

设计概念在 UI 设计中的应用

邱凤香, 谢大鹏

长春工业大学 吉林长春

【摘要】互联网从诞生到发展至今日,已有近五十多年的历史,而在这些年间,网页设计也从最初的html网页成长到如今的五花八门,而在它刚刚诞生时,由于前端技术相对不够成熟,网页起初的功能也只是作为文本为用户提供阅读的信息。网页的设计与制作依附于互联网而生,同时在如今这个信息技术多元化发展的时代平面设计也是其中一个重要方向,并且风格不断随着设计的更新换代,也在不断变换着风格。对比过去与现在的网页排版,布局等,可以看出现在的用户界面(UI)设计已经跳出原有网页布局,这一趋势与平面设计,版式设计,以及设计概念有着千丝万缕的关系。

【关键词】平面设计; 用户界面设计; 用户体验; 设计概念

The application of design concepts in UI design

Fengxiang Qiu, Dapeng Xie

Changchun University of Technology Changchun, Jilin

【Abstract】The Internet has a history of nearly 50 years from its birth to the present day. During these years, web page design has grown from the original html page to today's various. When it was just born, due to the front-end technology Relatively immature, the original function of web pages is to provide users with reading information as text. The design and production of web pages depend on the Internet. At the same time, in this era of diversified development of information technology, graphic design is also one of the important directions, and the style is constantly changing with the updating of the design. Comparing the past and present web page layout, layout, etc., it can be seen that the current user interface (UI) design has jumped out of the original web page layout. This trend is inextricably linked with graphic design, layout design, and design concepts.

【Keywords】Graphic design; User interface design; User experience; Design concept

1 用户界面设计概述

近年来随着智能手机的高速发展及其现在广泛的普及程度,让过去鲜有涉及计算机的人群也加入到信息化时代的行列,用户界面此时也应该随着适用人群的扩大和改变做出顺应时代的改变,因此不论是PC端还是移动端都对现在的用户界面有了不同的要求。

软件和网页的界面也是由文字和图像组成,而当有各种类型元素的时候,需要让层级变得清晰,易于抓住阅读的重点,还要能够快速,准确地找到主要功能的交互部分,

例如,对于文本内容较多的段落,为了用户良

好的阅读体验,需要仔细优化字间与行间,使得文本排版变得自然,易于阅读等,以上文字的编排方式与其他载体上的应用非常相似,其原因在于,无论使用者是在纸上还是屏幕上阅读,文字编排的主要目的都是让人阅读,纸质的书本和电脑,手机只是信息传播的媒介。在用户界面设计中,如何增强界面中信息的表现效果和用户浏览信息时的体验效果,适应大多数人群的使用,是设计师需要重点考虑的问题。

即使在特点上与设计范畴内的平面设计存在着许多不同之处,但是在使用者需求以及设计逻辑,审美上,网页,app等的UI设计也与平面设计又有

着许多相同之处。而用户的需求,技术的多种特性是觉定这些不同之处的原因。网页, app 等 UI 设计也同样是对传统平面设计与视觉传达设计的革新和延续,它们与网络技术,计算机技术相结合,融入了新的设计理念和灵感。

发展到 2017 年,由于 H5, JS 等技术的进一步发展以及网页扁平化风格的兴起,也使得现在的网页观赏程度大大提升。

而现在人们对网站的需求不单单在于阅读的体验感和实用性,好的视觉效果更加能打动,吸引浏览者,也只有视觉的传达上做得更好才能在如今这个竞争激烈的互联网时代中脱颖而出。

我们理解周围世界时,视觉在主导潜意识。而且,令人愉悦的图形,编排一定程度上能在视觉效果上创造更好的用户体验,因此我们理所当然地认为有吸引力的东西更好。这看似极其肤浅,仅仅停留在设计的表面上,但是通过平面设计却能得到更好的用户体验,而使用者的感知就是真相。

