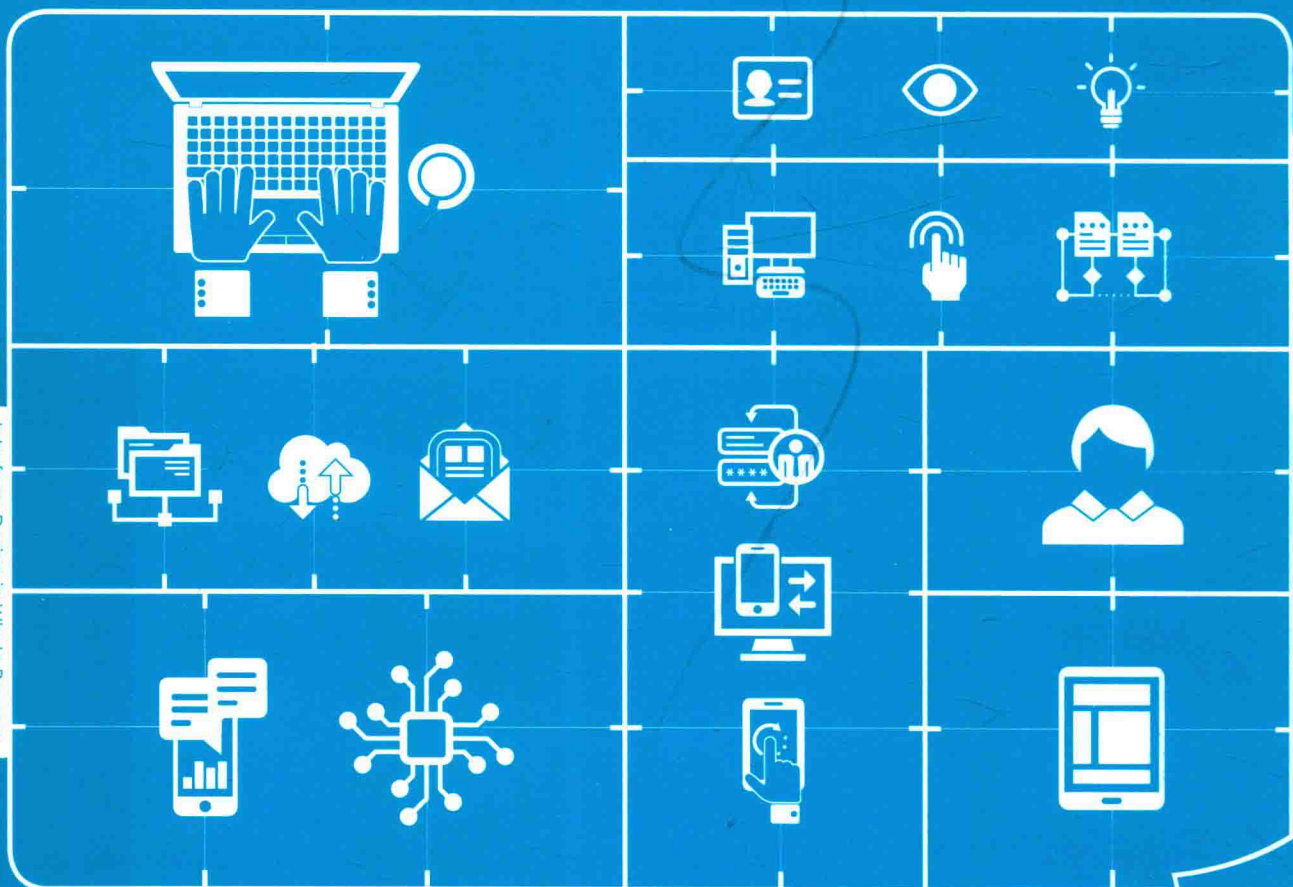


全流程 界面设计

贾京鹏 著

UI

学习界面设计应该看的「第一本书」



Interface Design in Whole Process

Design Thinking + UI Design

中国青年出版社

全流程 界面设计

INTERFACE DESIGN IN
WHOLE PROCESS

贾京鹏 著

中国青年出版社

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室 中国青年出版社
010-65233456 65212870 010-50856028
<http://www.shdf.gov.cn> E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

全流程界面设计 / 贾京鹏著. — 北京: 中国青年出版社, 2019.6
ISBN 978-7-5153-5628-0

I.①全… II.①贾… III.①人机界面-程序设计 IV.①TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第103330号

全流程界面设计

贾京鹏 / 著

出版发行: 中国青年出版社
地 址: 北京市东四十二条21号
邮政编码: 100708
电 话: (010)50856188 / 50856189
传 真: (010)50856111
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

