或移动APP、网站甚至可以是一个系统，也可以是一个店面或某个物理环境，或是某个事件或服务。总之，我们关心的是如何发现用户需求，以及设计一段“体验”去更好地满足用户。这段体验的载体可以是各种形态，也可以是多种形态的组合。

我们也说中国用户体验设计大赛是第一个贯穿UCD的赛事。因为一般的设计比赛都是设定一个投稿时间节点，让参赛者按照要求提交作品，然后给出最终结果。但我们和其他的设计比赛不一样，整个大赛极为关注UCD（user-centered design）过程。整个赛事周期超过6个月，采用层层晋级的方式，在UCD体系的各个关键环节，如研究和分析阶段，概念设计阶段，验证和优化阶段，详细设计和Demo阶段，都加入相应的评审。通过评审才能进入下一个阶段。评审形式这几年也不断演进变化，网站在线评审提交，多人电话答辩、微信答辩以及面对面评审等多种形式开展。目的是为了让参赛团队能够在这个过程中，把握各个

环节，从用户痛点挖掘到产品落实，始终审视用户需求的贯穿。

近年来，因为学校教育及认知的逐渐成熟和普及，大赛流程也在调整，从原来更关注过程开始演进为结果和过程并重，并逐渐加大对结果应用的考量比重。同时，为了让更多的参赛团队走完整个UCD流程，减少中间环节的评审环节，如将研究和分析环节与概念设计环节合并，验证优化环节与详细设计环节合并。但对输出物及评审要求上仍然按照完整UCD体系来进行，中间文档一个也不能少。

大赛流程的历次演进，也意味着对用户体验认知的提高及应用的不断成熟。



## 大赛评委 →

我们的评委都来自各大企业用户体验领域的专家或管理者，有丰富的项目管理及创新实践经验。他们从企业实际应用的角度给予点评指导，帮助团队以练代学，真正体会、实践UCD的理念和方法。大赛评委的要求是专业工作经验6年或以上，企业或组织内部任经理或同等级别及以上的人员才能作为评委。因为我们认为用户体验是一项系统工程，不是某单方面的功能、技术或者设计。而只有到一定级别，才能真正从一个全局的角度去看待产品或业务。





大赛被业内同仁广泛接受并得到他们的积极响应。目前评委资源池已经达到90多名。随着大赛进一步的发展，未来将会扩充非用户体验专业范围，但又涉及用户体验息息相关的其他领域专家，如市场的、品牌的、投资的、技术的等，以进一步完善对用户体验的全方位引导。

## 参赛团队 →

用户体验是一个跨专业领域融合的综合性学科。因此大赛从赛制设置上就一直倡导多专业、多角色的项目合作。

大赛要求学生自行组队参赛，每队5人左右，不允许单人报名。分工建议按照完整项目团队来安排，包括但不限于：项目经理（队长）、用户研究员、设计师（含交互设计、视觉传达或工业设计）、前端开发工程师（Demo编程与制作）等。



队员的组成也建议考虑学科与专业的多样性，包括但不限于：设计类（工业设计、平面设计、多媒体设计等）、研究类（心理学、社会学、数据分析等）、研发类（计算机、信息工程等）等相关专业的同学；鼓励跨专业、跨院系甚至跨校际组建参赛团队。

近几年，可以看到参赛学生的学科从原来的设计类专业开始延伸到人文类、计算机类，学科丰富性越来越明显。更为欣喜的是，我们看到某些团队在参赛过程中，超过赛事本身的要求，根据需要自发地引入了金融类、市场类等专业的同学，充分反映出对跨领域合作的理解及应用。

---

## 大赛主题 →

大赛主题是历年来组委会首要考虑的。为了符合行业趋势，真正做到促进企业实践，每年的主题都经过深思熟虑。每年年初，大赛组委会会向各大企业发布命题征集，请企业界的朋友提供本企业关注的热点，然后组委会再通过聚类、总结和整理，最终输出当届主题。

