

Analysis on UI Design Based on User Experience

Mi CHEN Zhengde BAO Yawen TANG

School of Computer and Software, Jincheng College, Sichuan University, Chengdu, Sichuan, 611731

Abstract

Internet penetration into the product industry is fast and in-depth. UI design is also a bridge between users and product APP. Designers from the user group, not only make the visual picture simple and fresh, but also make the setting of functions more and more in line with user psychology. Then, the principle of making users have the best sense of experience plays an important role in judging the quality of products. Use. This paper outlines the concept of user experience and the current aspects of good user experience, and analyses how to create a good user experience and how to avoid some errors and extremes in design.

Key Words

UI Design, User Experience, APP products

DOI:10.18686/jsjxt.v1i2.641

浅谈基于用户体验下的 UI 设计

陈咪 鲍正德 唐娅雯

四川大学锦城学院计算机与软件学院, 四川, 成都, 611731

摘要

互联网对产品行业的渗透趋势速度快且深入, UI 设计又是作为沟通用户与产品 APP 之间的桥梁, 设计师从用户群体出发, 不仅让视觉画面上简单清新, 功能的设定也是越来越符合用户心理, 那么, 让用户拥有最优良的体验感的原则在判定产品优劣上则发挥着重大的作用。本文概述了用户体验的概念及良好的用户体验的现方面, 浅析了如何打造良好的用户体验以及在设计中如何避免一些错误与极端。

关键词

UI 设计; 用户体验; APP 产品

1. 引言

在互联网时代之下, 人们对于各种产品 APP 的需求呈现着爆发式的增长。现在的人们已经习惯于在各种 APP 之中来进行一天的生活, 手机闹铃开启一天的早晨, 打开手机新闻关注国家近况, 打车软件为出门工作学习提供便利, 在你结束了一天的工作学习的疲惫之后, 打开外卖订一份晚餐, 睡前与家人朋友聊天语音视频, 最后在听歌中进入睡眠。正是为了满足人们的需求, 移动端的 APP 的性能也是更加多种多样。然而, 有时候面对如此纷繁复杂功能应用, 并不能提高效率, 还有可能让事情变得更加繁琐。因此, UI 界面不仅要视觉上呈

现出美感, 更重要的还是要以主流用户为中心, 从用户心理出发, 了解并理解用户真正的需求, 为用户打造一个适合他们, 也更适合现代社会发展效率的 APP。

2. UI 与用户体验的区别

2.1 UI 的概念

ui (用户界面) 和用户界面的缩写, 它分为实体 UI 和虚拟 UI, 而我们通常所认知到的是虚拟 UI^[1], 就是我们人与 APP 之间产生的互动。在一般情况下, 大家所认为的 UI 就是界面的视觉部分, 例如配色、文字、图案等, 但是又远远不止于此, 用户体验这一理念的问

世，证实了这一点。

2.2 用户体验的概念

用户体验最早是由用美国人唐纳德·诺曼提出并推广，用户体验（UX）是用户在使用应用程序时产生的一种自我主观感觉。而影响用户体验由主要三个方面构成，使用者的状况、系统性能，以及环境状况^[2]，在接下来的案例中会主要从这三个方面去阐述。

2.3 二者之前的区别

用户体验（UX）是包含用户在使用过程中对于产品或服务的整体体验。而用户界面（UI）通常由视觉设计包括感觉、外观和交互设计改如何运作组成^[3]。更简单的说，用户界面只是一个用来交互的工具，而用户体验着重就是谈感受。

3.良好的用户体验的体现方面

良好的用户体验包括不要让用户去思考、为用户扫描设计而不是阅读、并且能够快速找到当时想要查询的内容。用户初次接触一个陌生的 APP，肯定期望在短时间内就能够掌握它的主要功能，而不是搞定它的每一项功能，人们会喜欢简单、可靠、适应性强的产品^[4]。但是并不是说，功能多就不好，而是可以作为隐藏功能让用户自己去摸索着去发现，而一个 APP 的核心功能就是要让用户感受到易用性，否则，很有可能就会流失掉一部分用户群体。

3.1 不要让用户去思考

设计师应该尽可能多地做到，当用户看到一个页面或应用程序时，它应该是清晰的和不言自明的，而不是还要让用户花时间去思考某个链接或者按钮能否点击。因此，去掉用户的问号是最重要的。例如，获得过苹果官方“优秀 app”首页推荐的一项优秀设计——极简待办 APP 就是相当完美的诠释了这一点。打开软件，页面只有五句话，用户跟随着页面上的提示去进行操作，短短时间就可以掌握 APP 的大致使用方法，删除了一切干扰，只留下用户自身的待办事项，这让用户在开始就专注于自身，提高效率。