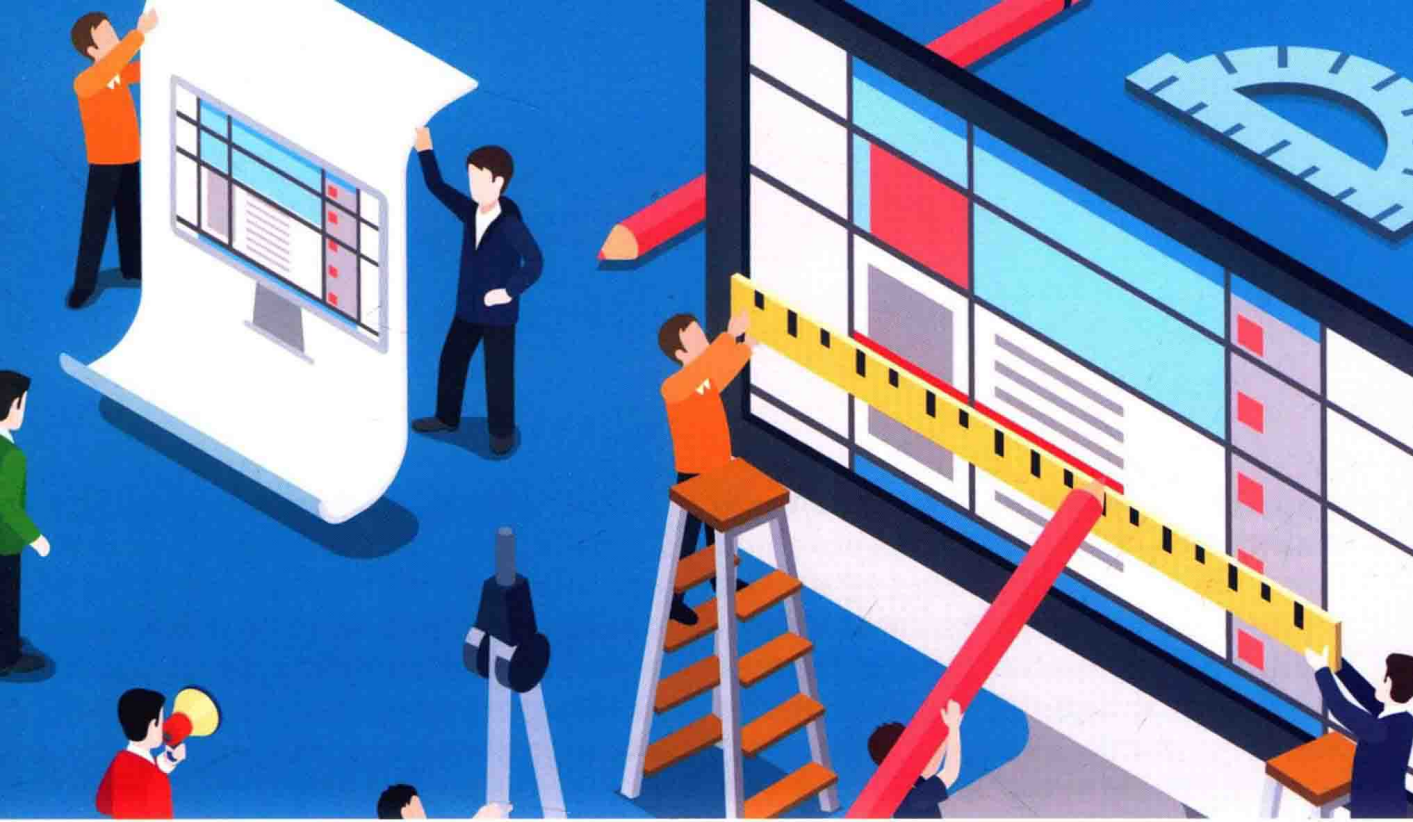
责任编辑: 张 军
助理编辑: 张君娜
封面设计: 乌 兰

印 刷: 北京建宏印刷有限公司
开 本: 787×1092 1/16
印 张: 8
版 次: 2019年7月北京第1版
印 次: 2019年7月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-5628-0
定 价: 59.80元

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系
电话: (010)50856188 / 50856189
读者来信: reader@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: www.cypmedia.com

本书精彩看点

- 设计思维的本质
- 做界面，不止于界面
- 用户的五个层面
- 确定目标用户的方法
- 分析所能利用的技术支持
- 什么是用户痛点
- 痛点调研方法和过程
- 同理心地图
- 从亲和图到思维导图
- 理解用户的痛点
- 界面布局与交互方式设计
- 对相关元素进行“接近”布局
- 建立防错机制
- 审美的核心价值：不一样的美
- 设定“符号”体验的主题立意
- 定义视觉风貌
- 产品原型的介入时机
- 设计测试内容
- 数据整理与分析
- 原型测试的方法



