

交互式网页设计之新手入门手册

海淘科技分享！交互式网页设计之新手入门手册相较于网页设计波澜不惊的开端，交互设计的成长之路漫长而曲折。原来是，术语“网页设计师”（网页设计师）更像是一个平面设计师（平面设计师）的描述：一个重点在文本和打印布局设计。但现在，大多数网站和在线应用是互动的。因此，现代的网页设计师不再像以前一样传统的平面设计师，而是需要做一个完全不同的考虑。为了弥补这一差距，互动设计学科应运而生。

> 什么是交互设计？

> 哪些理念引领交互设计？

> 交互设计师做什么？

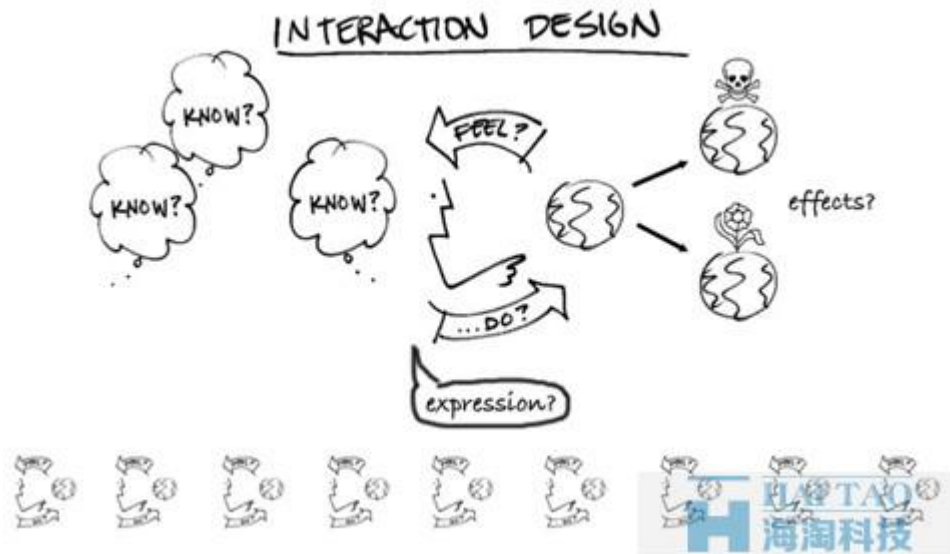
> 知名交互设计师

> 工具

> 书籍



什么是交互设计



仅在数十年前，第一个互动系统首次亮相，交互设计也就由此产生。新的界面带来了新的挑战，涌现出一批新的设计师来接受这个挑战。随后，一系列书籍纷纷出版，以阐释这个未知领域的方方面面。

交互设计协会【The Interaction Design Association (IXDA)】解释如下：

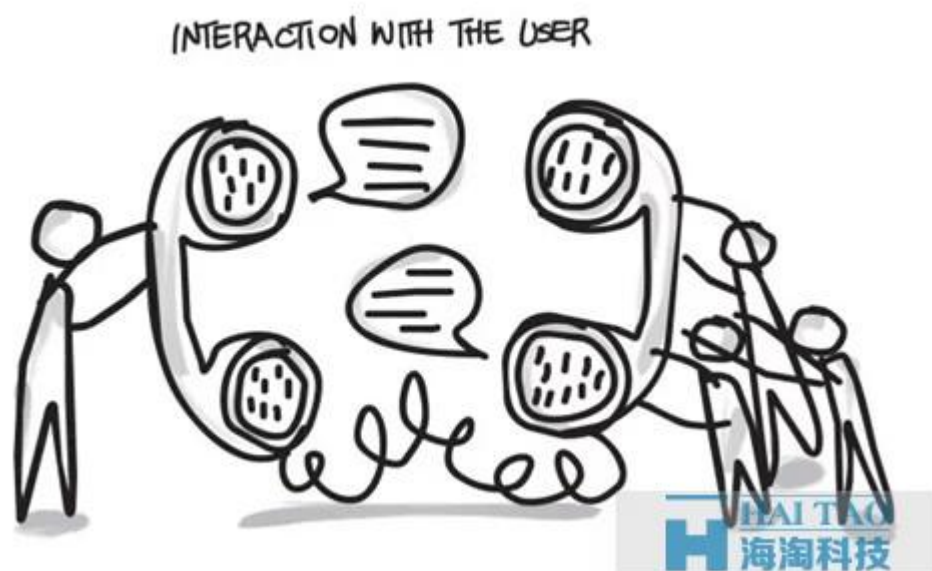
交互设计师以创造有用且实用的产品及服务为宗旨。以用户为中心作为设计的基本原理，交互设计的实际操作必须建立在对实际用户的了解之上：包括他们的目标、任务、体验、需求等等。以用户为中心的角度出发，同时努力平衡用户需求、商业发展目标和科技发展水平之间的关系，交互设计师为复杂的设计挑战提供解决方法，同时定义和发展新的交互产品和服务。

