

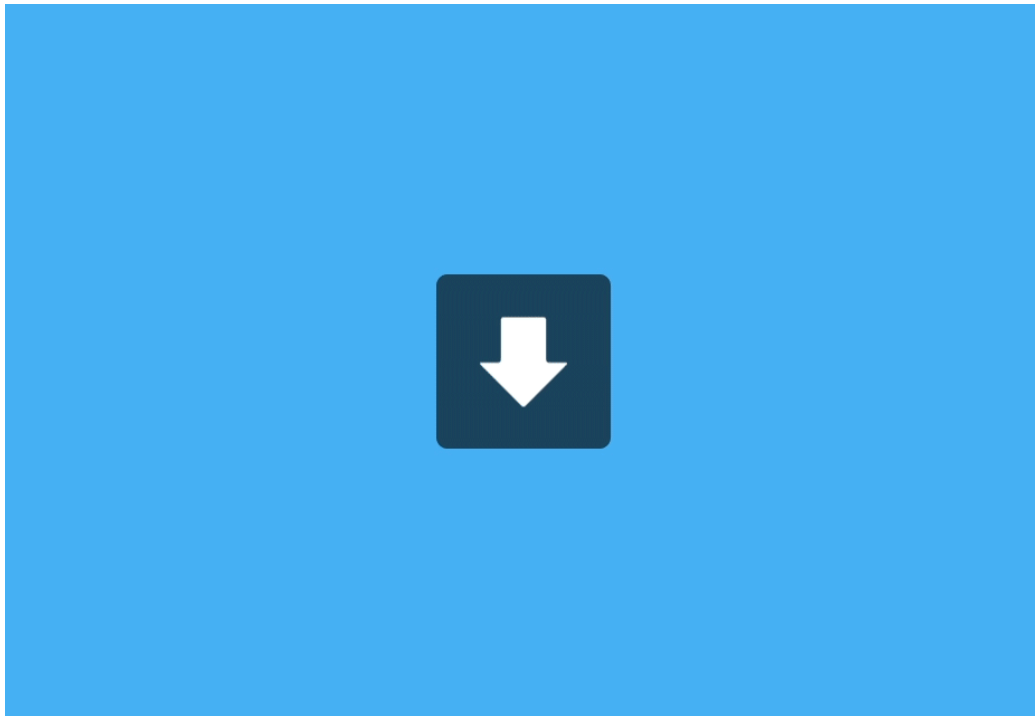
明年有五条设计趋势将惊艳设计圈

Spell(高级产品设计@Salesforce): 今年年初的时候, 我写了一篇关于 2016 年设计趋势预测的文章。一方面为了记录自己观察到的一些现象, 一方面让自己养成每年总结的好习惯。回头一看, 记录下的点滴竟然逐一变成了现实, 不禁感觉非常幸运。今天我来分享一下我自己对于 2017 年设计趋势的观察。

我会谈到以下 5 点:

- 微交互将会大量主导产品设计细节
- 平, 却不再那么平了, 颜色, 字体和质感将成为设计师追捧的视觉利器
- The internet of everything 真正崛起, 将增加设计的复杂度
- 人的距离将会无限被拉近
- 触觉声音 3D, 我的五感都可以有交互
- 阅读时间大约 5 分钟。

微交互将会大量主导产品设计细节



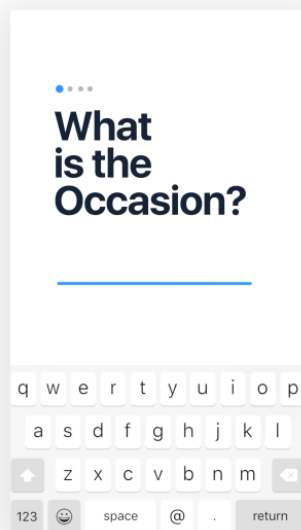
微交互这个概念其实早在 2013 年底就被提出了。Dan Saffer 作为对我影响很大的设计师, 他的书一直是我推荐给学生的必读之一。这个概念被提出后, Don Norman 亲自回信提出好评。于是微交互, 一下子成了个挺那么火的 buzz word, 设计师们都要赶个潮流, 没事提一句两句的。

△ 原图来着自作者官网, 为引用 Don Norman 点评文章的截图。

可是我们其实忽视了, 在原书标题 Microinteractions 之后提到的一句话: Designing for details. 微交互, 不是只在小范围收到空间时间概念限制的交互, 而是细微的, 细节的, 有人性化的交互。