Design Thinking

+

UI Design

=

Interface Design in Whole Process

序言

如果说有一些书籍非常需要用一较长篇幅的序言，为读者交代清楚必要的写作背景，那本书就是其中之一。

2007年iPhone的问世，在为人们带来出色的创新型用户体验的同时，还让大家逐渐认识了一个新的工作岗位——界面设计（User Interface Design，简称UID）。根据工业设计领域的界定，界面就是“用户与机器系统之间实现互动和进行信息交换的媒介”。基于以上定义，从最原始的电子产品设计，到现如今软件、网站、智能手机和车载交互系统的设计，其中都包含了界面设计。很显然，尽管是由iPhone所引爆的移动互联网行业的崛起将“界面设计”这一概念带入了大众认知，但其实在iPhone问世前，界面设计这一工作就早已存在。不过，有一点特别值得注意的是：在移动互联网快速发展的带动下，人们生活、学习、工作、思维甚至是创造的方式都在客观上被深深地变革了。与之相伴的是，市场需求和商业服务的一系列快速升级。在这些因素的共同影响下，过往的短短10年光阴里，界面设计岗位的工作内容与绩效评价标准也随之发生了翻天覆地的变化。

前美团资深界面设计师张双，对界面设计行业在近几年的进化路径给予了如下的概括性描述：在2013年，是技法人员的天下，娴熟掌握Photoshop软件就行；在2014到2015年，强调更高级别的视觉表现质量，与此同时，用户体验这个词慢慢普及了，越来越多的UI设计团队都开始称呼自己为UED或者UXD；于是，在2016至2017年，行业开始以“能否输出出色的用户体验”来筛选优秀设计师；而到了2018年，则进入了“全链路设计时代”。

对于界面设计的学习者，如上的行业变化，自然意味着在不同时期所要面对的不同学习内容要求。而作为相关知识的提供者和教学人员，根据以上变化，不断更新知识供给，也自然是一件分内的事。

回首2014年的时候，看着学生们在面对各种高深的视觉设计理论和繁杂的碎片式视觉设计知识时的皱眉，在2015年年初，以提供一套简明扼要又具有可操作性的界面视觉设计指导原则为目的，出版了我的第一本《界面设计》。由于交互设计行业的火热，在该书出版之时，市面上早已有了相当多从不同角度讲述界面设计知识的优秀著作与教材，所以，尽管自知写作的用心与辛苦，但就算拙作被淹没在了茫茫书海之中，我也会觉得那是再正常不过的事了。但没想到越不欲求越有惊喜，就在该书出版不到半年的时候，在当当网该书页面留言区的这条评论让我甚感欣慰：“这本绝对不是UI教程里的泛泛之作，作者通过深厚的积累，让这个容易流于肤浅、无从下手的科目，站上了理论高度”。在该书写作过程中，笔者确实站在前人肩膀上对视觉设计理论的推进进行了些许探索。但由于毕竟是一本实践导向的书籍，所以任何理论的书写也都尽量被隐含于对实例的分析之中。在这浮躁的工具理性时代里，能有读者在理论推进的诉求上与我产生共鸣，并对我所做出的绵薄努力给予认可，实在是一件快事。

然而没过多久，还没有在这满足感中歇够脚，就发现开始有越来越多的招聘广告标注着“具备全栈（全链路的另一种提法）/全链路设计能力者优先”。同时，也开始有越来越多的朋友和之前毕业的学生告诉我说“传统的界面视觉设计师的工资待遇在持续降低”。于是我知道，站在“全链路界面设计”之外，审视其本质诉求和预判其未来的发展趋势，并在此基础上对这本已出版的《界面设计》进行重装改版，是一项需要尽快启动的工作了。

那么，到底什么是全链路界面设计？全链路界面设计是否真的会成为未来界面设计的大势所趋？学习全链路界面设计会面对哪些需要解决的问题？本书又如何服务于这些问题的解决？序言的如下内容，就将对此做以交代。

一、全链路界面设计的本质： 设计思维 + 界面设计

2017年初，阿里巴巴集团率先提出了“全链路设计师”的概念，并对这一概念给予了如下解读：全链路设计师，需要参与整个商业链条，为每个可能影响用户体验的接触点提供有效的解决方案。其设计工作，既能对提升产品的用户体验价值负责，同时还需要为满足商业目标负责。仅半年后，阿里UED部门的高层人士开始在一些重要的行业论坛提及“阿里巴巴将取消 UI（界面）/交互设计岗位，而以‘全链路’设计取而代之”的消息。在其后不久的时间里，特别是2018年初，小米、京东等具有行业影响力的企业，也相继开始以不同形式和通过不同渠道表达了对于“全链路设计师”的招聘倾向。