交互设计，就像用户体验设计(user experience design)，为促进人和环境的互动不断发展。但不像用户体验设计包含了所有面向用户的软件和系统，交互设计师仅考虑用户和电脑之间的互动。这样的定位被称为人机交互。

因为在我看来，最快速和最令人兴奋的工业增长是在网上发生的。本文将重点放在交互设计，因为它涉及到网站和应用程序。



哪些理念引领交互设计



有很多基本理念推动着交互设计的实践。这里对一些重要理念进行简单的概述：目标驱动设计、“神奇的界面”、实用性、启发性以及学习性。

目标驱动设计

虽然交互设计师并不严格要求进行用户研究，但全面的用户研究结果是最佳导向设计必不可少的。在每一个设计学科领域，艺术家必须首先承认他们的缺陷，然后设计一个解决方案。在交互设计中，用户本身往往制约着界面的发展。通常，用户使用网络的目的不同，他

们可能是想在网上赚点零花钱。如果是这样，你的应用程序就要把这件事情做好。将用户研究增加到这个方程式中，设定清晰的用户目标，以使形式和功能完美结合。

“神奇的界面”

为了方便起见，我将一系列交互设计的最佳实践浓缩到这个从 Alan Cooper (About Face 3: the Essentials of Interaction Design 一书的作者)借鉴来的术语中。Alan 指出，理想状态下界面不应该在用户的脑海中出现——他们应该简单地“看”到界面作为底层系统的扩展。为此，最佳交互设计并不存在：它们不会花很长时间来加载或回应；它们不会让用户去思考；它们不会给用户增加烦恼。就像 Jason Fried，37 Signal 的 CEO 说的：“少就是少。”只给用户他们需要的，然后走下一步。

实用性

实用性是指人们用一个工具来完成一个特定目标的难易程度。交互设计师必须考虑他们设计的界面的实用性。界面使底层系统易于被理解和使用。

启示性

剪刀的设计让不熟悉剪刀的人马上就明白哪里是手持的，哪里是剪切的。交互设计不是也应该是这样吗？最佳的工业、交互设计是不言自明的；就像那句老话讲的，形式服从功能。换句话说，链接就应该像是链接，按钮就应该像是按钮，搜索框就应该.....你懂得。

这里的基本原则就叫启示性。启示性代表了参与者和他们周围环境之间的可能性行为。因为启示性充分表达了网站和服务的基本功能，所以对于设计师而言，在设计中自始至终贯彻这个概念是至关重要的。Bill Scott 和 Theresa Neil 列举了一个类似概念(叫做“提供邀请”)，作为他们的六个交互设计原则之一。

可学习性

大量用来组织用户界面的都是熟悉的组件。如果用户习惯按按钮提交表格，在这种情况下，他们就会去寻找按钮。这就是界面使用习惯或者模式其中的一个例子。当面临相似的设计挑战时，优秀的交互设计师不会每一次都去重新发明一些东西。相反，他们会利用已有的设计模式。网上很多交互设计模式都记录在 Yahoo! 的设计库中。

总而言之，如果手上的设计问题确实需要特殊处理，交互设计师应该花大力气让这个界面易于掌握，或者易于学习。这一点需要对当下的设计惯例、启示性及网络整体的实用性都非常熟悉。



