

# 用戶設計體驗 UX/UI Design



設計  
+  
數碼經濟  
+  
專業  
UX/UI  
Design  
軟件

## 視覺設計原理

平衡  
強調  
移動  
留白



## 色彩理論

色輪  
色彩和諧  
色彩互補



## 數碼設計軟件操作

Affinity/Photoshop 功能、介面、操作  
圖層和遮罩  
色彩空間  
修飾技術  
動手任務



## UX/UI背景和例子

UX 和 UI 的角色  
UX/UI 歷史進展  
數碼產品的UX/UI



## 數碼產品 設計流程 與週期



## 數碼服務 用戶體驗研究

市場調研  
問題敘述  
用戶訪談



## 人物誌 & 用戶旅程圖

電腦 - 人機介面設計  
心智模型  
動手任務

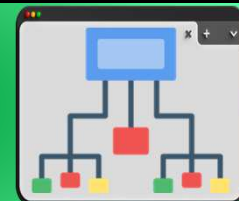


## 原型設計

啟發式準則  
整體設計原則  
原型開發

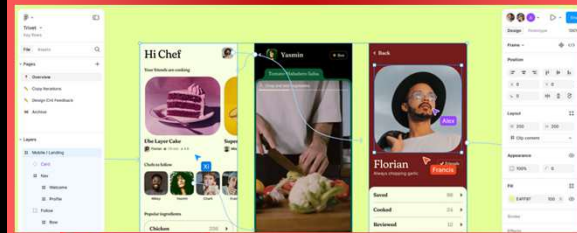


## 信息架構與 網站導覽圖

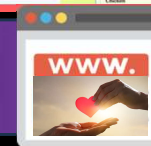


## 原型設計軟件操作

Figma 功能、介面、操作  
UI 元件、導航元件  
輸入控制元件



團隊專案： 社會企業/慈善機構的  
網頁/應用程式界面



# 用戶設計體驗 UX/UI Design

Design

+

Digital Economy

+

Professional UX/UI Design Software

## Visual Design Principles

Balance  
Emphasis  
Movement  
White Space



## UX/UI Examples

Roles of UX/UI  
Evolution of UX/UI  
UX/UI in Digital Products



## Prototyping

Heuristics Criteria  
UX Design Principles  
Develop Prototype



## Colour Theory

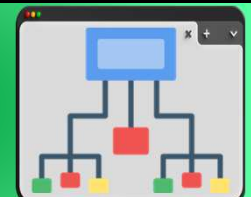
Colour Wheel  
Harmony  
Complimentary Colours



## Digital Products' Design Process & Cycle



## Information Architecture & Site Map



## Digital Design Tools

Affinity/Photoshop Function, Interface, Operations  
Layer & Mask  
Colour Space  
Retouching  
Hands-On



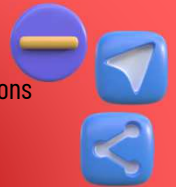
## UX Research for Digital Services

Market Research  
Problem Statement  
User Survey



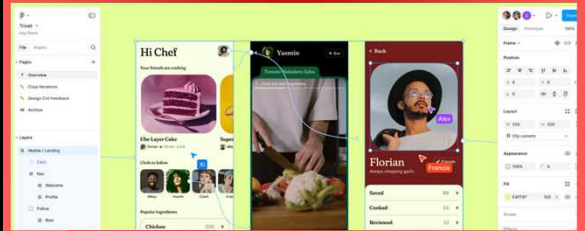
## Prototype Software

Figma Function, Interface, Operations  
UI Elements, Navigation Elements  
Input Control Elements



## Persona & User Journey

Computer-Human Interactions  
Mental Model  
Hands-On



Group Project:

Web/App Interface for Social Enterprise/Charity Organization

