

UI 设计

# UI设计概述

讲师

# 项目引入



在移动互联网，大数据时代，网络、移动设备已经成为生活中不可或缺的一部分，随着生活及欣赏水平的提高，人们对网络中人机交互的界面也提出了更高的要求，各大公司分别成立自己的UI设计部门，主要从事用户研究、交互设计、界面设计等工作。本项目主要进行UI设计概述，让同学们了解UI设计的发展、工作流程、工作的主要内容等相关知识。



# 目录

CATALOG

01 任务1 初识UI设计

02 任务2 UI设计的工作流程

03 任务3 UI行业现状及发展趋势

04 任务4 色彩认识及搭配

# 学习目标

通过本项目的学习，学生能够熟知UI设计的概念、分类及当前界面设计中常用的设计工具，了解行业现状及行业未来发展趋势，熟悉UI设计的工作流程及必备技能，具有从事界面设计的职业荣誉感。

思政目标：培养同学们职业荣誉感。



01

初识UI设计

# 任务引入



同学们好，今天我们首先来讲解初识UI设计。通过本任务的学习，要求同学们掌握UI设计概念、UI设计的分类、UI界面设计的原则、UI设计中常用术语，初步了解UI设计，树立界面设计学习的宏观把控意识，这是确定后期努力方向的基本前提。



## 知识点：

- 01 UI设计概念
- 02 UI设计的分类
- 03 UI界面设计的原则
- 04 UI设计中常用术语

# 1、UI设计的概念

UI设计即为用户界面设计，全称UI=User Interface。UI设计是为了满足专业化、标准化需求而对软件界面进行美化、优化和规范化的设计。主要包括软件界面和人际交互界面设计等。



## 2、UI设计的分类

随着信息技术的高速发展，人们对信息的需求量不断增加，图形界面的设计也越来越多样化。UI设计主要可以分为移动端界面设计、PC端界面设计、游戏界面设计、物联网终端设备等，不同类型的界面设计风格和特点各不相同。



