

# 后疫情时代陪伴型运动 App 的视觉设计

吴越

吉林艺术学院

DOI:10.12238/jief.v3i4.4154

**[摘要]** 随着社会进入高速发展的后疫情时代,人类对于身体素质建设越来越看重。由于网络社交的地位逐步提升,导致许多年轻人逐步“社恐”化,加之健身房的环境易被所谓的“私教”影响,更多的人选择在家里健身,随之出现了一些相关的问题,也推动了陪伴型App的产生与发展。本文主要从社会大环境的背景下,解决陪伴型运动App视觉设计的浅显问题。首先,在后疫情时代这个特殊的时期,根据相关文献进行线上运动使用者的年龄范围的调查,做出小总结,结果为我国运动人群从建国初期到小康,重视运动的程度与增长人群成正比。非健身运动专业出身的人群日常生活中健身时间大约每周至少3天,不重视运动的人群只有小部分,年龄群也集中在中、青年之中。其次,这种陪伴型APP的运营模式、卖点以及适用人群是什么,它能够疫情期间工作繁忙的人群提供比健身房更私密的线上健身环境,它能够解决人们运动中、运动后的社交问题解决,与常见的运动App进行区分。最后,线上运动APP视觉设计应该将重点放在用户上,通过视觉形式吸引用户使用,界面设计的形式和功能会影响它的视觉效果,这将为后续的产品开发开启良好开端。

**[关键词]** 界面视觉设计; 运动APP; 后疫情时代; 陪伴

中图分类号: G812.4 文献标识码: A

## Visual Design of Companion Sports App in the Post-Epidemic Era

Yue Wu

Jilin University of Arts

**[Abstract]** As the society enters the post-epidemic era of rapid development, human beings are paying more attention to physical fitness. As the status of social networking on the Internet has gradually increased, many young people have gradually become "social terrorism". In addition, the gym environment is easily affected by the so-called "personal education". More people choose to exercise at home, and some related problems come out, which promotes the emergence and development of companion apps. This article mainly solves the simple problem of the visual design of companion sports app from the background of the social environment. First of all, in the special period of the post-epidemic era, we conducted a survey of the age range of online sports users based on relevant literature, and made a small summary. The result is that the Chinese sports population from the early days of the founding of the country to well-off society, the degree of emphasis on sports and the growth of the population is proportional. Non-physical sports majors spend at least 3 days a week in their daily fitness activities. Only a small proportion of people do not pay attention to sports, and the age group is also concentrated in the middle and young people. Secondly, what is the operating model, selling point, and applicable audience of this companion app, it can provide a more private online fitness environment for people who are busy working during the epidemic than a gym, it can solve people's social problems during and after exercise, it can distinguish from common sports apps. Finally, the visual design of online sports apps should focus on users and attract users through visual forms. The form and function of the interface design will affect its visual effects, which will provide a good start for subsequent product development.

**[Key words]** interface visual design; sports app; post-epidemic era; companionship

### 引言

随着时代社会的发展,从前社会的“合院”式社交和“面对面”式社交变得越

来越少见,取而代之的是网络社交,有些年轻人甚至没有社交。加之全球疫情的泛滥,许多活动都放到了网络上,不仅仅是年轻

人越来越依赖网络,中年人、甚至老年人都追逐潮流,在网络里“冲浪”。除了一些“快餐”式的社交软件以外,新兴的“陪伴

型”社交软件也流行了起来,包括常见的陪伴型线上自习软件“Costudy”和陪伴型教育软件“AR早教机器人”等。

### 1 后疫情时代

1.1 后疫情时代下的网络。病毒的蔓延并没有对于网络产生太大的影响,不同于科幻电影中的场景,病毒不会顺着网线传播。由于人们的日常行为与网络越来越密不可分,线上行为被疫情影响的程度远远小于线下。纵观整体,线上行为反而有一种蓄势待发的冲劲,媒体时代带动着政治、经济的发展,电商经济以迅雷不及掩耳之势猛增,带动了其他行业的发展,也增加了工作岗位,也让人们抓住了新的商机,对于共同富裕的目标更进一步。

1.2 后疫情时代下的亚健康。经过电子科技的爆发,生活中电子产品成为了不可或缺的存在。上班族的工作形式越来越依赖电脑,导致久坐人群的递增,伴随着“996”的工作频率,人们的运动健身时间被挤压甚至推迟到半夜,加上速食、速饮等为了增加休息时间的产品的产生,让“亚健康”的程度扩大,使得年轻人开始逃离高频率的城市,回归到二三线城市,缩小了交友圈,不得以接受相亲。逃离“996”的同时也远离了人群,甚至失去了社交圈。

