

用户体验草图设计

Sketching User Experiences

卓望数码 用户体验中心 Danis



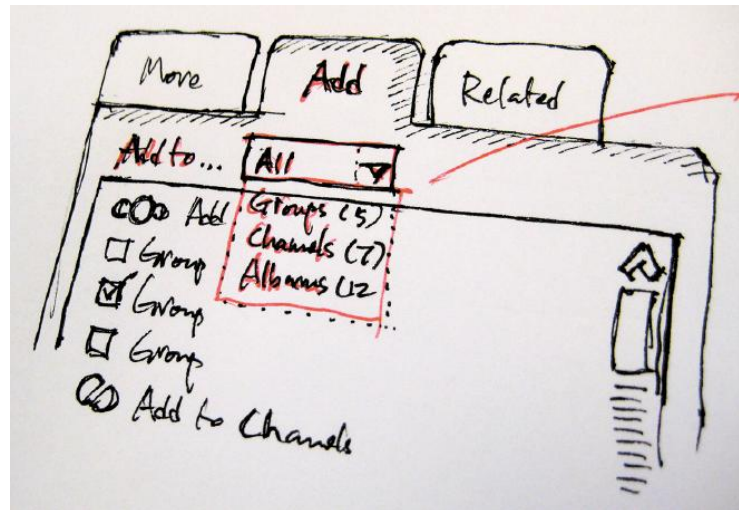


用户体验草图设计： 正确地设计，设计得正确

Sketching User Experiences
Getting the design right and the
right design .

Bill Buxton

“我学会了绘图，但更重要的是我学会了思考。”



Part 1



**设计成就
梦想！**

任何产品都是一种物质存在，要使其有意义，就应该置其于恰当的社会环境中，而且这种环境与其他工具或人密不可分。



广告中光鲜亮丽的完美世界

产品设计拯救了苹果。

失败在所难免。

iPod历经四代才达到巅峰。

乔布斯颠覆了吉列的营销模式。

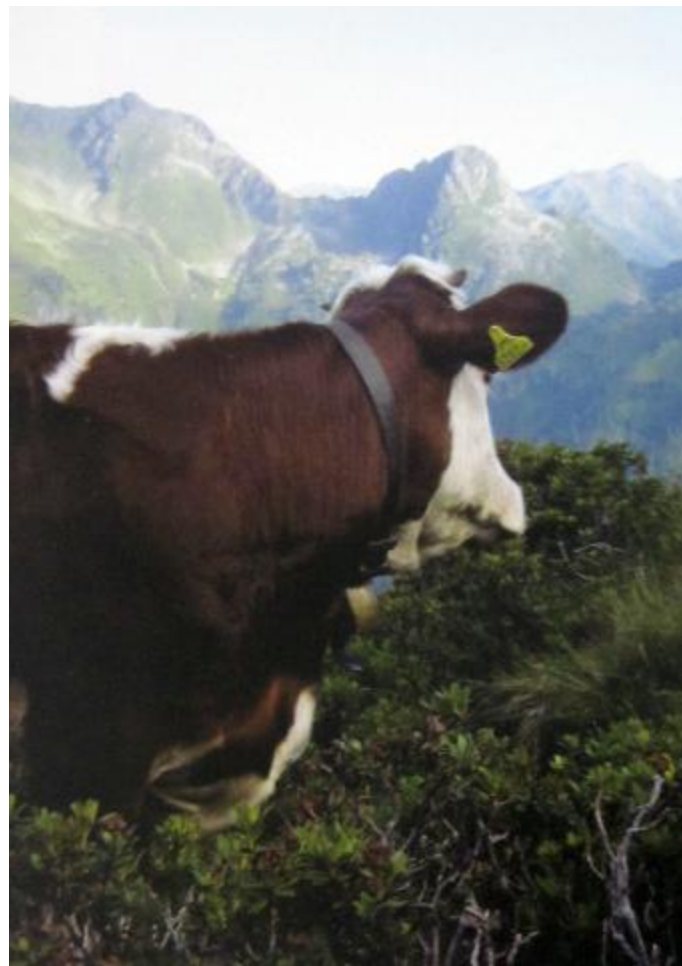
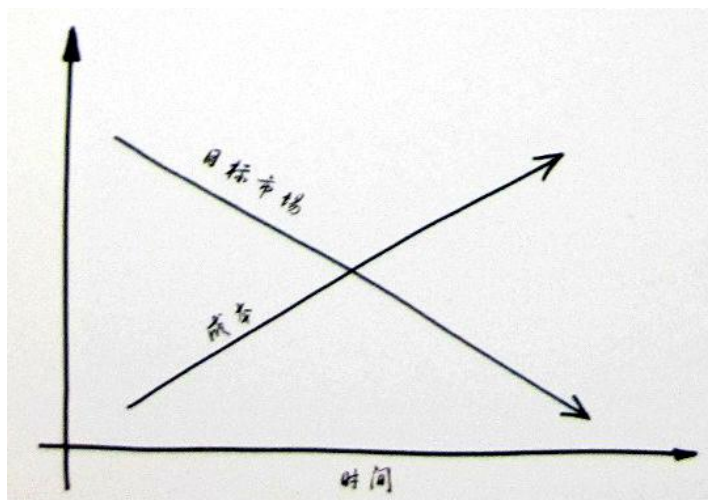
细节成就上帝。