3.2 为用户扫描设计，而不是阅读

作为 UI 设计师应该要知道当用户熟悉了产品之后，每次打开产品进行搜索要么是带着与自己手头的任务去浏览，或者是个人兴趣，要么就是会被触发器这类的词语所吸引，如“自己的名字”“大减价”等等。因此，建立有效的视觉层次、采纳已经标准化了的模式、降低视觉噪声都是很有必要的。例如，盖得排行作为一个查询商品性价排名的软件，涵盖了不同种类的众多商品，用户的页面就是非常的简单，首页很明确包括一个搜索框和两个大的分类：城市和产品。用户可以根据自己当时的需要去进行选择其中之一。比较好的一点是，产品分类采用了产品图片作为标签，相对于文字来说，人们对图片更加的敏感，在用户查找时，眼睛一扫就知道自己正在寻找的产品与其相对对应性。



图 1 盖得排行首页



图 2 盖得排行商品榜

3.3 能够快速找到想要寻找的内容

基于两种搜索形式,常规的页面都会配有搜索框与导航栏,这样的设计不是没有道理的,就像你在商场里一样,当你想寻找某样东西,你可以直接询问商场导购员快速找到产品,或者按照商场里的分类标签去寻找。这两种模式就相当于搜索框与导航栏,适应于不同的用户群体。淘宝、京东等购物网站的搜索可以说是做得相当不错,只要用户搜索的物品关键词足够长,基本上是可以找得到,又或者按照导航栏去寻找,都是可以的。

4.如何打造良好的用户体验

Goiles Colborne 的《简约之上》这本书提到的基本原则主要包括删除、组织与提供。良好的用户体验可以简练的概括为“简单,但各自有独一无二的特征”^[5]。UI设计师不仅要做到产品的简单与独创,更重要的是要坚持理解用户的生活,理解他们的偏好与行为,以人为本来打造产品。其实很多的UI设计理念都是从大多数人生活出发,例如上一点提到的搜索框与导航栏就像是在商场中直接询问或者按照标签寻找,除此之外,还有在

页面上搜索时,你点击的那个链接会突出显示,就像你在公园里看到地图会有一个“你在这个”的提示一样;包括当你在页面上看到的不错的内容,就可以添加一个书签标记,在现实生活中就是一种位置记忆寻找。这些功能都是和绝大多数人生活相关,而一个好的产品就是要从用户本身出发。

4.1 删除不必要的

任何事情都可以用简单的话去说清楚,关键是是否有足够的努力去描述它。产品也是如此,你以为摆上一大堆文字是为了帮助用户去更好的理解产品是如何应用,而用户只会觉得太过冗余繁杂。首先在色彩上,减少视觉干扰,配色种类要少,配色太多容易让人眼花缭乱,就算色彩多也要色相统一,并且要符合主题;文字上,要学会省略多余文字包括欢迎词、指示文字等;简化布局,让人分清楚主次关系等。例如幕布这一款笔记工具,页面非常的简单,以白色为主,灰色为点睛色,没有多余的文字说明,在移动端上,只有一个新建按钮,你可以选择新建文档或者新建文件夹,主次分明,简单好用。



图3 幕布首页

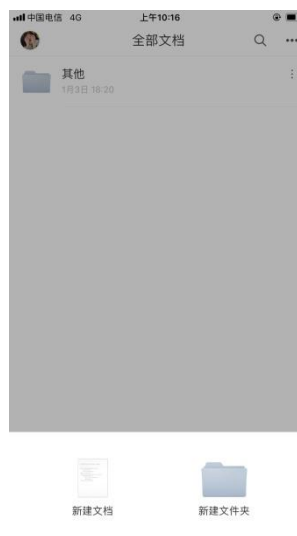


图4 幕布新建页

4.2 组织要提供的

作为用户来说,选择越少反而会更喜欢,所以UI设计中就应该将基本元素放置在常规背景层。块越少,选择越少,用户的负担就越轻^[6],运用一个软件时,您

可以不断地重用软件过程,以查看在哪里可以吸引您的眼球。如果你连自己都无法吸引就更别想用户自身了。之前有参与一款app的Beat版测试,它的名字叫做一罐,是一个树洞软件,最初只有简单的下拉框和发表框,

