

国际体验设计大会

INTERNATIONAL CONFERENCE OF
EXPERIENCE DESIGN 2016

前瞻论坛
北京站

移动产品的交互设计创新



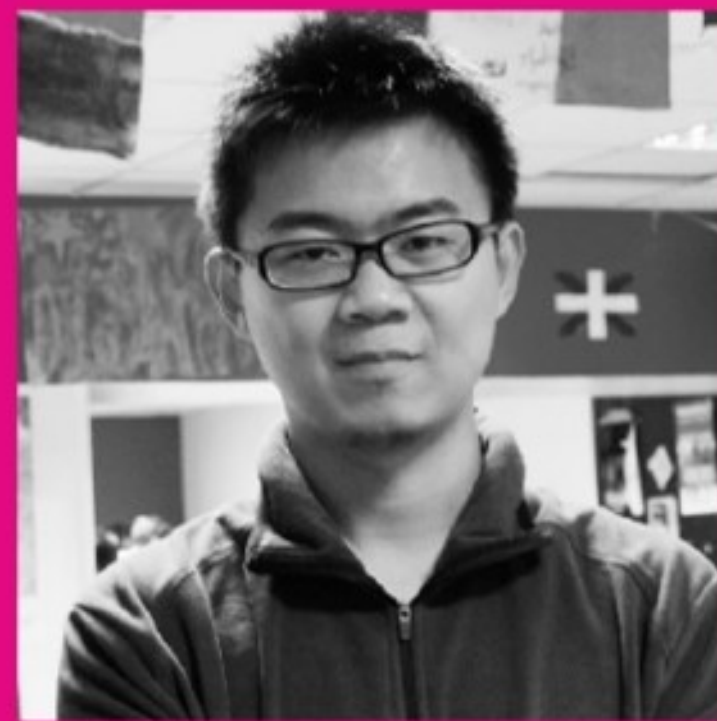
张运彬
IXDC国际体验设计协会
副秘书长



丁 勇
滴滴出行
设计经理



董腾飞
百度移动用户体验部
资深交互设计师



姜 蒙
腾讯网UED
资深交互设计师

活动时间：2016年4月9日14:30-17:30

联系电话：4000-2233-85

活动地点：北京腾讯大厦

(北京市海淀区知春路49号希格玛大厦B1层，距知春路地铁口200米)