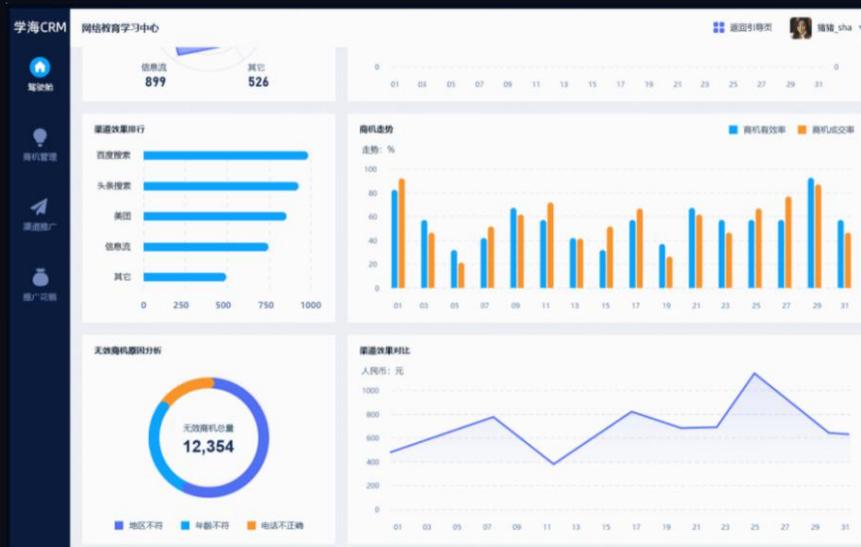
## 2、UI设计的分类

**移动端UI设计：**指手机、平板、穿戴设备上的APP设计和主题设计。目前主流的UI设计为移动端的手机APP、小程序、微信公众号等的界面设计，为满足更加多样化的用户需求，UI设计最终都会回归到注重用户的体验上。



## 2、UI设计的分类

**PC端UI设计：**对电脑上的软件和网站的界面视觉包装、功能板块布局、按钮的综合设计，PC端UI设计师主要以网页界面设计和电脑软件界面设计为主。



## 2、UI设计的分类

**游戏UI设计：**游戏的触角很广，有页游、端游、程序小游戏、单机游戏、3D游戏等，里面的人物模型和游戏动作都需要UI协助设计。如果懂一点3D可视化和手绘能力，那就如虎添翼，毕竟三维游戏也越来越火了，薪酬相对来说也会更可观！



## 2、UI设计的分类

**车载系统UI设计：**车载系统的前端界面需要UI设计，如今车载系统越来越智能化，已经实现了播放音乐、接听电话、路径导航等基本功能，站在用户的体验角度，以后的要求会越来越高，比如手机和汽车是互通的。3D模型也是UI设计智能化的基础，thingjs有十万个3D模型/场景支持UI设计！



## 2、UI设计的分类

**VR/AR UI设计：**VR/AR领域也有UI设计师，这几年VR/AR技术发展快速，很多大公司都有自己的VR研发团队，如果是站在数字化转型的角度，这是近五年必须掌握的技术领域，相关的UI设计未来将继续火热。



## 2、UI设计的分类

**AI人工智能UI设计：**人工智能就是指代机器人，取代了一部分人工成本，完成高风险或者重复性强的事情，而且人工智能的“智”体现在哪儿呢？那就是背后的机器学习，甚至比人脑更加厉害，因为计算机是不会休息的，它只会工作。操作机器人需要相应的UI界面，很多工厂都已经投入了机器人商用，UI设计师也需要思考，如何让用户在前端操作更加简单、好用，人工智能一直都是网红行业，未来要求不会低，更不会消失。



# 3、UI界面设计的原则

界面设计使产品设计的重要组成部分，是用户对界面的体验和交互意愿。一个美观友好的界面能够给用户带来舒适的操作体验，从而给商家创造卖点。用户界面使人机之间沟通交流的平台，所以用户界面设计应该和用户研究紧密联系，它是一个不断为最终用户设计满意视觉效果的过程。设计的原则有：



# 3、UI界面设计的原则

- (1)简易性：界面设计应该简洁、易于操作使用、易于了解，并能减小用户发生错误的可能性。
- (2)可控性：是用户界面设计的重要条件，即用户想进行什么操作，就一定让他做到，且有相应的操作提示。
- (3)一致性：指界面设计风格必须和页面内容协调一致，颜色搭配要符合人们的视觉习惯，同一界面不同版块和同一版块的不同位置要保持一致性。
- (4)安全性：用户可以自由地做出选择，所有选择应该是可逆的。做出危险选择时要有信息提示介入。
- (5)人性化：首先要考虑软件的用户群体，不同群体的操作习惯都不相同，另外要尽可能的考虑特殊用户的操作体验，如残疾人、色盲色弱等，以提高用户的操作体验和满意度。
- (6)灵活性：就是让用户灵活方便的使用。

# 4、UI设计中常用术语

UI设计中常用的专业术语及专业名词同学们还是应该熟悉的：

- ① UI: UserInterface, 用户界面设计, 其设计主要包括视觉设计、交互设计和用户体验三个部分。
  - ② UX: UserExperience, 用户体验, 顾名思义是指以用户体验为中心的设计。
  - ③ GUI: GraphicsUserInterface, 图形用户界面。准确来说GUI体验和互动操作部分。
  - ④ AI: Adobellustrator, 目前最权威的矢量图绘制软件, \*.ai是它的格式文件。
  - ⑤ PS: 在这里不是指游戏机, 是目前最强大的图形编辑软件AdobePhotoshop。
  - ⑥ Brainstorming: 头脑风暴。
- 等等.....

The background features a dark blue gradient with several large, overlapping, liquid-like shapes in shades of blue, purple, and pink. These shapes have a soft, glowing appearance. Scattered around these larger forms are numerous smaller, glowing circles in various sizes, some appearing as bright blue spheres and others as fainter, more ethereal circles. The overall effect is a vibrant, abstract composition.

THANKS.