

UI.UX DESIGN BEGINNER'S GUIDE

UI.UX 設計總整合

01

基礎知識&小技巧



UI.UX DESIGN BEGINNER'S GUIDE

UI.UX 設計總整合

PART.1

01 THE UI.UX BASICS

UI.UX 基礎知識

你知道UI和UX的差異嗎？ p.3

2022主流UI設計工具 p.3

UI設計中的基礎單位 p.3

設計系統的基礎－原子設計理論 p.4

Persona人物誌攻略及實用工具 p.5

淺談UI設計中的微互動/微交互 p.5-6

02 UI.UX TIPS

UI.UX 設計小技巧

容易被忽略的空白狀態頁面 p.7

加載頁面設計小技巧 p.8

UI 設計中的留白 p.9

提示工具框設計小技巧 p.10

人物誌攻略及實用工具 p.11

UI 上的無障礙設計 p.12

#110 你知道UI和UX的差異嗎? www.instagram.com/p/CDtF7Ygn6dk/

UI

USER INTERFACE DESIGN 使用者介面設計

UI設計主要著重介面整體視覺呈現及界面的互動性，例如字體、顏色、字型、標誌設計等等。

負責跟隨架構設計每個月戶交互的頁面，亦要確保設計的統一性。

UX

USER EXPERIENCE DESIGN 使用者體驗設計

UX設計主要著重以使用者為中心，根據使用者的習慣，安排整個使用流程步驟及內容規劃，挖掘及解決使用者在使用產品上的痛點。

UX設計師不能只靠想像，是要建基於從潛在使用者得到的真實數據，例如是問卷調查，面談、使用性測試等等。

• UX設計的流程

搜集資料

——
真實潛在使用者的數據及資料
——
現在市場的競爭者

分析

分析所得資料
確立方向
——
了解使用者的痛點
定義 Persona

設計

線框圖
▼
視覺稿
▼
互動原型

測試

設計途中
利用使用者測試
收集改善建議

改良

從得來的建議中
改善使用體驗

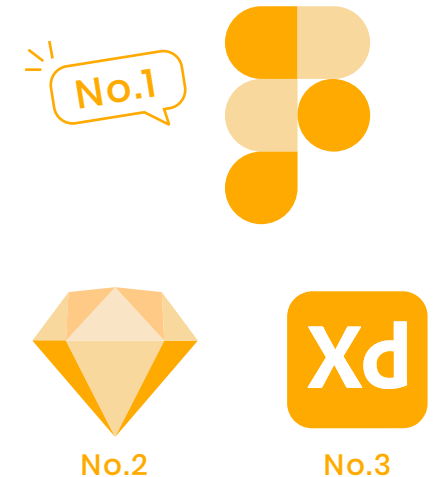
2022主流UI設計工具

UI設計的主流工具是PS和AI嗎？當然不是！

UI設計與一般平面設計不一樣，根據最近兩年的設計工具調查顯示，最多人使用的UI設計工具分別是Figma, Sketch及Adobe XD。

一直是主流設計工具的Sketch，在2020年終被Figma追上，於2021的報告更顯示Figma開始拋離對手。

最新的设计工具調查結果：<https://uxtools.co/survey-2021>



#137 UI設計中的基礎單位 www.instagram.com/p/CFebtwznpV8/

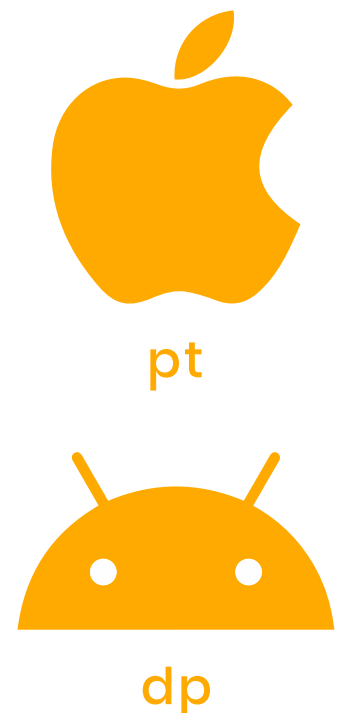
由於不同裝備有著不同的屏幕尺寸，UI設計上我們會使用密度無關像素。比較常用的，pt是iOS設備的佈局尺寸單位，而dp是android設備的佈局尺寸單位，

