



UI 设计术语大汇总

1、常见专业术语

UI: UserInterface, 用户界面, 其设计主要包括视觉设计、交互设计和用户体验三个部分。视觉设计部分相当于美女的化妆和穿衣打扮; 交互设计部分相当于美女的身材骨架和五官, 俗称底子; 用户体验相当于这位美女的脾气, 是否贴心、平易近人。

UX: UserExperience, 用户体验, 顾名思义是指以用户体验为中心的设计。UX 设计师研究和评估一个系统的用户体验, 关注该系统的易用性、价值体现、实用性、高效性等。

HUI: HandsetUserInterface, 手持设备用户界面, 包括手机端、车载导航等。

MUI: MobileUserInterface, 移动端 UI 设计。相比 HUI, 移动端会让部分人感觉范围狭窄。

GUI: GraphicsUserInterface, 图形用户界面。准确来说 GUI 就是屏幕产品的视觉体验和互动操作部分。GUI 是一种结合计算机科学、美学、心理学、行为学, 及各商业领域需求分析的人机系统工程, 强调人一机一环境三者作为一个系统进行总体设计。

WUI: WebUserInterface, 网页风格用户界面, 指与 Web 网络浏览器相关的风格用户界面。

IA: InformationArchitect, 信息架构, 是指对某一特定内容里的信息进行统筹、规划、设计、安排等一系列有机处理的想法。

HCI: HumanComputerInteraction, 人机交互。人机交互属于研究层面, 是人与计算机之间传递、交换信息的媒介和对话接口, 是计算机系统的重要组成部分。

人机交互与人机界面是两个有着紧密联系而又不尽相同的概念。操作系统的人机交互功能是决定计算机系统“友善性”的一个重要因素。

IxD: InteractionDesign, 交互设计, 是定义、设计人造系统的行为的设计领域。

UCD: User-CenteredDesign, 用户中心设计, 是在设计过程中以用户体验为设计决策的中心, 强调用户优先的设计模式。简单的说, 就是在进行产品设计、开发、维护时从用



户的需求和用户的感受出发，围绕用户为中心进行产品设计、开发及维护，而不是让用户去适应产品。

MMI: ManMachineInterface, 人机接口, 是进行移动通信的人与提供移动通信服务的手机之间交往的界面, 包括软件和硬件。

2、你必须知道的一些专有名词:

AI: AdobeIllustrator, 目前最权威的矢量图绘制软件, *.ai 是它的格式文件。

PS: 在这里不是指游戏机, 是目前最强大的图形编辑软件 AdobePhotoshop。

SPI: SoftwareProcessImprovement, 软件过程的改进。

SPA: SoftwareProcessAssessment, 软件过程评估。

UML: UnifiedModelingLanguage, 统一建模语言。

CMM: CapabilityMaturityModelforSoftware, 软件能力成熟度模型。

OS: OperatingSystem, 操作系统。

UIMS: UserInterfaceManagementSystem, 用户界面管理系统。

3、用户界面问题可按 FUPRID 分类:

F=Feature 功能特性

U=UserInterface 用户界面

P=Performance 性能

R=Reliability 可靠性

I=Installability 可安装性

D=Documentation 文档化

Application: 应用或者程序。

Brainstorming: 头脑风暴。



Content: 内容。

ContextualDesign: 情景设计, 上下文设计, 文脉设计。

CulturalModel: 一种文脉设计方法中的元素。获取文化政策相关的元素。

Customer: 客户。

Customization: 个性化, 定制。

FlowModel: 流程模式。

Goal-DirectedDesign: 目标导向设计。

Guideline: 界面设计的规则或启发式指南。

HighFidelityPrototype: 高保真原型。细节都比较详细的原型。

Individualization: 个性化。

InformationDesign: 信息设计。

LevelofExperience: 体验层次。

LowFidelityPrototype: 低保真原型, 抽象原型视图。

Menu: 菜单。

Metaphor: 隐喻。

Norm: 规范。

PaperPrototype (PaperMockup): 纸上原型。

Persona: 角色

PhysicalModel: 物理环境模式。

Portal: 入口。

Scenario: 情节设定。



SequenceModel: 序列模式, 完成任务的步骤。

Storyboard: 故事板。

StyleGuide: 风格指南。

TestUsability: 可用性测试。

UsabilityReview: 可用性评估, 指至少两名专家做的启发式评估。

UserAnalysis: 用户分析。

VisualDesign: 视觉设计, 同图形设计意义差不多, 但更广泛一些, 还包含文字的表现和信息设计。

4、一些缩写:

PS: Photoshop

AE: AfterEffects

PR: Premiere

PL: Prelude

AU: Audition

AI: Illustrator

DW: Dreamweaver

SC: Scout

FL: Flash

BR: Bridge

MU: Muse

CP: Captivate

FW: Firework



AN: EdgeAnimate

IN: EdgeInspect

CO: EdgeCode

FB: FlashBuilder