

# 基于用户体验的 APP 界面设计研究

原坤

(山西青年职业学院, 太原 030032)

**摘要:** **目的** 探讨符合用户体验的 APP 界面设计策略, 为今后 APP 界面设计提供参考, 更好地满足用户的需求。 **方法** 对用户体验进行简要分析、了解之后, 结合案例, 并基于用户需求、用户情感体验、用户心理状态、用户使用习惯等对 APP 界面设计展开探究。 **结论** 要使 APP 受到用户的青睐, 必须要了解用户需求, 把握用户心理, 根据用户习惯来设计。

**关键词:** 用户体验; APP; 界面设计

**中图分类号:** TB472 **文献标志码:** A **文章编号:** 1001-3563(2024)04-0304-03

**DOI:** 10.19554/j.cnki.1001-3563.2024.04.032

## Research on APP Interface Design Based on User Experience

YUAN Kun

(Shanxi Youth Vocational College, Taiyuan 030032, China)

**ABSTRACT:** objective: to explore the user experience of APP interface design strategy, in order to provide a reference for the future APP interface design, better meet the needs of users. Methods: after a brief analysis of user experience, based on the case of user needs, user emotional experience, user psychological state, user habits and other user interface design to explore. Conclusion: to make the APP be favored by users, we must understand the user needs, grasp the user psychology, according to user habits to design.

**KEY WORDS:** User Experience; app; interface design

当下, APP 为用户提供了工作和娱乐的便捷, 但随着 APP 越来越多元、多种类, 人们有了更多的选择, 因此也开始更多地重视产品使用过程中的直观感受。基于用户体验来进行 APP 界面设计, 不仅能够更好地遵循用户习惯、满足用户需求, 还能够大大提高 APP 的竞争力。

## 1 用户体验概述

### 1.1 用户体验设计的目的

用户体验, 顾名思义是用户使用产品时产生的一种心理上的主观感受。用户设计体验的根本目的就是探究用户在实际使用的过程当中, 作为设计的实际应用者, 在应用当中所体会到的各种问题<sup>[1]</sup>。设计者根据这些问题进行相应的设计改进, 以满足和适应实际应用者的需求。

### 1.2 用户体验的要素

用户在实际地对设计进行应用时, 其体验分为战略、范围、结构、框架、表现五个层次。这五个层次由下而上层层递进, 前一个是后一个的基础<sup>[2]</sup>。战略层所包含的内容为所设计产品的目的及对应的目标用户。战略层基础之上为范围层, 其主要包含所设计的产品能够给目标用户供给哪些实际需求。在范围层之上则为结构层, 包括如何展示信息内容及让用户完成交流互动。再上就是框架层, 包括界面、导航、信息三类设计。其中, 界面设计着重于对界面的优化; 导航设计则是满足用户便捷的切换; 信息设计是将信息内容合理地分类排列。在此之上是表现层, 也就是用户实际应用时所看到的最终效果<sup>[3]</sup>。

### 1.3 用户体验的重要性

重视用户体验是设计者在产品设计当中最为关

键的部分。用户在应用当中的实际体验是产品设计能够达到目标需求的根本方法。用户在使用时,产品的界面、交互设计等直接影响着用户的感官,进而关注其是否流畅鲜明且易于操作。好的用户体验可以让用户迅速地对产品产生认同感<sup>[4]</sup>。产品设计者可以通过对用户体验的调查,适时地调整产品的设计方向,改变设计思路,让软件开发朝着更为实用和便捷的方向发展。所以,产品设计的过程当中,设计者要时刻关注用户体验,站在用户的角度去对软件的各项功能进行开发,并且要及时有效地对用户的实际需求进行调查研究并记录相关的信息,然后将这些需求融入产品的功能当中。

## 2 基于用户体验的APP界面设计

为了更好地进行APP界面设计,需要了解用户需求,根据用户需求进行产品定位。结合用户情感体验对APP界面图标进行创新。根据用户习惯进行APP界面的交互设计。充分考虑用户使用时的心理状态,满足用户心理预期。基于用户需求与使用习惯进行系统升级。优化界面布局、提高便捷性。基于用户使用感在APP界面加入快捷手势<sup>[5]</sup>。

### 2.1 了解用户需求并根据用户需求进行产品定位

用户体验最基础的层面即战略层,是软件设计最根本的目的。战略层是以用户需求为基础造就的产品定位。所谓的需求其实是在对用户调查研究的基础之上所得出的对用户形象的模拟计算,需要大量的事实数据为依托,并通过分析比较,从这些数据当中提炼出用户的行为特征,进而建立起用户的外在模型<sup>[6]</sup>。因此,用户需求的信息来源真实可靠,可以成为设计者及研究人员建立信息模型、制定设计思路和方向的基本依据。所以,好的软件设计必然是建立在对用户需求和产品定位的精准把握之上的。例如,对于实时公交这类APP的设计,针对用户的调研必不可少,使用者本身的出行规律、使用习惯、公共交通的各类痛点等都是软件设计必须要考虑到的问题,通过对同品类软件的优点、缺点,以及用户在使用时最在意的各个方面进行调研,最终会让设计者得出此类APP软件的定位,那就是服务于广大使用公共交通出行方式的人群,且查询准确、使用简单、支付快捷。此外,为软件产品命名也一定要基于产品定位,这样更能让用户一目了然,进而提高产品的认可度<sup>[7]</sup>。