我们来看看前几届的主题。2012年是“线上到线下——享受无缝生活”，2013年是“联连看——体验联动生活”，2014年是“自然·跨界——创造无限可能”，2015年是“及智——缔造真正的智能产品”，2016年是“数·智——数字生活，智慧绽放”。可以看到，每年都能紧跟热点或趋势，但又能正本清源，通过主题诠释及赛事引导，让大家能真正认知到该热点背后的倡导，从用户体验的角度对这些趋势进行分析及应用。

随着用户体验覆盖的行业越来越多，我们的主题也开始有所垂直化。除了一个宏观的热点主题之外，从2015年开始，我们开始尝试设置行业垂直的细分化的子主题，试图将各个代表企业所关注的方向纳入到大赛中，因此引入了企业命题的机制。历年来，参与企业命题的企业有TCL、大众点评、返利网、唯品会等。也欢迎越来越多的企业关注用户体验，提供企业命题，也许企业也会有不一样的收获。

---

## 参赛团队 →

用户体验是一个跨专业领域融合的综合性学科。因此大赛从赛制设置上就一直倡导多专业、多角色的项目合作。



UXDA 2009 (21支团队)  
可持续发展的网络社区



UXDA 2010 (42支团队)  
移动互联网时代的未来体验设计



UXDA 2011 (186支团队)  
移动你的生活



UXDA 2012 (199支团队)  
线上到线下



UXDA 2013 (280支团队)  
连连看



UXDA 2014 (385支团队)  
自然跨界



UXDA 2015 (439支团队)  
及智



UXDA 2016 (381支团队)  
数智

大赛要求学生自行组队参赛，每队5人左右，不允许单人报名。分工建议按照完整项目团队来安排，包括但不限于：项目经理（队长）、用户研究员、设计师（含交互、视觉或工业设计）、前端开发工程师（Demo编程与制作）等。

## 关于本书 →

伴随着行业的不断发展，大赛也历经了9届。在此期间，赛制不断调整，用户体验的方法论及流程体系也逐渐成熟。我们欣喜地看到，参赛团队在实践中成长，在磨炼中成熟。一个个成为用户体验行业的生力军，甚至某些成员已经成为所在企业的骨干，发挥着核心作用。

学生团队一届届下来，虽然参赛人数和参与的高校越来越多，但受限于大赛的支撑能力，能够支撑的团队及覆盖的高校数量始终是有限的。按照大赛的赛制，在每个UCD的关键环节中层层晋级，真正能走完全程的参赛队伍是有一定数量限制的。如果要增加规模，势必要对评委资源、赛事组织资源提出更大的挑战。目前大赛平台难以做更大规模的支持。

我们大赛组委会一直有一个愿望，希望能够将大赛所倡导的流程、机制、方法更为广泛地传播，能够让更多的从业者或即将加入的准从业者们能感知到，什么是以用户为中心的设计，输入输出有什么关键点，具体方法执行又有什么注意要点等。因此正式出版一本書籍成了我们的首选。

曾经大赛每年会出一本作品集，但仅仅是作品的呈现，其中对于表现赛事过程中的引导十分不足，无法真正表达我们的倡导。

曾经也发生过一件让我们极为愤怒的事情。某一家培训机构，盗用大赛的相关内容甚至学生的参赛作品作为其培训成果，以此来吸引学员并收取高额培训费用。在提出严正抗议和交涉的同时，我们认为也应该要正本清源，让更多的人了解并实践大赛倡导。

因此，早在2013年，就已经开始策划出一本既能展现参赛学生的风采及成果，又能对UCD思想、流程及方法做引导及传播的书籍。当时初步和某出版社进行洽谈，相关提纲都已经整理，且已经邀请了多名行业专家加入编撰团队。但非常可惜的是，当时策划的内容只有少部分是对已有大赛产出的整理，而大部分内容是对UCD流程、方法等结合参赛案例对各个细节的归纳和重新撰写，工作量很大，对于日常工作已经很忙的这些行业专家而言挑战极大。因此编写计划一拖再拖，最后非常遗憾地不了了之。