尽管这些企业对“全链路设计”这一概念的具体解读存在着一定的差异，抑或是使用了不同的称呼（比如“复合化界面设计师”），但通过比较会发现，他们提出“全链路设计”以及相类似概念的背后所隐含的实质目的是基本一致的：希望传统的界面视觉设计师能够在理解商业诉求的基础上，秉承“用户中心”原则，基于对用户痛点的理解，设计相应的解决方案，并最终对提供出色的用户体验和提升商业绩效负责。而将上述目的落实在实际的设计工作上，必然会表现为“设计思维”流程与“传统界面视觉设计实践”的结合。即借助“设计思维”的思维方式和实践方法，实现对商业目的和用户痛点的有效把握，并在此基础上获得具有严密逻辑支撑的界面设计产出，进而实现对用户真实需求的有效满足，和达成既定的商业目标。

所以，能够严格依从于“设计思维”的实践流程开展界面设计工作，显然是“全链路设计”的最理想实践状态，本书称其为“全流程界面设计”。但还特别需要指出的是，在实

际的工作环境中，由于部门分工、组织文化、项目周期限制和不同团队专业化程度的差异等种种因素的影响，并不是所有的“全链路设计”实践都会绝对走完“设计思维”流程的全部实践环节。但不管怎样，在客观上，互联网和商业环境的快速发展及其新的发展形态，已经迫使传统界面设计师的工作职责范围被扩大了，且行业在不断趋向以理想的“全流程界面设计”状态来要求和考评界面设计师。

二、“全链路”何以是界面设计的 持续走向

面对“全链路”概念的强势来袭，对于“传统的界面视觉设计师的岗位是否会逐步被‘全链路设计’所替代”这一问题的有效回答，之于当下的界面设计从业者来说，显然具有十分重要的意义。因为实现从“传统界面视觉设计”到“全链路设计”的跃迁，并不是一件轻而易举的事。这除了涉及诸多新知识的介入之外，更涉及思维方式的重大转变。然而就目前来看，大家对该问题的观点莫衷一是，并没有统一的答案。一方面，确实有越来越多的企业提出了对“全链路设计师”的招聘诉求；而另一方面，在这些已经公开提出“全链路设计”招聘诉求的企业内部，大都还只是处于试运行该策略的状态，并没有严格推行。阿里UED部门的情况也是如此。

那么，该如何判断“全链路设计”的未来走势呢？若以理性的方式进行思考，就势必要从如下两个更为基础的问题开始着手分析：第一，对于未来的商业环境，“全链路设计”的价值何在；第二，“全链路设计”是否是一个具有可操作性的界面设计策略。

先来看第一个问题。与传统界面视觉设计相比，“全链路设计”的核心优势在于“设计师中心”到“用户中心”的转

变，以此弥合用户需求与设计行为之间的裂痕，从而让设计产出能够最大限度实现对用户真正需求的满足。这对于商业诉求而言，其价值的重要性是不言而喻的。

再来看第二个问题。“全链路设计”意味着商业、用研、技术、设计四个基本要素在同一个人身上的贯通与整合。于是，执行“全链路设计”策略主要可以经由如下两种途径来实现：要么，让具备商业用研知识且了解业务技术的人学习设计，并且肩负设计落地的工作；要么，让具备设计落地能力的人学习和运用商业、用研知识并了解相关技术所给予的限制。从行业的现实情况来看，经由第一种途径实现全链路设计的可能性并不大。因为，要做到设计落地，不仅牵涉到专业且繁多的设计知识的学习，同时还牵涉到需要通过长期训练才能获得的包括审美敏感度等在内的设计直觉。然而，目前很少有那种企业内的组织机制能够有效促使从事商业、用研工作的人员愿意花费相当的精力进行专业的设计学习和同时从事设计落地的工作。与之相比较，让具备设计落地能力的人学习商业、用研知识和了解业务技术，在客观上具有更大的可操作性。其主要原因在于：第一，企业对全链路设计师的实质需求在于，让传统的界面设计者能够在思维层面加入对商业、用研和技术维度的考量，而非全面接手商业与用研工作。即在实际工作中，仍会有专业的商业、用研和技术人员会为全链路设计师提供支持、合作和对接。这就为传统界面设计师接触和运用商业、用研知识提供了必要的便利；第二，可能是由于人们的日常生活中充斥着丰富的商业信息和对商业话题的谈论等原因，让特别是对设计策略敏感和走心的传统界面设计师早已做到了耳濡目染，从而使其学习和运用商业、用研知识的难度要远小于商业、用研从业者进行设计学习和训练的难度；第三，传统的产品研发与设计流程，决定了视觉设计工作的“执行化”。于是，传统的界面视觉设计师一直以来都在努力寻求提升工作话语权