主办单位：IXDC

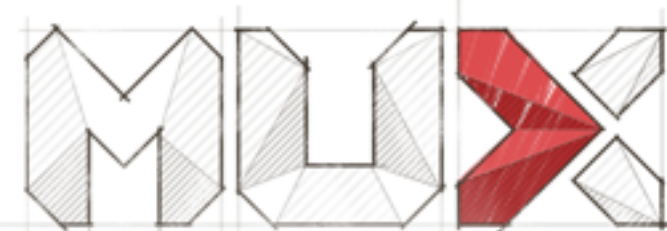
支持单位：WW



有效的交互设计创新

之 改变用户行为的设计

小气的神 dongtengfei@baidu.com



7年移动设计经验

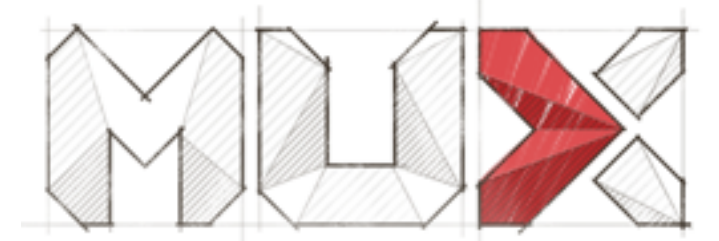
专注手机浏览器的交互设计

项目交互设计负责人

MUX专业委员会委员

小气的神

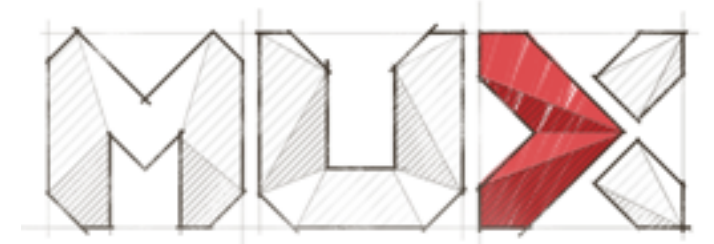
MDONG.ORG



创新不是目的，是手段。

是契合、发掘用户需求的创造性问题解决的方法。

误区



为了创新而设计

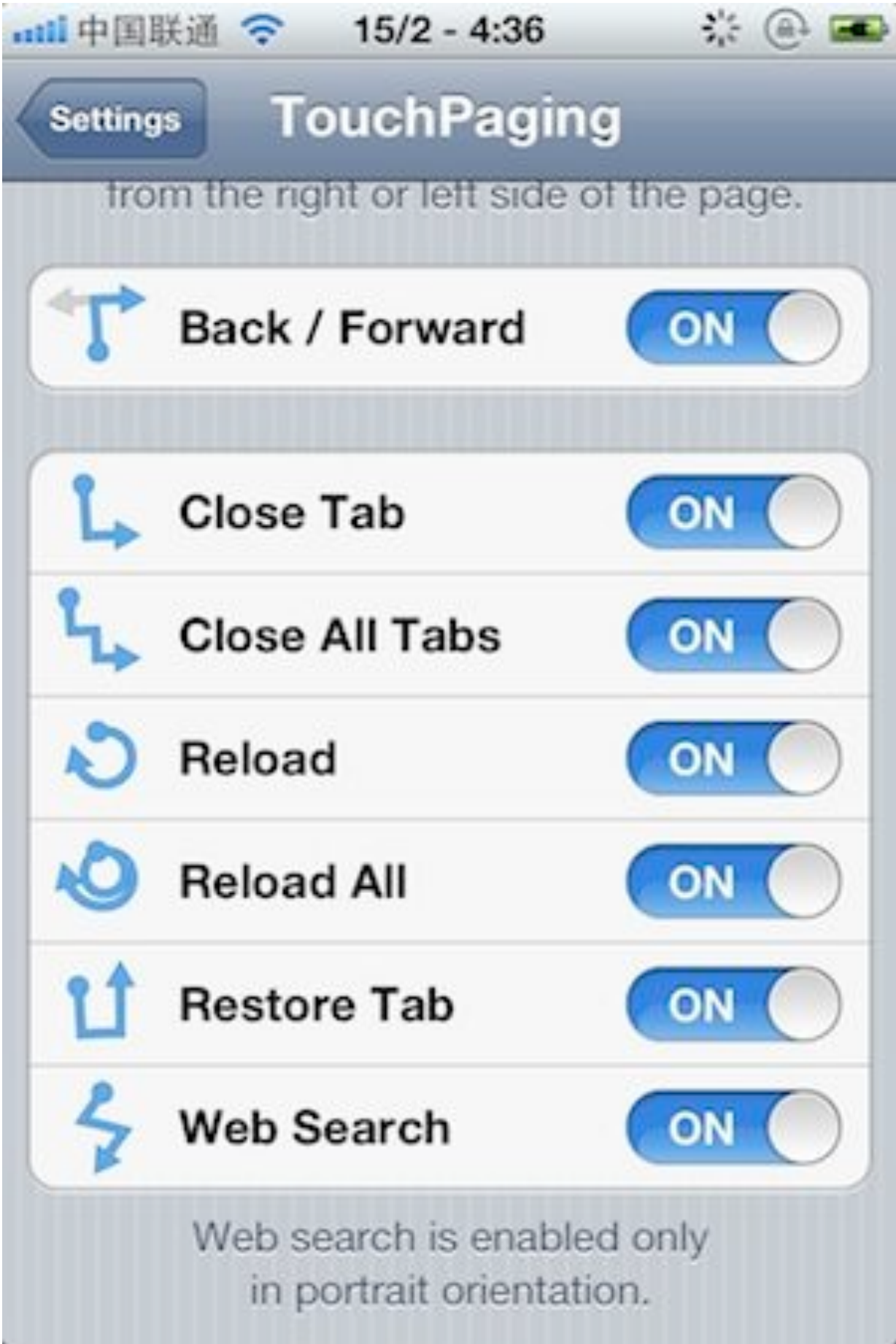
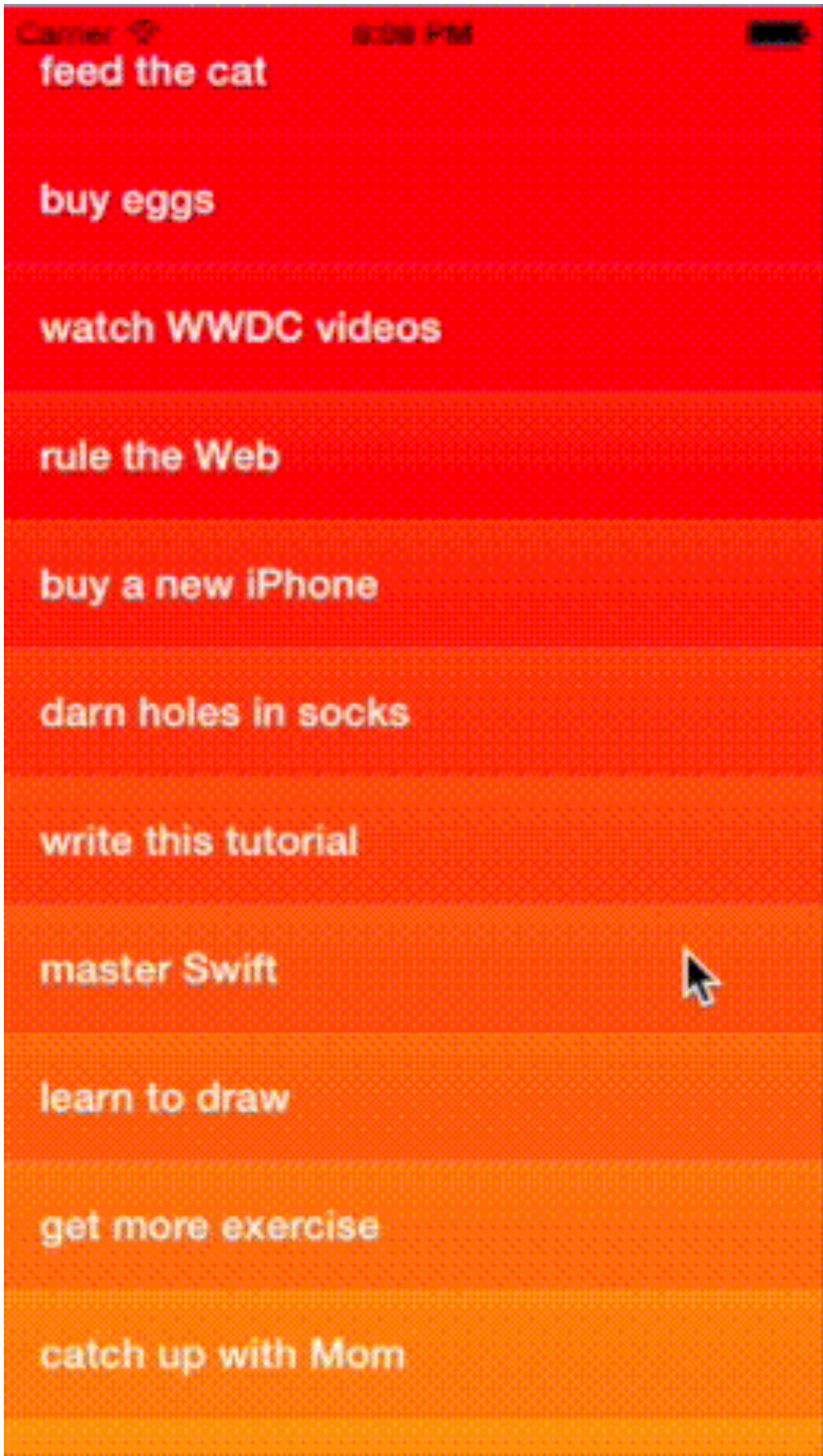
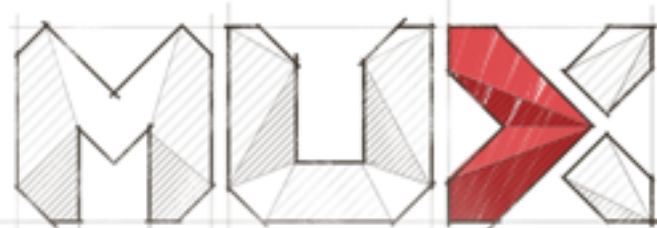
过度设计

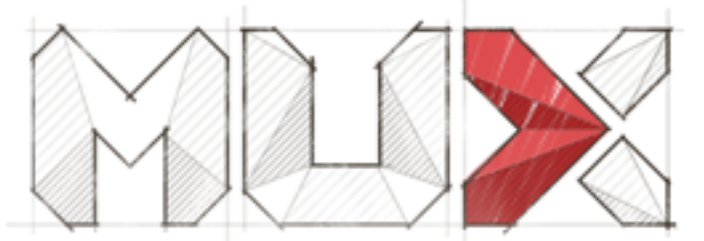
缺乏专业理论支持

缺乏体验商业价值

缺乏落地可实现性

误区·为了创新而设计·例

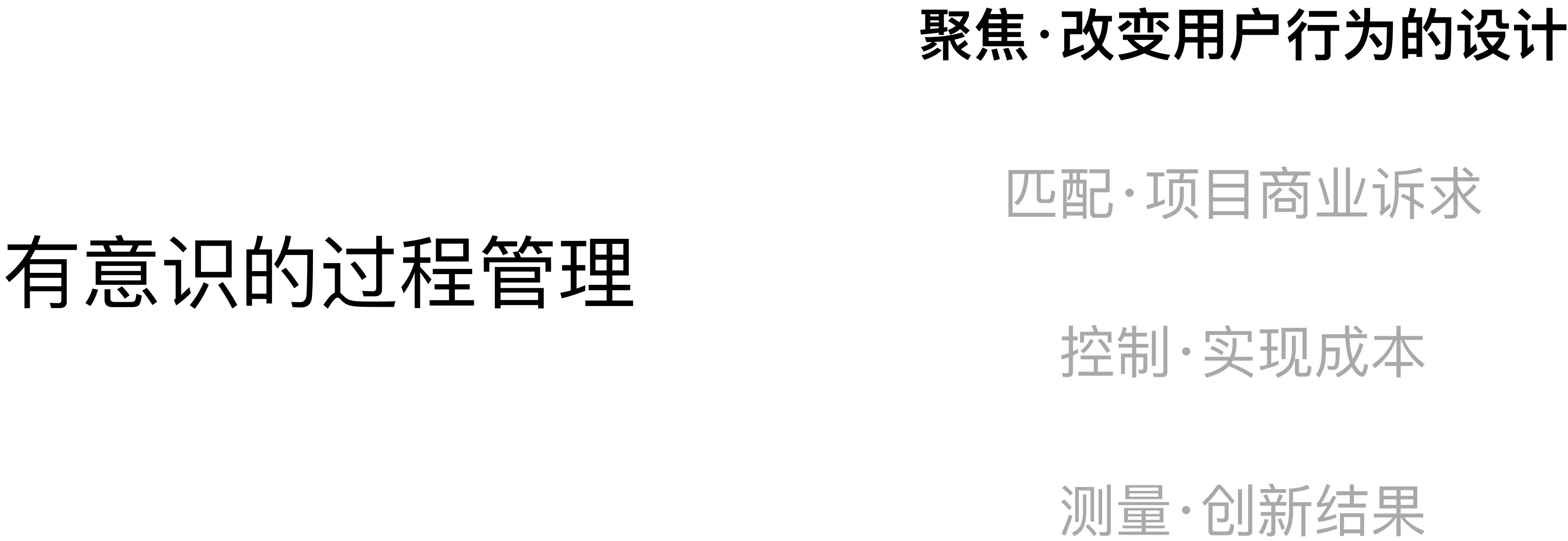
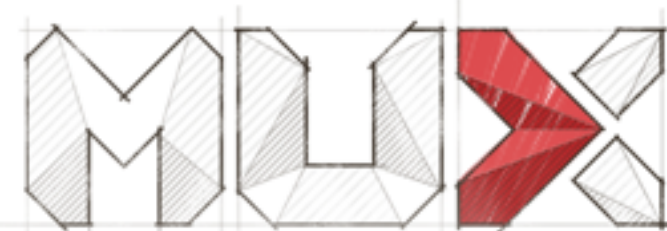




