

国际体验设计大会
INTERNATIONAL CONFERENCE OF
EXPERIENCE DESIGN 2015

IXDC

重新定义用户体验

REDEFINE USER EXPERIENCE

此资料仅供学习使用，版权归属原作者或公司，任何人不得用于商业用途，由此引起的法律责任自负

更多内容，请关注IXDC微信号：ixdcorg



UCD2.0 · 体验驱动全联接世界

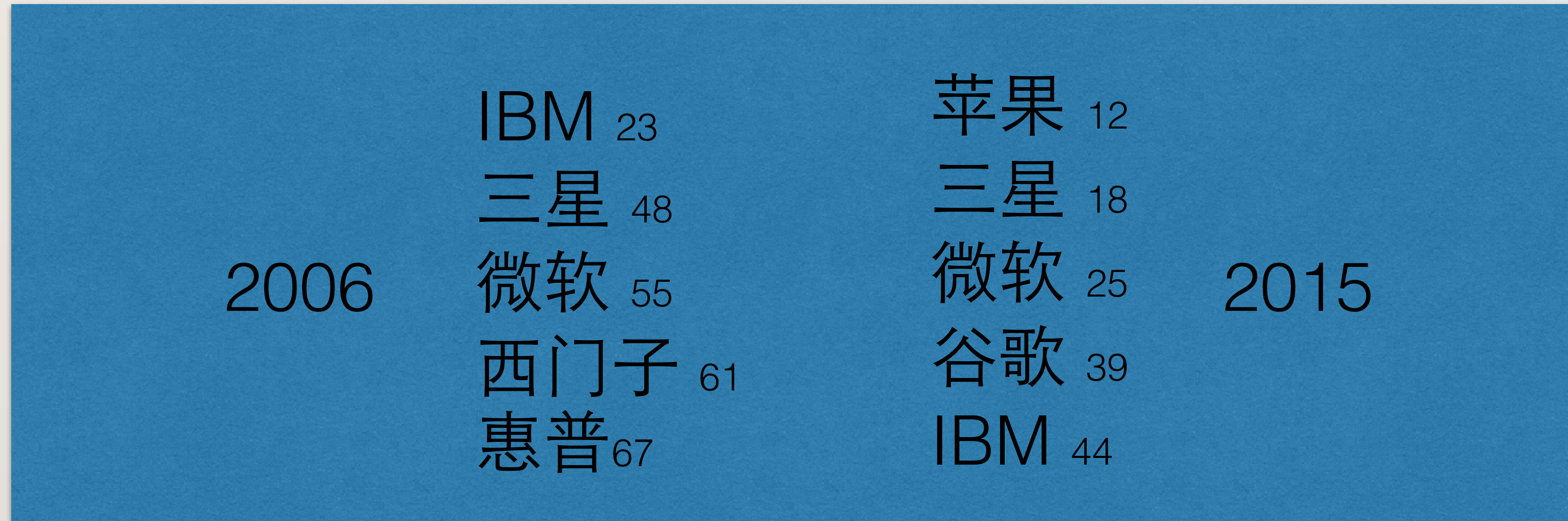
华为UCD中心 王菁



设计师能做什么？

聚焦设计力量于**未来**商业竞争力之核心，
驱动**产品**构建最佳体验。

巨变的十年



生活体验已改变



5G 超宽带

工业4.0

智能硬件

IOT 物联网

未来未来是怎样连接世界

公有云服务

用户体验从生活到生产

存储/计算能力开放

大数据能力开放

网络能力开放



OPEN

网络和运营能力开放
带来商业使能的繁荣

Web 2.0
用户产生内容

商业使能 2.0
企业自己构建商业运营

相对于早期的企业商业使能1.0时代，未来的企业能够更加简单和低成本地构建商业运营，不必再购买各种系统、硬件设备拼凑在一起，并且雇佣大量的IT开发和服务人员。

一站式的商业使能平台能为企业提供计算 / 存储 / 客服 / 用户需求到制造管理等等需求，大幅降低企业的成本，并且随着企业发展能够实现资源和服务的弹性伸缩。



万物互联贯通

人和物 All-online

生产状态和控制
Realtime

生产制造按需
On-demand





用户DIY，
不仅是产品
还有业务系统
甚至网络



用户不满足仅仅做一个消费者，而是产品的设计者和参与者。

研发工具链的兴起，带来业务系统“开发”门槛大幅降低，“开发者”更多的聚焦在业务编排，编码不再是业务系统构建的必须。高水准平台化的设计资源和工具将替代低水平重复建设。