的有效途径。而“全链路设计”策略则能为设计师的设计产出提供有效的逻辑与理论支撑，这对于增加设计师的话语权而言，起到了至关重要的作用。但尽管如此，对于大多数传统的界面视觉设计师而言，要想真正做到“感性设计思维”与“理性商业思维”的完美结合，并非易事。

综上所述，商业的运行逻辑显然会持续为“全链路设计”的推行呐喊助威。而传统的UI设计岗位会在什么时候大范围地被“全链路设计”取而代之，则要看何时能出现足够的传统界面视觉设计师能够在“思维”与“实践技能”两个层面完成向“全链路设计”的蜕变。

但有一点是可以肯定的：能在未来的行业环境中掌握优势竞争力的设计师，必定是那些完成了这一蜕变的人。而本书的写作，正是为了帮助读者能够成为其中的一员。

三、学习“全流程界面设计”常遇到的问题

对于“全流程界面设计”的学习，尽管现有的书籍和网络资源都提供了丰富的学习材料，但在实际的学习过程中，大家通常会遇到如下三个问题。

第一，面对多种“设计思维”流程，不知如何选择。只要用百度搜索“设计思维”或者“Design Thinking”，就可以轻松检索到d.School Design Thinking、Ideo Design Thinking、Google Thinking、IBM Design Thinking等多种设计思维流程的相关介绍。这让学习者时常产生如下困惑：这些“设计思维”的区别是什么？哪个“设计思维”流程才是最好的？需要了解和学习的种类的设计思维流程吗？这些“设计思维”流程有没有可能被整合为一个最全面的“设计思维”方法论？然而，对于上述问题，目前很难找到有效的答案。

第二，面对繁多的碎片化和细节性知识，难以理清知识的层级关系，并在此基础上从“源头性”知识学起，循序渐进。一方面，不论是在搜索引擎还是公众号平台搜索“界面设计”“设计思维”“全链路设计”等关键词，都会立即检索到繁多的碎片化知识。这当中，哪些是主干知识，哪些是深层次知识，哪些是核心要点，哪些又是补充性知识，初学者很难对此做出有效判断。另一方面，即便是锁定一种“设计思维”流程进行学习，其中任何一个环节的背后，通常都跟随着大量的专业知识。如果不能找到有效的入门学习路径，就难以快速建立起精简、高效的知识结构。从而对于整个“设计思维”流程的学习，就会随之成为一场“艰苦卓绝”的拉锯战。

第三，尽管现有的书籍和网络为学习“设计思维”和“传统的界面视觉设计”都提供了丰富的资源，但是将以上两种知识进行融合讲授的系统性学习资料，目前还很匮乏。

四、本书内容

鉴于“传统界面设计”向“全链路界面设计”进行转换的大势所趋，加之对上述三个常见学习问题的考量，作者决定将本书打造为“学习界面设计应该看的第一本书”，旨在通过本书的内容，帮助学习者在界面设计领域，打下扎实的知识基础，建立起专业、稳固的认知框架。

具体来讲，希望读者在阅读本书过程中得到以下收获。

第一，一览“全链路界面设计”之最理想实践状态的全貌，即掌握该知识领域的认知框架，并依靠该认知框架。一来，每当需要补充新的延展性知识，或是遇到各种新的“零散性”知识时，都可以分辨出这些细节性知识的从属关系，从而能进行有条不紊的系统性学习；二来，不论面对何种类型的“全链路界面设计”任务，都可以做到胸有成竹，依靠

结构化的思路，去系统地开展项目实践和进行必要的探索。

第二，能够基于“用户中心”原则，快速上手不同类型的“全链路界面设计”实践。并能以缜密的逻辑推演，为设计产出的合理性给予有理有据的说明。

第三，逐步领会与构建“问题导向”的思维方式。进而能依照不同项目的具体需要，因地制宜地制定设计实践流程，并灵活组织现有的实践方法和工具，在必要时根据问题创造性地建设新的方法和工具。

根据上述写作初衷，将本书内容安排如下。

导言是全书的提纲挈领，从思维的高度，详述“全流程界面设计”应遵循的“心法”精要。具体地，在导言中将与读者一起坐上云端，置身于“设计思维”之外，审视“设计思维”所奉行的核心思维模式，并在此基础上理解不同设计思维流程的异同。进而为读者引入一个基于设计思维之核心价值、由六个实践环节组成的“全流程界面设计”实践框架。此外，还将阐述基于“用户中心”视角，理解和看待“界面设计”工作的正确姿态。