而ppi是顯示設備中每英寸的數量，所以ppi愈高，設備顯示的圖像也愈精細，例如5ppi就代表每平方英寸有5*5個像素。

如果直接使用pixel作為佈局單位，由於不能適應不同像素密度的螢幕，會出現比例失調的情況。

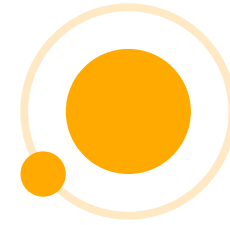
ppi
points per pixel

dpi
dots per pixel

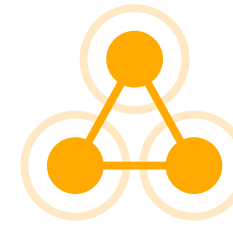


原子設計理論 (Atomic Design) 是2013年由Brad Forst所提出的設計概念，是構建設計系統的核心理論。由原子、分子、組織、模板和頁面五個元素共同協作，有規劃地創建一個有層次、更成熟的系統。

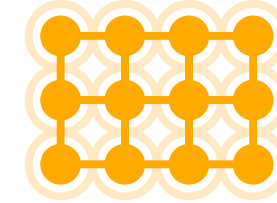
設計從細小元素開始，慢慢建立至實際的頁面設計，可以幫助我們創造一個具一致性，易擴充的成品。