交互设计师做什么



交互设计师在项目整体的开发过程中扮演着关键角色。作为一个项目团队的一部分，他们通常会进行以下活动：

1、组织、宣传设计策略

尽管这里的界限是模糊的，但有一点是肯定的：一个交互设计师需要知道她/他为谁设计，以及他们的目标是什么。通常，这些由信息架构师和用户研究人员提供。反过来，一个交互设计师将评估设计目标，展开设计策略。他们或单独工作，或与其他设计师合作。设计策略帮助团队成员在什么样的交互能帮助用户实现目标方面达成共识。

2、确定和构建交互框架

当交互设计师有一个刺激他/她设计的好的想法时，他/她可以开始构思这个界面，如何用它来辅助必要的交互活动。在这里细节是魔鬼。有些专业人员会在便签本或者是写字板上绘制这些互动设计；而另一些则选择用软件应用程序来帮助他们；有些人会选择团队合作，有些人则独立工作。这些都基于交互设计师本身以及他们的工作流程。

3、交互雏形

根据不同项目，交互设计师下一个步会开始创建雏形。一个团队创建交互雏形的方式有很多，在这里就不一一详细描述。其中包括：xhtml/css 雏形创建模式，纸面雏形创建模式，甚至 prototyping。

4、随时关注

对于一个已入行的交互设计师而言，最大的挑战之一是这个行业的发展速度。每天，新的设计师给这个行业带来新的活力。因此，用户期待这些新的交互会出现在你的网站上。聪明的交互设计师会经常性地在网上搜索寻找新的交互模式，利用新技术(比如 CSS3 或者 HTML5)来适应这种变化，然后推动媒体不断向前发展。

最后，除了看书，平时在浏览网站、使用 app 的时候，多从设计的角度看待，想想如果自己来做一个类似的网站或 app，会怎么着手。有机会可以寻找实际上手的项目。没有实际的项目，也可以自己模拟一个。理论联系实际是最快进步的办法。



知名交互设计师



Cennydd Bowles 致力于使网络变得更好，他在电子商务、政府和社区网络设计方面有数年的经验。作为一个 Clearleft 用户体验师，他非常努力地思考、记录和实践信息架构、交互设计和注重实用性，好像没有明天一样。



Nathan Curtis 是 EightShapes 的创始人和主要负责人，EightShapes 是一个位于华盛顿的用户体验咨询公司。Nathan 从 1996 年开始从事包括用户体验在内的不同工作。他感兴趣的领域包括信息架构，交互设计，可用性研究和前端开发。他从 2006 年开始创建 EightShapes，自此他帮助改善了华盛顿及全美国的客户的用户体验。



Tim Van Damme 是一个 24 岁的界面设计师，他在比利时长大和工作。当他不再为他的公司 Made by Elefant 工作时，他会四处旅行或出席会议。Tim 的个人博客在 MaxVolar.com。



Uday Gajendar 是一个交互设计师，在美国硅谷有近十年的工作经验。他的作品包括企业软件 ,消费类网站 和在 Oracle ,Adobe ,Cisco ,Netflix公司 ,以及像 frog 和Involution 这样的机构的 VOIP 应用程序。他取得了密歇根大学的工业设计学位以及卡内基梅隆大学的交互设计学位。Uday 在美学、领导力和策略方面不断拓展他的专业领域。他也在 San Jose State University 教授交互设计。Uday 经常在他的博客 Ghost in the Pixel 中揣摩交互设计特殊的一面。



Theresa Neil 是一个在德克萨斯州奥斯汀市的用户体验顾问。从 2001 年起，她领导设计了超过 80 个实时网络、桌面和移动应用程序。她最近的客户包括 Zenoss, Innography, PayPal, Pervasive, 和 OneSpot。



Bill Scott 是在加州 Los Gatos 的 Netflix 公司的用户界面设计主管。他把界面设计和设计手法结合在一起。Scott 之前是 Yahoo! Ajax 的传播者以及 Yahoo! 图库的管理员。他对设计实用型产品技术上和创意上独到的见解为 IT 界写下了一段迷人的历史。欢迎关注 BillScott 的博客 Looks Good Works Well。