接下来的第一章至第六章，则是基于“六环节流程”的实践框架，详细讲述具体实践过程所依靠的每一“招式”。逐一讲解每一环节的核心实践逻辑，以及在方法和工具层面必备的细节性延展知识。

还需要指出的是，面对时代和环境的快速变化，任意知识领域的学习，都是学无止境的。因此，比掌握具体知识更为重要的是建筑有效的思维能力。因为它能帮助人们在迷茫时找到下一步行动的方向，进而从容行事。通过本书的写作，作者最希望向读者交付的价值是，以“授之以渔”的方式提供一个针对界面设计学习的思维指南，不管是面对何种类型的“全链路界面设计”实践所提出的何种新问题，都能帮助读者在该领域中从容遨游。

最后，祝大家学习愉快。

目录

导论

两个“预备式”

- 0.1 全流程界面设计“流程”是怎样的? 011
- 0.2 做界面，不止于界面 016

Chapter 1

理解项目背景

- 1.1 目标用户 019
- 1.2 技术支持与行业趋势 025
- 1.3 竞品分析 028
- 1.4 干系人 034
- 1.5 商业诉求 036

Chapter 2

用户痛点调研

- 2.1 用户痛点调研综述 039
- 2.2 痛点分析工具 043
- 2.3 痛点调研的过程 049
- 2.4 用户调研方法 055

Chapter 3

设计解决方案

- 3.1 如何创建“可利用”价值 061
- 3.2 如何创建“易用”价值 066
- 3.3 如何创建“审美”价值 070
- 3.4 如何创建“符号”价值 087

Chapter 4

原型制作

4.1	产品原型制作综述	097
4.2	故事板	101
4.3	视频原型的制作工具： Aftereffects	109

Chapter 5

原型测试

5.1	原型测试的流程	116
5.2	原型测试的方法	120
5.3	经验之谈	124

Chapter 6

产品追踪

6.1	产品追踪的途径： 数据研究	127
6.2	数据研究的步骤	128

全流程 界面设计

INTERFACE DESIGN IN
WHOLE PROCESS

贾京鹏 著

中国青年出版社

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室	中国青年出版社
010-65233456 65212870	010-50856028
http://www.shdf.gov.cn	E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

全流程界面设计 / 贾京鹏著. — 北京: 中国青年出版社, 2019.6
ISBN 978-7-5153-5628-0

I.①全… II.①贾… III.①人机界面-程序设计 IV.①TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第103330号

全流程界面设计

贾京鹏 / 著

出版发行: 中国青年出版社
地 址: 北京市东四十二条21号
邮政编码: 100708
电 话: (010)50856188 / 50856189
传 真: (010)50856111
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑: 张 军
助理编辑: 张君娜
封面设计: 乌 兰

印 刷: 北京建宏印刷有限公司
开 本: 787×1092 1/16
印 张: 8
版 次: 2019年7月北京第1版
印 次: 2019年7月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-5628-0
定 价: 59.80元

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系
电话: (010)50856188 / 50856189
读者来信: reader@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: www.cypmedia.com



Design Thinking

+

UI Design

=

Interface Design in Whole Process

序言

如果说有一些书籍非常需要一个较长篇幅的序言，为读者交代清楚必要的写作背景，那本书就是其中之一。

2007年iPhone的问世，在为人们带来出色的创新型用户体验的同时，还让大家逐渐认识了一个新的工作岗位——界面设计（User Interface Design，简称UID）。根据工业设计领域的界定，界面就是“用户与机器系统之间实现互动和进行信息交换的媒介”。基于以上定义，从最原始的电子产品设计，到如今的软件、网站、智能手机和车载交互系统的设计，其中都包含了界面设计。很显然，尽管是由iPhone所引爆的移动互联行业的崛起将“界面设计”这一概念带入了大众认知，但其实在iPhone问世前，界面设计这一工作就早已存在。不过，有一点特别值得注意的是：在移动互联网快速发展的带动下，人们生活、学习、工作、思维甚至是创造的方式都在客观上被深深地变革了。与之相伴的是，市场需求和商业服务的一系列快速升级。在这些因素的共同影响下，过往的短短10年光阴里，界面设计岗位的工作内容与绩效评价标准也随之发生了翻天覆地的变化。

前美团资深界面设计师张双，对界面设计行业在近几年的进化路径给予了如下的概括性描述：在2013年，是技法人员的天下，娴熟掌握Photoshop软件就行；在2014到2015年，强调更高级别的视觉表现质量，与此同时，用户体验这个词慢慢普及了，越来越多的UI设计团队都开始称呼自己为UED或者UXD；于是，在2016至2017年，行业开始以“能否输出出色的用户体验”来筛选优秀设计师；而到了2018年，则进入了“全链路设计时代”。