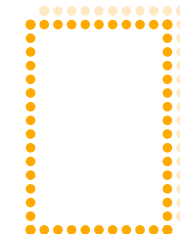
原子
ATOMS



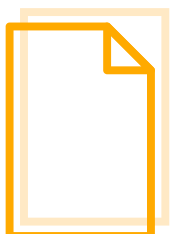
分子
MOLECULES



組織
ORGANISMS



模板
TEMPLATES



頁面
PAGES

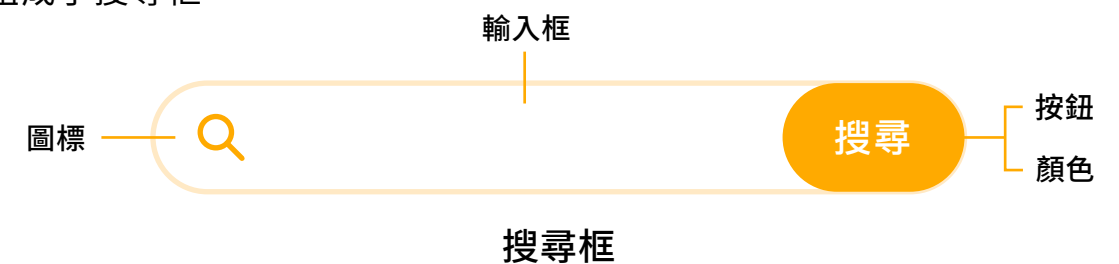
● 原子 ATOMS

原子是最基本的單位，網頁構成的基本元素，如標籤、輸入框，或是一個按鈕，也包括抽象元素例如顏色，字體等。



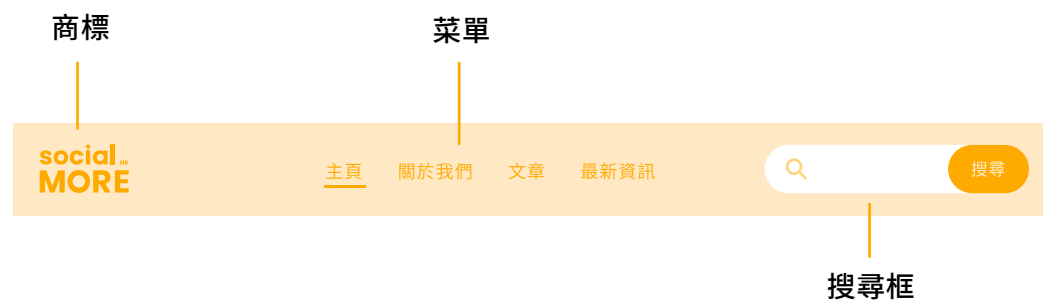
● 分子 MOLECULES

以數個不同的原子所組成的簡單UI組件，例如：下拉菜單、搜索框、表單等。例如以圖標、按鈕、輸入框組成了搜尋框。



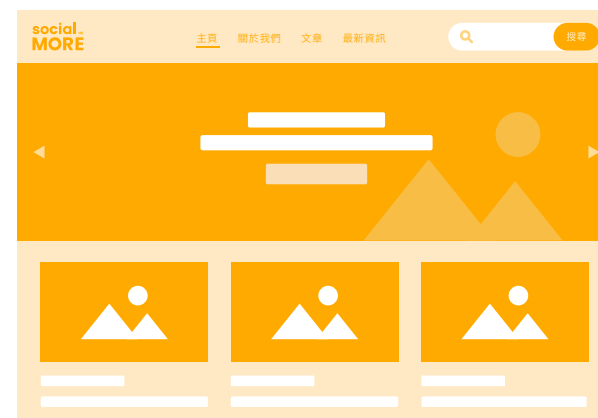
● 組織 ORGANISMS

相對分子而言，較為複雜的構成物，由原子及分子排列組合構成。例如：導航欄、產品信息、入口模塊、瀑布流圖等。



□ 模板 TEMPLATES

以頁面為基礎的架構，也稱為「原型圖」。將以上元素進行整合及排版，顯示設計的實際頁面架構和布局。



□ 頁面 PAGES

最後為模板填充了真實的內容(如圖片、圖標、文字)後，就形成了頁面。我們可以看到設計系統遇上真實內容後的效果及運作。



Persona描繪目標客群(Target Audience)的方法。

建構一個角色作為行銷對象/使用者，協助設計師了解他們的使用目的及流程。
若產品多於一類用戶，可產出多種 Persona 來呈現。

PERSONA 的來源

由Alan Cooper於1983年提出的概念。

拉丁語中原意是指扮演角色時戴上的面具，就如設計師戴上使用者的面具，嘗試在他們的立場去思考。確認產品的功能是否可以符合他們的需求。

製作前的準備

👤 市場定位

清晰了解及確位自己的定位（例如產品、競爭者、客群等等），以此為基楚，才可針對相應的客群考慮他們的立場及使用流程。

👤 蒐集資料

如資金及時間充裕，可找出目標使用者進行面談或觀察，採取大量用戶數據收集。

使用 PERSONA 的好處

✦ 建立同理心

讓你可以站在不同客戶群的角度思考，令你的設計更全面，更貼近客戶需求。

✦ 當設計指南

設立新功能或改動設計時，Persona可以作為決策指南及自我提醒，考慮各類主要使用者的需求，避免在設計過程時迷航。