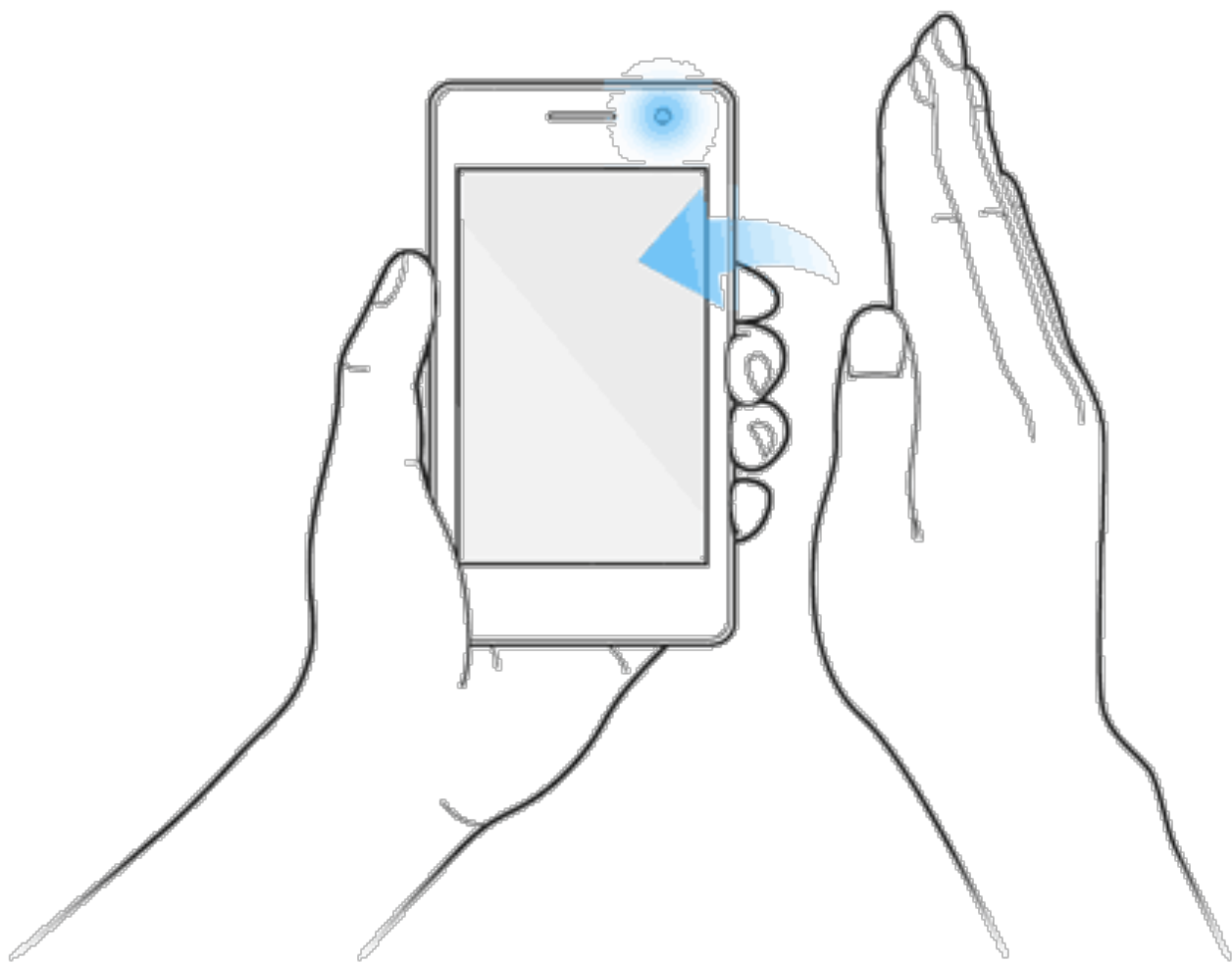
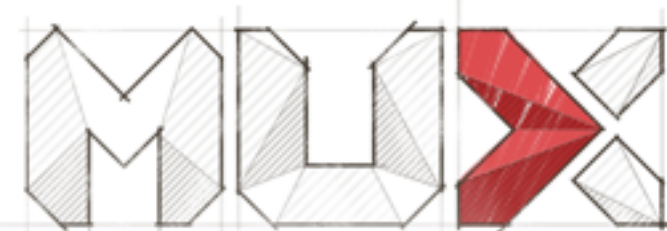
不同于工程师的创造性职业属性