80% of all purchase cycles involve some form of WoM recommendation

(Forrester, 2009)

对比商家广告，**92%**的用户更相信来自朋友的推荐



92% of consumers trust recommendations from friends above all other forms of advertising

(Nielsen)

Social开始在生产中发挥作用，购买者社交影响购买决策，用户服务用户带来商业模式变化。

81%的用户表示好友的意见直接影响他们的购物决策

企业的购买决策需要建立企业的社交圈。

调动专业用户/发烧友的积极性，利用他们的力量服务更多的用户，将大大降低服务成本，缩短响应时长，并显著提高服务质量



WHAT HAPPENS WHEN THE WHOLE WORLD CONNECTS?

| | 2005~2015 | 2015~2025 |
|------|----------------------------------|--------------------------------------|
| 用户体验 | 信息消费 极大丰富 业务生成 极大简化 | 信息生产 极大丰富 商业使能 极大简化 |
| 技术 | iOS / Android WEB2.0 | IoT、工业4.0 网络、大数据能力开放 计算、存储能力开放 |
| 网络 | MBB、FBB | 超宽带/5G |

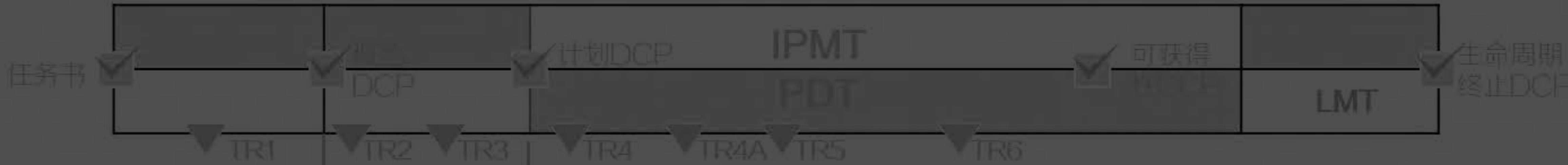
态度——设计团队的追求是什么？

出世 or 入世

管理 or 能力

配合 or 主导

DCP: Decision Check Point 即决策评审点。是基于投资的决策, DCP的材料准备由PDT完成, IPMT做决策。
 TR: Technical Review 即技术评审点。目的是保证产品和交付的质量, 有PDT内部组织进行评审