#139 淺談UI設計中的微互動/微交互 Microinteractions

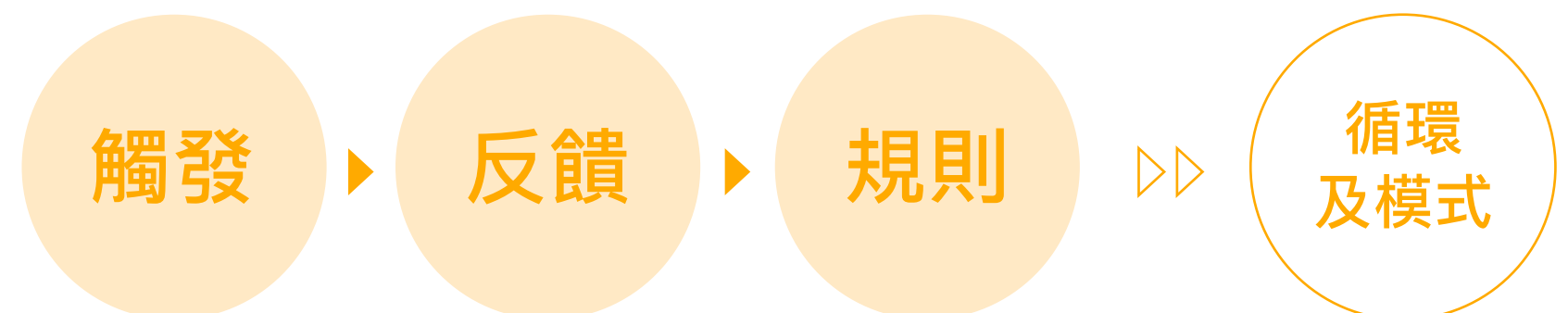
www.instagram.com/p/CF9jRseHGjt/

微互動/微交互 Microinteractions

微互動是細節上微小的設計元素，是使用者在觸發某個任務/功能時產生的互動體驗。

除了幫助使用者舒適流暢地使用功能，亦通過人性化的即時回饋，令使用者知道該做什麼及他們的動作是否正確。

微互動首次出現於Dan Saffer在2014年出版的書《Microinteractions》當中。
他簡略描述了定義微交互的模型。亦提出了微互動的四大元素：



01

觸發器 The Trigger

微互動會通過觸發來啟動。

手動觸發

由使用者的操作觸發。

例如在IG點兩下相片、在相片上捏合兩指向外展開。

系統觸發

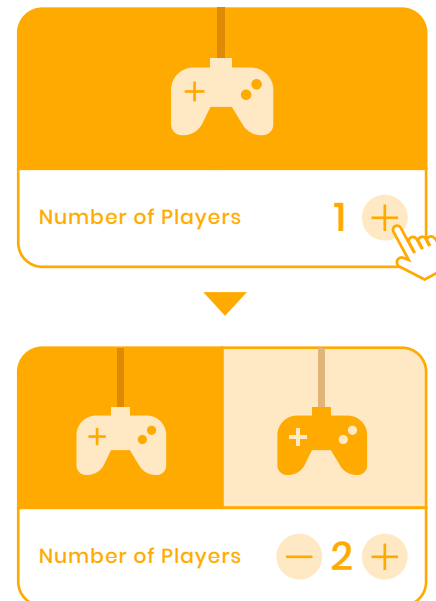
由系統檢測到滿足條件時，自動觸發啟動。例如IG新留言的通知。

02

規則 The Rules

此互動背後的目的/功能。
就是當微互動觸發後，
會發生什麼事情。

例如在IG點兩下相片送愛心後，相片的讚數就會+1，在相片上捏合兩指向外展開，相片會放大。



使用+ - 按鈕觸發互動

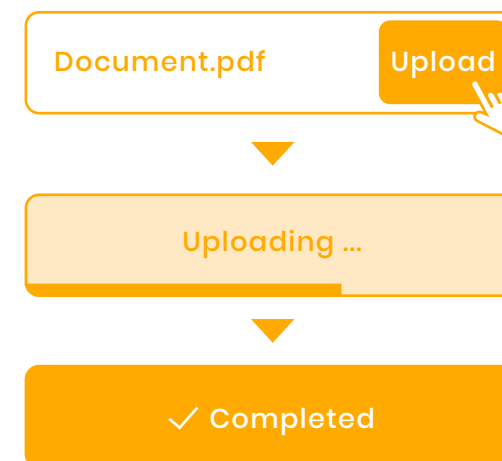
簡單的規則就是按+就可以
新增玩家人數，反之亦然

03

回饋 Feedback

系統給予使用者的回應，不
止是動畫或文字，亦可以是
聲音、震動等等。

所有反饋都應清晰及適量，否則很容易
打擾到使用者，影響使用者體驗。



適當的動畫反饋令使用者知道
完成進度。

04

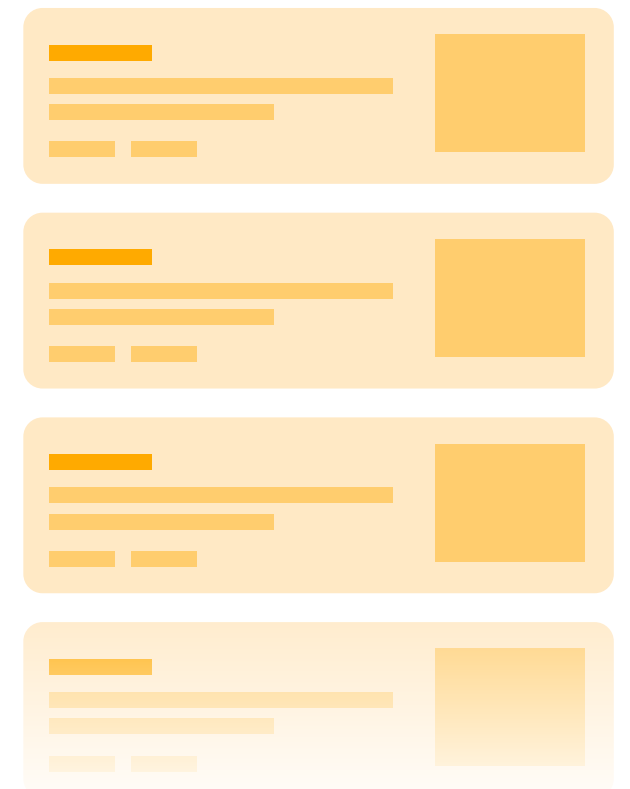
循環和模式 Loops and Modes

決定微互動進行的長度，
以及如何重複與變化。

例如Medium每天推薦當天的熱門
文章，設定每天重覆響鬧的鬧鐘。



Recommended



容易被忽略的空白狀態頁面

#74

The Empty State

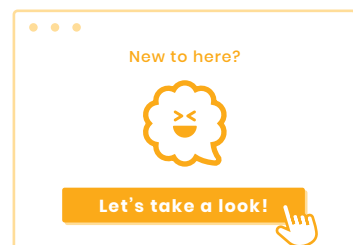
空白狀態一種經常被忽視的重要頁面。主要是指當網站或應用程式在當前頁面沒有資料或狀態異常下，所呈現的頁面。