通过创新体现设计价值

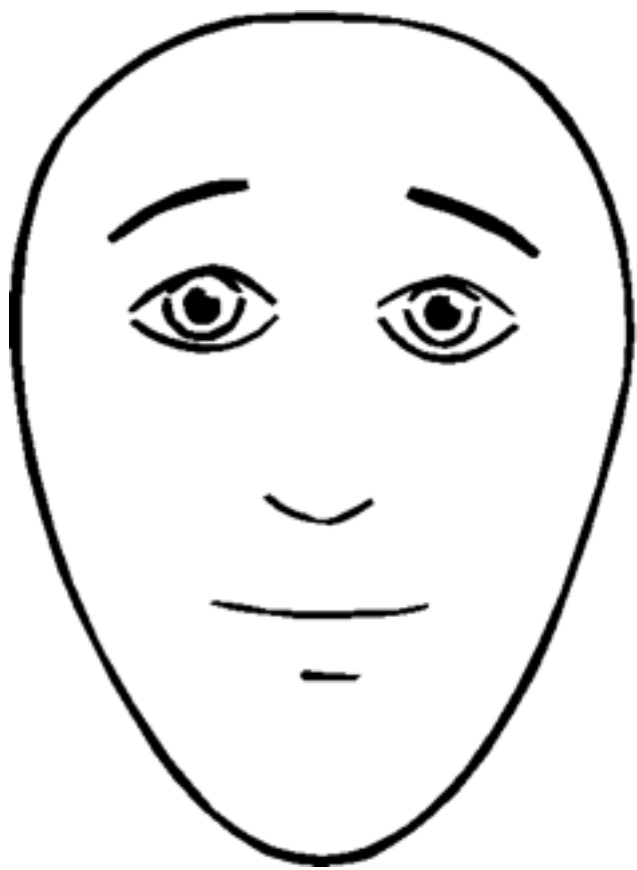
但结果不易测量



交互设计与视觉设计的区别



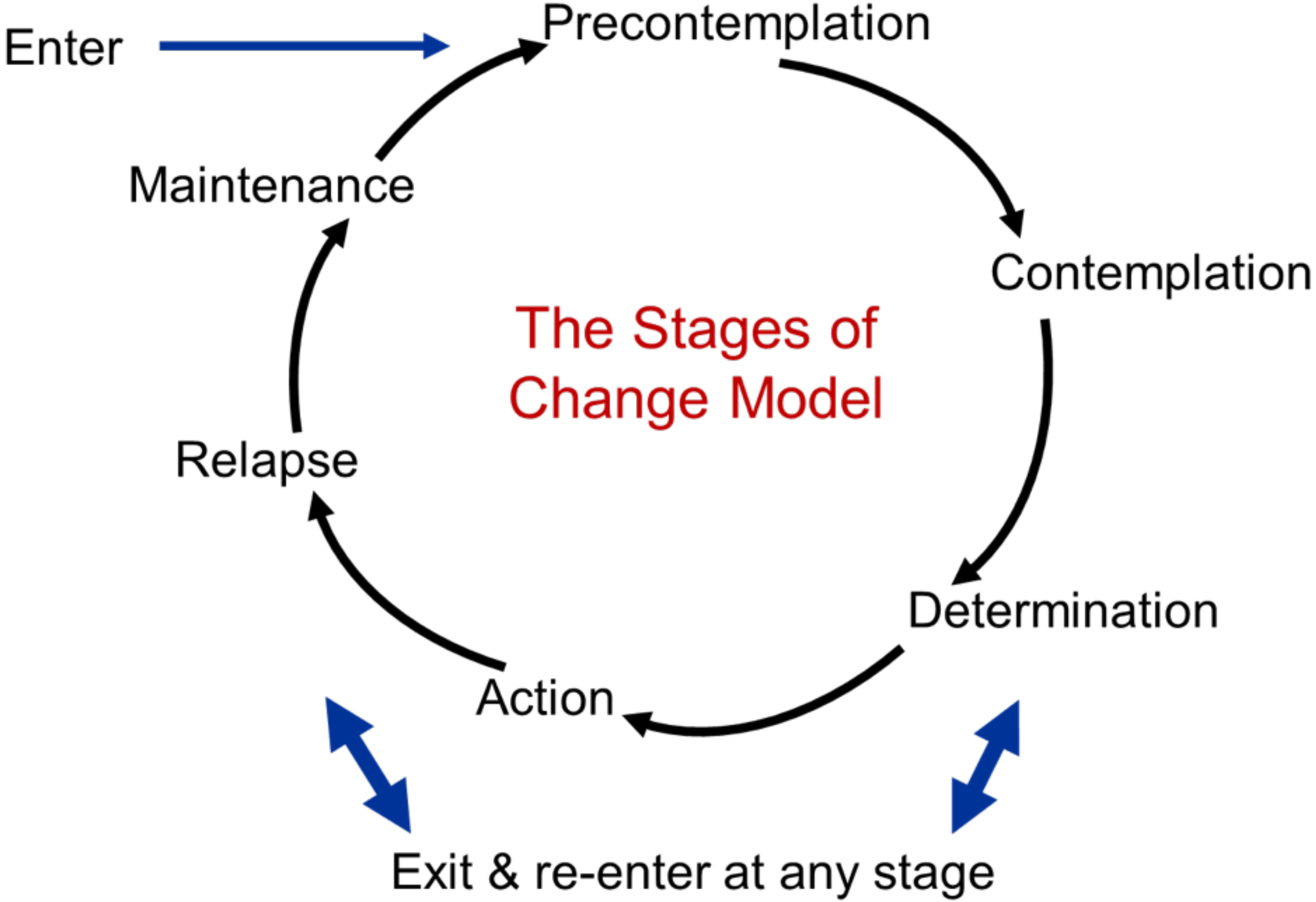
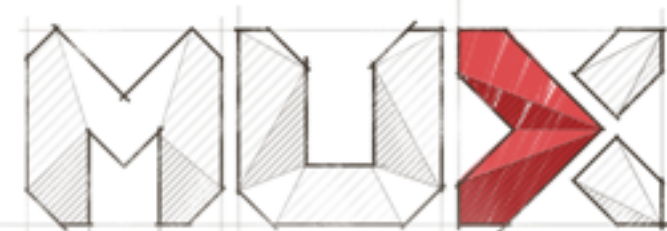
行为



感受

行为改变的过程

TTM模型



行为改变的过程

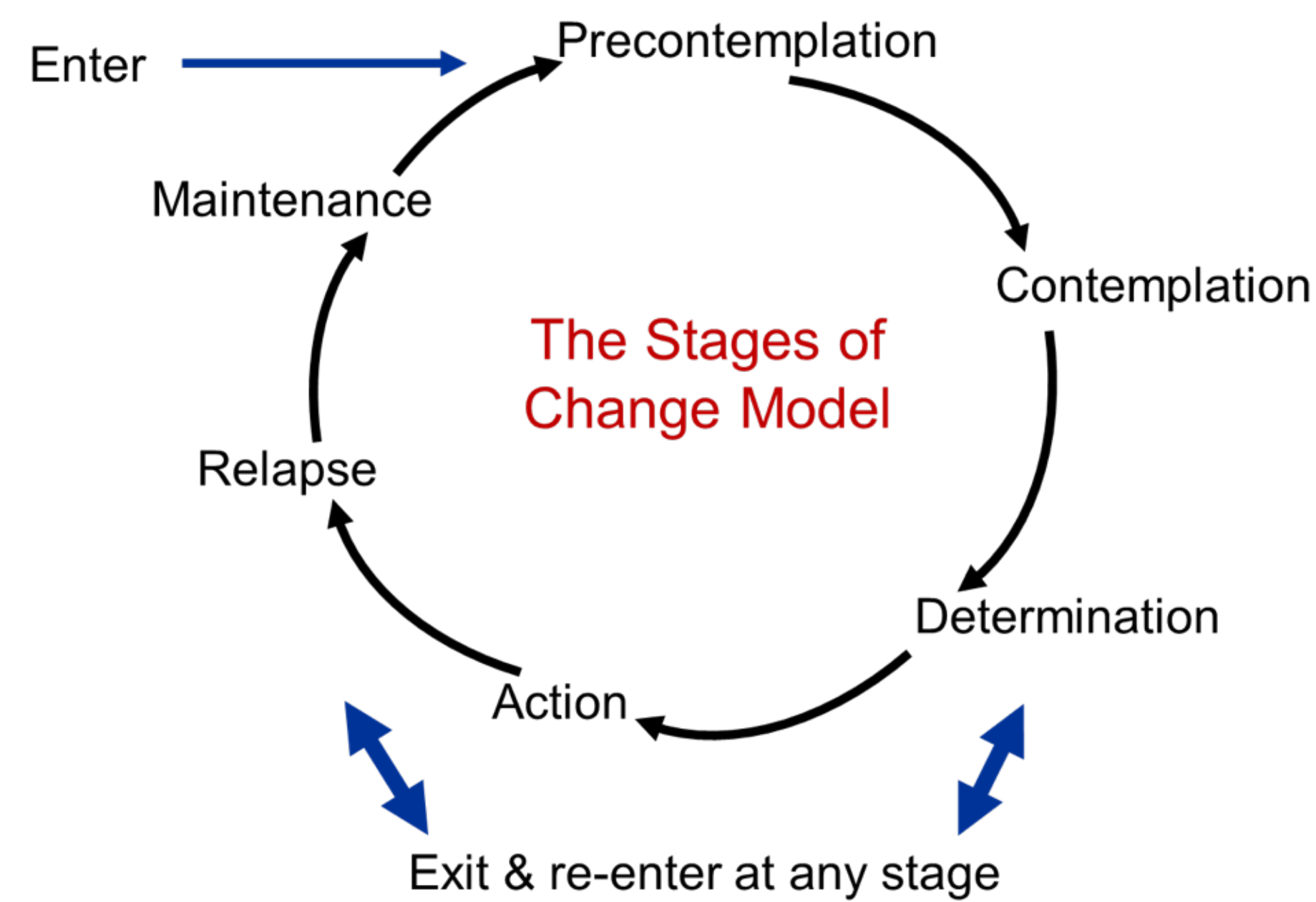
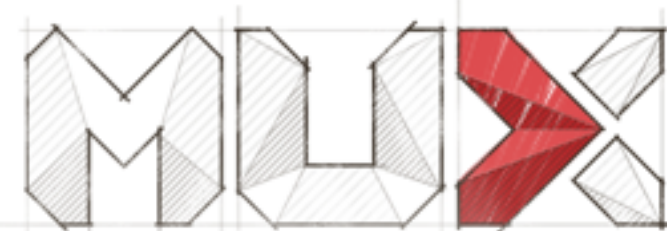
TTM模型



