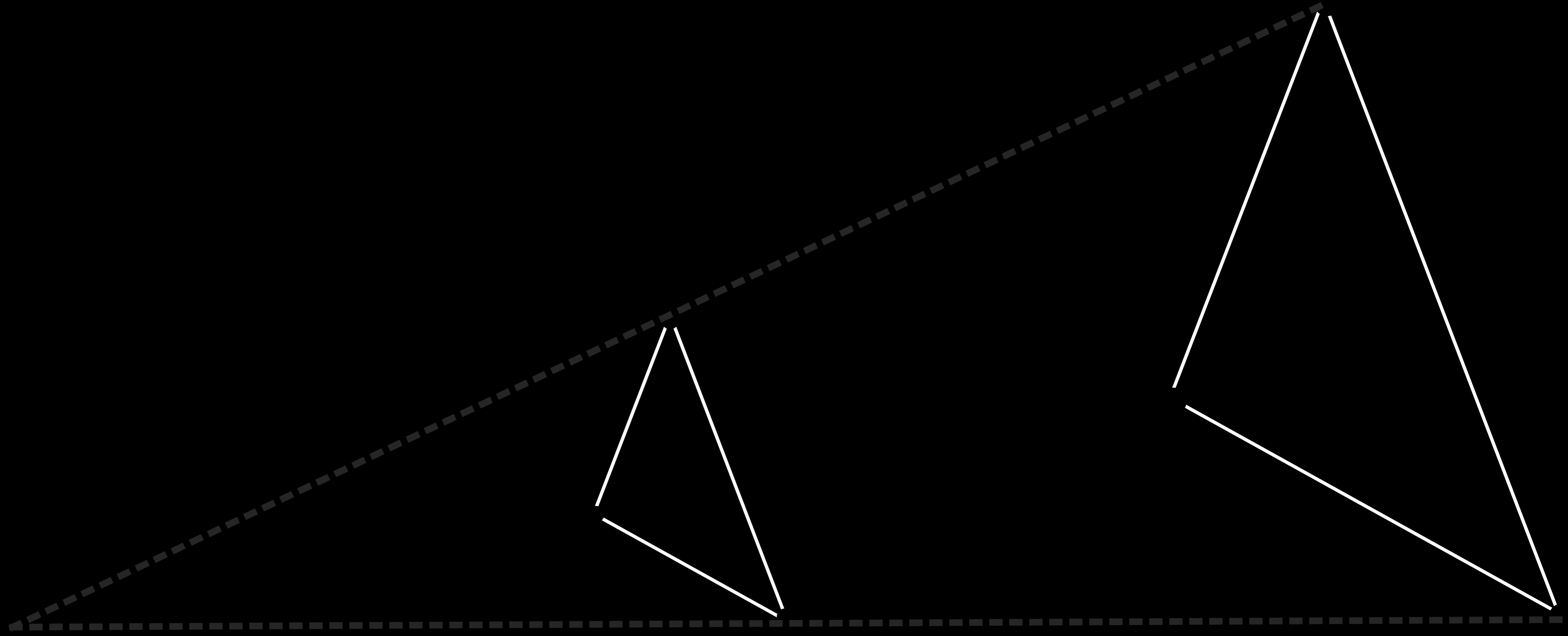