出現空白狀態的三個情況

首次使用

當用戶登記後第一次進入程式或網站，沒有其他內容可顯示。頁面應提示及引導用戶如何開始使用服務。

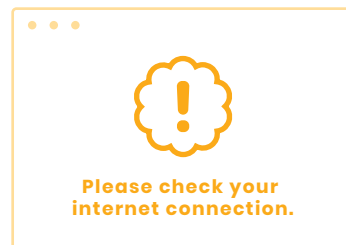


無結果/無數據

在無內容顯示時發生，例如有人執行搜尋並且查詢為空或篩選無結果時。頁面應指引用戶重新搜尋或篩選。

數據異常

當出現錯誤或異常，如網絡連線錯誤、伺服器異常等，導致資料載入失敗。頁面指出失敗原因或問題及應對方法。

social
MORE

空白頁面設計小撇步

01 引導下一步

簡單明瞭的引導使用者脫離空白狀態，例如提供CTA 按鈕或有箭頭引導，清楚解釋解決問題的方法。



02 體現品牌個性

安撫用戶疑惑或焦慮的情緒，解決使用者的困惑。



Sorry! We are fixing the problem!
Please come back in 2 hours.

03 與用戶建立情感鏈接

使用具人性化的icon 及插圖，加上品牌元素及色彩，將使用者的情感與應用的功能聯繫起來，製造愉悅的使用體驗。

Welcome!

Say Hi to new friends



加載頁面設計小技巧

#145

Loading Page

根據UX 研究領域的顧問公司Nielsen Norman Group 的調查，系統的載入時間超過4秒後，使用者的心理焦慮感就會不斷上升！設計良好的加載頁面有助減低用戶的焦慮情緒，從而提升用戶的使用體驗。



有甚麼可以從加載頁面的設計上，提升用戶的使用體驗呢？
以下分享數個小提示：

01 避免靜態畫面

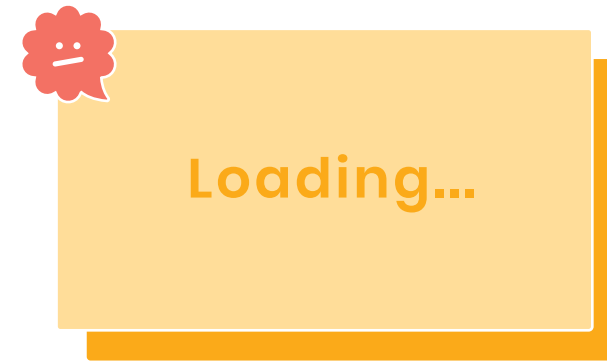
02 告訴使用者系統的狀態

03 加入品牌元素

04 有趣的動畫

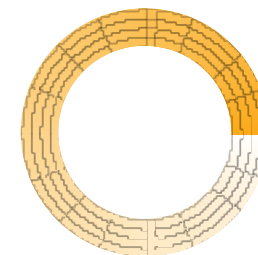
01 避免靜態畫面

如果加載畫面只在「Loading...」或者「加載中...」等等字樣，使用者不知道系統是否正在處理他的請求，容易令他們失去耐性。



02 告訴使用者系統的狀態

在加載頁面時，為了減少使用者等待期間的心理焦慮感，我們要告訴用戶頁面加載的過程正在進行，期望他們不會因時間太長而失去耐性。



最基本的就是使用加載圈圈，讓使用者知道系統正在加載。

70%

如果加載需時更長，例如正為使用者上載文件，可以使用進度條或完成進度百分比，令使用者在心中可以有預期的等待時間。

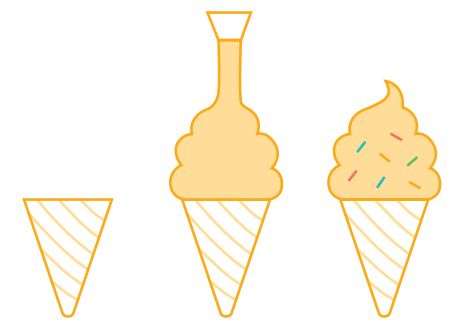
03 加入品牌元素

可以將品牌元例如LOGO、角色、吉祥物或其他相關的品牌元素，加入加載頁面或動畫之中。藉此加深使用者對品牌的印象及記憶。



04 有趣的動畫

利用有趣的加載動畫分散使用者的注意力，讓他們暫時忘記等待的痛苦，也能令加載畫面更人性化！



Loading

UI設計中的留白

#148

Blank Space

適當的留白可以創造一個良好的布局，讓主角脫穎而出。留白雖然經常被忽視，但它跟其他所占用空間的UI元素一樣重要。



甚麼是留白？

留白在所有UI設計中是必定存在的基本元素，是設計裡各元素之間的空間，或是文字的行距字距，都是留白的運用。最常是利用空白空間來把內容分開，區分版塊及段落，及突出主體。

負空間是甚麼？

負空間的意思跟留白相同，此詞源於攝影——在拍攝過程中，主體被定義為空間，背景則為負空間。設計中也會利用空白空間進行創作，把正負空間對調時，視覺上令負空間成為主體。

