

# 到底何为交互设计

交互设计到底是什么？交互设计师又是什么？和 UI 有何区别？估计大部分互联网从业者都傻傻分不清这几者之间的关系，甚至可能小伙伴公司里面根本就没有交互设计师这个岗位，下面简单给小伙伴们介绍下交互设计和交互设计师。



## 一、什么是交互设计

交互(interacton)是因为有了“动作”和相应的“反馈”形成了一个回合的交互行为。交互设计就是用户在使用产品中会根据自己的理解对产品进行操作，而系统收到这个动作并对这个动作做出反馈。在整个设计的过程中，交互设计师需要对产品的商业、技术和用户体验进行协调。

## 二、什么是交互设计师

官方对于这个职位的定义如下：交互设计师(InteractionDesign)是指参与完成对产品与它的使用者之间的互动机制进行分析、预测、定义、规划、描述和探索的过程的设计师，即定义人造物的行为方式的工作者。交互指的是产品与它的使用者之间的互动过程，而交互设计师则是秉承以用户为中心的设计理念，以用户体验度为原则，对交互过程进行研究并开展设计的工作人员。

### 三、交互设计五要素

#### 1. 人

不同的产品针对的使用人群不同，那么产品的属性也不同。我们可以通过前期的用户调研去研究目标人群的特点，也可以通过产品数据获取用户画像，针对不同类型用户做算法推荐。

#### 2. 动作

交互设计的设计对象就是人的行为，不同的行为会导致不同的设计方向。最常见的是使用用户旅程地图来对各个阶段的用户行为进行分析，找到用户的痛点与设计的机会点。

#### 3. 工具或媒介

工具和媒介指的是承载设计的工具，互联网产品的媒介通常是承载其的硬件，手机 APP 的媒介是手机，电脑应用程序的媒介是电脑。

#### 4. 目的

用户在使用产品时都有自己的目标，而交互设计就是为了确保用户能够使用产品来完成目标。

#### 5. 场景

对于场景的描述本质上还是在探索用户在不同情境下的行为。这里引用「步步为赢-交互设计全流程解析」里的对场景思维的描述：

场景思维：分为用户场景和硬件场景，用户场景分为客观场景（用户实际生活中遇到的真实情况的概括，用于发现新需求，也用于了解产品的用户）、目标场景（目标场景是描述用户使用某个产品，达成心中目标的过程，在实际设计工作中最常见，也最重要）、实际场景（可用性测试中的使用场景）。场景描述的公式：who, when、where、with what、desire、method，通过对于公式的描述，可以更好的发现用户遇到的问题。

#### 四、交互设计与工业设计的区别

交互设计出现之前，无论是工业设计还是平面设计都是在设计物，工业设计更多的是关注产品的功能、结构、材料、色彩等物理属性，利用产品的这些物理属性去实现产品的某项功能。而交互设计的设计对象是人的行为，与此同时将人、动作、工具或媒介、目的和场景等五要素合理地整合到一起进行设计，软件和硬件都只是实现行为的媒介、工具或手段。交互设计师的重点是设计流畅、合理用户体验，而不是简单的产品功能，消费者能够享受更加完善的平台服务。

#### 五、交互设计师、产品经理、UI 设计师之间的关系

产品经理更关注产品的业务方向、产品规划、生命周期等大方向。交互设计倾向于用户目标的实现，让任务行为变得更简单。

UI 设计倾向于美化和外显表达，让产品变得更好看，UI 设计师更关注产品的外在表达。

而交互设计师更着重与让用户使用产品时更好的完成目标任务，并且在过程中得到情感上的满足，交互设计师的职能在产品团队中处于中间的位置，上游为产品经理，下游需要对接 UI 设计师，所以三个职能之间的理解和沟通十分重要。以上关系仅限于大厂，绝大部分小厂根本就没有区分的如此之细，不少的工作都有同一个岗位的人完成了。这也侧面映证了技多不压身的道理，朋友做好随时被淘汰的准备吧。