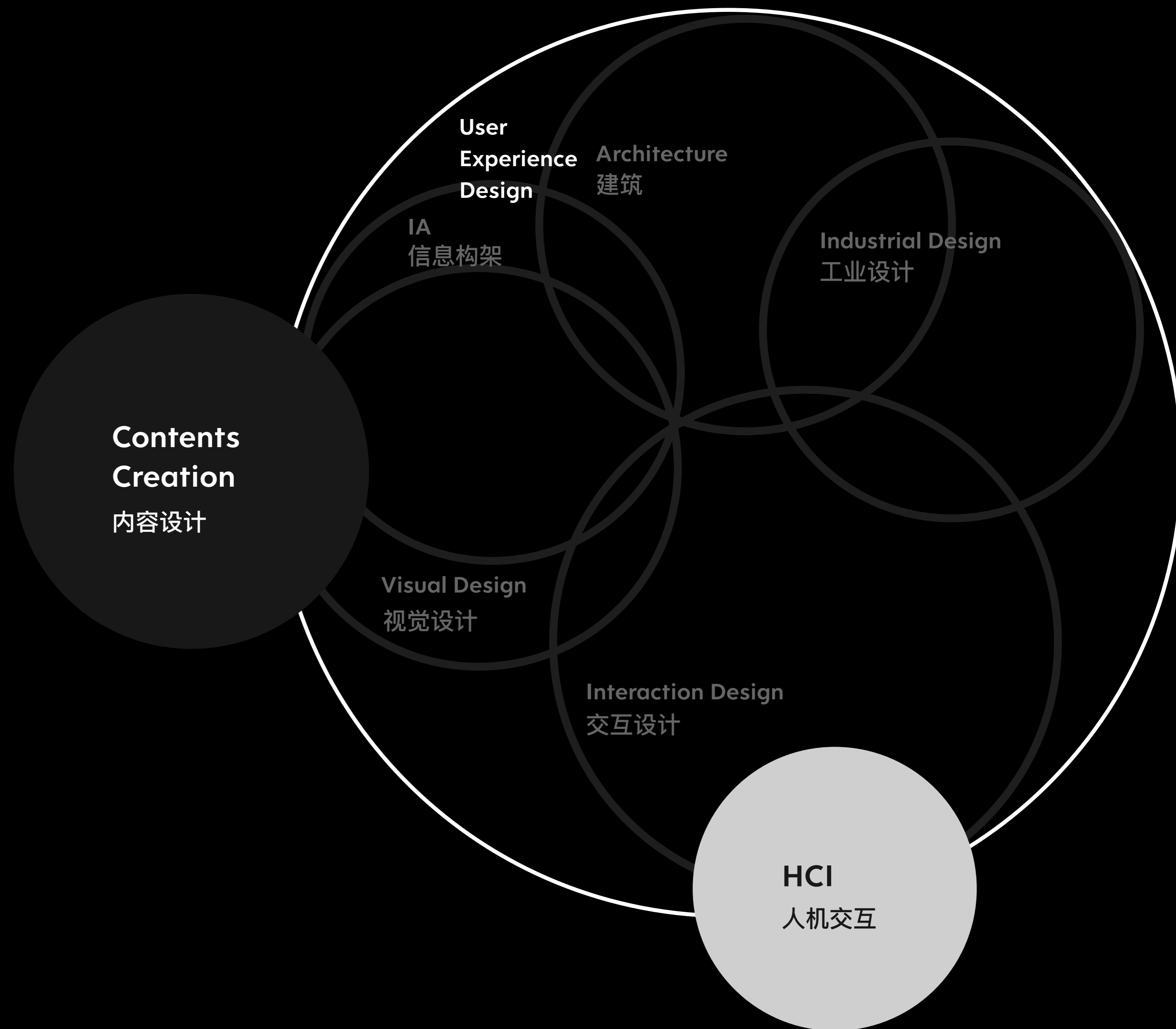