但是并非所有网页设计都适合扁平化风格,再加之扁平化风格的网页比比皆是,这样很容易使浏览者产生视觉疲劳。

因此,使网页布局能够个性化,与当下流行的风格不同,利用非常规的布局方式,使人眼前焕然一新,同时利用视觉传达的原理,自由的布局方式也可以提升网页内容的转化效率,得到更高效的浏览体验。

2 设计概念

设计的概念有不同类型,由于设计的使用者,适用人群,场景,所想要传达的内容和信息大不相同,导致设计的种类也很复杂。因此我们将设计从概念上分为以下三种:视觉概念,功能概念,情感概念。而根据传递传达出来的内容,设计的目标用户,所使用的场景等在进行综合分析后,最后制定设计方案。首先必须要从使用者的视觉,功能,情感,这三方面设计概念来进行分析,以确定设计所要满足的需求是什么。

2.1 视觉概念

视觉风格概念设计是一个明确的设计风格视觉概念,设计产品运用了什么样的视觉风格,什么样的视觉字体进行设计,什么样的视觉构图表现方式,以及视觉设计上我们想要传递什么样的气质。用视

觉风格上的质感概念去直接进行视觉构图,表明该公司设计的产品视觉风格概念如何把设计内容更好的直接传递表现出来,让每个用户更容易的被理解,这就是产品设计视觉概念里面第一层设计视觉上的概念。

视觉概念,确切来说就是该设计使用了何种风格的设计,什么类型的字体设计,什么种类的构图形式等明确的风格。当设计师与客户进行沟通时,使用明确的设计视觉概念来明确的表达出设计理念,设计内容,从而便于使用者去理解。这就是设计概念中的视觉概念。

2.2 功能性概念

设计中功能性这一概念,更多注重设计的功能而非视觉,功能性的概念更多需要传递的是产品核心功能,而非产品视觉本身。

其中功能性概念设计的代表就是日本设计大师深泽直人与他的"无意识设计"概念,也可以叫"直觉设计",就是将一种无意识中的行为,通过设计师的巧思将其变成具体的事物,从而供用户使用。例如一些银行 app 中银行账户号在退出商业银行管理系统后,其用户界面看上去会变得模糊或者以乱码表示,设计师在银行账户管理功能上的隐私保护上重新进行设计,这些细节可见视觉设计对用户体验的重要性。

功能性概念设计是一种直觉的设计,即使不需要解释,用户也应该能明确知道它并了解它的基本功能,能明确理解它的基本概念。它和其他视觉设计概念不同的地方是,视觉理念上的设计需要通过一些文字,图片,视觉等等手段才能去明确解释这个概念设计的根本原因,和需要传递的一些信息内容。对于功能上的概念则不需要太多样的解释。

2.3 情感概念

情感概念更多的是在设计一种需求的满足,设计用户对于生活,情感的向往和主张。例如苹果产品,没有和外观,没有和功能挂在一起,而是直接和情感链接在一起,比如其 Ipad 2021 系列中的第二代 Apple Pencil 手写笔相较于一代的手写笔,在充电时可以通过直接吸附在侧面,同时完成与平板电脑的配对并且通过其进行充电,这样的交互形式仿佛就是在模仿一个笔记本侧面插着笔的日常形态,将其融入进人们日常的生活。

只有当你的设计触及覆盖到全体用户的整个内心时, 用户能够透过眼前的产品界面, 使他内心产生一种情感的深刻变化, 那么你的产品便不再简单是冰冷的, 让设计不仅仅只是停留在产品视觉设计层面, 通过简单而美好的视觉设计体现细节, 让产品设计在完全满足到了产品的实用功能性和产品易用性之后, 追求更高更深层次的使用目标。