整体设计不仅依赖于一个体系，同时滋养这个体系。



奶牛规则

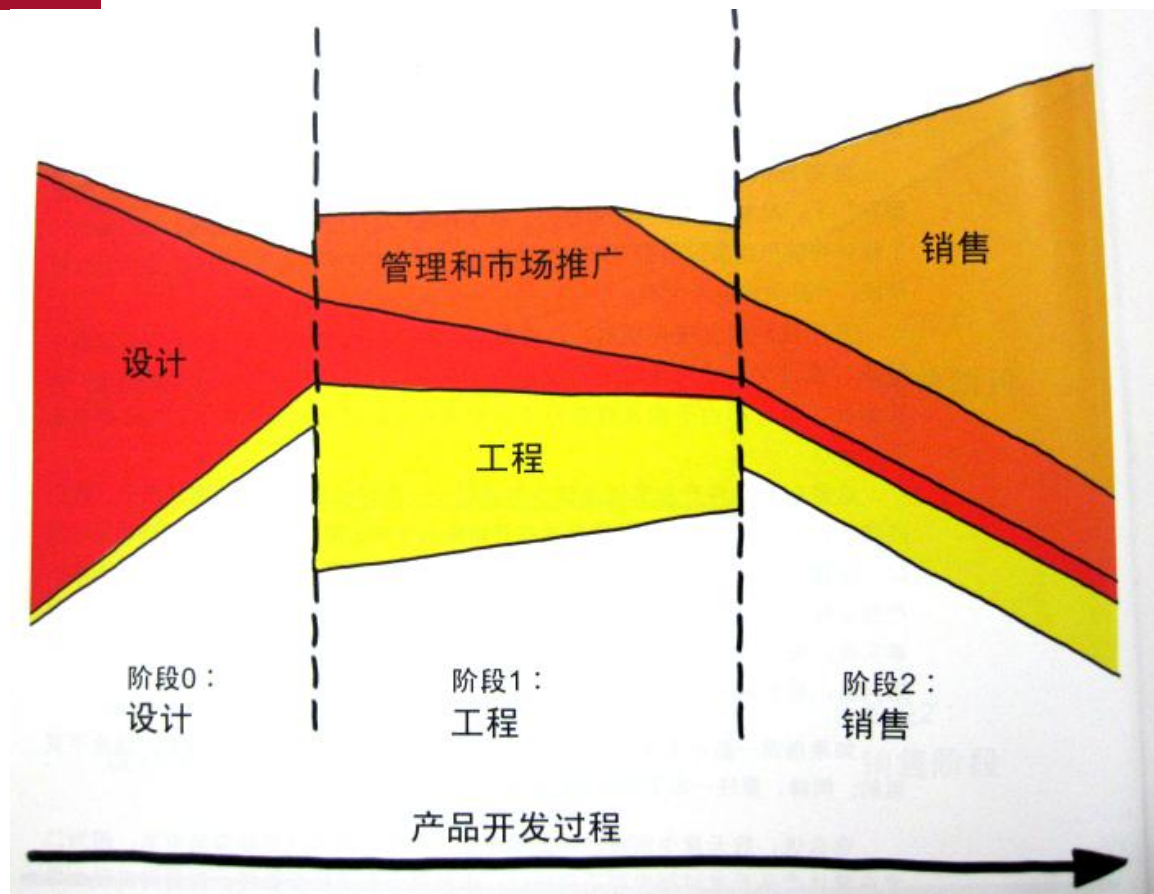
**奶牛逐渐衰老，最终无奶可挤。
然而与此同时，饲养成本上升。**



不断并购的ADOBE

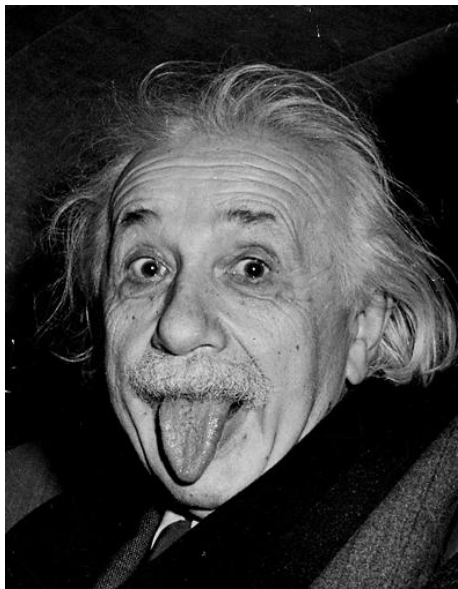
只有Illustrator 和 Acrobat 是自主研发。

产品开发过程



新车设计的黏土模型 & 电影制作

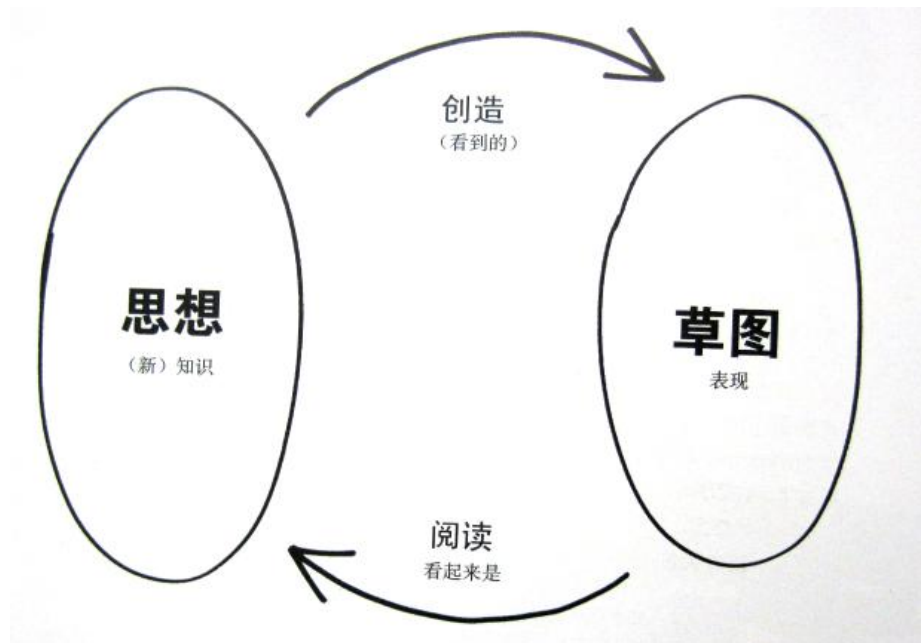
为什么合理规划与设计，我们从来承担不起；但却总能为产品推延买单，
为修正所有由于设计、计划和调试不充分而导致的错误买单？