### 2 陪伴型运动APP的界面视觉设计

2.1 陪伴型运动APP的界面视觉设计基础。(1)陪伴型运动APP的特点。根据产品市场现存的陪伴型APP的特点,可知它的核心存在条件就是模拟真实室内场景,还原类似健身室的互动,使运动不孤单。(2)陪伴型运动APP的卖点。在疫情之后,健身房、体育馆等室内运动场所受到限制,影响了人们的日常生活,通过这个APP能够让热爱健身的人群重新找到归属,找到属于自己的圈子。(3)陪伴型运动APP的适用人群。以家庭为单位的适龄运动人群;在家中上网课的学生;下班后在家中自行进行体育锻炼的上班族。(4)陪伴型运动APP界面视觉设计用户的需求调研。国内一批有关于运动APP的产品崛起,许多研究也开始重视这一方面。从心理学领域着手思考界面设计对于用户使用APP的影响,学者丁满有关

于运动情况的问卷调查,根据问卷结果,我国运动人群从建国初期到小康,重视运动的程度与增长人群成正比。非健身运动专业出身的人群日常生活中健身时间大约每周至少3天,不重视运动的人群只有小部分,年龄群也集中在中、青年之中。以上文献说明我国健身运动人群数字庞大,但是对于疫情的来临还是措手不及的,尤其是体育运动部分,各行各业也是出于一种被动的改变之中。(5)陪伴型运动APP界面视觉设计用户行为模拟。年轻用户是本研究的重点用户群体。根据调研,用户有以下几项日常活动:①在学校期间课余时间会约上好友进行户外活动,跑步、散步等。②课余时间也会在宿舍进行简单的健身活动,但是室友没有这样的习惯。经常在许多社交软件上寻找合适的健身视频,但是总会被软件新推送的视频影响。③喜欢收集一些书法作品,乐于与他人分享书法知识。④有时运动会懈怠,找不到督促自己的人和方式,比较随意安排运动内容。

根据其行为进行合理预测:①希望有一个运动软件集合所有运动视频,不用到处翻看,耽误时间。②希望可以有人督促自己,按时打卡完成任务,像“不背单词”一样。③希望可以找到志向相符合的伙伴,一同进行健身。④疫情期间也能够像现实生活中一样,有一个自己的圈子。

2.2 陪伴型运动APP视觉界面设计层级结构预设计。顺从雅各布定律,用户对于APP的接受度来源于用户对APP的熟悉度,一些相关的熟悉操作模式和推进方法,是拉近用户与产品的好方法。在设计模式的基础之上,与陪伴型运动APP的视觉界面设计结合,得到的就是最接近要呈现的效果,因此我们要将用户熟悉的运动APP经典的感觉拿出来,带到这里。

“主页面”为简单明确的ui层。首先是健身室的主要分部:“小学组”、“中学组”、“大学组”、“硕士组”、“博士组”。分别对应“无运动健身经验”、“几乎无运动健身经验”、“运动基础好但不熟练的”、“运动基础好且经验丰富但频率不高”、“运动基础好且经验丰富且经常运动”。其次是“专业组”、“秘密组”和“服

装室”,分别对应“专业学习运动的人群和购买本APP专业视频的人群”、“自己建立房间设置密码的健身室”和“用健身成果兑换服饰道具的小店铺”。

“二级和三级页面”为可以选择地区和运动种类的页面。通过不同的地区选择和运动类型的选择,触碰跳转到相应的健身室也就是“三级页面”。“三级页面”中的ui有“导入我的视频”、“切换视角”、“设置”、“查看健身中的人”、“加入”、“一键开始”、“收藏”、“互动”以及与其他用户交流和查看其它用户的信息和模拟形象。

“悬浮层”也就是导航,有“查看自己信息”、“系统通知”、“一键开始”、“好友”等的基础功能。

整体通过简单易识别的ui设计,将用户带入到健身的模拟场景中,后续可以增加AI交互或体感识别等的技术,将APP做的更实用。

### 3 结论

本文根据运动类APP的界面视觉设计的研究进行陪伴型运动APP的界面视觉拟设计,将后疫情时代下的社会、生活现状融入其中,整合分析,得到在后疫情时代,陪伴的重要性以及通过APP将生活中的运动这一部分有所依,在APP中用户最需要的是吸引他们使用的功能表现,将现实生活中的运动环境加入到APP中,有陪伴的用户,也就有了归属感,设计师将这一要素加入到界面视觉中,结合设计理论归纳设计元素,继而设计在后疫情时代中能够寻找更好的落脚点。

### 【参考文献】

- [1]丁满,石艺玮.基于格式塔心理学的运动类手机APP界面设计研究[J].艺术与设计(理论),2019,2(08):96-97.
- [2]魏雅丽.基于AHP和FCE的手机APP界面视觉设计研究[D].兰州理工大学硕士学位论文.2020.
- [3]刘佳琪.新工业革命下中国制造业高质量发展研究[D].中共辽宁省委党校硕士学位论文.2019.

### 作者简介:

吴越(1995--),女,汉族,黑龙江佳木斯市人,研究生(2020级硕士),研究方向:视觉传达应用研究。