如果一个好的产品本身可以通过模拟一个用户的各种行为, 将这些用户行为代入真实的社会情境中, 用户就有机会对这个产品本身产生深刻的社会认同感。

综上所述, 通过对以上三种概念进行分析, 为达到将所想要实现的概念传递出去, 将设计最后和概念结合, 形成真正的设计方案。

3 利用设计概念解决问题

3.1 优化使用者的交互界面

例如智能手机在手机通讯录里的一个数字手机号码, 它在排版时会将符号分割后再拼写后组成"xxx-xxxx-xxxx"的编排形式, 还有一些用于银行卡的手机账号、身份证号。使用者总是倾向于把这些看似一长串的复杂数字信息进行拆分后再组合后进行阅读, 其目的就是为了有效降低我们大脑记忆事物的消耗成本, 提高这些数字信息的准确性和易读性。

因此在我们设计一个网页时, 如果计划使用户能够记住网页导航某个区域的主要内容或者一个导航路径的运行顺序, 那么我们在设计这个区域时, 其数量一般应该控制在七到九个左右, 这样可以做到符合使用者短期记忆的数量, 便于使用。

当我们设计的网页导航或搜索选项中的要求加入的信息, 内容非常多, 但又是必要的无法删减的, 那么就可以通过树状图分层级式的方式来展现出各个子界面级别之间的关系。

3.2 简化使用者的交互方式

(1) 0123 简单法则

“0”——无需说明书

乔布斯曾说过: “苹果应该创造所有人都可以使用的产品, 即使没有用户指南”。一个好的用户使用界面应该无需非必要的多余的使用说明, 而是所有用户都可以通过之前的浏览习惯直接进行操作和使用。

“1”——一看就会

不需要花费过多的学习成本, 简单的浏览和阅读之后就能了解该设计的使用方法。

“2”——2 秒法则

“2 秒法则”指的是当用户在准备使用某类应用或者网页时的每个相应或交互的等待时长一般不超过两秒。这里的两秒也许只是一个具有象征意义上的时间表达, 并不是严格意义上的两秒, 但是这却是一个较为合理的时间区间。只要能够在极短的等待时间内可以展示出重要的信息, 给用户能够留下深刻的第一印象就符合 2 秒法则的要义。其中两秒只是一个具有象征意义上的时间表达, 并不是严格意义上的两秒, 不是一个刻板的时间限制, 但是这却是一个较为合理的时间区间。其实两秒已经可以间接地缩短了用户能够看到重要系统信息的等待时长, 以达到其快速浏览的目的。因此, 在为用户设计移动应用以及互联网相关产品的用户使用界面时, 用户需要等待的浏览时间一般越短, 用户浏览体验越佳。反之, 就可能会产生让一些用户容易产生厌烦甚至焦虑急躁的心理情绪。

“3”——3 次点击法则

用户在三次点击按键之内如果还没有真正找到他们想要的信息, 他们就可能会感到厌烦, 从而选择离开该页面。这条设计原则要求设计师在设计一个用户界面 (UI) 时要做到符合设计逻辑的网页, app 结构。其实在用户的交互使用体验中, 点击交互按键的次数并不是最重要的, 设计师在设计时也不会为了减少交互次数从而刻板的进行减少设计, 只要能够做到用户在使用的过程中, 每次点击都是无需多余的思考的, 自然而然地顺势而为地与页面进行交互, 那么用户在使用过程中的体验感一定会大大的提高。

如果一个 app, 网页已经能够直接让用户清楚明白, 并且这些 app 和网页能够直接让其他用户明确的了解如何主动完成他们的浏览目的, 这样每次的点击即使是多次数的也毫不影响。例如, 在天猫, 淘宝或者京东, 亚马逊等购物网站上进行购买这一活动时, 在交互过程上, 用户需要进行“立即购买>确定>提交订单>选择支付方式”四次交互之后才能到商品订单中的支付中心页面直接完成订单购买, 这样的过程中用户可能还需要穿插其他诸如选择收货地址, 查看物流, 联系客服等多次点击选择行为,