阿尔伯特·爱因斯坦：
**人生就像骑自行车，
想保持平衡就得往前走。**

并非人人皆是设计师。

解剖草图



迅捷性

及时性

廉价性

可弃性

丰富性

清晰的风格

独特的姿态

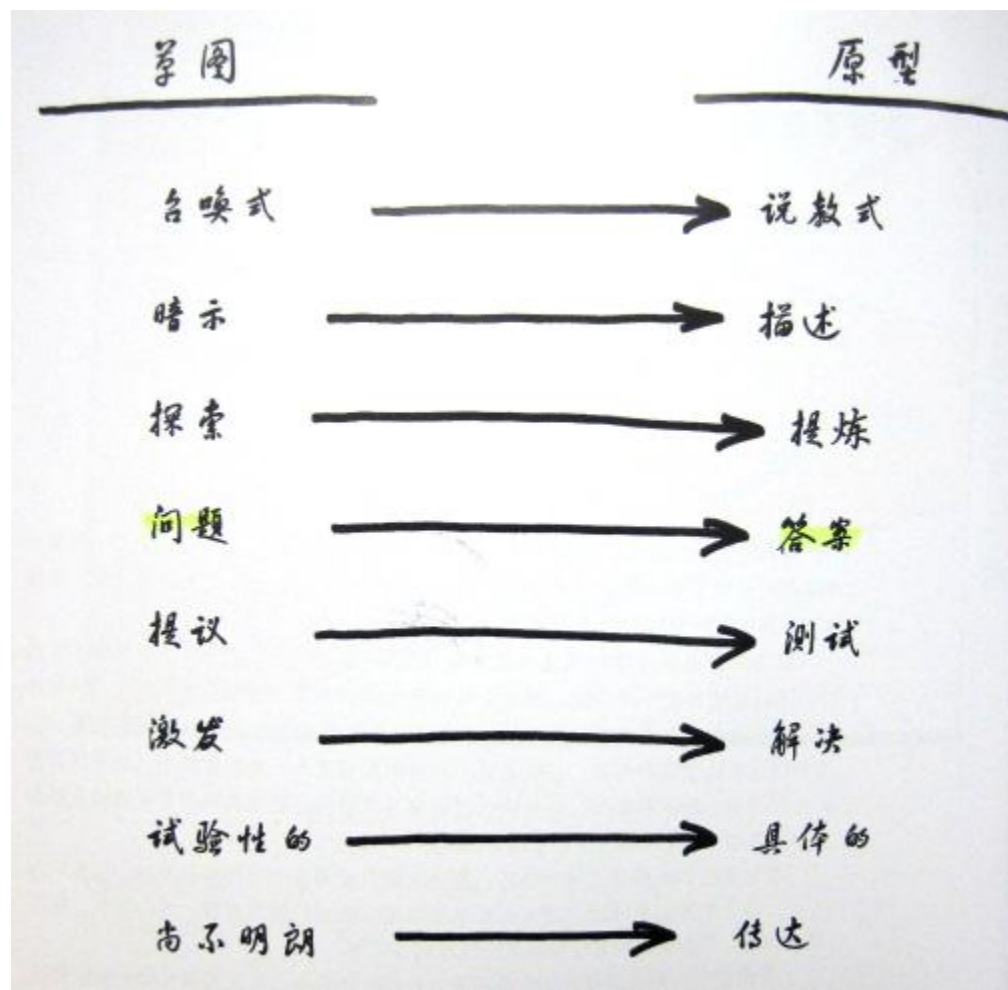
最小化细节

合适的精确程度

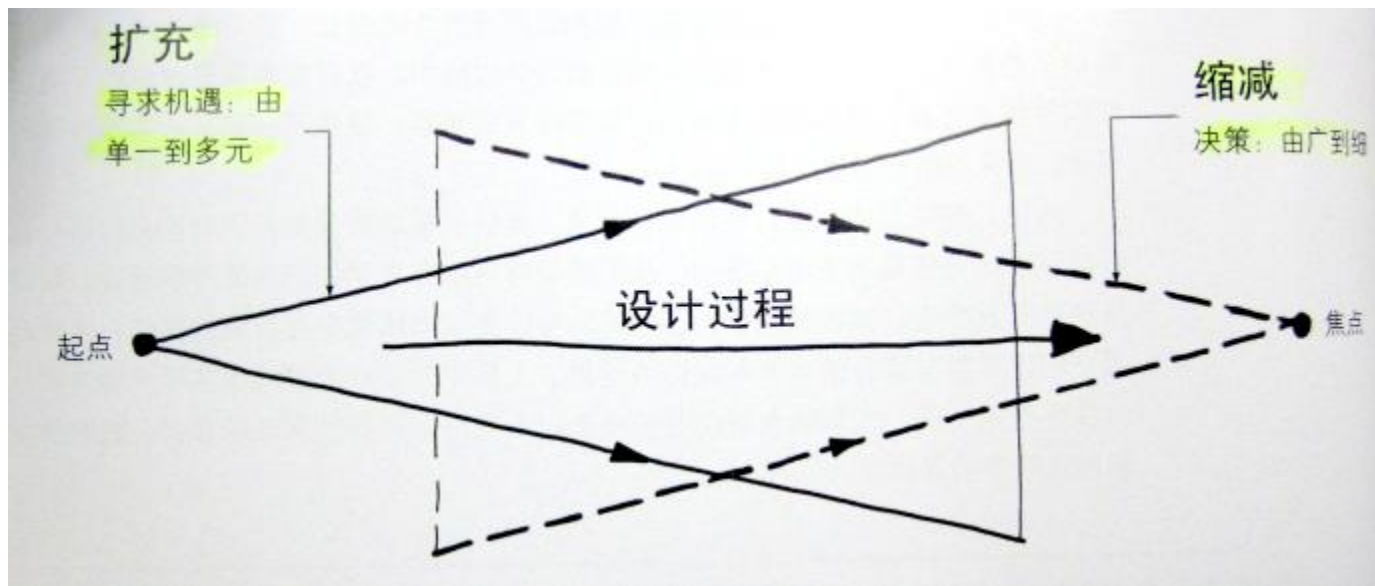
建议、探索而不是确定

含糊性

草图不是原型



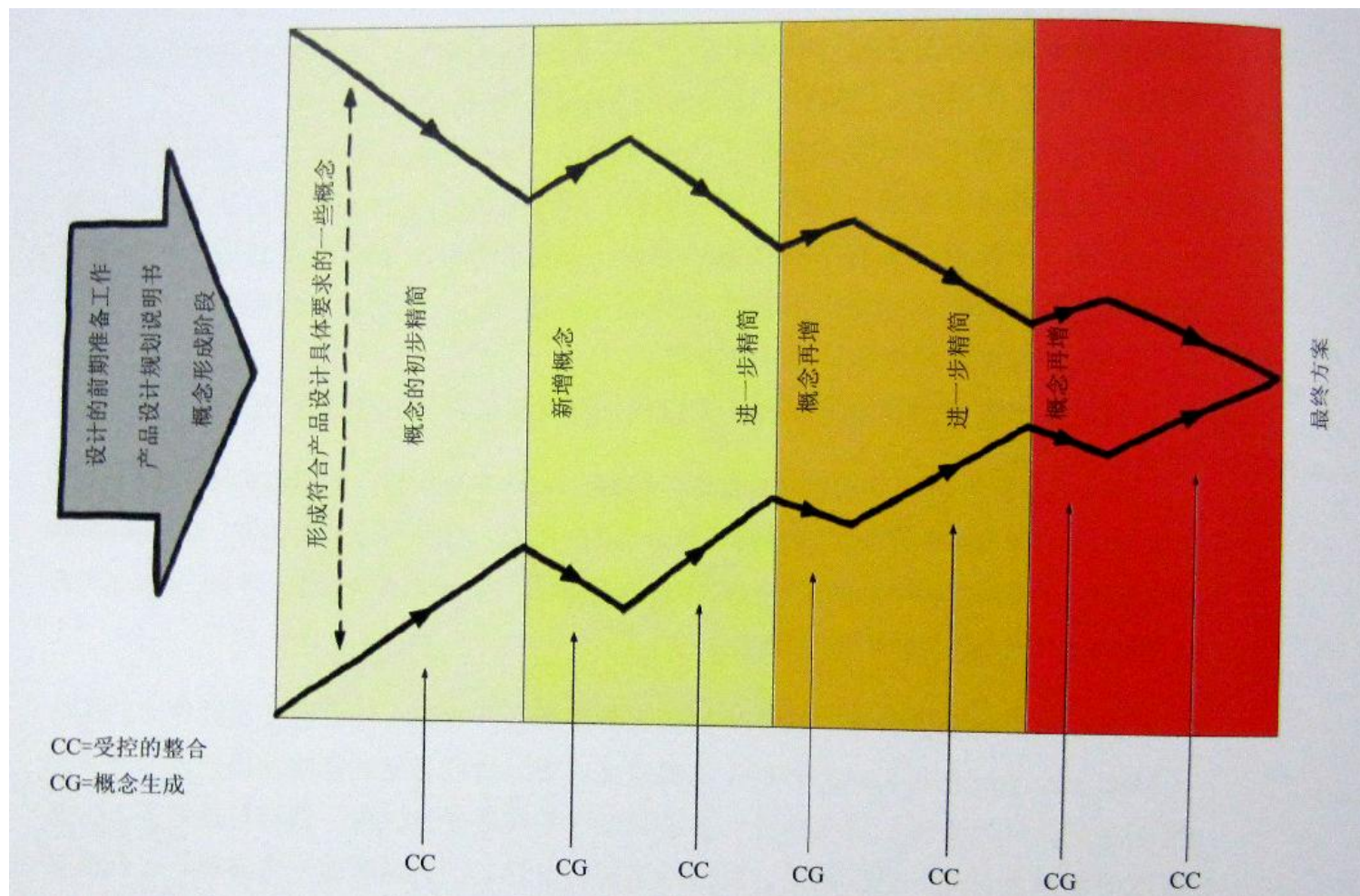
设计漏斗



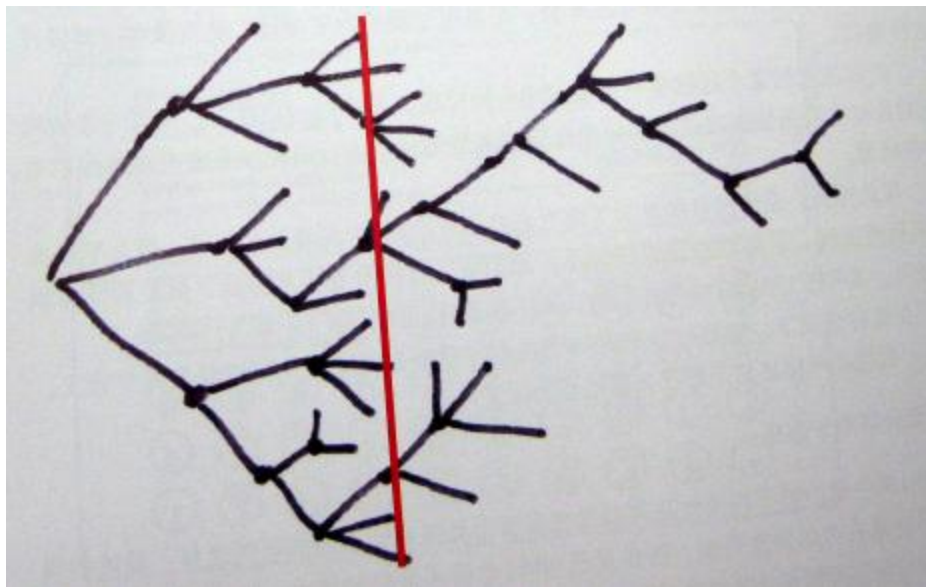