对于界面设计的学习者，如上的行业变化，自然意味着在不同时期所要面对的不同学习内容与要求。而作为相关知识的提供者和教学人员，根据以上变化，不断更新知识供给，也自然是一件分内的事。

回首2014年的时候，看着学生们在面对各种高深的视觉设计理论和繁杂的碎片式视觉设计知识时的皱眉，在2015年年初，以提供一套简明扼要又具有可操作性的界面视觉设计指导原则为目的，出版了我的第一本《界面设计》。由于交互设计行业的火热，在该书出版之时，市面上早已有了相当多从不同角度讲述界面设计知识的优秀著作与教材，所以，尽管自知写作的用心与辛苦，但就算拙作被淹没在了茫茫书海之中，我也会觉得那是再正常不过的事了。但没想到越不欲求越有惊喜，就在该书出版不到半年的时候，在当当网该书页面留言区的这条评论让我甚感欣慰：“这本绝对不是UI教程里的泛泛之作，作者通过深厚的积累，让这个容易流于肤浅、无从下手的科目，站上了理论高度”。在该书写作过程中，笔者确实站在前人肩膀上对视觉设计理论的推进进行了些许探索。但由于毕竟是一本实践导向的书籍，所以任何理论的书写也都尽量被隐含于对实例的分析之中。在这浮躁的工具理性时代里，能有读者在理论推进的诉求上与我产生共鸣，并对我所做出的绵薄努力给予认可，实在是一件快事。

然而没过多久，还没有在这满足感中歇够脚，就发现开始有越来越多的招聘广告标注着“具备全栈（全链路的另一种提法）/全链路设计能力者优先”。同时，也开始有越来越多的朋友和之前毕业的学生告诉我说“传统的界面视觉设计师的工资待遇在持续降低”。于是我知道，站在“全链路界面设计”之外，审视其本质诉求和预判其未来的发展趋势，并在此基础上对这本已出版的《界面设计》进行重装改版，是一项需要尽快启动的工作了。

那么，到底什么是全链路界面设计？全链路界面设计是否真的会成为未来界面设计的大势所趋？学习全链路界面设计会面对哪些需要解决的问题？本书又如何服务于这些问题的解决？序言的如下内容，就将对此做以交代。

一、全链路界面设计的本质： 设计思维 + 界面设计

2017年初，阿里巴巴集团率先提出了“全链路设计师”的概念，并对这一概念给予了如下解读：全链路设计师，需要参与整个商业链条，为每个可能影响用户体验的接触点提供有效的解决方案。其设计工作，既能对提升产品的用户体验价值负责，同时还需要为满足商业目标负责。仅半年后，阿里UED部门的高层人士开始在一些重要的行业论坛提及“阿里巴巴将取消 UI（界面）/交互设计岗位，而以‘全链路’设计取而代之”的消息。在其后不久的时间里，特别是2018年初，小米、京东等具有行业影响力的企业，也相继开始以不同形式和通过不同渠道表达了对于“全链路设计师”的招聘倾向。

尽管这些企业对“全链路设计”这一概念的具体解读存在着一定的差异，抑或是使用了不同的称呼（比如“复合化界面设计师”），但通过比较会发现，他们提出“全链路设计”以及相类似概念的背后所隐含的实质目的是基本一致的：希望传统的界面视觉设计师能够在理解商业诉求的基础上，秉承“用户中心”原则，基于对用户痛点的理解，设计相应的解决方案，并最终对提供出色的用户体验和提升商业绩效负责。而将上述目的落实在实际的设计工作上，必然会表现为“设计思维”流程与“传统界面视觉设计实践”的结合。即借助“设计思维”的思维方式和实践方法，实现对商业目的和用户痛点的有效把握，并在此基础上获得具有严密逻辑支撑的界面设计产出，进而实现对用户真实需求的有效满足，和达成既定的商业目标。

所以，能够严格依从于“设计思维”的实践流程开展界面设计工作，显然是“全链路设计”的最理想实践状态，本书称其为“全流程界面设计”。但还特别需要指出的是，在实

际的工作环境中，由于部门分工、组织文化、项目周期限制和不同团队专业化程度的差异等种种因素的影响，并不是所有的“全链路设计”实践都会绝对走完“设计思维”流程的全部实践环节。但不管怎样，在客观上，互联网和商业环境的快速发展及其新的发展形态，已经迫使传统界面设计师的工作职责范围被扩大了，且行业在不断趋向以理想的“全流程界面设计”状态来要求和考评界面设计师。