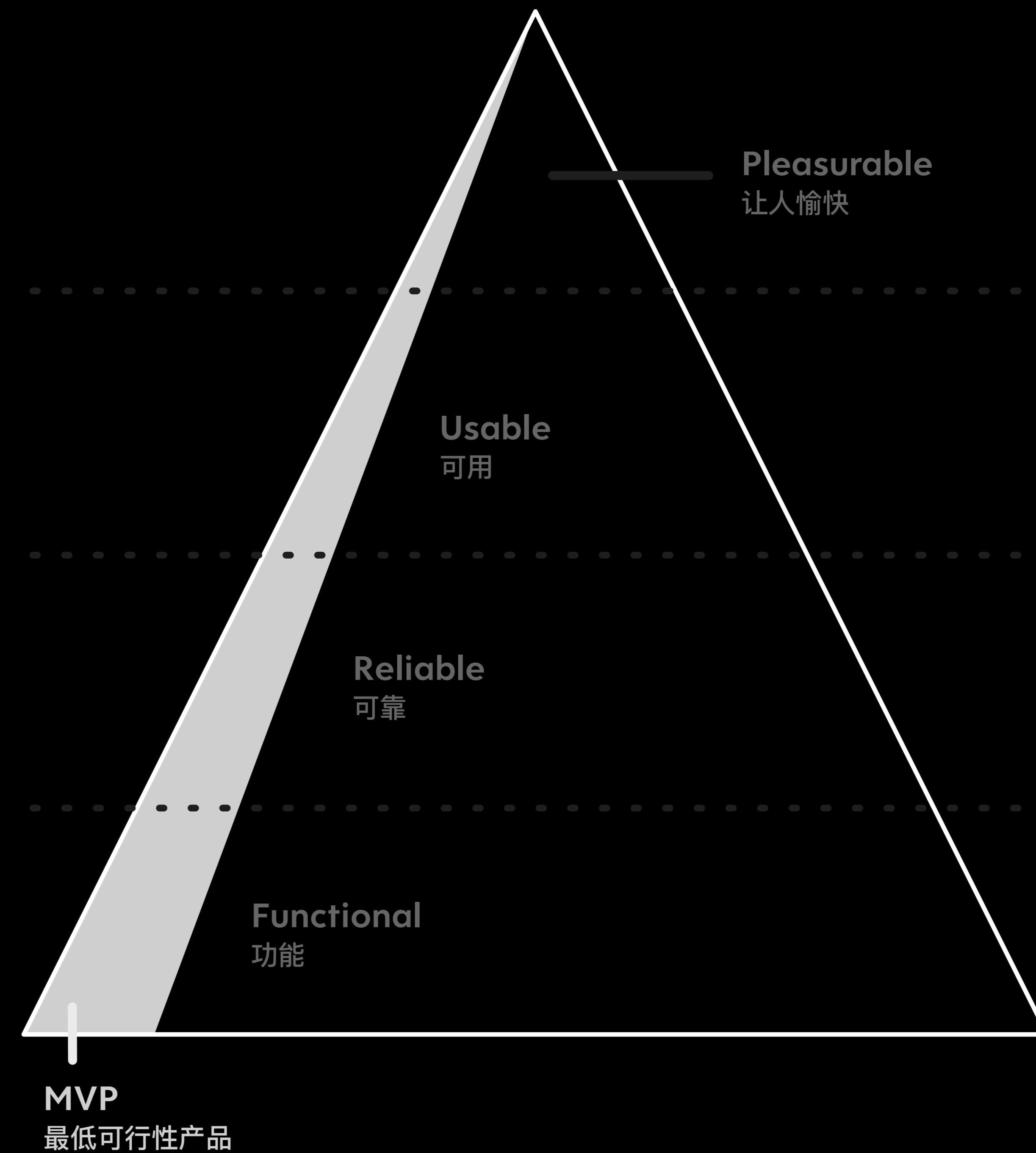
**Future
digital
design**



用户体验 设计



一次完整可 行的体验



WIMP

1968 - 1970

Douglas
Engelbart's NLS

Macintosh

1979 - 1984

Steve Jobs and
Xerox PARC

自然界面

1990 - present

Steve Mann
MS PixelSense, MS Kinect,
3D immersive touch.

“

自然用户界面是指将人的行为特征考虑在内活着应用于人与信息交互过程中的界面系统。

- Blake J. (2011)

