

《腾讯网UED体验设计之旅》

图书基本信息

书名：《腾讯网UED体验设计之旅》

13位ISBN编号：9787121257076

出版时间：2015-4

作者：任婕 等

页数：380

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《腾讯网UED体验设计之旅》

内容概要

《腾讯网UED体验设计之旅》是腾讯网UED的十年精华输出，涵盖了丰富的案例、极富冲击力的图片，以及来自腾讯网的一手经验，通过还原一系列真实案例的幕后设计故事，从用户研究、创意剖析、绘制方法、项目管理等实体案例出发，带领读者经历一场体验设计之旅。

全书核心内容涉及网媒用户分析与研究方法、门户网站未来体验设计、H5技术在移动端打开的触控世界、手绘原创设计、改版迭代方法、文字及信息图形化设计、媒体产品的交互设计、大项目设计管理方法等。

这是一本“干货”型读物，内容权威而真诚，案例具体而真实，图文并茂、印制精美。推荐广大设计爱好者、互联网设计从业人员、视觉设计师、交互设计师，以及用户体验从业人员参考阅读。

《腾讯网UED体验设计之旅》

作者简介

任婕：腾讯网UED设计总监，腾讯网UED团队负责人，亲历腾讯网十年成长历程，见证了网络媒体发展的历史，拥有丰富的产品设计经验和用户体验设计团队管理经验，是业界资深的互联网产品体验设计专家。

腾讯网UED团队（QQ.COM User Experience Design）致力于提升腾讯网UX体验，坚持腾讯互联网产品“以用户为中心”的设计原则，主要负责腾讯网门户产品腾讯新闻、迷你首页、腾讯微博、腾讯视频、新闻百科信息图表及奥运会、世界杯、世博会、NBA官网等在业界影响深远的众多互联网产品。本着“在用户身边，为用户设计”的团队第一准则，用专业的精神、细微的改善，每天给用户带来感动和惊喜。

书籍目录

- 别急！让设计飞一会儿
- 01 我们的用户 3
 - 我们了解用户吗 4
 - 常用的用户研究方法 6
 - 腾讯网用户研究全接触 17
 - 设计目标与设计评估方法 34
- 02 下一代腾讯网为你而来 45
 - 总要有人做出改变 46
 - 门户网站的个性化时代 47
 - 腾讯网为你而变 51
 - 2015腾讯网新迷你首页诞生记 55
 - 出发！开始你的UED之旅
- 03 从大屏到小屏 67
 - 为什么要设计H5页面 68
 - H5可视化资讯报道在信息传播中的使用 70
 - H5互动游戏与媒体的结合 89
 - H5交互式动画界面的设计 103
 - 从技术实现角度谈H5页面设计的几个注意事项 123
 - H5汇聚地——“5汇” 127
- 04 手绘原型诞生记 129
 - 从一张白纸开始 129
 - 紧扣主题 137
 - 脱稿案例 139
- 05 皮肤设计72变 145
 - 腾讯网首页皮肤是什么 146
 - 儿童节/圣诞节皮肤是怎么设计出来的 152
 - 过大年！春节系列皮肤绘制方法 159
 - 动态皮肤？就是这么动感 164
- 06 改版的迭代思维与方法 169
 - 明确项目背景：频道为什么要改版 170
 - 挖掘有效元素，传承产品的DNA 173
 - 根据数据反馈来跟进迭代工作 177
- 07 主题型页面的设计创新 179
 - 从页面布局开始思考 180
 - 系列页面的设计 187
 - 解构思维与再设计 197
 - 从球技引发的设计思考 204
 - 灵活的版式造就视觉盛宴 212
 - 化繁为简—可扩展的设计 229
- 08 文字的力与美 241
 - 娱乐，有你好看 244
 - 体育，在腾讯也在现场 249
 - 新闻，事实派 260
 - 科技，简捷不等于简单 265
 - 时尚，潮流前沿 267
 - 各频道原创设计面面观，百花齐放 271
- 09 信息图形化设计 273

