

目录

前言

课程设计说明

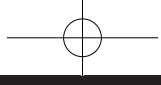
关于引用作品的版权声明

第1章



互联网产品设计二三事

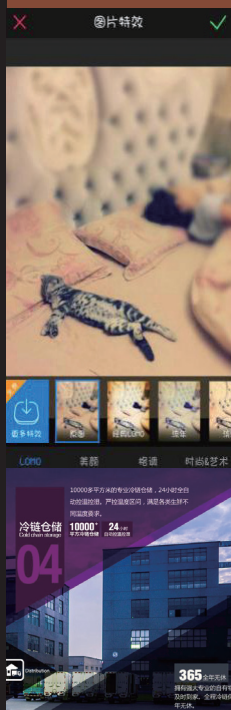
本章简介	2
1.1 认识互联网产品	2
1.1.1 什么是产品	2
1.1.2 互联网产品产生的流程	3
1.1.3 应该设计什么样的产品	5
1.2 互联网产品的竞品分析方法	5
1.2.1 Why为什么要进行竞品分析	6
1.2.2 What 什么是竞品分析	6
1.2.3 Who&When谁&什么时候来进行竞品分析	6
1.2.4 How如何选择竞品	7
1.2.5 案例分享：资讯类App竞品分析	7
1.3 互联网产品的用户研究方法	16
1.3.1 问卷法	16
1.3.2 用户访谈法	17
1.3.3 焦点小组法	17
1.3.4 情景设定法	18
本章总结	19
本章作业	20



第2章

21

用户体验分类及UE设计实用技巧



本章简介.....	22
2.1 用户体验概述.....	22
2.2 用户体验设计技巧.....	25
2.2.1 感官体验	25
2.2.2 交互体验	27
2.2.3 浏览体验	28
2.2.4 情感体验	28
2.2.5 信任体验	28
2.3 用户体验的改进方法	30
2.3.1 视觉方面	30
2.3.2 交互方面	31
2.3.3 文字方面	32
本章总结.....	33
本章作业.....	34

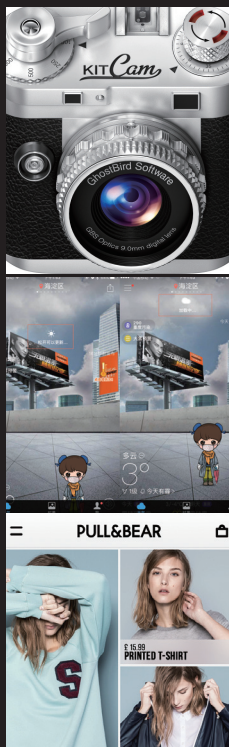
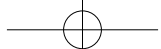
第3章

35

互联网交互设计精髓



本章简介.....	36
3.1 交互设计概述	36
3.2 为加强视觉冲击而生的交互	37
3.2.1 界面视觉风格与交互	37
3.2.2 启动图标与交互	39
3.2.3 界面外观与交互	39
3.3 交互设计师是干什么的	41
3.4 交互设计之导航设计	42
3.4.1 Web应用常见的导航模式	42
3.4.2 移动应用常见的导航模式	44

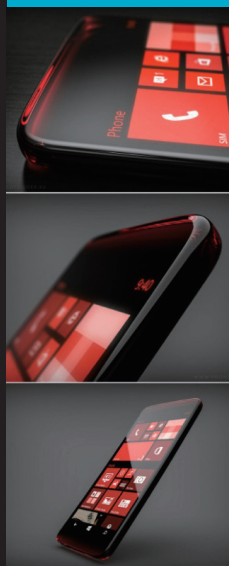


3.5 交互设计之表单设计	48
3.5.1 登录表单	48
3.5.2 注册表单	48
3.6 交互设计之搜索设计	49
3.6.1 显性搜索	50
3.6.2 自动补全搜索	51
3.6.3 范围搜索	51
3.6.4 保存搜索记录并显示最近搜索内容	52
3.7 交互设计之反馈设计	53
3.7.1 出错信息反馈	53
3.7.2 确认反馈	54
3.7.3 系统状态	54
本章总结	55
本章作业	56

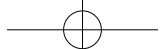
第4章

57

Axure互联网应用交互基础



本章简介	58
4.1 把想法和思路画成原型图	58
4.1.1 什么是原型	58
4.1.2 原型的类型及各自的特点	59
4.2 Axure RP软件界面基础	61
4.2.1 Axure 的文件格式	61
4.2.2 Axure 的工作环境	61
4.2.3 生成原型并在浏览器中查看	67
4.3 自制iPhone控件库	68
4.3.1 iPhone背景部件	68
4.3.2 iPhone滑动开关部件	71



4.3.3 部件的重复使用.....	75
4.4 首页幻灯轮播交互效果.....	76
4.4.1 自动轮播效果	76
4.4.2 鼠标点击切换轮播效果	78
4.5 网站首页全局导航交互.....	81
实战案例.....	88
本章总结.....	90
本章作业.....	91

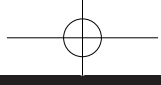
第 5 章

93

移动端运动社交应用项目设计



本章简介.....	94
5.1 项目需求概述	94
5.1.1 支持平台	94
5.1.2 目标用户	94
5.1.3 主要功能	95
5.2 项目理论概要	95
5.2.1 移动设备的种类.....	95
5.2.2 移动设备的规格和像素尺寸.....	96
5.2.3 移动设备的使用方法	97
5.2.4 移动设备的手指操作特点	98
5.2.5 移动设备的指尖密码	101
5.2.6 应用程序的导航.....	103
5.2.7 各种“栏”的设计规范.....	108
5.3 项目需求分析.....	115
5.4 移动应用常见的Axure交互原型设计技巧	116
5.4.1 iPhone屏幕滑动效果	116
5.4.2 在iPhone手机上预览原型	118



- 5.4.3 微信的纵向滑动效果 121
- 5.4.4 应用程序的启动过渡页面 125
- 5.4.5 信息应用的删除效果 126
- 5.4.6 下拉缓冲效果 128

本章总结 129

本章作业 130

第 6 章

131

Web端运动社交应用项目设计

本章简介 132

6.1 项目需求概述 132

- 6.1.1 企业背景 132
- 6.1.2 支持平台 133
- 6.1.3 目标用户 133
- 6.1.4 主要功能及要求 133
- 6.1.5 宣传文字 133

6.2 项目理论概要 133

- 6.2.1 营销型Web应用的特点 133
- 6.2.2 Web应用设计规范 134

6.3 项目需求分析 137

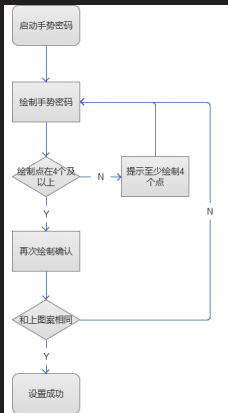
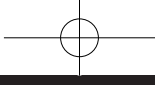
- 6.3.1 页头页尾内容安排 137
- 6.3.2 首页 138
- 6.3.3 下载 138
- 6.3.4 动态 138

6.4 Axure流程图设计技巧 138

- 6.4.1 流程图概述 138
- 6.4.2 使用Axure 创建流程图 139

6.5 Axure线框图设计技巧 141





6.6	Axure Web应用原型设计技巧.....	143
6.6.1	顶部导航栏.....	143
6.6.2	顶部导航吸附.....	148
6.6.3	幻灯轮播.....	150
6.6.4	登录注册.....	152
	实战案例.....	159
	本章总结.....	161
	本章作业.....	162