设计语言系统是为了提升数字界面设计生态系统和谐程度的一系列规则和用法

**Future
Digital
Design**

设计
语言
系统

Material

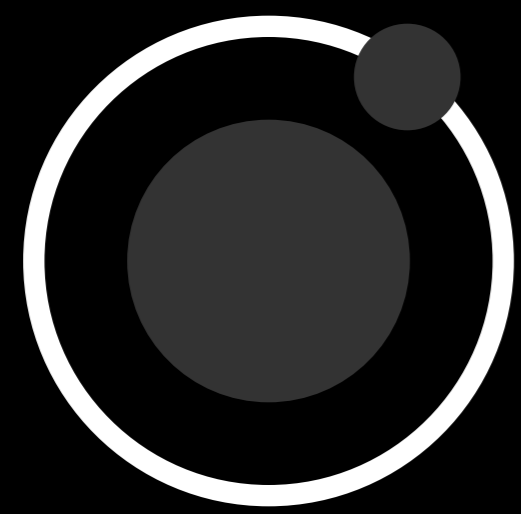
Google 交互设计界面系统

Atlassian

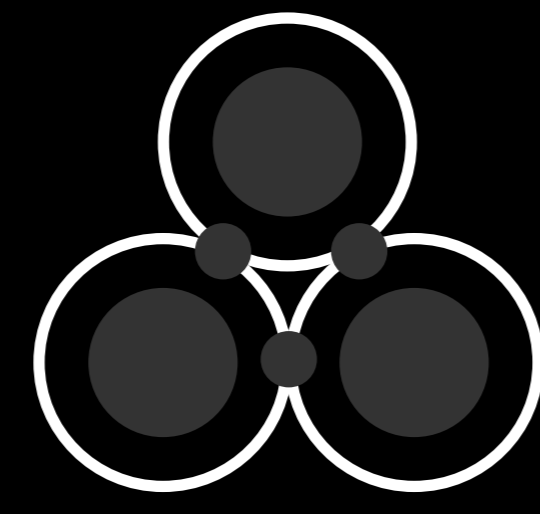
Atlassian 品牌设计 + 产品界面设计

Carbon

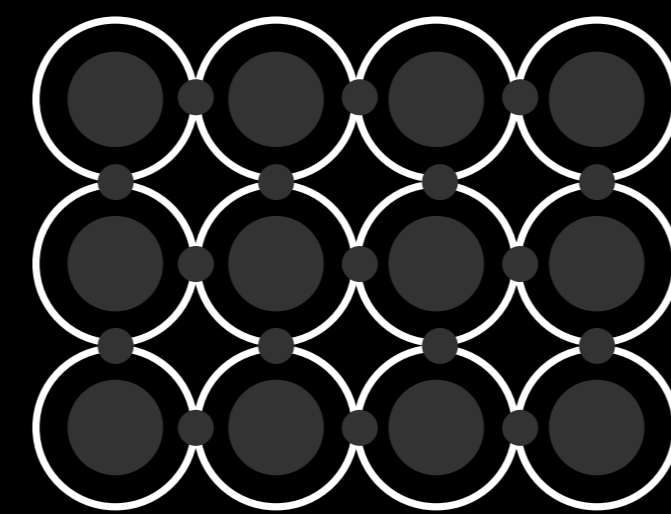
IBM 交互界面设计 + 代码库



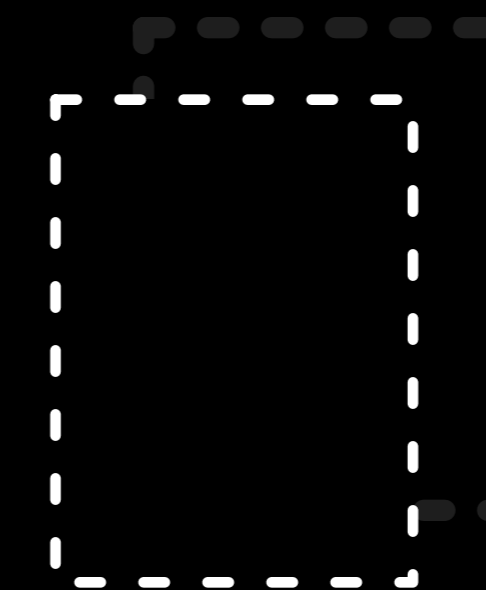
原子