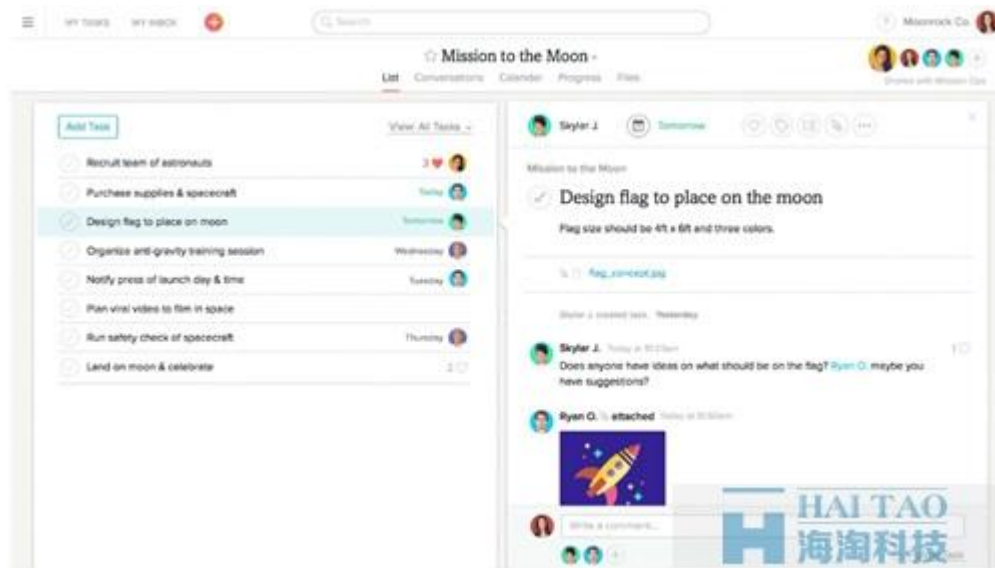


为什么这个概念被提出了四年之后，我还老生常谈的说它要火了呢。因为我们正在进入一个信息复杂度超越以往任何年代的纪元。人脑能处理的信息，是有一定维度的，从今往后我们设计师要做的，不仅仅是考虑用户的使用体验，更多的是使用设计为用户所接触到的信息进行“降维”。而做到这一点的方法，就是通过细节对于用户进行引导。至于具体怎么做，可能可以写好几篇连载专门说，本文还是着眼于“预测”这个点，如果大家都对这个话题感兴趣可以留言，我会回来再多写几篇~



平，却不再那么平了，颜色，字体和质感将成为设计师追捧的视觉利器

其实这也不是这一两天的趋势了。你看看 Gradients(渐变色)，不是火了去年整整一年了么。但是仅仅是渐变，怎么能满足设计师挑剔的要求呢。这一年里，Medium 上面，层出不穷更是各样的文章表示现在是终结纯扁平化的时候了。

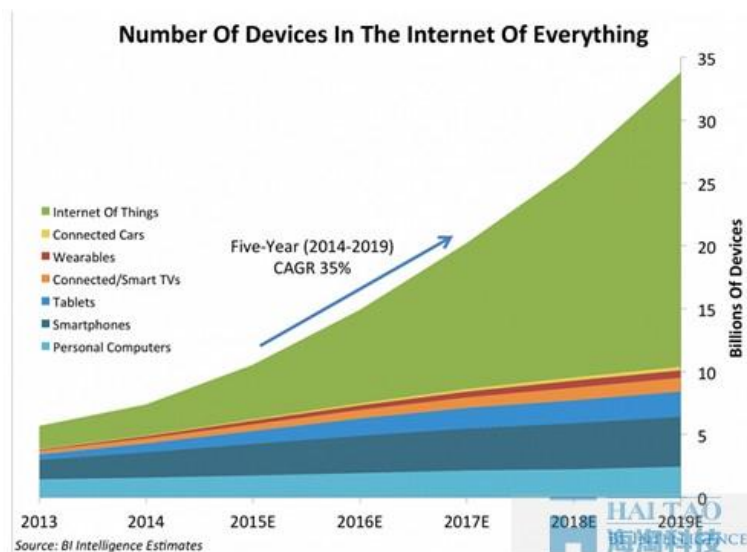


去年著名的 Asana Redesign,巧妙的大量使用了 Gradients, 谁说 B2B 软件不能设计的很有趣?

喊了一年了, 我认为时机应该差不多了。现下很多视觉方案, 已经在努力突破扁平的桎梏, 向着更有意思的趋势发展起来了。比如大字体, 强对比, 新的 iOS 10 阴影等等。毕竟, 审美会疲劳, 而用户面对如此大的信息量, 我们要在平中寻找一个突破口, 帮助用户走出信息过载的挣扎。这是对于视觉设计, 排版, 字体研究等的真正考验。

