

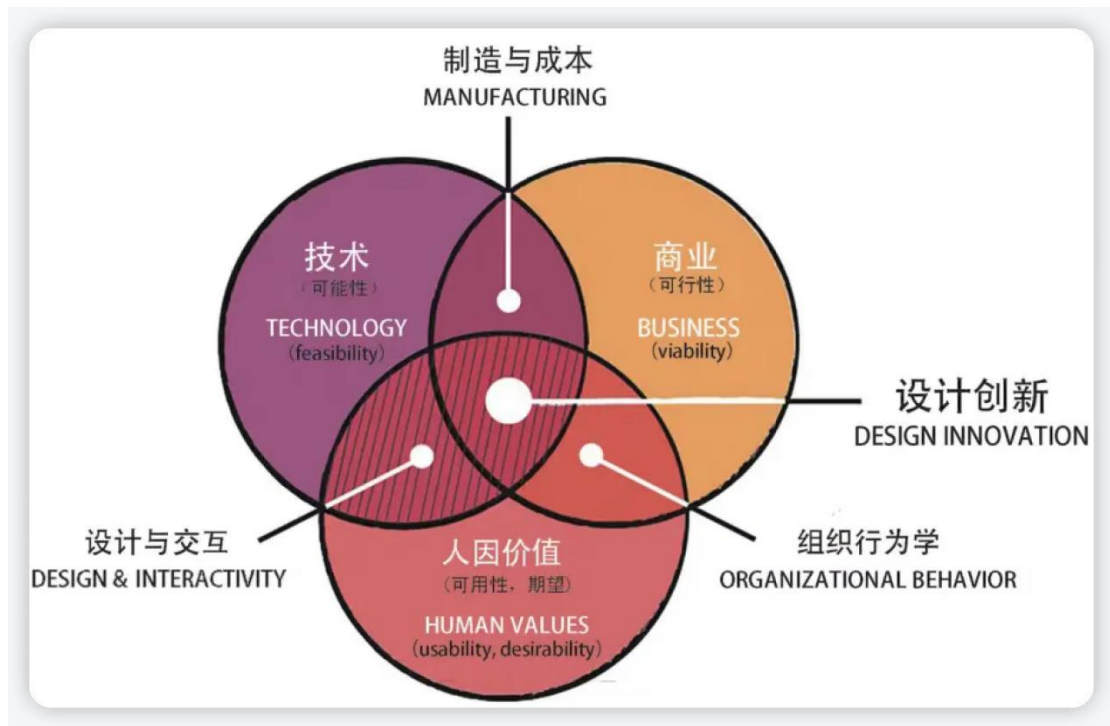
交互设计基础理论必修课

交互设计原理与方法是作为设计师及产品经理必须掌握的基础知识,如果不从基础理论知识学起,就好比从来没见过汽车就让你去当车辆工程师是一个道理,底层的逻辑不得不了解,下文摘自部分【交互设计原理与方法】一书,若感兴趣的同学自行网上查阅全文,看完势必受益匪浅。



1. 什么是设计

设计是为某产品或系统构建而进行规划和标准制定的创造性过程,从技术、人性和商业三个领域寻求价值交集,实现个体和社会总体效益的增加和可持续。斯坦福研究所提出的关于设计创新的三要素。



2. 什么是交互

“产品的电子化”使得这种“传达”的载体不再只是一个固化形式，而是一个需要用户参与的多态的响应式系统。用户对一个作品的理解，需要通过与“作品”的“交互”，即相互“传达”才能得以实现。本文所讨论的“交互”特指“人机交互”。Verplank 强调以用户为中心，将“交互”需要考虑的问题分为三个方面：

- 1) 用户是怎么操作 (do) 的？即用户用什么方式输入控制信息给机器。
- 2) 用户是怎么感知 (feel) 的？即机器输出信息的方式。
- 3) 用户是怎么认知 (know) 的？即如何帮助用户理解机器运作的逻辑。

(接收信息-思考-输出信息)

Winograd(2006)总结的人类与外界互动的三个模式：

1) 操控 manipulation

即轻松操控一个物件对象。机器被看作人的手脚/感知/思考能力的延伸。

2) 浏览 locomotion

强调自由探索和非线性叙事。

3) 对话 conversation

追求人和机器之间的无障碍沟通，最终实现人机关系的高度默契。

3. 为什么交互

1) 交互扩大效能

机器语言——汇编语言——高级语言

CLI（命令行界面）——GUI（图形用户界面：所见即所得）

2) 交互带来愉悦

计算机游戏

通过跑步在地图上画图

4. 什么是“交互设计”

交互设计（interaction design, IxD），被定义为“对于交互式数字产品、环境、系统和服务的设计”。交互设计定义人造物的行为方式，即人工制品在特定场景下的反应。

决定了交互设计属于设计领域而非科学或工程的关键在于它是综合性的，描绘的是事物可能的样子，而非重点在于研究事物的工作

原理。人机交互的原理随着研究的深入会变得越来越简明扼要，但无限的创意产生于不同的应用场景和需求。

交互设计不仅需要对产品的行为进行定义，还包括对用户认知和行为规律的研究，一个好的交互设计本质上像一个成功的行为学实验。（不同场景下用户在想什么和做什么，基于此设计产品的行为）

5. 交互的设计创新和优化

1. 交互的设计创新

交互设计创新属于“过程”创造或再造，是从未有过的“生活方式”，是对旧的方式的颠覆性的改变。基于互联网的服务设计属于交互设计的一个重要话题，利用互联网平台对传统服务进行流程再造。交互的设计创新需要对技术的领悟力，但对人性的洞察力更重要，这就是以人为本的设计思维。（了解前沿的技术，并畅想应用在不同场景能解决的问题。

2. 交互的设计优化

作为交互设计师，一方面需要积累经验培养直觉判断力，另一方面也应该了解哪些设计决策必须基于数据分析和用户测试。用户体验是交互设计成败的关键。

3. 交互设计教育

交互设计需要融合设计思维和计算思维。计算机对当代设计师，就如传统的纸笔一样，可以激发想象力。更重要的是，计算机不仅仅是设计的工具，同时也是设计的对象。

6. 交互设计的基本过程

交互设计既沿用了传统工业设计以用户为中心的设计理念和研究方法，又针对信息媒介的特点，发展出其特有的思维模式和步骤。设计师需要逐渐从关注物体和形式转换到关注过程和行为。

交互设计的四阶段及其迭代

几个阶段由粗略到精细逐渐推进，从全局的产品功能定义、概念形态，逐步深入到系统行为变化和界面视觉的细节。交互设计倾向于增量开发的方式，即从最小可执行版本开始，快速迭代和增量开发是信息产品设计的一个重要策略。

