

网龙 UI 大讲堂

# 用户体验思维痕迹

开发团队导入用户体验

© 网龙网络有限公司 UI 设计部



<http://goodue.com>

<http://192.168.9.129/ui>

2012.08

## 来源数据及资料网站

目标内容对应人员：Web 产品设计、开发，界面设计。

资料网站：

各大新闻门户网站；

淘宝、Amazon、Nike、阿迪达斯官网

Chinavisual、Dolcn 等设计站点。

# Web UI 等于产品用户体验

A是 B否



# 哪些不属于用户体验范畴

A 工业设计    B 程序设计    C 建筑设计    D 声音设计

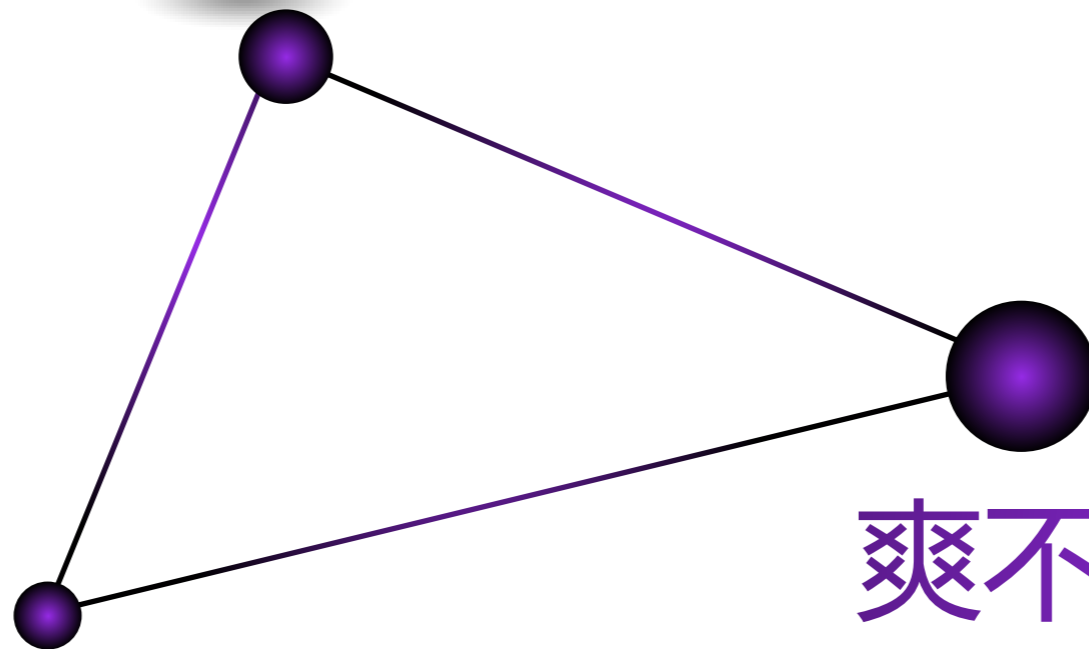


# UI UX

差异 - 目标 - 定位



好看



爽不爽

好用

content

# 思维痕迹

界面如何才能好看

怎样好用

基础量化出淡淡的爽

用户在临界点做出判断

产品开发团队努力方向

content

# 思维痕迹

## 界面如何才能好看

怎样好用

基础量化出淡淡的爽

用户在临界点做出判断

产品开发团队努力方向



× ✓ UI 设计好看就好看  
技术牛逼才能出好看的东东  
运营做的厉害叫好的才多

用户 - 需求 - 交互 - UI - 原型 - 编码 -  
上线 - 内测 - 反馈修补 - 完善上线 - 反馈 - 修补

新的**运营活动**需求 - 设计  
- 完善上线

# 如何好看一些范例

(详细)



content

# 思维痕迹

界面如何才能好看

怎样好用

基础量化出淡淡的爽

用户在临界点做出判断

产品开发团队努力方向

简单 - 清晰 - 第一印象

- 专注核心 - 交互便捷 - 第一次流畅 - 成功

这个是干嘛的 - 复杂的样子  
好像能点 - 无反馈 - 操作失败了 -  
- 看似很多功能 - 这是哪里

# 好用的产品

(详细)

了解他人内在逻辑



content

# 思维痕迹

界面如何才能好看

怎样好用

基础量化出淡淡的爽

用户在临界点做出判断

产品开发团队努力方向



如何衡量 - **刻度及单位**

**多少** - 评价 - 如何标准 -

- 产生条件 - **驱动力** - 基础 - 提升

感性的爽 - 理性的评判  
实现 - 产品有效推广 - 产品理念 -  
品牌设计 - 利润收益 - 持续开发

# 淡爽示例

(详细)



content

# 思维痕迹

界面如何才能好看

怎样好用

基础量化出淡淡的爽

用户在临界点做出判断

产品开发团队努力方向

耐心 - 5min 体验 - 用脚投票 - 无与伦比

印象 - 很棒 不错 有特色

优秀与伟大 这是好东西

一个字差 - 没明白什么东西 - 体验不好

乱七八糟 - 别提了 嗯嗯好像

不是它的 - 搞不清很麻烦 - 素质



# 用户临界点判断

(详细)

content

# 思维痕迹

界面如何才能好看

怎样好用

基础量化出淡淡的爽

用户在临界点做出判断

产品开发团队努力方向



目标 - 质量 - 效率 - 竞争力

- 合适的进度 - 行业方向 - 沟通流畅 -

创新力 - 团队活泼

模糊 - 效率低 - 初建团队 - 生疏

- Delay - 糊涂 - 阻碍 - 能力值弱

固守一亩二分地 - 零散为战

# 产品开发团队努力方向

(详细)

**IT'S NEVER TOO LATE!**



# 推荐的参考



<http://mateuszparfian.com/>

<http://www.fromupnorth.com>

<http://pinterest.com/search/?q=web+ui>


# Q&A

有嘛要交流的？

网龙 UI 大讲堂



# 谢谢！

 ND 研发资料 注意保密 电子版