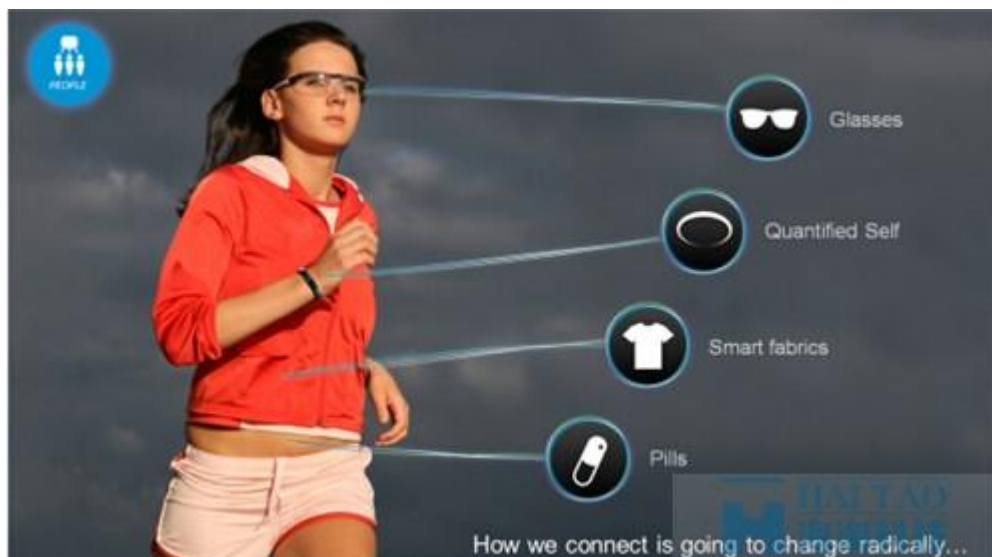
The internet of everything 真正崛起, 将增加设计的复杂度

有一句特别喜欢的话, 翻译过来是说: 现在的科技能管到你的茶壶么, 连了网就行。(Is IT in charge of the coffee pot? If it has an IP address and connects to the network, it might be.)



△ BI Intelligence 给出的 IoE 的发展趋势预测

物联网，O2O 根本都不是新词汇了，中国说实话比美国做的还要好。可是实际上，所有一切都联网了么？并没有。但是看看现在的智能家居，各大平台都在叫嚷要做 AI 也要做 VR。也许真正的 IoE 还不会在短时间之内真正做到普及，但是在这个概念先行设计紧随其后的时代，做交互的我们，应该快速的适应现在的技术将延伸到生活的方方面面，我们今后的设计不会再简单的是个登录页面，而是你连接实体和虚无的高复杂度抽象交互。



人的距离将会无限被拉近

三年前在带领 GoToMeeting Web 项目的设计时，尽管拥有百万用户的我们，在当时其实还是感觉真正的远程办公还离我们很远。虽然号称硅谷的会议都是这样的，大量的人都在家办公，但是硅谷的小伙伴们扪心自问，这些机器人真的解决了我们工作中的沟通问题了么？



作为设计师的我们，其实应该感谢无数工程师的努力，技术的革新，使得我们的很多设计理想都成为了现实，那么下一个即将实现的梦想，就是人和人之间的距离，将会越来越近。不是靠哆啦 A 梦的任意门，而

是更稳定的沟通桥梁技术，和我们在设计中引入的情感和思考。新的 iOS 10 iMessage，也许你还没有适应那些新功能，但是这其中注入的情感化设计元素，一定是今后我们打开距离这道门的利器。



触觉声音 3D，我的五感都可以有交互

苹果发布了 Haptics Feedback(触觉反馈，即 3D touch)，褒贬不一。其实 haptics 已经存在很久了，早先 Bill Buxton 就提出了“hands on = finger on”的说法。只是触感的使用，很多时候还都存在于所谓的 Direct Manipulation 中，很少被用来直接给出 Feedback。



△ 其实鼠标就应用到了 Haptics 技术，说起来也没有那么玄幻。

但这个契机，也许真的能够成为触感交互的起点。毕竟，语音交互出来了这么久，很多时候我们还是停留在调戏 Siri 的高度，而美国很多家庭已经用上了 Amazon 的 Echo 机器人。新的技术，需要点时间来被接受。

现在的很多研究热点，包括这些不同感官在 VR 中的应用，我觉得对于我们交互设计师来说，全面的能力和扎实的理论功底可能逐渐会变得越来越重要。

不难想象在不久的将来(也许是很久的将来，毕竟过了这么多年 3D 打印还没真做出当年号称那个名堂呢)，我们的各个感官，都能有了具体刺激的交互，感觉无数行业会因此而大大受益。

至于这一切对我们设计师来说，意味着什么。我觉得是更大的机遇和挑战，毕竟福布斯都说了(**Forbes Welcome**)，2017 年，UX 的重要性将会大幅度上升。庆幸自己在这个行业，能每天做出那么些微薄的贡献，让很多互联网用户的生活，简单愉悦那么一点点。

本文下载，点击：[明年有五条设计趋势将惊艳设计圈。](#)