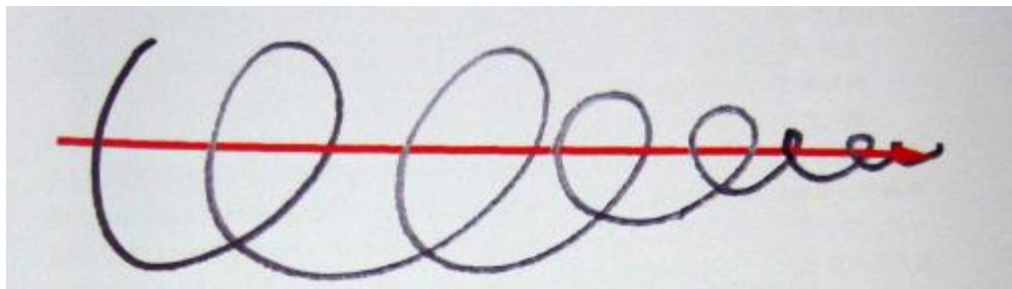
法国诗人 保罗·梵乐希：

创新取决于两个过程。一个是生成丰富备选方案的过程，另一个是对前一过程中的丰富方案进行选择及辨认哪个更合理、更重要的过程。所谓“天才”往往不是靠收集备选方案，而是指第二个过程中意识到某一方案的价值并大胆采纳该方案的才能。

设计漏斗



设计漏斗



批评产生解决办法。

设计即折中。

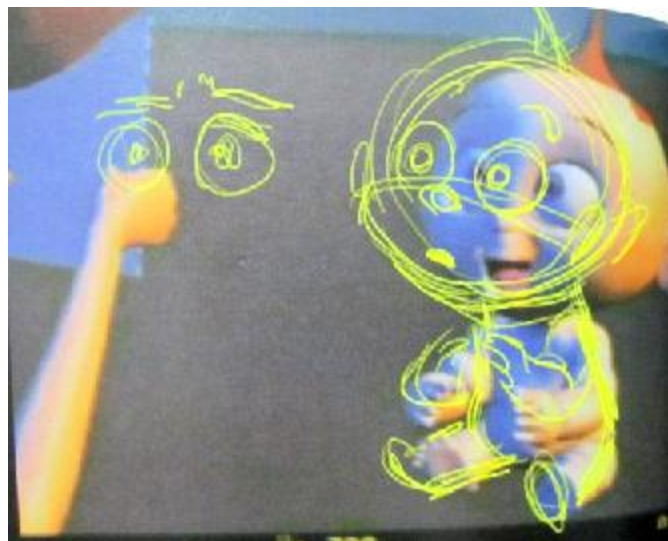
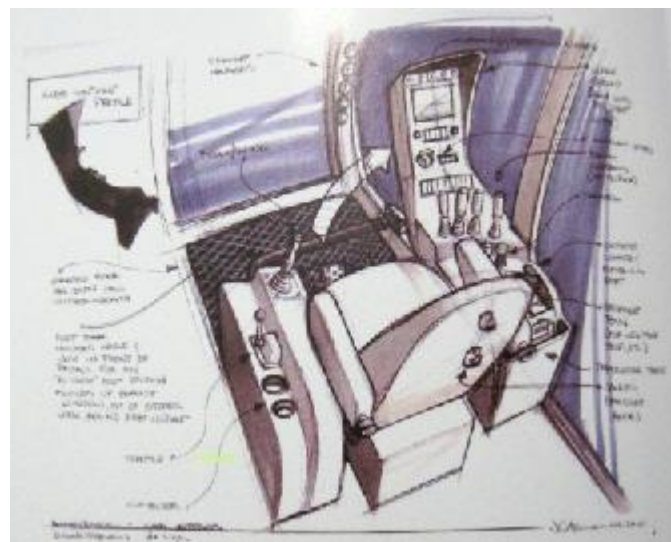
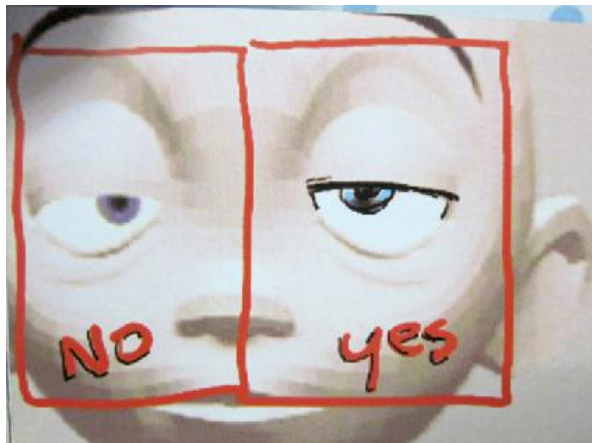
设计环境