而这一次，非常感谢浙江大学工业设计罗仕鉴教授的引荐，在中国建筑工业出版社的焦斐先生的大力支持下，我们对出版一本書籍的愿望之火又被重新点燃。

此次采用互动式书籍的概念，即读者可以欣赏书籍中的作品，也可以阅读到参赛过程中的点滴经验以及评委点评，更进一步的话，也可以扫描书籍中作品的二维码，直接链接到互联网平台上，与该作品的参赛团队成员、评委、指导老师进行线上的互动。这种形式既新颖，又能达到我们的目的，且对于实际编写的要求不高，对于实体书内容的编写工作量也大大降低。

因此一拍即合，有了这本書籍的诞生。



说起这本书的名字——《用户体验最佳实践》，而不是叫某某作品集，是因为我们希望这本书是一本UCD实践的经验总结，是从教育到企业的实践演练。且这个是长期的、延续的、每年会结合大赛的进行出版的一本实体书，而线上平台也希望成为连接学生、指导老师、评委以及关心的从业者们的纽带。

因为是第一次尝试这种模式，时间也很紧张，从作品收集、选择、编排到校稿，来来回回往返了多次。中间难免有一些不足之处，还望拿到这本书的读者多多包涵。也希望有更多读者因为这本书，去关注我们的赛事发展，或对赛事建议。

最后要特别感谢深圳职业技术学院的陈鹏老师认真负责地协助排版设计，也感谢其他参与到大赛的各个评委、指导老师以及参赛的学生们，是你们让大赛有了前进的动力！

祝愿用户体验行业发展越来越好，也祝愿用户体验让生活更美好！



钟承东

中国用户体验设计大赛总策划

UXPA中国副主席

金蝶蝶金首席用户体验官

2017年1月于深圳



# 序言一

---

近年来，可以更多地感受到用户体验被企业重视。我院工业设计专业的毕业生80%的就业去向都是从事交互设计、界面设计等用户体验岗位，因此可以看见市场对用户体验人才的渴求。

虽然我本人是从事设计教育的，但仍然深切感受到高校教育与企业实践之间的偏差。

高校关注并传授的是方法、理论，而用户体验理论体系才刚刚形成，高校相关的应用教材缺乏；高校老师大多缺乏企业实践经验，而用户体验是一门实践型学科，需要深入的应用能力。

因此，我院也不断引进有企业工作经验的人才任教，同时也鼓励学生参加各类比赛丰富实践能力。虽然不乏红点、IF等国际赛事的参与，但我们一直持续关注UXPA中国主办的“中国用户体验设计大赛”。连续多年协助主办方的进校园活动，鼓励我们的老师和学生参加这个比赛，并多次在大赛中获得好的成绩。2016年我们获得UXPA中国授予的“联合实践基地”的称号。

这个比赛赛制融合了UCD的理念，既重视产出结果，也强调设计过程。邀请了众多企业的专家，按照用户体验的关键阶段进行晋级式评审。这个非常符合我们对用户体验理论实践结合的教学思想。从多届参赛学生反馈来看，效果是十分显著的。既能理论实践结合，又能和企业专家直接沟通交流，是一个进入社会前的良好的练兵机会。

很欣喜地看到用户体验设计大赛的作品能够集结成册。本书不仅是一个优秀作品集，更融合了参赛团队的执行过程描述、参赛心得体会以

及来自企业专家的优秀点评。这能让读者不仅欣赏作品中用户体验的魅力，更能从这些经验心得中进行思想的碰撞。

期待更多的高校师生能够从中有所启发，期待更多的企业界朋友关注用户体验教育和实践的结合。也预祝大赛越办越好，不仅在中国，更要成为国际顶尖的赛事！



#### 何人可



教授，博士生导师。主研工业设计史及设计战略。现任湖南大学设计艺术学院院长、教授，教育部高等学校工业设计专业教学指导分委员会主任委员，中国工业设计协会副理事长，湖南省设计艺术家协会主席，中国机械工业教育协会工业设计学科教学委员会主任委员。中国工业设计红星奖评委主席，德国红点设计奖评委。