什么是图形化设计	274
钓鱼岛的前世今生	275
韩亚航空空难	282
移动端信息图形设计	287
信息图形设计总结	291
10 媒体产品的交互设计	311
让新闻故事动起来—某案件回顾	312
响应式设计—“大家”栏目	319
横向滚动页面—图片栏目“活着”	322
11 回归与想象力	333
设计团队如何推动一个项目的视觉体验升级	335
12 大项目的设计管理与流程	347
盛大之美—腾讯网络媒体大项目设计	348
好的弓箭手绝不轻易射出一箭—设计的准确性	350
设计里的职人精神—规范的建立	353
设计工具的重要性	357
如何让别人喜欢你—跨团队合作的“暴露设计”	359
看得见的彼岸	361

精彩短评

- 1、 ...
- 2、 广度有余 深度不足
- 3、 大量的实际案例，对网媒的产品团队有很大的参考价值。
- 4、 用10多天的时间，终于把这本书读完了。让我觉得，原来做设计还是有方法可以实现的。每次在网上看到的各种高大上的设计图，他们背后原来有这么多的考虑。比如说，先定位，然后提取关键词，再找到重点的关键词。开始做各种设计延伸。呈现在我们眼前的设计，一般都是被无数次推翻，或者是改了很多版，最合适看起来最舒服的画面，我们才会看到。以前做设计，我改了几次之后，就会很心烦，觉得产品经理和运营什么都不懂，就喜欢在背后指手画脚的。感觉非常不爽，现在我觉得也是我对需求把握的不是那么准确。出来的设计稿，可能不符合这期的定位，或者是哪方面我没有考虑到。之前，做设计仅仅考虑在，怎么好看。觉得一个优秀的设计师，必须从运营的角度，从产品经理的角度，从用户操作是否舒服流畅，在什么场景下使用这个设计。要从很多维度去考虑。
- 5、 以实际案例为基础，干货还是满满的，但是后半部分设计内容涉及过多，就开始飘了，而且交互谈及很少，大多都是设计过程，有些可惜
- 6、 整本书都在讲腾讯网的一些相关的设计，主要聚焦在设计本身的灵感来源，设计草图到最后的成稿以及运用。作为企业出的一本书，在内容的设置和编写的语言上，难免有很多产品推广的痕迹。很多的项目都只是点到为止，没有深入的探讨和推敲。更像是一个部门十年来的设计项目总结。分门别类地列出了各项成果和设计过程。不过，对于这个行业的从业者来说还是很有借鉴意义的。毕竟是十年的经验。
- 7、 图太多，内容确实一般
- 8、 工作流程书，新手可以作为借鉴。
- 9、 书里面的案例很多，也讲了很多方法流程类的内容，在实操过程中可以拿来当工具书来参考。书中的HTML5技术偏少。更适合产品设计类的人读。看完了以后的想法是以后要多多关注腾讯的系列产品，无论是技术还是设计还是产品都会有收获。
- 10、 比较浅显、立足于操作层面的项目总结。每个单元都是一类项目。讨论交互设计的并不多，超过2/3的篇幅都是视觉设计相关。适合刚入门看。有两三个点有启发，且还不是团队自己的总结，是引用。章节之间是割裂的，在用户体验上并没有自成体系。
- 11、 对我很有用 需要再看！
- 12、 马马虎虎
- 13、 推荐
- 14、 QQUED设计部门的设计经验。前期的调研、分析有很多受教的地方
- 15、 基本都是干货，推荐
- 16、 挺有干货的一本书，偏向于UI设计。
- 17、 满满三页的圈内牛人推荐语也并没有什么卵用，什么都讲了什么都没讲清楚，这就是一本内部项目总结，团队成员共同编写的书总是显得特别凌乱，比起来没有cdc出的那本好。
- 18、 基础实操
- 19、 图片例子挺多，相关内容点到为止。
- 20、 书挺厚，内容很丰满，深度略显欠缺
- 21、 干货不多，启发为主，经验少或者有瓶颈可以翻来参考，无他
- 22、 内容详实 很多案例
- 23、 写得蛮接地气。我想知道腾讯的视觉设计师工资能拿到几个。
- 24、 一般般，随手翻了几下，做UED的写出来的书UE都做不好...
- 25、 只能从中窥探到一点点就一点点的互联网设计细节。
- 26、 书的印刷，排版设计很好。但是感觉内容不够突出，讲的有点不清楚
- 27、 做细便精了
- 28、 很不错
- 29、 很有幸能看到这本书，满满的干货，设计思路也讲得很清楚，值得学习