### 2.2 结合用户情感体验对APP界面图标进行创新

图标是手机APP界面设计的重要环节。作为手机APP的门面,图标的作用就是通过富有创意的视觉元素直接刺激用户的视觉感官,让用户能够因这种体验感而对手机APP产生愉悦、信任、依赖等情感体验。在不同设计者的创作中,会形成千变万化的视

觉形象,从而也会得到五花八门的图标设计效果。这些不同的图标设计对用户所造成的视觉冲击是有很大的区别的。好的、有创意的图标能让用户喜悦、赞赏,而不佳的图标设计则会让用户感到厌烦,从而对手机APP本身产生不耐烦的心理<sup>[8]</sup>。手机APP的图片设计要注重迎合用户的情感体验,并且在设计上注重发挥设计者的才华,充满创意的图标设计可以更好地让用户产生情感共鸣,并强化产品的品牌形象,赢得用户的好感度。所以,设计者要从用户的利益出发,站在用户的立场之上去考量设计中所需要应用的图形、色彩、文字等视觉元素,不能偏离软件本身的使用功能,而且必须要明了地去围绕主题进行设计,让用户能够做到一望而知,看到图片就立刻联想到软件的功能。如果因为过于追求设计而偏离了主题含义,不但无法完成图标设计本身的功能,而且还会产生歧义,给用户带来不必要的困扰。优秀的图标设计能够在用户和手机软件之间达成有效的沟通,提升用户对软件的认可度,并在情感上对APP产生黏性。此外,手机APP界面的图标还能够有效地唤起用户的记忆,并且内化自我价值。所以,手机APP的设计者们必须要不断思索,如何才能找到最佳的视觉元素,以完成对图标的创意设计,有效地拉近用户与手机APP之间的距离,让用户对软件产生认同和依赖<sup>[9]</sup>。

### 2.3 根据用户习惯进行APP界面的交互设计

手机APP和用户之间其实是一种交互过程,手机APP在界面设计的各个层面上都会给用户带来最为直接的体验,进而影响用户对手机APP功能的认可度,从而决定是否继续使用。这些界面的设计必须要以用户习惯为基础<sup>[10]</sup>,换言之,客户就是上帝。以购物APP为例,设计者要从用户使用习惯的角度去对产品进行排列和介绍,因为这些往往会直接影响用户的兴趣。要注重优化用户的购物实际体验,让用户充分感觉到方便和快捷。在情感化设计这方面,可以有效增加原有用户的黏合度,让长期使用的客户形成使用习惯,对那些长期不使用此APP的用户,当再度打开APP时,也可以根据其使用习惯,适时地给予更新提示及各种建议。另一方面,情感化设计还有利于拓展新的APP使用群体,设计者借用情感化设计,结合AI技术,总结用户在浏览时候的使用规律,找到新用户的兴趣点,进而有针对性地向用户推送相关内容,让新用户能够体会到APP的便捷。购物类的APP在设计时,还要充分考虑到其最基本的购物功能,加强卖家和买家双方的互动交流,给双方更多的展示和分享区域,让用户可以在APP上探讨商品的优劣及个人的购物体验,从而在使用时可以提升其购物效率,也让卖家用户能更全面地展示商品的优势,从而招揽更多的卖家用户<sup>[11]</sup>。

## 2.4 充分考虑用户使用时的心理状态并满足用户心理预期

用户在第一次打开手机 APP 并进入界面之时, 会跟随 APP 设立的指示性引导设立正确有效的心理模型。所以, 手机 APP 的界面设计必须要满足用户的心理预期, 在界面的整体布局上要符合大众用户的日常习惯, 由左至右, 由上至下, APP 中的各个图标在排列的时候要逻辑清晰, 不能给用户增加额外的阅读障碍。设计者要充分考虑到用户使用 APP 时的心理状态, 在设计界面时, 要让用户在操作的时候体会到自我处于主导地位, 而不是被动地跟随 APP 给出的各种信息<sup>[12]</sup>。