接下來會介紹在UI設計中，與留白相關的地方：

01 宏觀留白

02 微觀留白

03 邊界與邊距

04 留白的功能

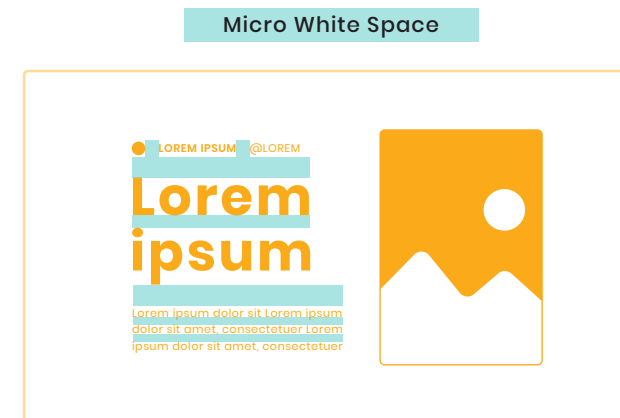
01 宏觀留白

宏觀留白 (Marco White Space) 是指佈局中較大組件之間的空間，是設計佈局中的一個重要元素。控制不好容易令版面混亂，或未能將重要信息傳遞給使用者。



02 微觀留白

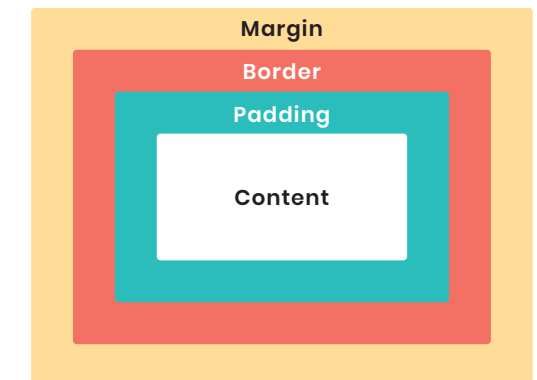
微觀留白 (Micro White Space) 是小元素之間的空間，例如圖標、文字、按鈕、段落等等。這些空間細微但不能忽視，能夠使閱讀者視覺上更為舒適。



03 邊界與邊距

邊界 (Margin)指是在邊框之外，元素與外界各個元素之間的間距。

邊距 (Padding) 則是在邊框之內，同一個物件裡邊界與內容區之間的間隔。



04 留白的功能

① 創造舒適的版面

適當的留白可區分不同版塊，劃分界面。

② 引導使用者的注意力

有效的留白可以帶領用戶視線，突出主體及主要訊息。反之版面有過多資訊，便會容易令使用者分散注意力。



提示工具框 設計小技巧

#184

Tooltips

Tooltips 是隱藏的用戶界面元素，在鼠標移動到元素顯示，以提供有關對應元素的更多訊息。鼠標移開時提示框自動隱藏。

Tooltips 的用途？

對於沒有文字描述的UI元素，但用戶需要一些簡短的說明以了解如何與之交互，Tooltips 會是個好選擇。

以下將介紹在設計提示工具框時要注意的事項：

01 小心處理重要訊息

02 適當位置

03 不要重覆資訊

04 注意內容長度

05 手機上的Tooltip

01 小心處理重要訊息

由於Tooltips 只有在鼠標移動到元素時顯示，如果訊息十分重要應該始終顯示在屏幕上，不應放係Tooltips 內。

Sha Tin, Tai Po, Tsuen Wan, Tuen Mun, Yuen Long, Kwun Tong

Tai Po or 17 others

02 適當位置

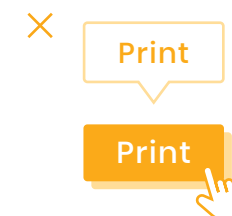
Tooltips 應該放在目標UI 元素附近，但是絕對不能幹擾用戶正在做的事情。要確保你的工具提示位置不會擋到目標及與其相關的內容。