在这一系列的交互行为中用户并没有觉得使用的过程中有任何复杂和繁琐之处,使用的过程流畅而自然,仿佛在线下进行购物活动一样。

(2) 泰斯勒定律

“任何事物都具有其固有的复杂性,无法简化”。泰斯勒定律(Tesler’s Law)由拉里·泰斯勒于1984年提出。

泰斯勒定律表明每一个行为,每一个过程都拥有它复杂程度的上限值,无法超过这个上限进行过多的简化。通常我们利用以下的方式来对设计进行简化。

①删除、组织、隐藏

将复杂的信息整理归纳起来,仅仅展示最重要的内容,设计出最为简洁的界面。做到减少在视觉上的干扰,将功能清晰的分类,把不必要的,不常用的功能尽量屏蔽,通过调查用户的使用习惯设计出最符合他们行为逻辑的产品。

②简化交互设计

还可以通过一些不同的交互方式,来节省用户在进行一项交互时的精力与时间。例如,Bilibili网站的一键三连功能,以往用户想要点赞,收藏,关注需要点击三次交换牛,而在该功能之下用户只需要长按点赞按钮,就会直接实现以上的三个功能,既方便又增加了趣味性。

③遵循使用者交互习惯

用户在一些经常使用的网页所长期以来积累的经验直接性地教会了使用者如何正确合理使用网页,所以他们很有可能会因此希望所接收到的网页设计方式变的可以与那些他们较为熟悉的一些网页一样,相似的一方面就是使用网页设计的方式,在用户开始使用网页相关产品、服务、内容和其他相关信息的任何一个时候,他们可能不会因此从而感到茫然,无所适从,不知从何处开始,而是轻车熟路,无意识地自然而然的使用。

用户可能会将大部分的时间都花在经常使用的几个网页上,因此他们可能会非常地希望使用的网页也有可能像他们已经完全熟悉掌握的其它几个页一样,拥有相同的用户使用体验模式和浏览习惯。

该设计定律基本原则主要目的在于通过鼓励公司网页的设计师们必须严格遵循常见的公司网页整体设计模式,以便于避免他们设计出容易混淆用户

的使用感受,或因不严谨的设计导致更高的网页用户体验和学习成本。

例如优酷视频改版前后的几个版本进行对比,在新版中,网站设计版在网页框架和网站首页设计的功能上面几乎没有什么太大改动,只是在功能上稍微有点做了一些调整,并顺应了最新的网站网页设计系统优化功能准则,例如,重新调整企业网站版的字体颜色,大小,和一些细节上的分割线,间距等,通过这些细微的改变,增加了网页的可读性和立体感,使其在使用,浏览过程中兼具更好的视觉体验和阅读逻辑。

因此我们在设计时,设计师应该牢记并延续使用者已经形成的习惯模型。然后再从自己的想法,设计概念,设计思维出发,对这一设计进行不断地升级,完善。而非从头开始,直接设计全新的使用概念,流程。

参考文献

- [1] 王凯.设计思维模式培养探析[J].时尚设计与工程,2022(02):61-63.
- [2] 杨澜.黄金比例的拓展[J].中学生数学,2021(24):26-28.
- [3] 赵瑾妍.《概念 APP 设计》(概念 APP 设计)[J].出版发行研究,2021(03):117.DOI:10.19393/j.cnki.cn11-1537/g2.2021.03.032.
- [4] 程越.设计概念与生活体验的关联性研究[J].家具与室内装饰,2021(02):78-80.DOI:10.16771/j.cn43-1247/ts.2021.02.018.
- [5] 王艳.图片简化设计在 B2C 移动端网页的应用[J].大观(论坛),2019(02):114-115.

收稿日期: 2022 年 3 月 9 日

出刊日期: 2022 年 6 月 14 日

引用本文: 邱凤香, 谢大鹏, 设计概念在 UI 设计中的应用[J]. 科学发展研究, 2022, 2(1):29-32
DOI: 10.12208/j.sdr.20220008

检索信息: 中国知网(CNKI Scholar)、万方数据(WANFANG DATA)、Google Scholar 等数据库收录期刊

版权声明: ©2022 作者与开放获取期刊研究中心(OAJRC)所有。本文章按照知识共享署名许可条款发表。<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