人的行为变化不是一次性的事件
而是一个渐进的和连续的过程

行为改变的过程

TTM模型



前意向阶段 Pre-Contemplation

意向阶段 Contemplation

准备阶段 Determination

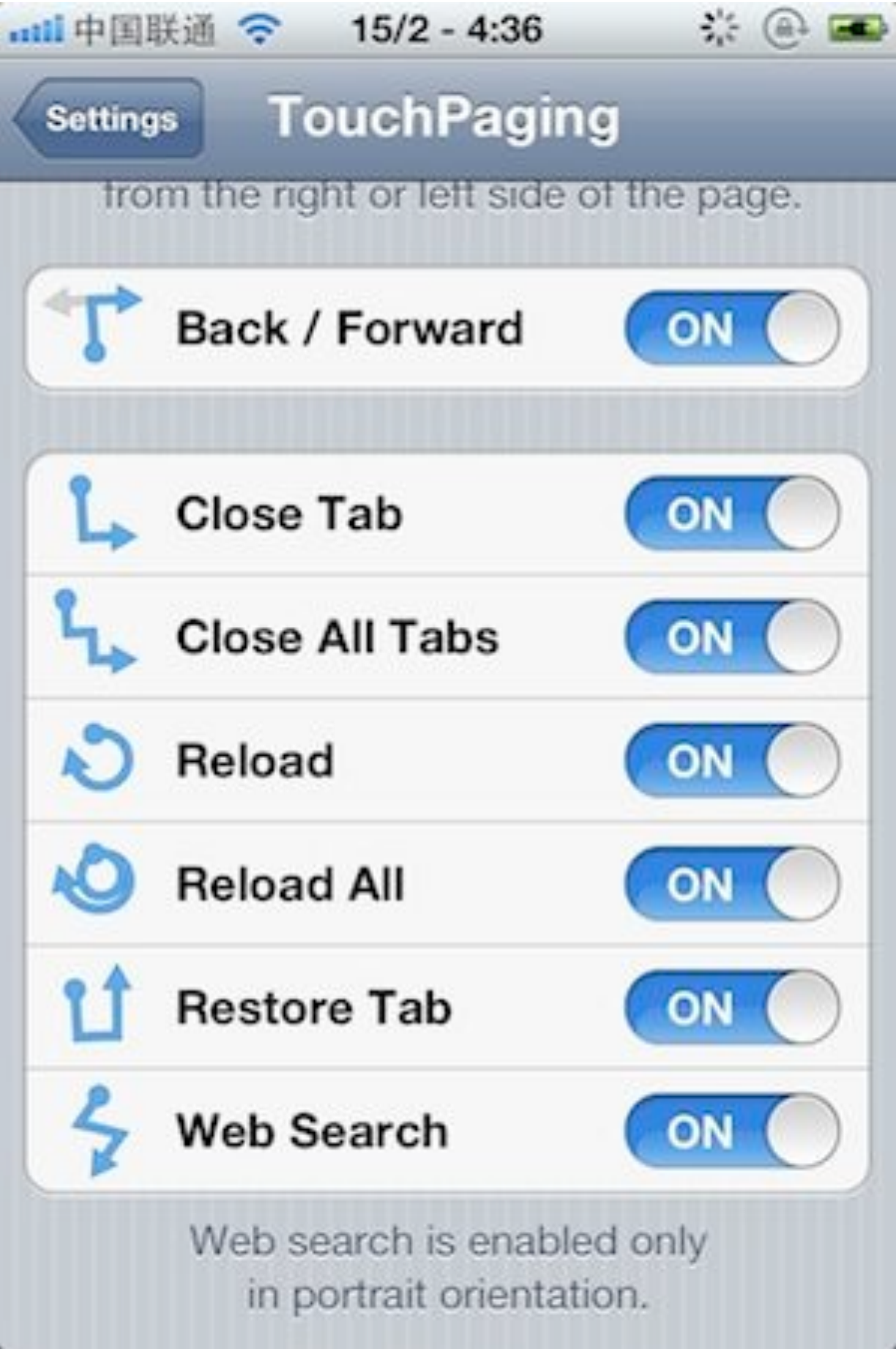
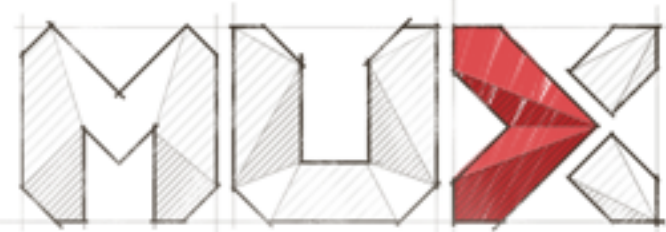
行动阶段 Action

复发阶段 Relapse

维持阶段 Maintenance

行为改变的过程·案例分析

TTM模型·手势设计

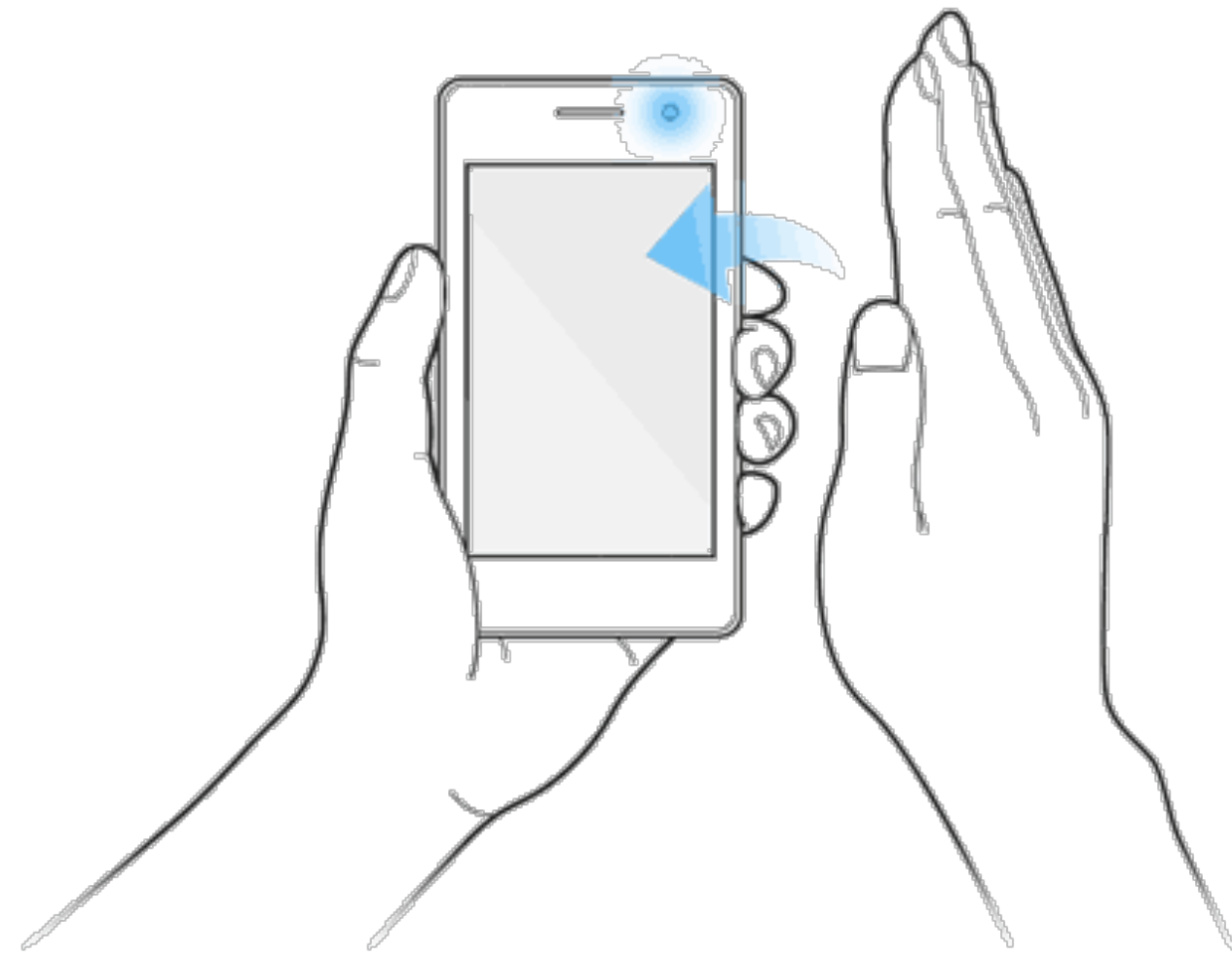
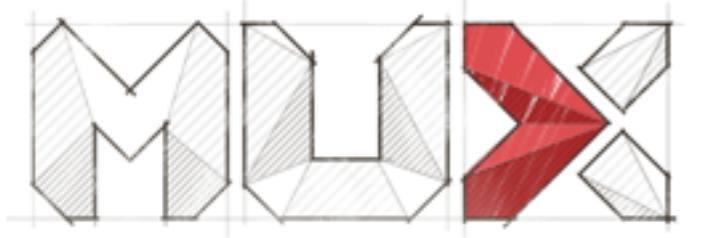


- ✓ 前意向阶段 Pre-Contemplation
- ✓ 意向阶段 Contemplation
- ✓ 准备阶段 Determination
- ✓ 行动阶段 Action
- 复发阶段 Relapse
- 维持阶段 Maintenance