## 2.5 基于用户需求与使用习惯进行系统升级

手机 APP 在设计时还要考虑到其本身的信息分析功用和升级管理问题。在系统设计上, APP 要搜集、分析、管理用户的各类需求信息, 并且依据这些信息, 解析用户的使用习惯、日常爱好等, 以便更好地为用户提供服务。在升级管理上, APP 的系统优化是建立在用户需求不断增加和改变之上的。APP 要不断根据用户的需求完成自我升级, 提高 APP 本身的各项功能, 满足用户的需求。

## 2.6 优化界面布局以提高便捷性

手机 APP 的界面布局如何, 直接影响着用户在使用时的体验。界面布局是否合理优秀是界面设计成功与否的关键。设计者在界面设计时要奉行无障碍原则, 让用户在使用时不迷茫、不费解且迅速地找到所要的内容, 并且界面整体也要美观大方。因此, 设计者要将 APP 的主要功能、次要功能进行合理分配, 将最重要的功能图标放置在最为显眼的位置, 其他功能则要围绕主要功能作为点缀, 让用户一目了然, 在提高使用效率的同时也增加使用时的愉悦感。例如, 通话界面设计就是一个非常成功的无障碍布局案例。作为手机最基本的功能之一, 用户能够简洁明了又快捷迅速地实现拨号、搜寻电话簿等功能, 这是实现此界面功能的关键。设计者将拨号键、键盘、结束键置于整个界面的最中心位置, 而其他的次要功能则围绕这些主要功能布局。此外, 针对一些功能繁多的 APP, 设计者要尝试加入搜索功能, 以使用户迅速地定位自己的需求<sup>[13]</sup>。

## 2.7 基于用户使用感在 APP 界面加入快捷手势

手机的屏幕具有一定的局限性, 尽管手机的设计者通过各种方式在不断地扩大屏幕的空间。但是研究发现, 尺寸过大的手机并不利于人们的日常使用。尤其对于女性, 4 英寸 (1 英寸=2.55 cm) 左右的手机最适合拿在手掌当中使用。如果超过这个尺寸, 就会影响到使用者的体验感。在手机 APP 的设计上, 必须要考虑到这一问题, 设计者可以通过增加快捷手势

的方法让用户能够在有限的屏幕空间当中实现更便捷的操作功能, 让用户尽可能单手就能够完成操作。例如, 手机 APP 的返回键通常会设置在屏幕的左上位置, 用户在使用时候往往必须要一手持手机, 另一手去点击操作, 这无形中增加了操作的难度。如果设计一个滑动退出的快捷手势, 就可以轻松地解决这个问题, 让用户在使用时更加简便流畅。在当前的 APP 设计上, 功能键已经越来越少, 设计者更加热衷于使用快捷手势。这正是因为手势更加符合用户在使用时的实际情况, 也贴合用户的心理状态, 更好地满足了用户的需求。此外, 越来越多的设计者也习惯于在 APP 中加入单手模式。这种新的操作模式利于用户在特定的条件之下改变原有的双手操作模式, 实现单手控制功能键。这也是另一种模式之下的便捷手势方法。

## 3 结语

随着数字媒体技术的发展普及, 在界面设计不断摸索向前发展的过程中, 用户体验设计发挥着越来越重要的作用。虽然 APP 设计日臻成熟, 但设计者单纯依靠经验和直觉做设计显然是行不通的。现如今, 用户更多关注的是其中的体验和服务。良好的产品体验会提升产品的档次与价值, 同时也会增加用户对产品的忠诚度。因此研究用户体验导向下的 APP 个性化界面设计、提升个性化界面设计的高效性与满意性等有利于 APP 的推广。

## 参考文献:

- [1] 谢碧晓. 基于用户体验的移动端界面情感化设计研究[J]. 中国包装, 2022, 42(6): 46-48.  
XIE B X. Research on Emotional Design of Mobile Interface Based on User Experience[J]. Chinese Packaging, 2022, 42(6): 46-48.
- [2] 吴迪. 基于用户体验的鄂尔多斯旅游类 APP 界面设计[D]. 内蒙古: 内蒙古师范大学, 2022.  
WU D. The Design of Erdos Travel APP Interface Based on User Experience[D]. Inner Mongolia: Inner Mongolia Normal University, 2022.
- [3] 刘雨姣, 吴琼, 王莹. 一款专注于设计类考研的 APP 交互界面设计——以记艺 APP 为例[J]. 设计, 2022, 35(5): 42-45.  
LIU Y J, WU Q, WANG Y. An APP Interface Design Focusing on the Design of Postgraduate Entrance Examination: Take the Record Art APP as an Example[J]. Design, 2022, 35(5): 42-45.
- [4] 彭华明, 陶玉棠. 用户体验导向下的 APP 个性化界面设计研究[J]. 现代电子技术, 2022, 45(4): 73-77.  
PENG H M, TAO Y T. Research on User Experience Oriented APP Personalized Interface Design[J]. Modern Electronics, 2022, 45(4): 73-77.

(下转第 344 页)