“狼群的战斗来自于群内的每一头狼。”



注解



Part 2

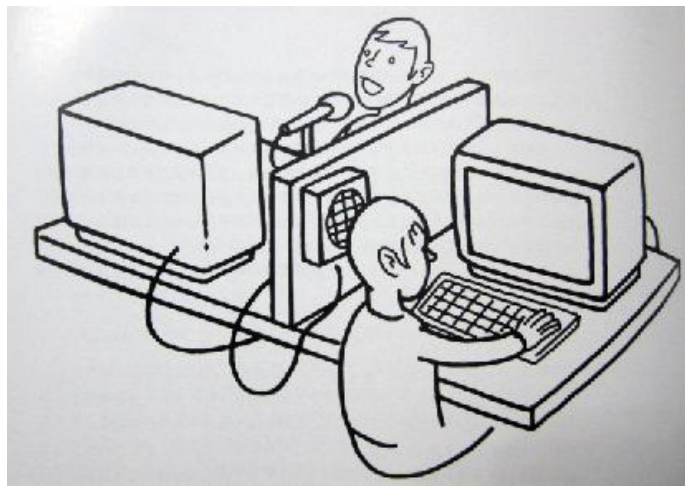


方法与发 狂的故事

创造未来的唯一方法就是在昨天体验明天的生活。

设计初期，重要的是体验过程的真实性，而不是原型、草图或技术的真实性。

带耳朵的打字机

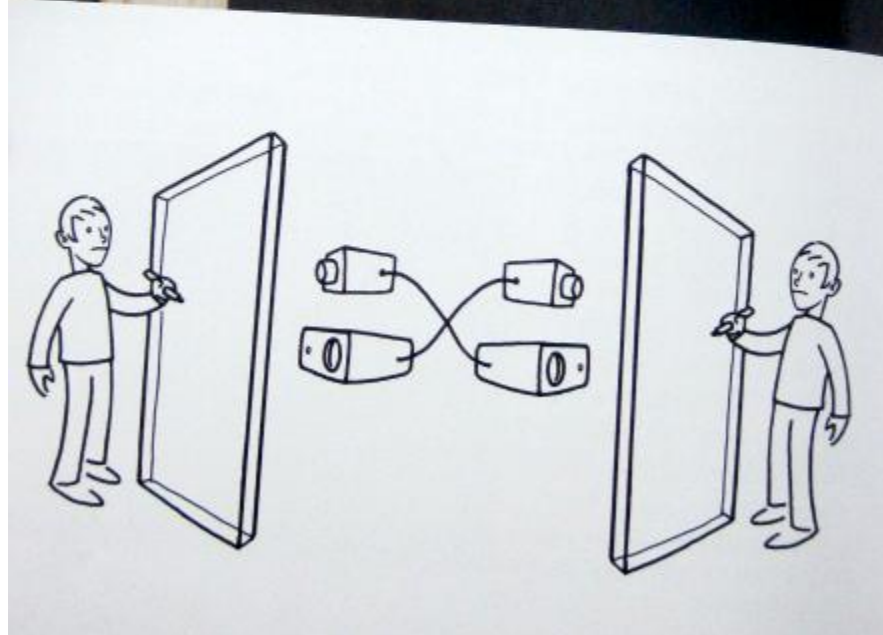


机票出售亭

组合

视频白板