《腾讯网UED体验设计之旅》

- 30、具体案例较多，但整体内容比较浅，也比较散
- 31、十年设计历程，其中不仅是设计师的经验总结，也折射出了当代设计的流行趋势。书中案例很多，但多是点到为止，不过作为企业能讲到如此地步已经可以了。
- 32、不错！明显就是一人写一篇文章组成的书。不过腾讯做的东西确实好看！
- 33、产品狗必读之书啊，相当于交互的工具书，案例十分丰富。方法论介绍详尽，释读精准。3个缺点就是：1.只拿腾讯自家产品做案例，没有行业大哥风范 2.出版物中英文全用微软雅黑，InDesign可以重学了 3.只有互联网产品，而且绝大部分移动互联网产品（硬件呢？
- 34、比较零碎，大部分是很浅的项目回顾，而且书到手上破损，纸张太烂了，还这么贵，坑的
- 35、读了，没记住什么，怪我...
- 36、作为一个门外汉看，确实有很多案例（干货），但并没有多少帮助。另外想要读此书的朋友注意一下书名，只是腾讯门户网站的设计案例，不包含其他产品
- 37、比较偏向UI~交互设计这块对我的帮助并不大~
- 38、一般般
- 39、这是腾讯的内部总结，什么都讲什么都没讲清楚。

《腾讯网UED体验设计之旅》

精彩书评

1、整本书都在讲腾讯网的一些相关的设计，主要聚焦在设计本身的灵感来源，设计草图到最后的成稿以及运用。作为企业出的一本书，在内容的设置和编写的语言上，难免有很多产品推广的痕迹。很多的项目都只是点到为止，没有深入的探讨和推敲。更像是一个部门十年来的设计项目总结。分门别类地列出了各项成果和设计过程。不过，对于这个行业的从业者来说还是很有借鉴意义的。毕竟是十年的经验。

章节试读

1、《腾讯网UED体验设计之旅》的笔记-第88页

设计师应该：1) 参与内容策划2) 首先确定专题的信息架构3) 充分发挥图片的视觉冲击力4) 要学会遵循并打破设计惯例

2、《腾讯网UED体验设计之旅》的笔记-第205页

“在做设计之前，首先面临的的就是产品的色彩定位，很多设计师在处理这部分设计工作时，或是不够重视，或是在操作方式上没有形成科学的推导流程。在首页的色彩定位上，设计师采用了一种非常简单高效的设计方法，我们称之为“取点法则”。这种方法可以非常简单快速精准地定位产品气质，并为后期周边产品的视觉统一与视觉规范打下基础。

1、采集基准色图片：利用搜索引擎或者其他手段收集与设计对象相关的视觉图片，从中筛选出一些最具代表性的素材作为基准色图片。千万别小看这个步骤，因为这些图片的选择在很大程度上决定了后期产品的视觉气质与形态。

2、将收集到的基准色图片进行像素化（可以使用photoshop的滤镜 - 马赛克功能，像素块可以尽量大一些）。

3、从像素化图片中萃取一些有代表性的色彩。

4、剔除相近色，并从互补色的角度筛选出整个产品的标准色和辅助色。”

3、《腾讯网UED体验设计之旅》的笔记-我们的用户

1、我们了解用户吗

艺术家通过创作吸引欣赏他的人，而设计师的创作以用户喜爱并接受为前提。

有限的用户言论可能会给设计师带来偏见，但倾听更多用户的声音有助于了解更真实、更全面的用户。（偏听则暗，兼听则明）

了解用户需要技巧，因为每人的了解、见识都有局限性，所以渴求与诉求也不同。需要了解用户自身的特点及能力，用户想要实现的目标及其实现方式，以及设计的方案是都可以让其目标更有效地完成。

不能凭借自己的经验来判断用户的需求，对目标用户进行适当地了解与研究，在设计与优化产品时需要用户对用户进行长期的观察与研究。

2、常用的用户研究方法

用户研究适用于产品生命周期的各个阶段，需求挖掘和设计评估都需要与用户打交道。

用户研究适用的阶段：构想 评估 计划 设计 开发 上线 日常运营

研究用户，需要透过用户的语言、行为去了解他们内心最深处的需求。需要设计师始终保持一颗同理心与开放的心态，有时用户的“是”与“否”也许只是提问方式不同导致的，是非判断只在一念之间，关键要挖掘用户的核心诉求。