手势设计的过程

行为改变的过程·案例分析

TTM模型·手势设计



可用性实验方法

Wizard of Oz approach

基于首要任务的精准复杂任务

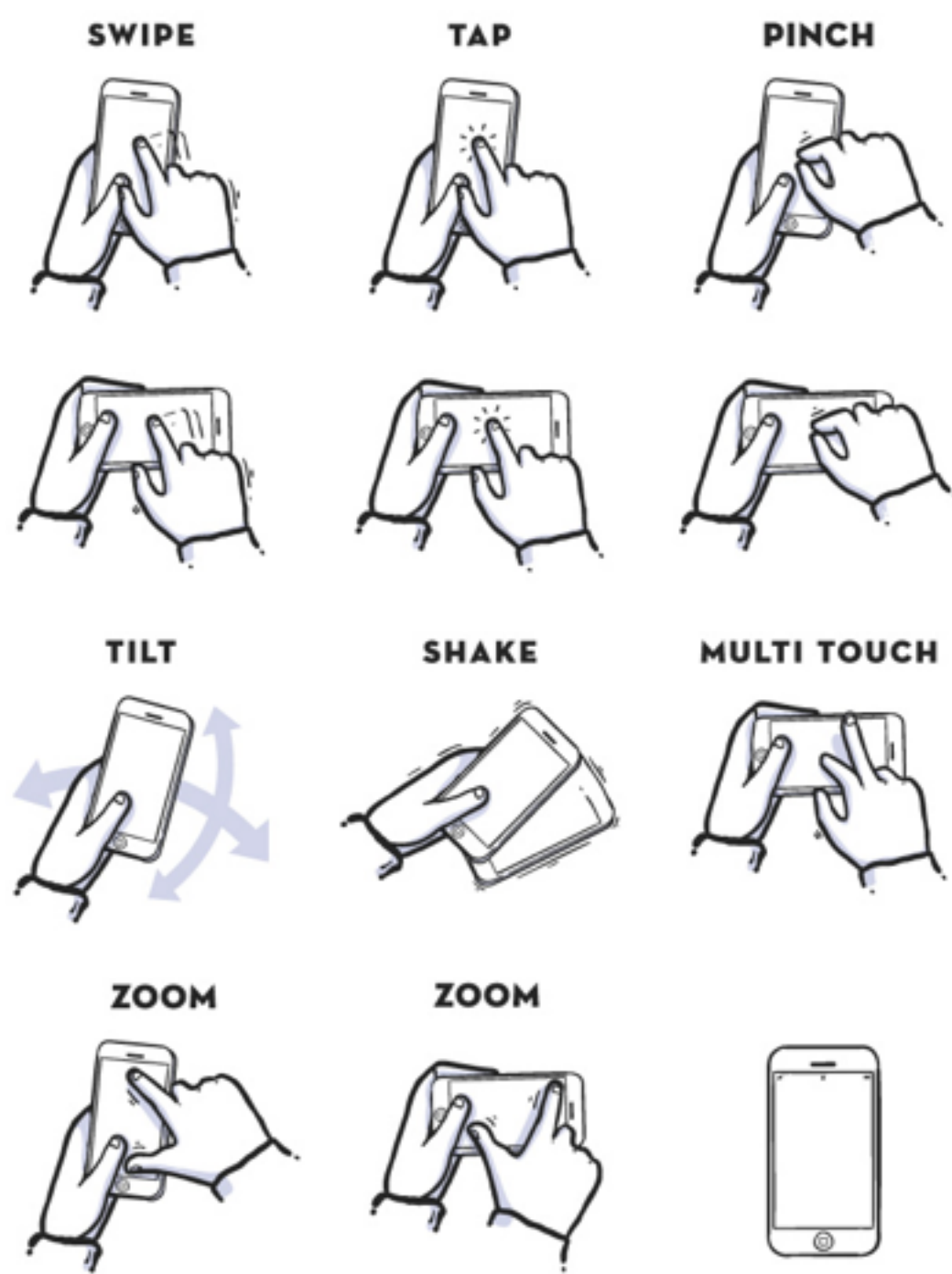
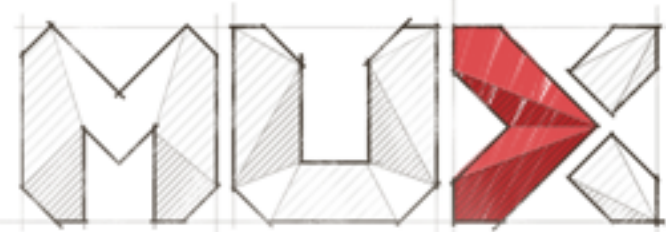
重用简单与原始的手势

近距离的Finger-based gesture

人们更愿意使用Limb or hand-based gesture (83%)

行为改变的过程·案例分析

TTM模型·手势设计

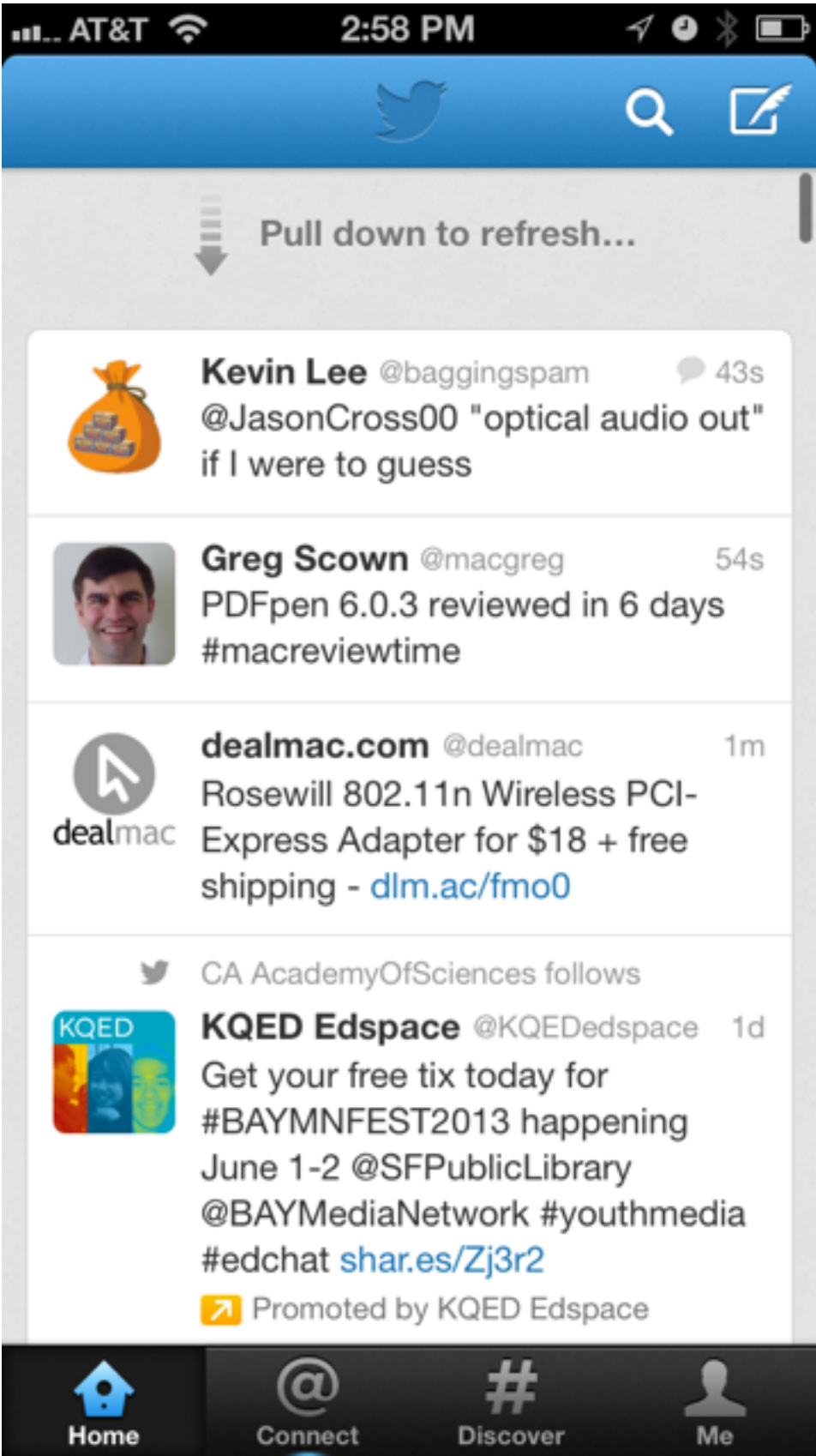
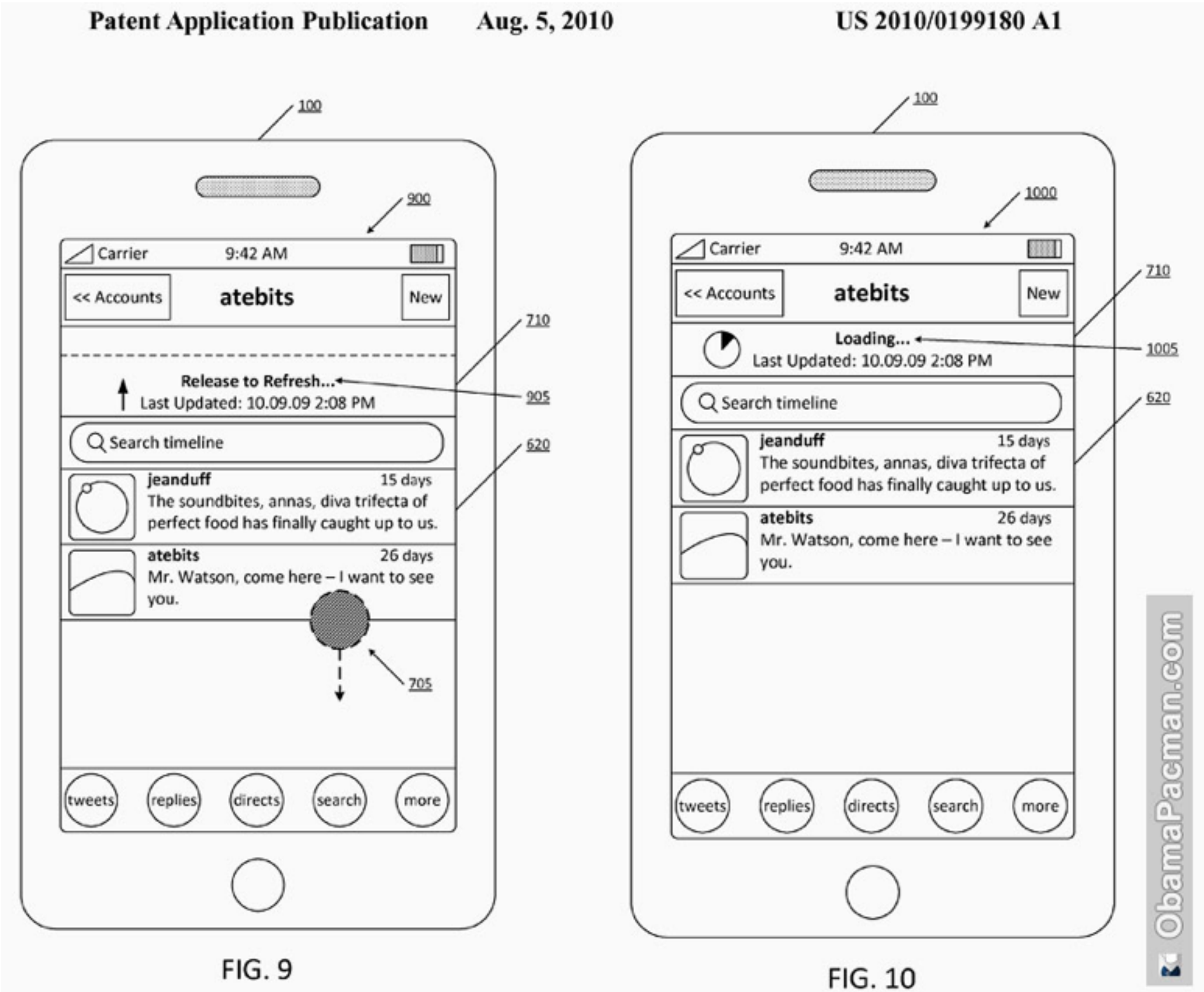
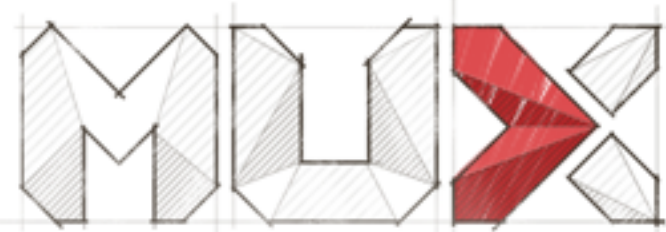