MP3



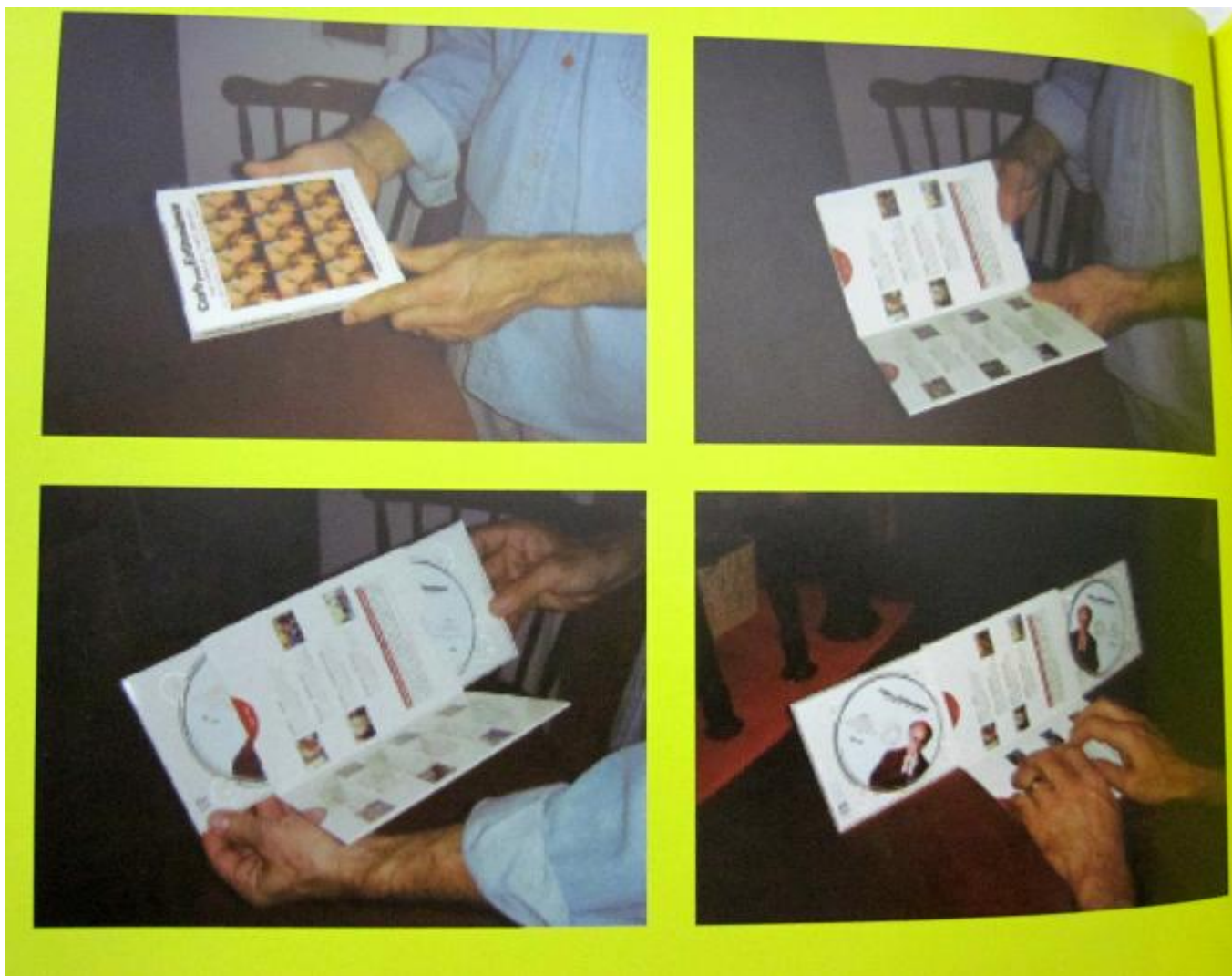
扮演产品

扮演用户

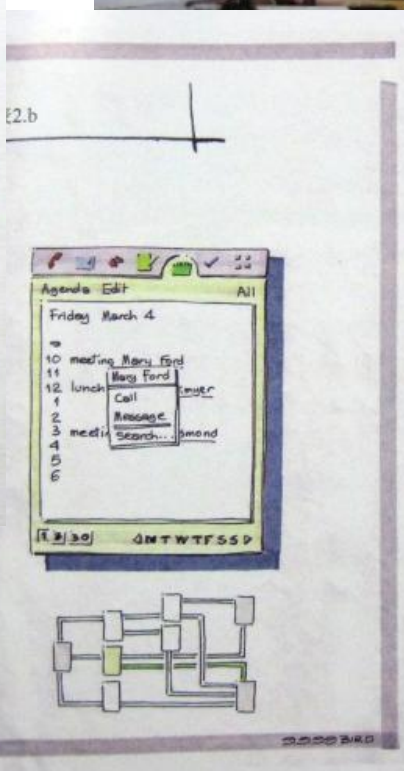
剧本/导演/演员/观众/场景/演出或彩排/道具

或许最重要的是丢掉你的顾忌，找到你的幽默感和创新的灵感。

讲故事



讲故事



讲故事



78—从Ben的角度拉摄

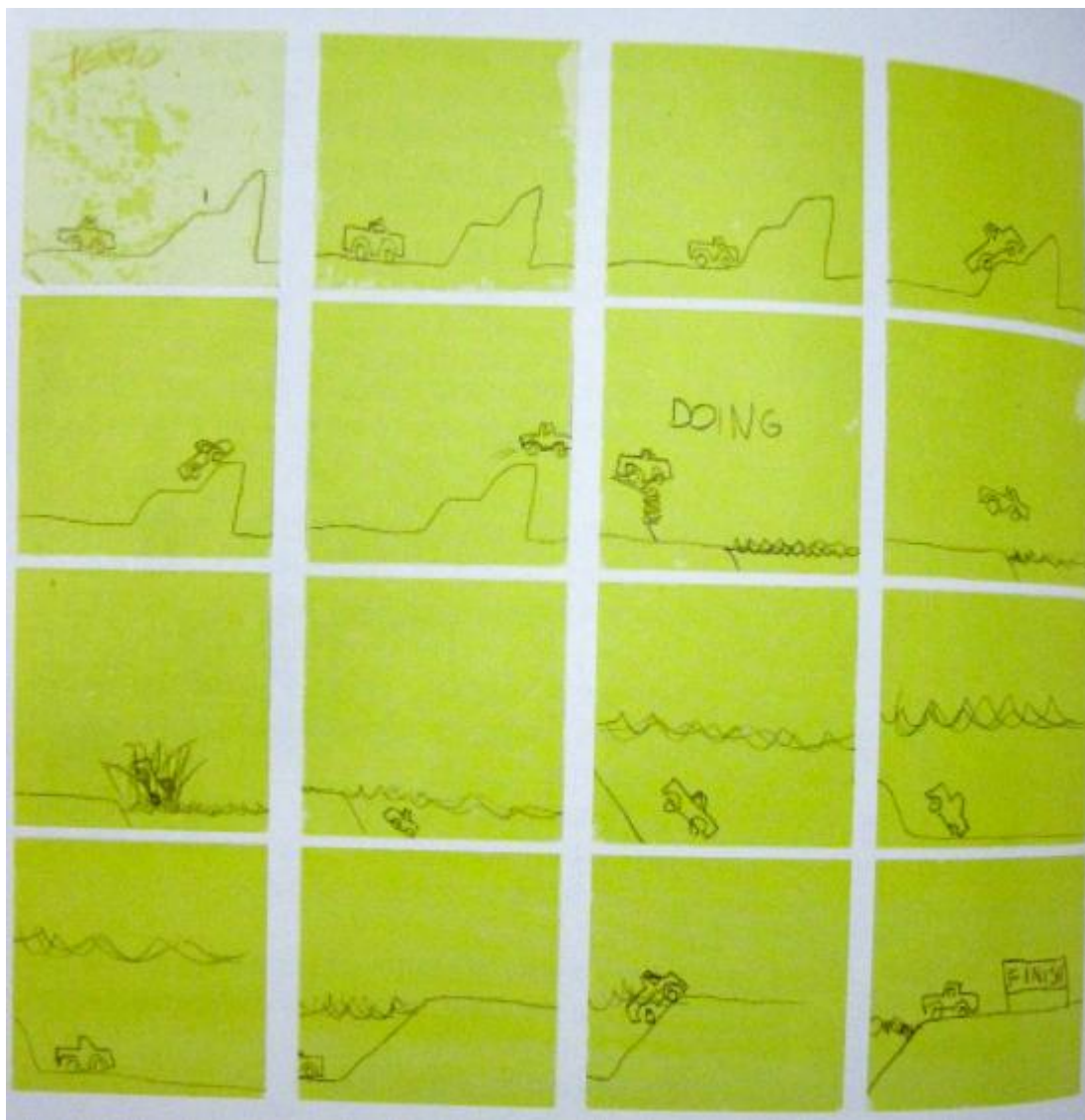