✗ Search user by entering their username

✓ Search user by entering their username

03 不要重覆資訊

如果目標元素已包含文字，Tooltips 不應重覆提供與其相同的內容。



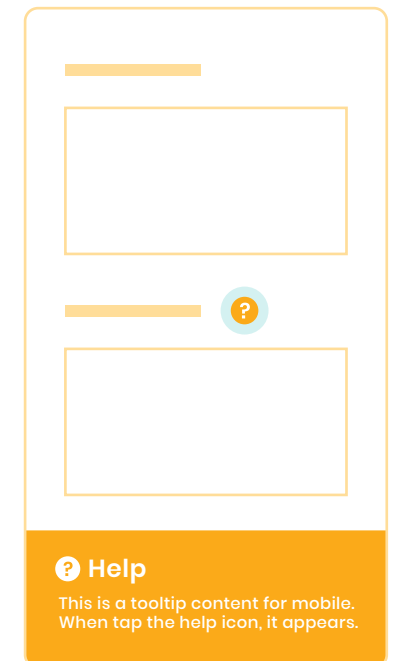
04 注意內容長度

Tooltips 主要對目標提供簡短簡潔的描述，非必要的話不應多於三行。需要提供更多資訊的話，可以供需要選擇其他提示方式，如彈出燈箱視窗等等。

✗ Show Contents ⓘ

Show/ Hide contents from end-users. If hidden, will no longer be visible in preview mode or to end-users when they access the site.

05 手機上的Tooltip



手機上不能移動鼠標，要觸發Tooltips 需要長按按鈕，令使用者可能不知道它的存在。在目標附近添加明確的工具提示圖標或按鈕。為它加上Tooltip，讓使用者知道要在哪得到提示。為避免阻擋到目標，可以把提示放在畫面下方。

人物誌攻略 及實用工具

#86

Persona

Persona 是描繪目標客群(Target Audience)的方法。建構一個角色作為行銷對象/使用者，協助設計師了解他們的使用目的及流程。若產品多於一類用戶，可產出多種Persona 來呈現。



Persona 的來源

由Alan Cooper 於1983年提出的概念。拉丁語中原意是指扮演角色時戴上的面具，就如設計師戴上使用者的面具，嘗試在他們的立場去思考。確認產品的功能是否可以符合他們的需求。

接下來有數個關於Persona 的小分享：

01 製作前的準備

02 線上製作工具分享

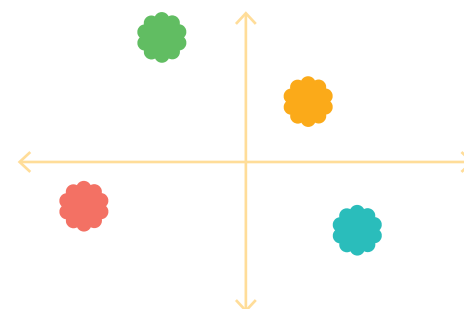
03 使用Persona的好處

social
MORE

01 製作前的準備

① 市場定位

清晰了解及確位自己的定位(例如產品、競爭者、客群等等)，並以此為基楚，才可針對相應的客群考慮他們的立場及使用流程。



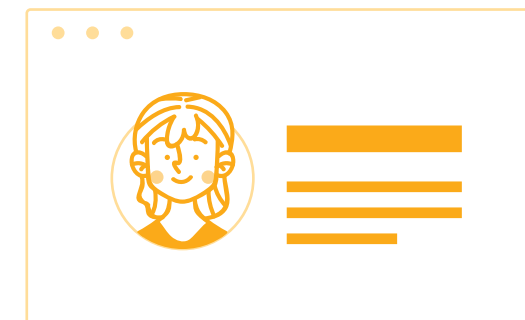
② 蒐集資料

如資金及時間充裕，可以找出目標使用者進行面談或觀察，採取大量用戶數據收集。



02 線上製作工具分享

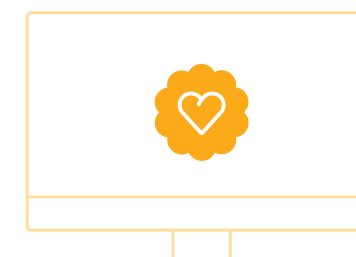
企業跨功能分析管理平台Hubspot 推出Make My Persona Tool，免費而且簡單繪製Persona 的工具。