“对于点击、滑动、长按等基本手势，用户无需帮助便可理解和使用。但这些手势又非常原始 – 你可以将它们视为鼠标在触屏设备上的映射，在用户意图的传达方式上与鼠标几乎完全相同，只是指针变成了指尖。因此从本质上讲，这些手势只是对传统桌面设备输入模式的一种隐喻而已。”

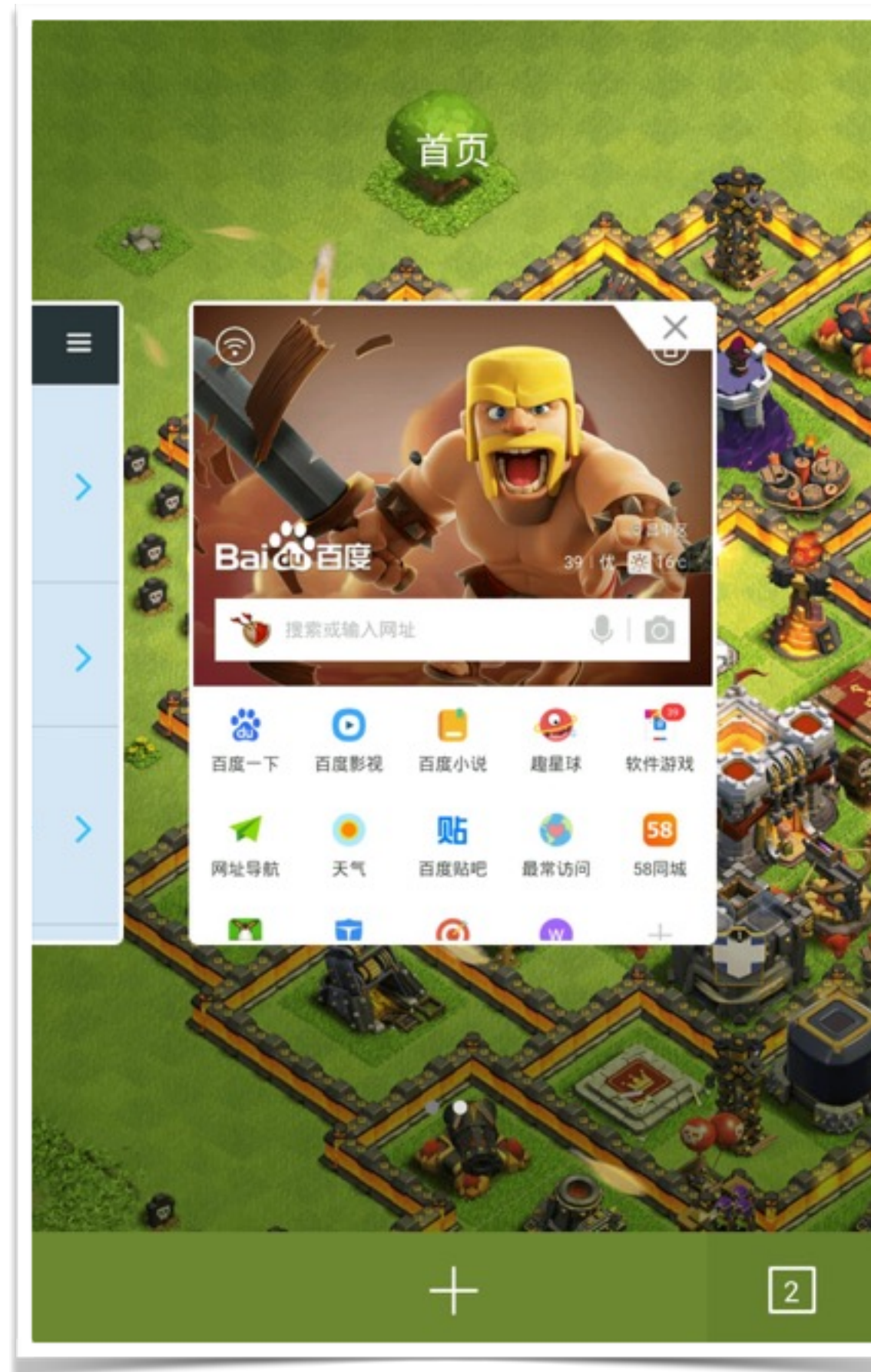
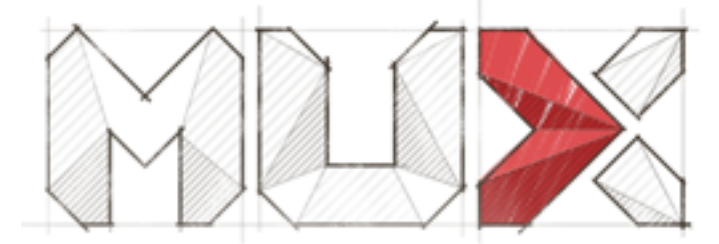
《Designing For Touch》