问卷法

熟悉且使用的最多的方法之一，以书面形式向特定人群提出问题，并要求被访者以书面或口头形式问答来进行资料搜集的一种方法。可以同时较大范围内让众多被访者填写，因此在较短时间内搜集到大量的数据。

《腾讯网UED体验设计之旅》

网络调查在组织实施、信息采集、信息处理、调查结果等方面具有明显的优势。在制订问卷目标、设计问题及文案上都有一定的专业需求。

设计问卷——首先明确问卷法的目标及适用范围，从目标制订、方案设计、样本回收、数据统计分析到最后的输出，每个环节都需要严格把关。在问卷设置阶段，要考虑问卷结构、问题设置的一般原则，控制问卷长度等。

可用性测试：指在设计过程中被用来改善产品的可用性的一系列方法。

用户研究员根据测试目标设计一系列操作任务，通过测试5~10名用户完成这些任务的过程来观察用户实际如何使用产品，尤其是发现这些用户遇到的问题及原因，并最终达成测试目标。测试完成后，用户研究员会针对问题所在，提出改进的建议。

通过可用性测试能尽早地发现问题，通过改进问题提高用户的满意度、忠诚度，降低用户成本，可用性测试的实施成本低、易操作，因此被广泛采用。可用性测试先观察用户的操作，再通过访谈得到测试中的答案，重点关注现象背后的原因。

眼动测试

对个体而言，外界信息的80%~90%通过眼睛获取，眼动有一定规律性，通过眼动仪记录用户浏览页面视线的移动过程及对不同板块的关注度。通过眼动仪可以了解用户的浏览行为，评估设计效果。眼动仪通过记录角膜对红外线反射路径的变化，计算眼睛的运动过程，并推算眼睛的注视位置。

眼动仪可以帮助我们记录快速变化的眼睛运动数据，同时可以绘制眼动轨迹图、热力图等，直观而全面地反应眼动的时空特征。眼动分析的核心数据指标包括停留时间、视线轨迹图、热力图、鼠标点击量、区块曝光率等，通过将定量指标与图表相结合，可以有效分析用户眼球运动的规律，尤其适用于评估设计结果。

用户访谈

可以与用户有更长时间、更深入交流，通过面对面沟通、电话等方式都可以与用户直接进行交流。操作方便，可以深入地探索被访者的内心与看法，容易达到理想的效果。

一般在调查对象较少的情况下采用，常与问卷法、测试法等其他方法结合使用。

定性研究对访谈员的专业素质要求较高，通常访问者会根据研究目的，事先准备一些问题或者交流的方向。

根据不同目的，访谈分为结构式、半结构式和完全开放式访谈。

4、《腾讯网UED体验设计之旅》的笔记-第258页

5、《腾讯网UED体验设计之旅》的笔记-第267页

“设计师都会归纳和思考：所有颜色都有意义吗？所有的转折线处理都有必要吗？所有的形状结合都必要吗？可不可以删减一些多余的手法而只留核心内容？任何过度设计或不到位的设计都不是好的设计，我觉得过度比不到位更让人烦恼，因为它会干扰用户的阅读和理解。这就好比产品，任何产品并不是功能越多越受欢迎，相反，功能越多问题也越多，甚至好多功能多余或难以使用，给用户带来挫败感。字体设计也是一样，当把一切能想到的元素通通都放进来时，往往等于都没放。有时少既是多，抓住一个视觉着眼点，就足够了。”

6、《腾讯网UED体验设计之旅》的笔记-第164页

“因此设计皮肤前的思考过程很重要，身未动意先行，做过几次皮肤后归纳出来了倒推法：传统绘画或者插画是作者先选择某种题材然后创作，最后在人们的观览中产生某种情感因素；而节日皮肤设计首先要锁定欲表达的某种文化和何种人文情怀，然后再逆向思考需要什么样的内容和绘画风格方式去实现”