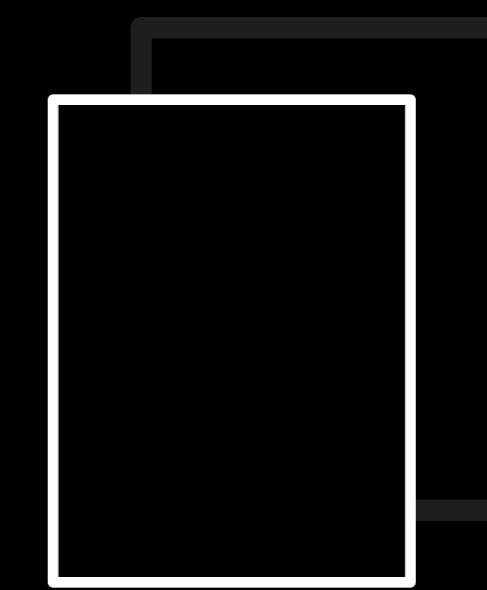
分子



组织库



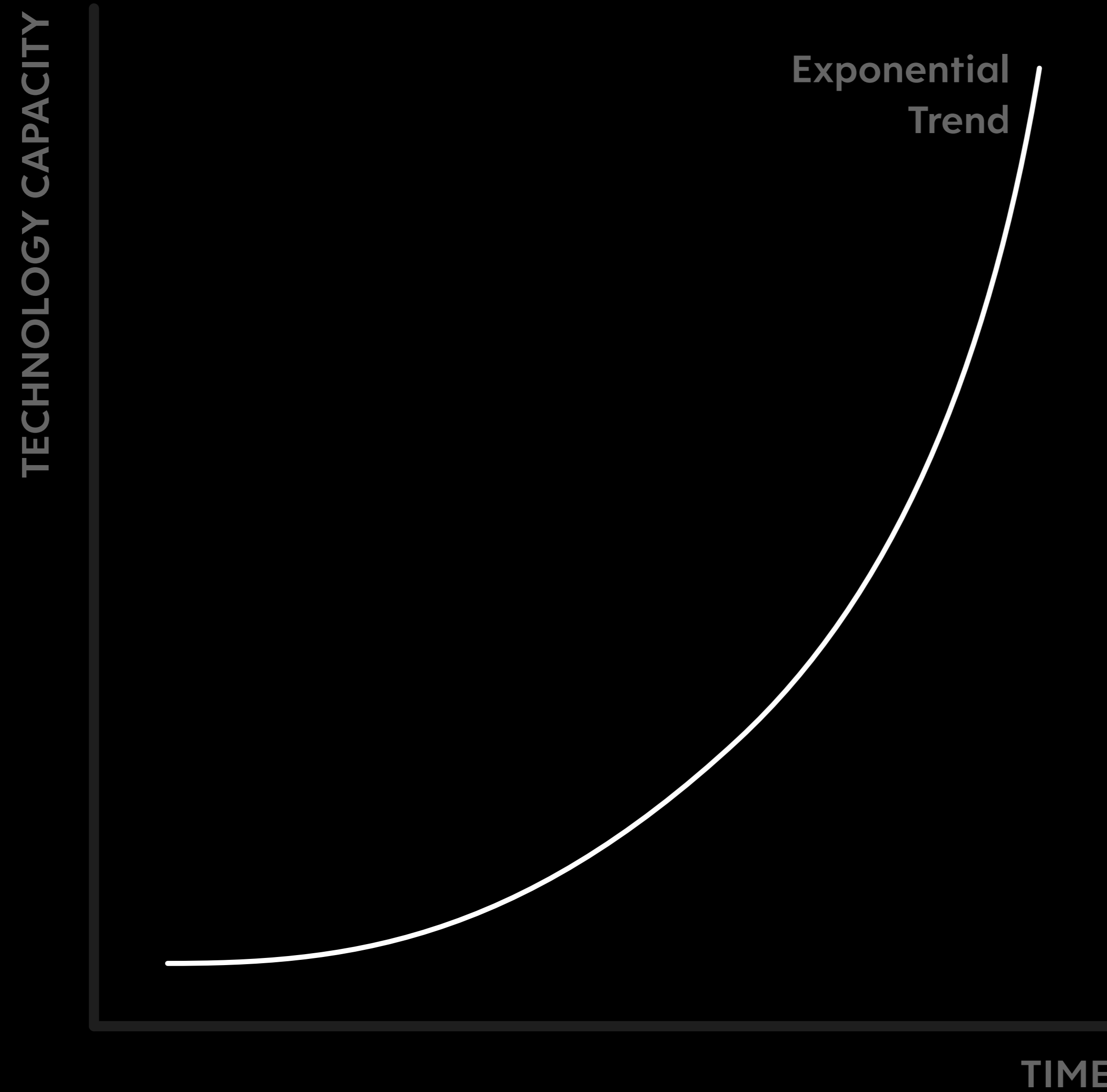
模版



页面

“最有影响力的技术会是那些人们看不见的技术

- Mark Weiser: Father of Ubiquitous Computing & Calm Technology



技术的发展
速度远远超
过人类想象
的速度

Graph: Exponential growth of information based technology.
Ray Kurzweil - Chapter 1 from The Singularity Is Near