行为改变的过程·案例分析

手势设计·Twitter



手势设计·浏览器



百度浏览器

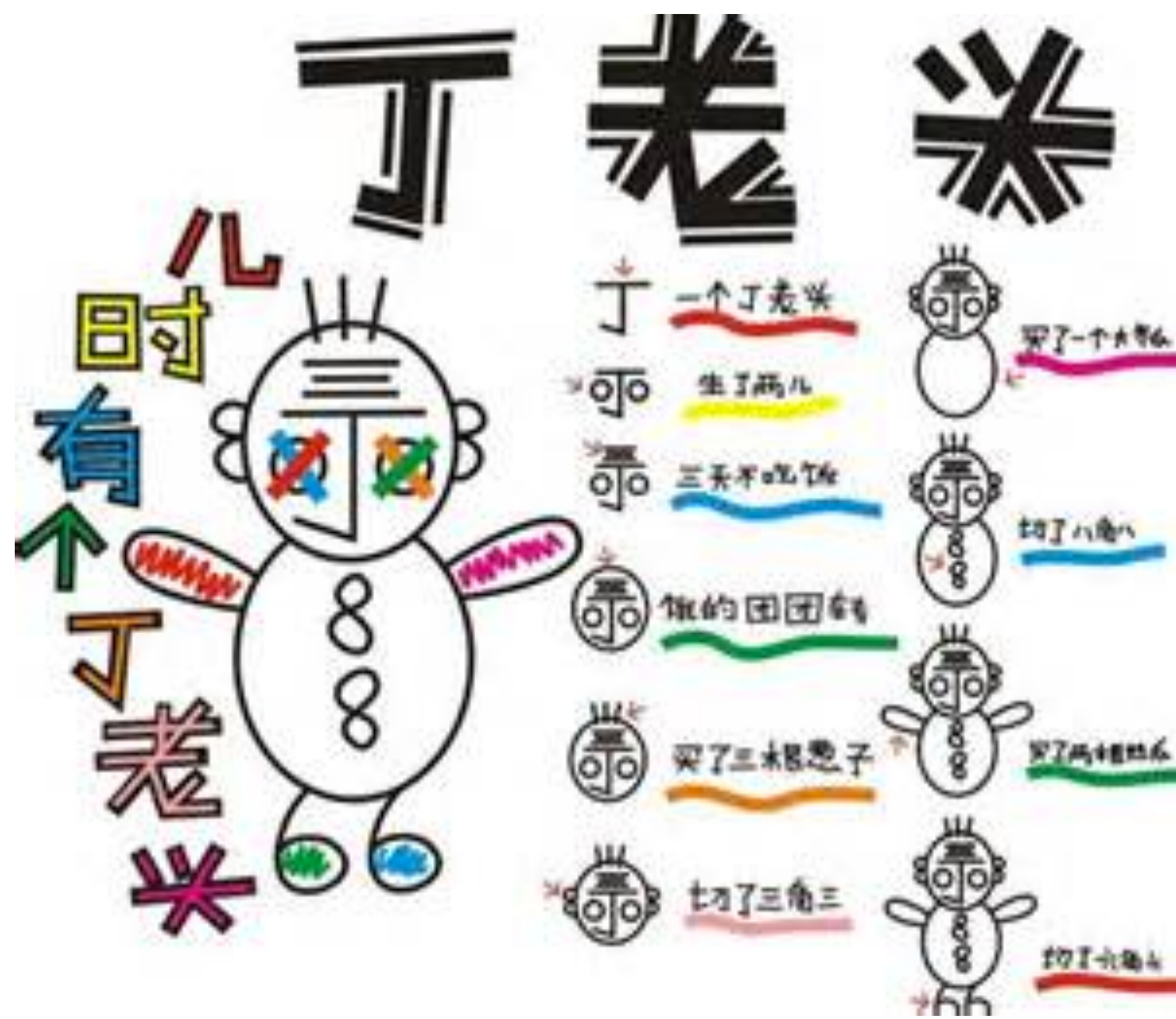
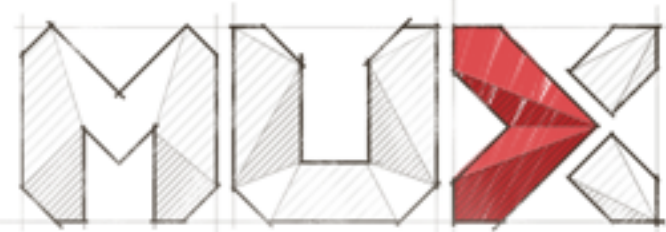
有效的手势创新

将双指滑动手势

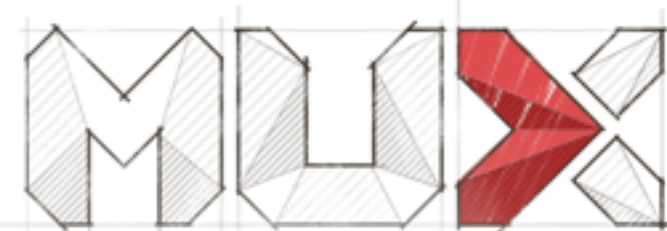
从作用于全局的新建、关闭、切换行为
收敛为主功能视图中主要任务的补充关闭行为
反复教育

行为改变的过程

十个步骤

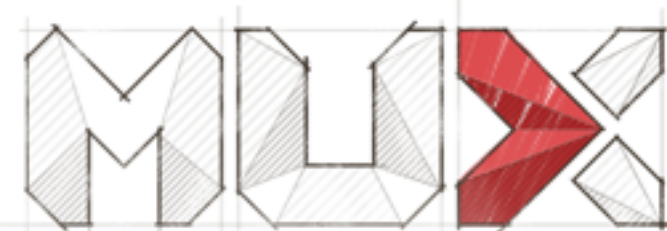


行为改变的过程



TTM模型·改变的十个步骤





功能的下载使用量

静默下载+强制更换

基于场景推荐下载

？ ？ ？ ？

协助用户自主下载

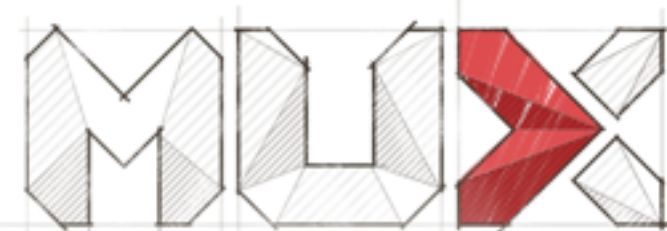
行为改变的过程·案例分析

引导设计·协助用户自主行动



For personal use only.

行为改变的过程



TTM模型·发现的问题

前意向阶段 Pre-Contemplation

没有进行下载的意识

意向阶段 Contemplation

意识到价值 进入下载行为的代价

准备阶段 Determination

接受流程 采取行动

行动阶段 Action

行为改变 未形成习惯

复发阶段 Relapse

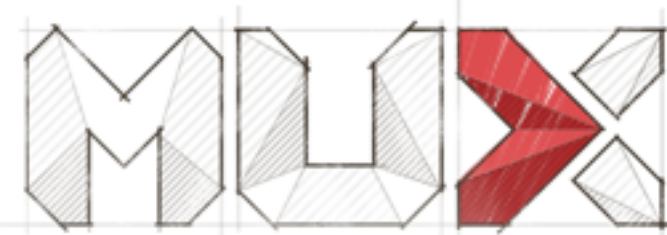
被阻碍 回到意向阶段

维持阶段 Maintenance

阻碍移除 行为将形成习惯

行为改变的过程

功能下载使用的模型设计



占位

模型与流程设计的演示





Q & A

国际体验设计大会
INTERNATIONAL CONFERENCE OF
EXPERIENCE DESIGN 2016

IxDC

北京·国家会议中心 / 6月30-7月3日

重新定义用户体验

REDEFINE USER EXPERIENCE

内容·连接·策略

CONTENT

CONNECT

STRATEGY