UCD2.0 延伸到产品定义, 增强市场嗅觉

市场管理流程



项目提议



概念

计划

开发

验证

发布

生命周期

UCD1.0 贯穿IPD开发全流程

目标市场
 用户特征
 任务/需求
 竞争/场景
 概念设计

用户界面规格
 低保真原型
 高保真原型
 用户评估
 专家评估

体验设计沟通
 设计细化
 用户测试
 问题解决

早期发货调查
 调查结果评估
 用户体验需求

小问题的快速修复
 基线评估
 项目评估

后期发货调查
 用户体验评估
 下一个版本的改进建议

传统方法

技术驱动
关注技术指标
注重产品内部架构设计
产品缺陷质量观
用户验证在开发之后
技术主导
设计师孤军作战
设计位于流程末端
被动响应需求

UCD1.0

客户需求驱动
关注解决方案
注重产品外部设计
用户问题质量观
用户验证在开发之前
需求主导
用户研究 + 设计师联合作战
设计位于流程中间
主动引导需求

UCD2.0

用户体验驱动
关注用户问题解决
由外及内的设计
超越用户期望质量观
用户验证引领产品定义
体验主导
全功能精兵团队
设计位于流程前端
体验架构驱动系统架构

技术驱动

客户需求驱动

用户体验驱动

关注技术指标

关注解决方案

关注用户问题解决

注重产品内部架构设计

注重产品外部设计

由外及内的设计

产品缺陷质量观

用户问题质量观

超越用户期望质量观

用户验证在开发之后

用户验证在开发之前

用户验证引领产品定义

技术主导

需求主导

体验主导

设计师孤军作战

用研设计联合作战

全功能精兵团队

设计位于流程末端

设计位于流程中间

设计位于流程前端

被动响应需求

主动引导需求

体验架构驱动系统架构

注重产品内部架构设计

注重产品外部设计

由外及内的设计

产品缺陷质量观

用户问题质量观

超越用户期望质量观

用户验证在开发之后

用户验证在开发之前

用户验证引领产品定义

技术主导

需求主导

体验主导

设计师孤军作战

用研设计联合作战

全功能精兵团队

设计位于流程末端

设计位于流程中间

设计位于流程前端

被动响应需求

主动引导需求

体验架构驱动系统架构



1、设计是产品创新的驱动者而不再只是执行者

- 设计视野从用户拓展到商业和技术趋势
- 设计师从技巧到策略
- 走进技术团队
- 设计师引导客户



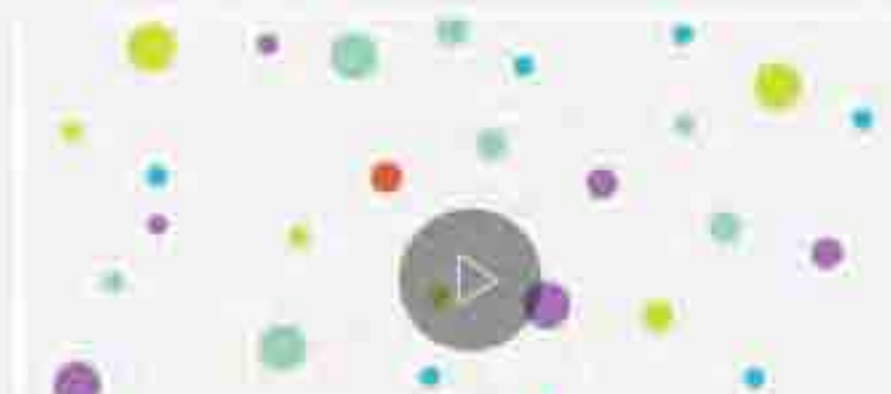
Agile UI



UCD中心
第一设计工作室

自然的设计理念，让你感受前所未有的工作体验

除了基本的可用性原则，UCD中心一贯遵循设计原则，以保证最佳的人机交互体验。



2、构建基于体验架构的统一设计风格

- 见贤思齐，先进性是统一的前提
- 多层次的架构：理念、框架、组建、元素
- 名正才能言顺——体验架构是设计团队的“产品”
- 工具承载设计规范，可落地可实施



3、构建设计创意的 Hard Core: 工作室

- 全功能精英团队
- 国际化视野: 眼界决定境界
- 用精品作品打造影响力
- 营造设计主场



体验驱动方法版图



人们总是崇尚伟大，
但当他们真的看到伟大的面目时，
却却步了。

—— 罗曼·罗兰



It was the best of times, it was the worst of times
it was the age of wisdom, it was the age of foolishness
it was the epoch of belief, it was the epoch of incredulity
it was the season of Light, it was the season of Darkness
it was the spring of hope, it was the winter of despair

— — by Charles Dickens <A Tale of Two Cities>

We are designing the future.

Be part of us.

Question

或者关注微信公众号：ucd中心

IXDC

国际体验设计协会

联系方式

官网：ixdc.org

邮箱：design@ixdc.org

地址：广州市天河区建中路24号2楼

电话：4000-2233-85

扫一扫，获取更多信息



官网：ixdc.org



微信号：[ixdcorg](https://www.ixdc.org)



meia.me

IXDC活动预告

8月：Workshop

服务设计——北京

9月：Workshop

产品设计与创新——北京

10月：领军人才班

国际用户体验领军人才班——各地巡回

11月：大会

2015国际设计思维大会——深圳

国际考察

服务设计之旅——西班牙

12月：大会

2015国际产品经理大会——杭州

01月：国际考察

创新设计之旅——美国