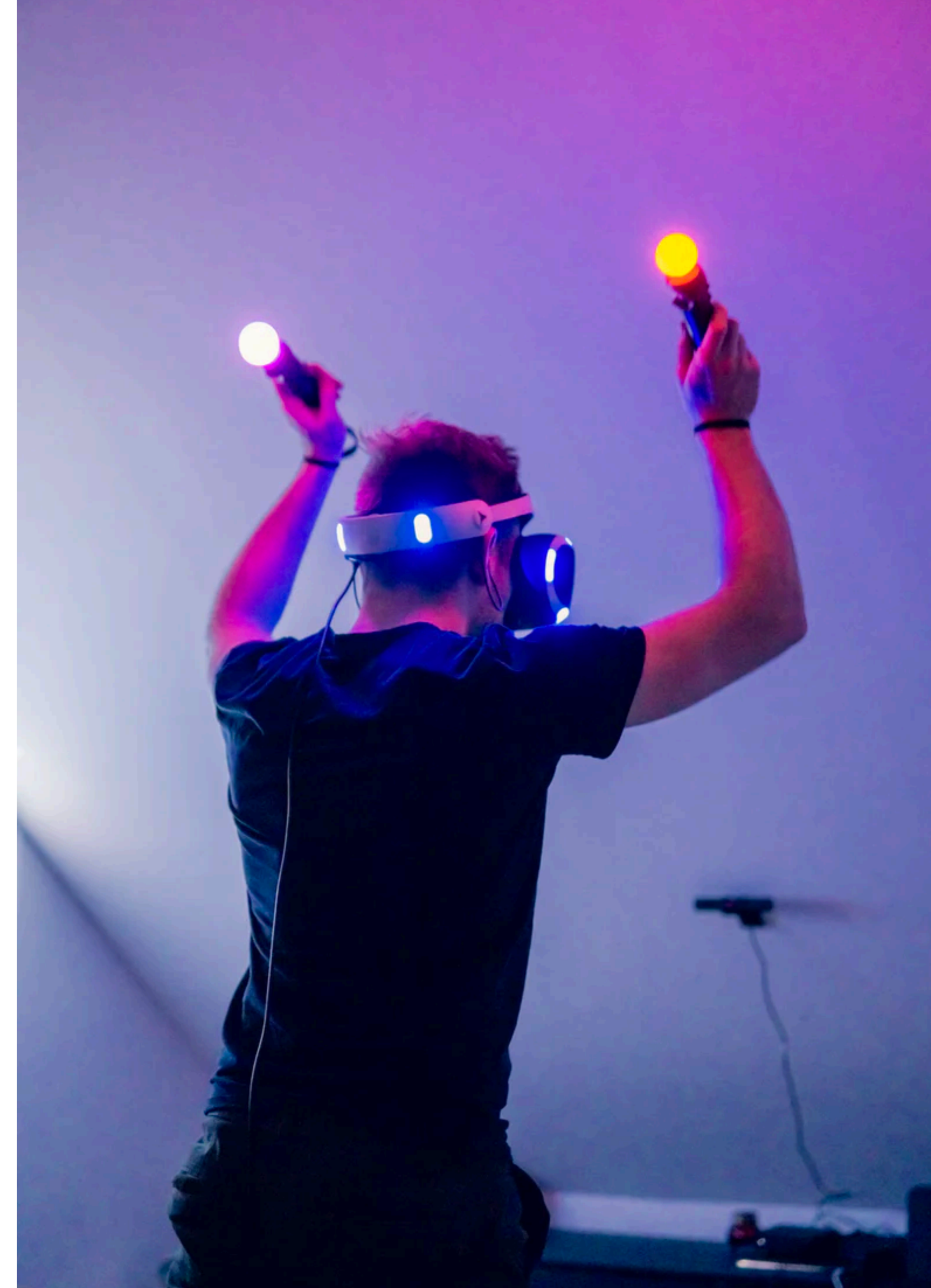
利用我们身体本身自然而
然互动能力把各种“信息计
算”嵌入到我们日常的社交
和物理环境中

**Future
Digital
Design**

Beyond
the
Desktop

包含式的交互

虚拟现实
有形交互
情感交互



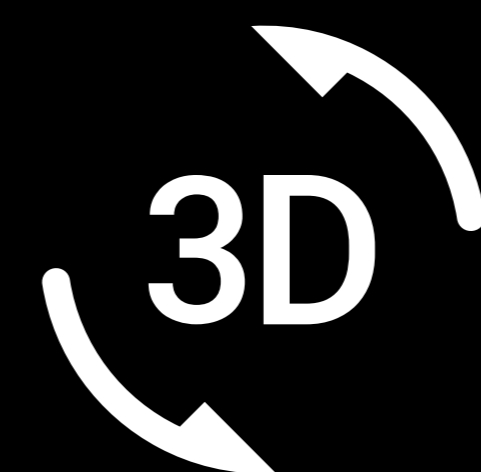
嵌入式的交互

无处不在的计算
增强现实
基于位置的系统





手势
识别



空间
UI/UX

全息投影和增强现实 带着我们走入了 空间交互世界



Photo by the Dan Smalley Lab at Brigham Young University in January 2018
Hologram/projection: <https://phys.org/news/2018-01-holograms-d-thin-air.html>
Smart glasses: Rokid, Magic Leap, Hololens 2/3, etc.