79—在摄像机右边，并迅速游到左边

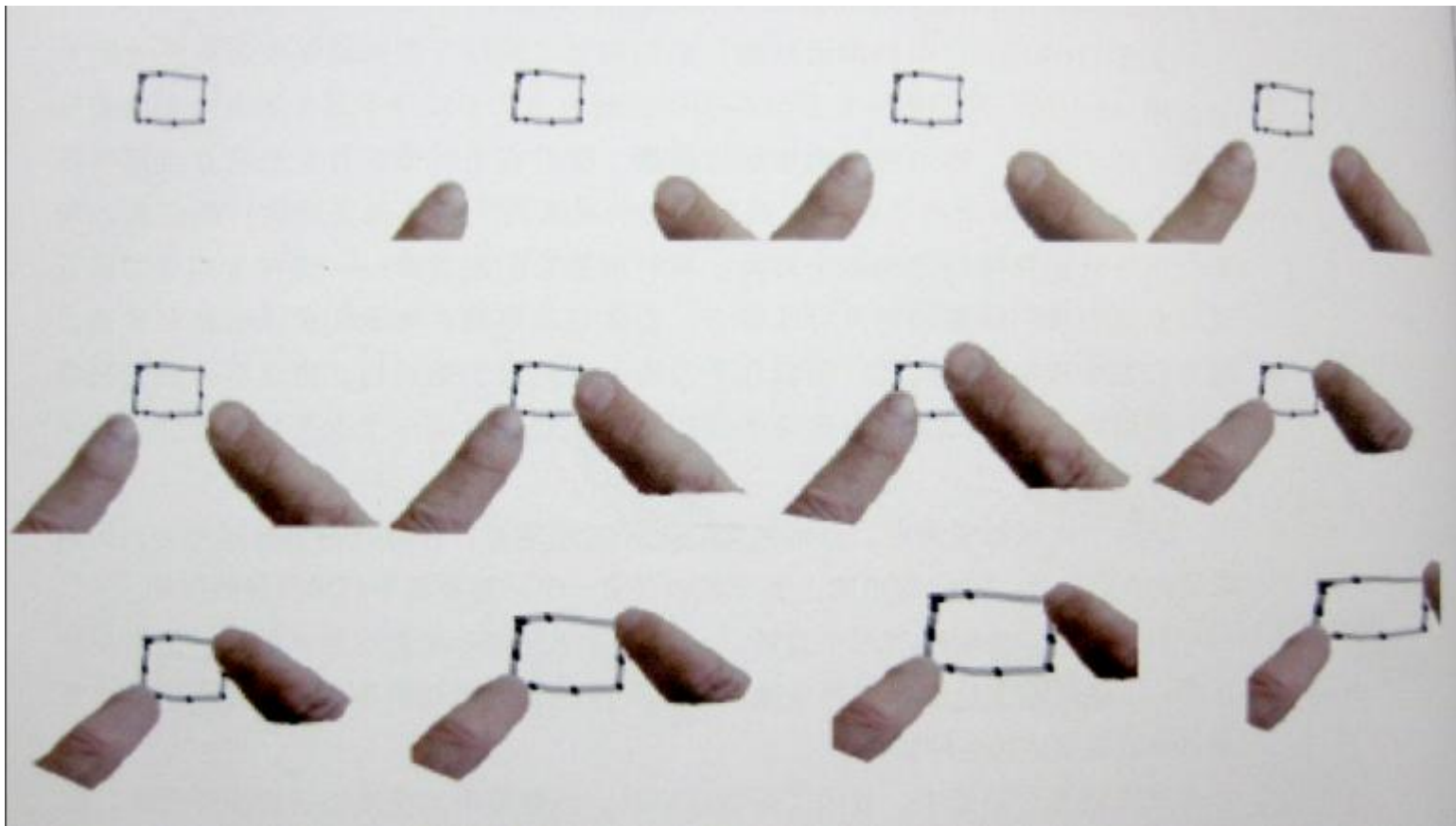


80—当Ben上来时

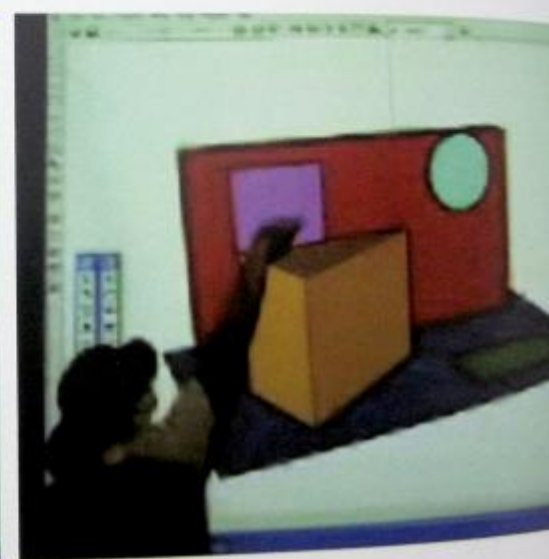
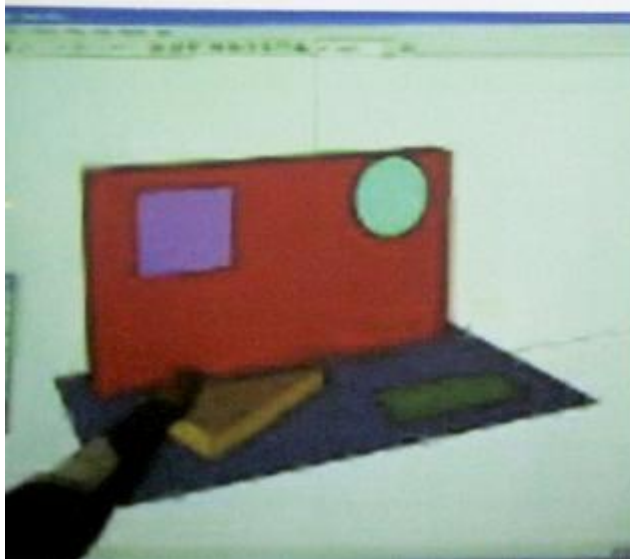
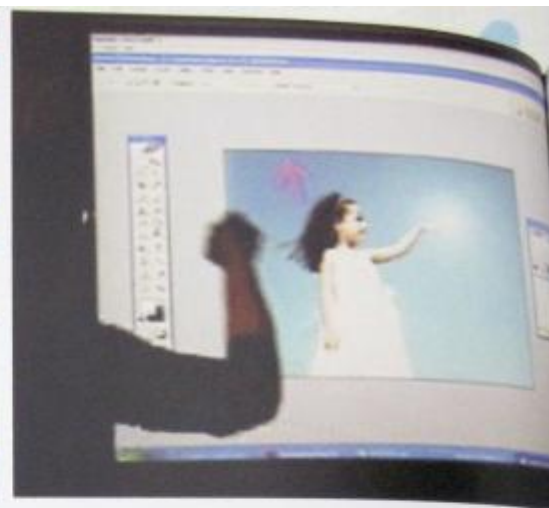
讲故事