平台從七個範疇，例如基本資料、職業內容、接收資訊的方法等等，來定義你的Persona。

回答所有問題後就可以儲存為PDF 格式，如果想增加更多內容的話可以按頁底的Add New Section。

03 使用Persona的好處



① 建立同理心

讓你可以站在不同客戶群的角度思考，令你的設計更全面，更貼近客戶需求。

② 當設計指南

設立新功能或改動設計時，Persona 可以作為決策指南及自我提醒，考慮各類主要使用者的需求，避免在設計過程時迷航。

UI上的 無障礙設計

#169

Principles About Accessible Design

無障礙設計指在功能與服務上，能夠讓所有人，即使是身障人士，也能正常地與系統交互，令所有人有更便利的使用體驗。

EXAMPLE

例如香港及台灣政府的網站也符合萬維網聯盟 (World Wide Web Consortium, W3C) 《無障礙網頁內容指引》AA級別標準。



面對各種不類身體障礙 (包括視覺、聽覺、行動及認知)，在介面設計上我們有什麼要注意的地方呢？以下分享數個個人經驗上最常見的項目。

01 顏色的對比度

02 觸摸目標的適當大小

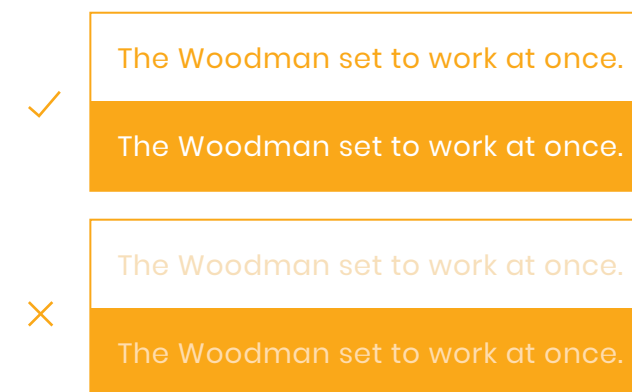
03 提供顏色以外的提示

04 提供簡短精確的替代文字

social
MORE

01 顏色的對比度

根據《無障礙網頁內容指引》AA 級別的標準，文字和背景色對比度至少是4.5:1。

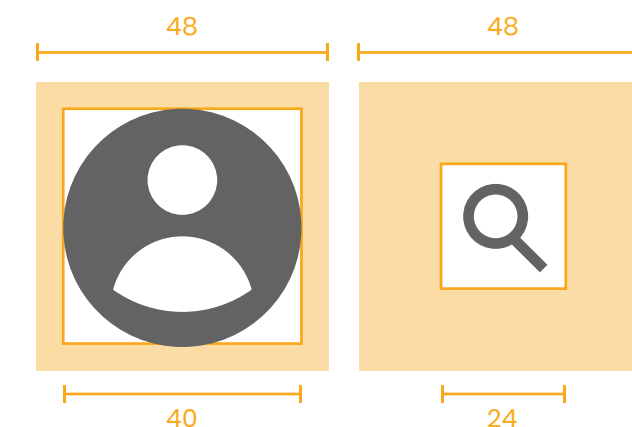


www.Accessible-colors.com
輕鬆測試顏色對比度的免費工具，當測試未能通過，它亦會提供替代方案的建議。

02 觸摸目標的適當大小

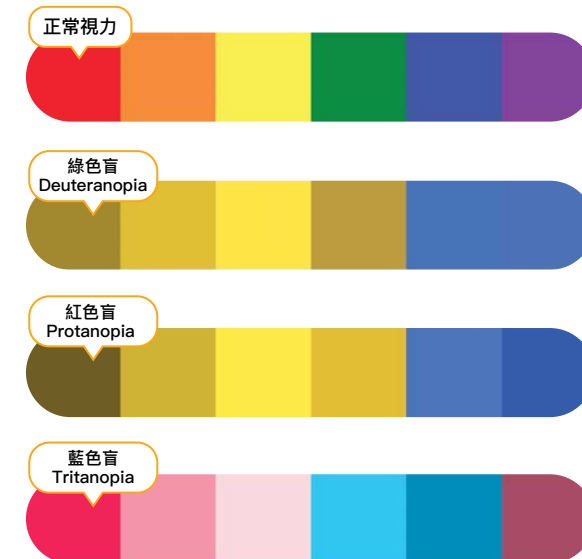
Material Design 的觸摸目標指南建議觸摸目標應至少為 **48 x 48 dpi**。

不管屏幕有多大，這尺寸都相當於約 **9mm** 的物理尺寸。使那些視障、或運動不靈活的使用者都能夠點擊應用中的元素。



03 提供顏色以外的提示

針對色覺辨認障礙人士，他們不能靠顏色判斷設計上的事物。例如常被使用作「提示錯誤」的紅色，對他們而言是很難識別的。



因此使用顏色提示外，亦應加上符號及文字，令訊息可以順利傳達給所有使用者。

電子郵件地址或手機號碼

電子郵件地址或手機號碼

無法透過你輸入的電子郵件地址或電話號碼找到資料相符的帳號。註冊帳號。

04 提供簡短精確的替代文字

為圖片影片加上替代文字 Alternative Text，令視力障礙的使用者可以使用螢幕閱讀器如JAWS或Orca，將圖像中提供的Alt 文字讀出，幫助他們更了解內容。



UI.UX的整合分別將會分為上下兩期

Part.1 基礎知識&小技巧

Part.2 Figma精選教學&資源分享

Part1的整合在此完結，感謝大家的支持。

我們日後會有更多的資源和大家分享，敬請期待。

還沒有關注我們的朋友記得支持一下喔！