工具

交互设计师用一系列不同的工具来完成他们的工作。无论他们是在一个餐巾计划的互动或给客户一个模拟原型，他们的目标是相同的：通过交谈沟通。最重要的是，交互设计师需要良好的沟通。下面列出的是一个小部分，用来帮助通信的工具。记得当 Web 界面创建好时，需要使用如 CSS，HTML，Flash 用户导向的(前)技术来完成。Balsamiq Mockups 是一个很好的 Adobe AIR 应用，将构建的互动很容易。Balsamiq 团队做的非常好，为用户

提供了大量的交互设计模板设计中的实际应用。此外，用户可以快速与客户分享，建立一个框架，建立框架之间的联系和更多。

OmniGraffle 是一种适用于 Mac OS X 系统绘图软件。交互设计师可以使用绘图软件如 OmniGraffle 创建柔和之美。OmniGraffle 加载一系列令人称道，功能包括：点击显示(例如，你可以显示模型作品)，Bezier 曲线的绘制等。

虽然最早的设计是一个应用程序的页面布局，主要是一位平面设计师在使用它，但在交互设计实用性不应被忽视，特别是介绍了 eightshapes unifyframework(见下文)。这是 Adobe InDesign creativesuite 成员，将工艺简化的一个理想的工具，它使你的团队更容易。

尽管最早 InDesign 是一个页面布局的应用程序，主要是平面设计师在使用它，但它在交互设计中的实用性不容忽视，特别是它引入了 EightShapes Unifyframework(见下文)。它是 Adobe creativeSuite 中的一员，InDesign 可能是将工作流程简单化的一个理想工具，它使你的团队工作起来更加容易。

最后也是相当重要的，我们不要忘了永远忠诚的 Moleskine 笔记本。用铅笔和纸画的建筑过程中增加了人文因素，这是其他软件工具不能匹敌的。此外，每个人都可以参加。即使是最糟糕的设计师也能画出“盒子和箭头”。记得买这台笔记本电脑，然后与他们当你第一次满足我们的客户，尤其是当董事会不那么方便的时候。

相关资源

用 Balsamiq Mockups 建立的 Mockups To Go，是一个由用户提供，可以马上使用的交互设计组件和设计模式的合集。如果你发现自己在做一些现在已有的东西，你应该立刻

去查看这个设计库;他们或许有和你的设计非常接近的模板。OmniGraffle version 5.x.

Konigi 公司免费提供了一系列制作线框(低保真网页设计图)的图形。它包含了大多数你需要用来创建用户界面的基本元素。Unify 使你的用户体验设计更统一。简介如下：

EightShapesUnify 是一个模板、图库和其他组件的合集，它使用户体验设计师的设计更统一，有效和快速。这个系统使用了 AdobeCreative Suite，最主要的一点，InDesign 是其中至关重要的一个制作工具。总之，EightShapes 尝试规范交互(和用户体验)设计师的工作流程。我还没有尝试使用这个系统，但它的信息非常全面，同时有教学视频，你可以马上开始自学。

把你的草图都放在一起，让所有人都参与进来。IxEdit 允许在网页里创建雏形。用这个加载在浏览器中的工具，可以将交互设计师创建的一些初级的 xhtml/css/javascript 的交互雏形可视化，从而加快设计的流程。IxEdit 是一个被称为“基于 JavaScript 的网页交互设计工具。通过 IxEdit，设计师可以进行 DOM-scripting 的实践操作而无需写代码来改变、增加、移动或者变换他们网页上的动态元素”。



协会

用他们的话来讲，IxDA 提供了一个讨论交互设计以及帮助其他热衷于交互设计的人收集和增长学科知识的网络平台。尽管 AIGA(American Institute of Graphic Arts)最初为平面设计师而成立，该组织自身意识到，平面设计师更频繁地给新媒体设计组件，在[交互设计](#)中起着重要的作用。在美国各地都有当地的 AIGA 组织。在我熟悉的组织里他们主办过很多活动，如 Photoshop Layer Tennis,或艺术展览等。AIGA 很值得参加。



书籍

有关交互设计的书单可以排好几个网页。在这里只列了其中最具代表性的 5 本。如果你真的急切的想要扩大你的书库，在这里同时推荐一些关于用户体验的书籍。

找网页设计服务可直接联系海淘科技客服。