身未动意先行——我总是意未动身先行，习惯性逃避思考过程，用战术的勤奋掩盖战略的失败！

7、《腾讯网UED体验设计之旅》的笔记-第81页

如果触控目标太小的话，用户需要付出额外的精力来进行精确点击，用户需要不断的调整他们的手指来点击目标获得反馈，会增加用户的挫折感

8、《腾讯网UED体验设计之旅》的笔记-第289页

对于手机端来说，视觉层面的完成只算完成了50%，因为html5技术本身就可以承载很丰富的动态表现，动画效果设计也是手机端设计必须考虑的部分。将结构布局拆分成在不同时间段内出现的画面，确定开始画面和结束画面。

- 1、第1秒，标题部分开始出现，其运动轨迹向下，并在第2.5秒到达预定位置。
- 2、第2.3秒，主体徒刑部分开始出现，其运动轨迹向右，并在第3.5秒时达到预定位置。
- 3、第3.2秒，结论部分开始出现，其运动轨迹向上，并在第4.5秒时到达预定位置。

4.5秒内全部动画动作完成。通过动态引导，画面的展现更富有层次，并且动画是一种运动着的视觉引导，让读者的视觉流程更加清晰。

动画效果的主题设计框架完成，在这个框架的基础上还要完成如下两个扩展设计：

- 1、要添加动画效果的触发方式。触发方式是点击触发、滑动屏幕触发，还是摇一摇触发等。手机端

《腾讯网UED体验设计之旅》

的处罚方式丰富多彩，这是与pc端键鼠触发不一样的地方。良好的触发方式，会大大提高读者的阅读体验和阅读兴趣。

2、要设计每屏内容之间的转场效果。转场效果就是上一屏内容如何消失和下一屏内容如何出现之间的过渡动画。如果缺少转场动画，则内容之间的切换会显得非常僵硬。

全部动画效果设计完成之后，还需要将动画效果设计的运动轨迹、时间节点和触发方式等设计说明给前端技术人员。交给前端人员的设计说明越准确，动画的还原程度越高，越符合设计预期。设计说明含糊粗糙，动画离设计预期的差距可能越大，这是动画效果设计中要注意的。另外，手机端的页面还需要一个封面和封底的设计。

9、《腾讯网UED体验设计之旅》的笔记-第7页

10、《腾讯网UED体验设计之旅》的笔记-第35页

“尼尔森启发式评估法是一种用来发现用户界面设计中的可用性问题，从而使这些问题作为再设计过程中的一部分被重视的可用性工程法。

- 1、可用性原则：系统状态有反馈，等待时间要合适；
- 2、不要脱离现实：使用用户语言而不是开发者语言，贴近生活实际而不是学术概念；
- 3、用户有自由控制权：操作失误可退回；
- 4、一致性原则：同一事物和同类操作的表示用语要各处保持一致；
- 5、有预防用户出错的措施：关键操作有确认提示，及早消除误操作；
- 6、要在第一时间让用户看到：识别胜于回忆，提供必要的信息提示（可视且易取），减少记忆负担；
- 7、使用起来灵活且高效：为新手和专家设计定制化的操作方式，快捷操作且可调整；
- 8、易读性：减少无关信息，体现简洁和美感；
- 9、给用户明确的错误信息，并协助用户方便地从错误中恢复工作；
- 10、必要的帮助提示与说明文档：无须文档就能流畅地应用当然更好，有一般的帮助提示与说明文档很重要，而且也提供便利的检索功能，面向用户进行任务描述，列出具体的实现步骤，并且不要太冗长。

根据经验，1位评估人员可以发现大概35%的可用性问题，5位评估人员可以找到75%的问题，所以参与评估的人数控制在5位以内即可。启发式评估多用于产品发布之前的设计评估。”

11、《腾讯网UED体验设计之旅》的笔记-第4页

“偏听则暗，兼听则明”

12、《腾讯网UED体验设计之旅》的笔记-第116页

在动画的实现上，主要有两种方式：css动画和逐帧动画。其中css动画能够实现2D/3D位移、缩放、颜色和透明度变换以及简单的滤镜效果（如模糊）。它的体积小、效率高，是优先考虑的动画实现方式。逐帧动画通常以GIF图或PNG/JPG序列的格式呈现，这类动画还原度高，可以提供形变效果，但体积大，更适合展示时长较短，面积较小的可循环动画。

《腾讯网UED体验设计之旅》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com