## 序言二

---

用户体验设计大赛是当今用户体验学习者最佳的学习途径之一，此大赛的特色为：不只评审设计结果，更重视设计过程的思考与逻辑，透过一关一关的阶段任务，参赛者可以深入用户体验设计的核心，从用户需求出发，透过界面与流程的思考，最后完成符合用户体验的设计成果。对于想要从事用户体验的学生，以及想要精进用户体验的新手，除了参与赛事之外，似乎没有其他的管道可以一窥此比赛的精华与成果。

所以，当知道UXPA将出版《用户体验最佳实践——中国用户体验设计大赛作品精选第一季》时，迫不及待地阅读其内容，——翻阅其中精彩的案例，果然是极具参考价值，可以启发更多对于用户体验专业思考的读物。

书中包含几个项目，首先，项目与团队介绍，可以了解如何建立起一个具有创造力与实作能力的平衡团队，更可以发现不同学校内对于用户体验具有专业知识的老师与学生，作为日后学习与合作的参考。作品详情是本书的精华，透过不同团队对于设计题目的思考与诠释，可以看到不同类型的流程（flow）、框线图（wireframe）、界面视觉设计（UI）、界面互动（interaction）与创意展现，一个一个案例细细品味，可以发现到不同设计风格的展现，以及不同问题的解决方式，这样个案式的学习方式，十分适合用户体验设计能力的开始与深化。

用户体验设计大赛的另一个特色是，大量的专业从业人员参与设计过程的点评，参赛学生透过点评可以更准确地掌握到专业的观点，以往只有参赛的学生可以感受到的点评学习强度，透过本书可以充分感受，并加速缩短到达专业水准的历程。透过每个案子的评委点评，读

者可以更快速地学习到如何分析用户体验设计的优劣，培养更专业的眼光，进而实践于自己的设计方案中。

《用户体验最佳实践——中国用户体验设计大赛作品精选第一季》的出版，代表的是用户体验教育的新的里程碑，透过经验的记录与反省，我们将能更快速地修正教育方式与提升专业水准。本书的案例都是透过众多的参赛者与点评老师点点滴滴累积而成，作为用户体验大赛的指导老师与参与者，在此推荐给所有的用户体验学习者，相信可以为您带来思维与技法上的精进，深化用户体验设计能力。



唐玄辉



用户体验大赛金奖指导老师  
台湾科技大学教授  
龙吟研论体验创新顾问  
UXPA 中国理事



## 推荐语



**姜旭博**

TUV NORD  
亚太用户体验总监  
+  
UXPA 中国华南分会委员

在各种创业、融资、走上人生巅峰的成功事迹充斥于各种媒体的今天，很庆幸还有机会能看到一群人仍旧秉持一种单纯的信念，做纯粹的事情。坚持心中对用户体验的执着信念，尽管过程生涩以及不乏闭门造车的固执，却带给我莫名的感动。那不就是我们曾经初涉此行时的模样？走得太久了，看看这群满怀信念的人以及他们所做的事情，提醒自己不要忘记自己最初的目标。不是鸡汤，而是略显青涩的初茶，回味以后会更加坚定自己在用户体验这条路上走下去的功力和信心。



**王华**

TCL 多媒体 TV  
运营与规划中心总监  
+  
UXPA 中国华南分会  
副会长

UXPA是推动中国用户体验真正从专业化的理论到实践的高水平大赛，覆盖了全国绝大部分的设计类专业高校，无论是对人才的培养还是对企业的人才输送都起着非常重要的链接纽带作用，同时每年的大赛都能爆出优秀的参赛选手和参赛方案，为企业输送着源源不断的优质资源和创新的灵感。

当今中国，用户体验虽然在很多企业还有非常远的路需要走，道路坎坷，但大赛培育的人才是不断推动用户体验向前、向正确的方向发展的力量，我也相信，这更是大赛肩负的使命和愿景。

无论是参赛选手，还是指导老师和评委，在每年的大赛过程中，也是一次对自身知识和判断力的提升，与时俱进发现新世代的新事物，在设计案中彼此碰撞新想法，保持对设计和体验工作的热诚，让中国真正能够产出用户体验绝佳的产品。