还有一个用户登录。下拉可以查看不同的树洞，然后可以选择你想发表的树洞进行言论发表，用户匿名登录又充分保护了用户的隐私权，当然你可以匿名与他人进行互动与对话。作为一个树洞软件，没有那么多的眼花缭乱の設定，只是一个让你想要暂时存放自己内心想法的一个小树洞而已。反而是这样，在最初就吸引了很多用户群体，作为我本人一个参与测试的人来说，APP 选择项很简单，最主要的功能也很完备，使用感受很轻松。

4.3 隐藏非核心的

上一点提到的组织要提供的就是“主要”内容，而主次分清的“次要”内容就是非核心的，就是要将其隐藏。设计师有时候会希望用户自己去定义软件的功能，将主动权和需求都放在用户身上，想法是很好的，然而却给用户带来了太大的负担，真正应该做的是将次要内容尽可能的隐藏起来，至少在合适的时间显示出来。微信读书作为一款读书 APP 有一个很好的設定，一本书有很多人看也会有很多人写下评论或者感想，当阅读的文字下有很淡的虚线划出时，就请点击弹出大家所发表的感想，你也可以进行讨论。这个小设计不仅不会打扰想要专心读这本书的群体，也会给大家阅读体验体验中增加小乐趣，但是这又是非核心的需求，因此将其隐藏，会更好的利于大家的阅读体验。或者像是幕布 APP 一样，读书笔记也不仅仅只有写笔记，他还有一些其他的辅助功能，比如字号、字体颜色、排版布局等，幕布的 PC 端在你写笔记时，有一个小问号图标，点开它既可以看到它的隐藏功能，当你熟悉了软件时，就可以根据自己写笔记的需求去找寻相对应的功能区完善自己的笔记。次要功能就尽可能隐藏，只要在合适的时机去显示就可以。

5. 如何避免一些错误与极端

在设计中设计师以人为本去设计产品，旨在有更好的用户体验，但是，不是所有用户意见都是要来听取的，我们还要从用户群体与产品本身出发来考量这些意见可不可取。

5.1 用户群体

从用户角度说，有主要的三种用户群体，专家型、随意型和主流用户^[7]，我们主要关注的就是主流用户即最大的用户群体，他们所想的就是掌握软件的重要功能

即可；而随意性和专家型都是总体占少数的群体，随意型群体自身学习欲望就不强烈，而专家型也许会提出专业性意见，但是总体上占少数，可以忽略不计。

5.2 产品本身

从产品来说，是不是用户群体要求就随意的添加功能呢，当然不能简单的添加，添加越、多容易让产品变得复杂，而复杂的产品就不可续用。其实与其盲目的简单的添加新功能，还不如关注基础性能的改良与完善，因为那些新添加的早晚都会成为垃圾功能。最后就是产品的使用环境，我们无法去设定用户使用产品所处的环境，那我们要做的就是让软件符合环境的需求，但是，每个人所处的环境包括当时的心境都是不同的，我们无法做到最佳，那我们要做的就是满意即可，让用户不用太多思考的猜测不会像认真权衡那么累，也会更有意思。

6. 结语

用户体验的重要性在交互设计中不言而喻，在交互设计中用户体验比画面的视觉美感带给用户的冲击会更大。在以前产品追求的是核心技术，而 UI 设计仅仅是辅助，而现阶段，随着用户群体对视觉上的要求越来越高，对用户体验也会要求更高，在今后，UI 设计的市场也越来越广阔。

参考文献

- [1]刘福运. UI 设计—技以载道, UI 至上[D].安徽美术出版社,2017.
- [2]佚名. 如何做好用户体验设计[J]. 2017.
- [3]伽利略. 实例讲解用户体验与用户界面之间的差别[J].2012.
- [4]Goiles Colborne.简约之上—交互式设计四策略[D].人民邮电出版社, 2016.
- [5]Goiles Colborne.简约之上—交互式设计四策略[D].人民邮电出版社, 2016.
- [6]郭永麟. 读书与读书笔记[J]. 阅读与写作,2004.
- [7]Goiles Colborne.简约之上—交互式设计四策略[D].人民邮电出版社, 2016.

作者简介

第一作者：陈咪（1998-），女，汉，安徽省宣城市，本科，四川大学锦城学院，研究方向：UI。

第二作者（通讯作者）：鲍正德（1989-），男，汉，黑龙江哈尔滨，研究生，四川大学锦城学院，研究方向：电子商务。

第三作者：唐娅雯（1999-），女，汉，四川省资阳市，本科，四川大学锦城学院，研究方向：信息管理、J2EE