**Future
Digital
Design**

Beyond
the
Desktop

什么是 **reality**

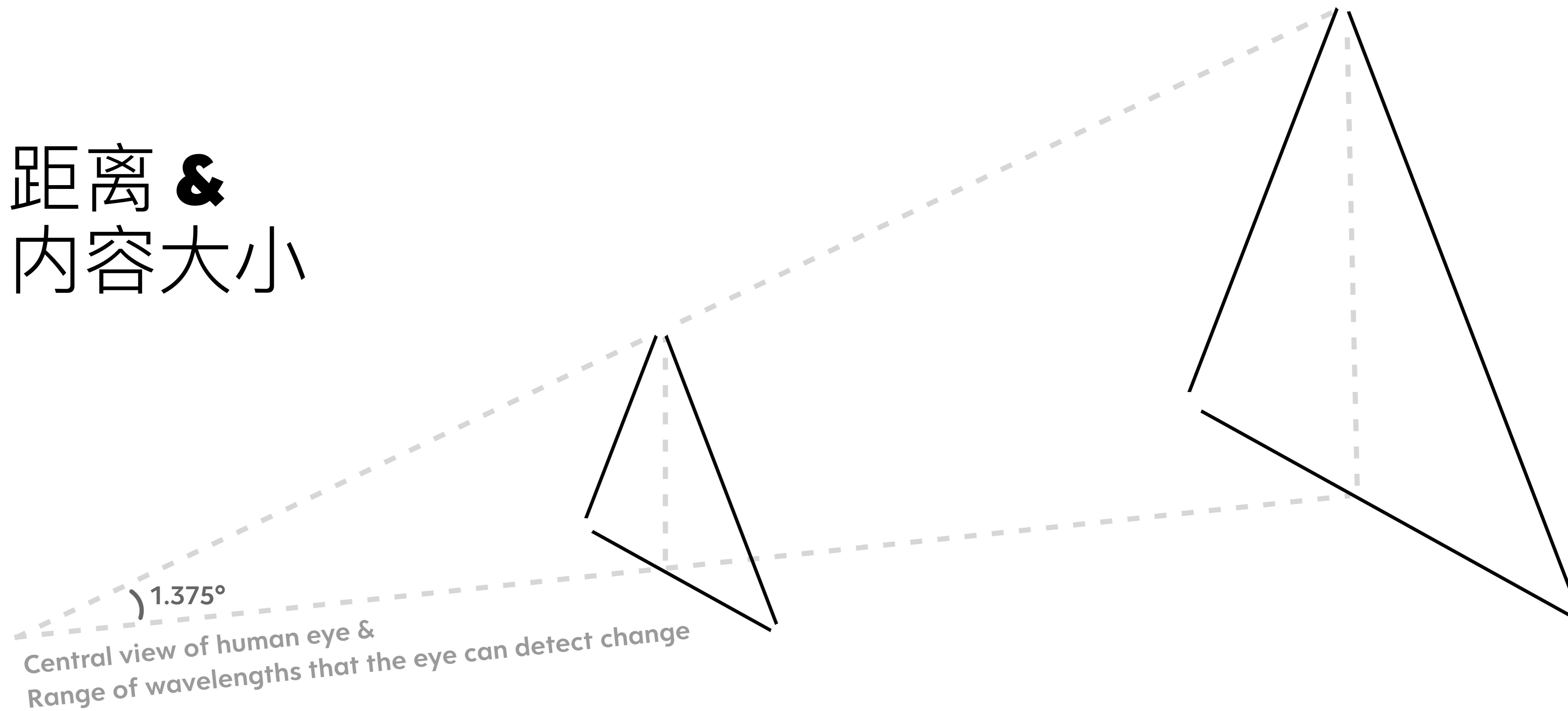
模型



灯光

材质

距离 & 内容大小



**Future
Digital
Design**

Beyond
the
Desktop

焦点 位置



新的设计问题

如何做出协助用户控制“新世界”的设计语言系统？

Sketch & Figma

ProtoPie & Adobe XD

After Effects

Cinema 4D

Thanks!
Q&A

ruixinz@hotmail.com
jenz_weixin