二、“全链路”何以是界面设计的 持续走向

面对“全链路”概念的强势来袭，对于“传统的界面视觉设计师的岗位是否会逐步被‘全链路设计’所替代”这一问题的有效回答，之于当下的界面设计从业者来说，显然具有十分重要的意义。因为实现从“传统界面视觉设计”到“全链路设计”的跃迁，并不是一件轻而易举的事。这除了涉及诸多新知识的介入之外，更涉及思维方式的重大转变。然而就目前来看，大家对该问题的观点莫衷一是，并没有统一的答案。一方面，确实有越来越多的企业提出了对“全链路设计师”的招聘诉求；而另一方面，在这些已经公开提出“全链路设计”招聘诉求的企业内部，大都还只是处于试运行该策略的状态，并没有严格推行。阿里UED部门的情况也是如此。

那么，该如何判断“全链路设计”的未来走势呢？若以理性的方式进行思考，就势必要从如下两个更为基础的问题开始着手分析：第一，对于未来的商业环境，“全链路设计”的价值何在；第二，“全链路设计”是否是一个具有可操作性的界面设计策略。

先来看第一个问题。与传统界面视觉设计相比，“全链路设计”的核心优势在于“设计师中心”到“用户中心”的转

变，以此弥合用户需求与设计行为之间的裂痕，从而让设计产出能够最大限度实现对用户真正需求的满足。这对于商业诉求而言，其价值的重要性是不言而喻的。

再来看第二个问题。“全链路设计”意味着商业、用研、技术、设计四个基本要素在同一个人身上的贯通与整合。于是，执行“全链路设计”策略主要可以经由如下两种途径来实现：要么，让具备商业用研知识且了解业务技术的人学习设计，并且肩负设计落地的工作；要么，让具备设计落地能力的人学习和运用商业、用研知识并了解相关技术所给予的限制。从行业的现实情况来看，经由第一种途径实现全链路设计的可能性并不大。因为，要做到设计落地，不仅牵涉到专业且繁多的设计知识的学习，同时还牵涉到需要通过长期训练才能获得的包括审美敏感度等在内的设计直觉。然而，目前很少有那种企业内的组织机制能够有效促使从事商业、用研工作的人员愿意花费相当的精力进行专业的设计学习和同时从事设计落地的工作。与之相比较，让具备设计落地能力的人学习商业、用研知识和了解业务技术，在客观上具有更大的可操作性。其主要原因在于：第一，企业对全链路设计师的实质需求在于，让传统的界面设计者能够在思维层面加入对商业、用研和技术维度的考量，而非全面接手商业与用研工作。即在实际工作中，仍会有专业的商业、用研和技术人员会为全链路设计师提供支持、合作和对接。这就为传统界面设计师接触和运用商业、用研知识提供了必要的便利；第二，可能是由于人们的日常生活中充斥着丰富的商业信息和对商业话题的谈论等原因，让特别是对设计策略敏感和走心的传统界面设计师早已做到了耳濡目染，从而使其学习和运用商业、用研知识的难度要远小于商业、用研从业者进行设计学习和训练的难度；第三，传统的产品研发与设计流程，决定了视觉设计工作的“执行化”。于是，传统的界面视觉设计师一直以来都在努力寻求提升工作话语权

的有效途径。而“全链路设计”策略则能为设计师的设计产出提供有效的逻辑与理论支撑，这对于增加设计师的话语权而言，起到了至关重要的作用。但尽管如此，对于大多数传统的界面视觉设计师而言，要想真正做到“感性设计思维”与“理性商业思维”的完美结合，并非易事。

综上所述，商业的运行逻辑显然会持续为“全链路设计”的推行呐喊助威。而传统的UI设计岗位会在什么时候大范围地被“全链路设计”取而代之，则要看何时能出现足够多的传统界面视觉设计师能够在“思维”与“实践技能”两个层面完成向“全链路设计”的蜕变。

但有一点是可以肯定的：能在未来的行业环境中掌握优势竞争力的设计师，必定是那些完成了这一蜕变的人。而本书的写作，正是为了帮助读者能够成为其中的一员。

三、学习“全流程界面设计”常遇到的问题

对于“全流程界面设计”的学习，尽管现有的书籍和网络资源都提供了丰富的学习材料，但在实际的学习过程中，大家通常会遇到如下三个问题。

第一，面对多种“设计思维”流程，不知如何选择。只要用百度搜索“设计思维”或者“Design Thinking”，就可以轻松检索到d.School Design Thinking、Ideo Design Thinking、Google Thinking、IBM Design Thinking等多种设计思维流程的相关介绍。这让学习者时常产生如下困惑：这些“设计思维”的区别是什么？哪个“设计思维”流程才是最好的？需要了解和學習所有种类的设计思维流程吗？这些“设计思维”流程有没有可能被整合为一个最全面的“设计思维”方法论？然而，对于上述问题，目前很难找到有效的答案。