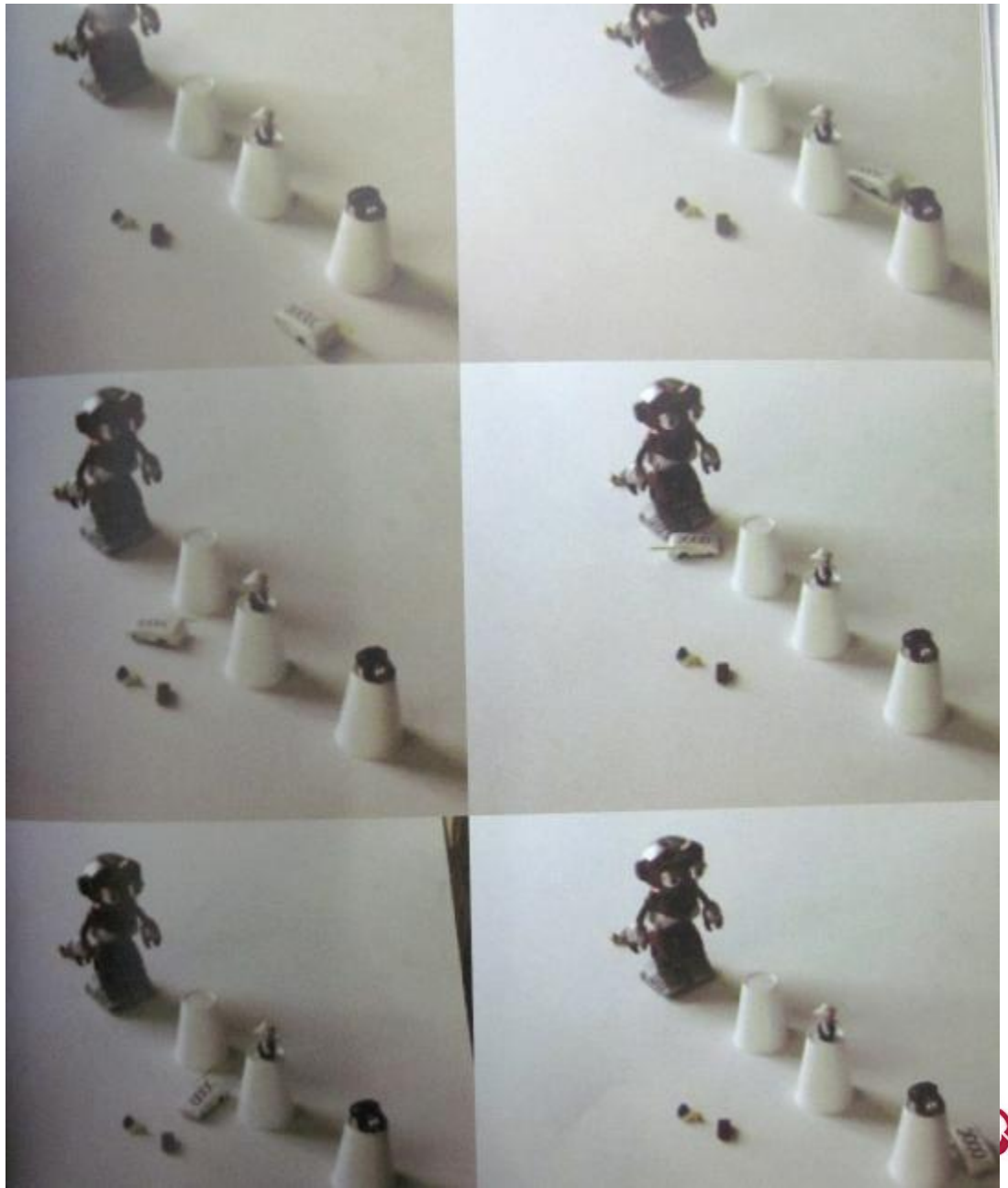
讲故事



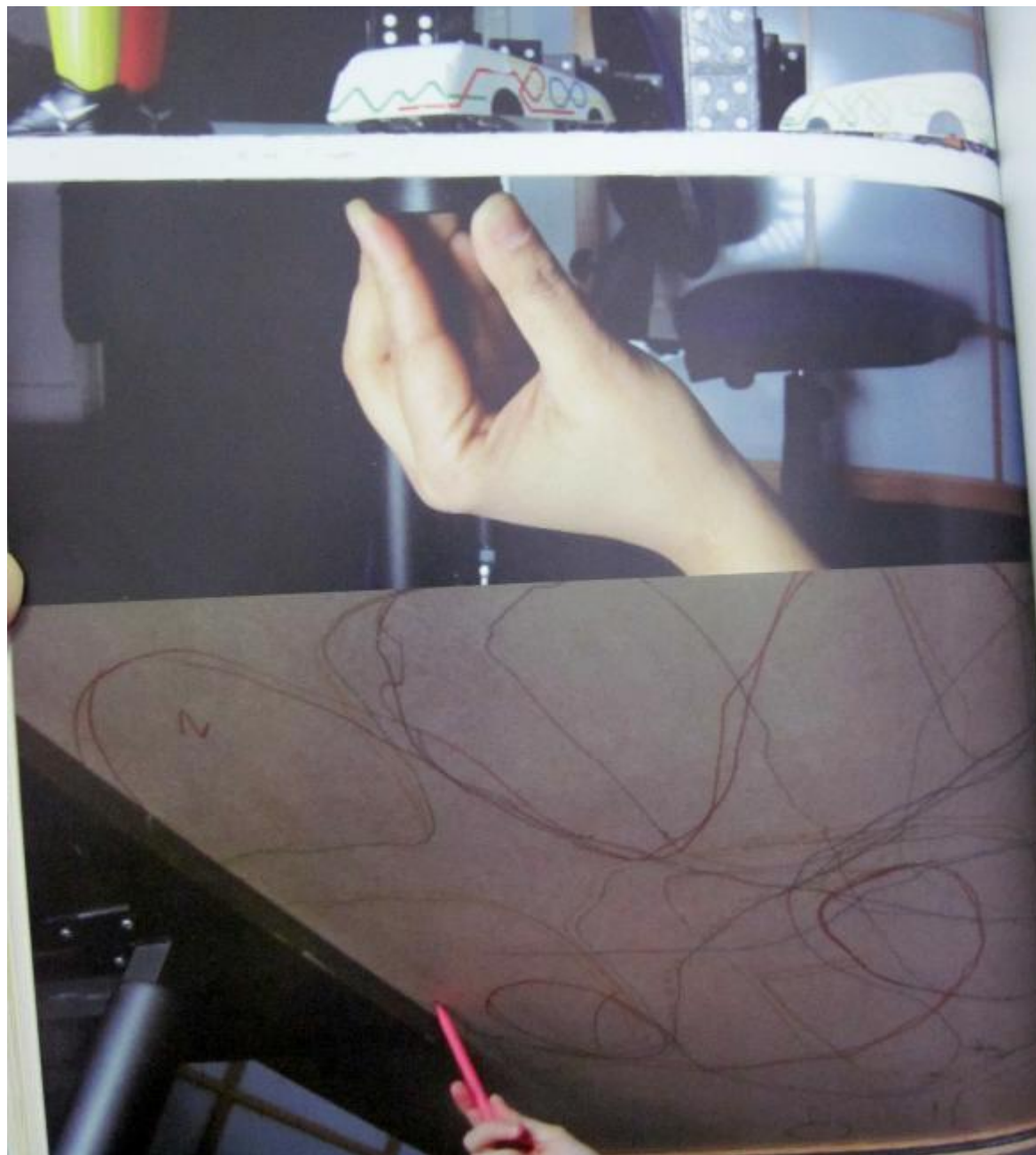
讲故事



讲故事



讲故事



讲故事



第一步：剪下一栏报纸文章



第二步：制作导纸装置



第三步：把剪下的文章装进导纸装置



第四步：制作一个“视窗”



第五步：加入显示窗口的操作系统“背景”



第六步：将摄影机正对模型，拍摄

谢谢 😊

卓望数码 用户体验中心 Danis