

TV 系统 UI 开发面面观

TCL 多媒体 研发中心 2012-08-20

内容

技术驱动 or 设计驱动

- Frog 与 IDEO
- 新技术与老方法

TV 系统 UI 开发

- 关于设计
- 关于技术
- 关于服务

Part 1

技术驱动 or 设计驱动

Frog 与 海信

frog design



我的朋友



媒体中心

我的面板



频道



应用&服务

设备

Hisense 海信

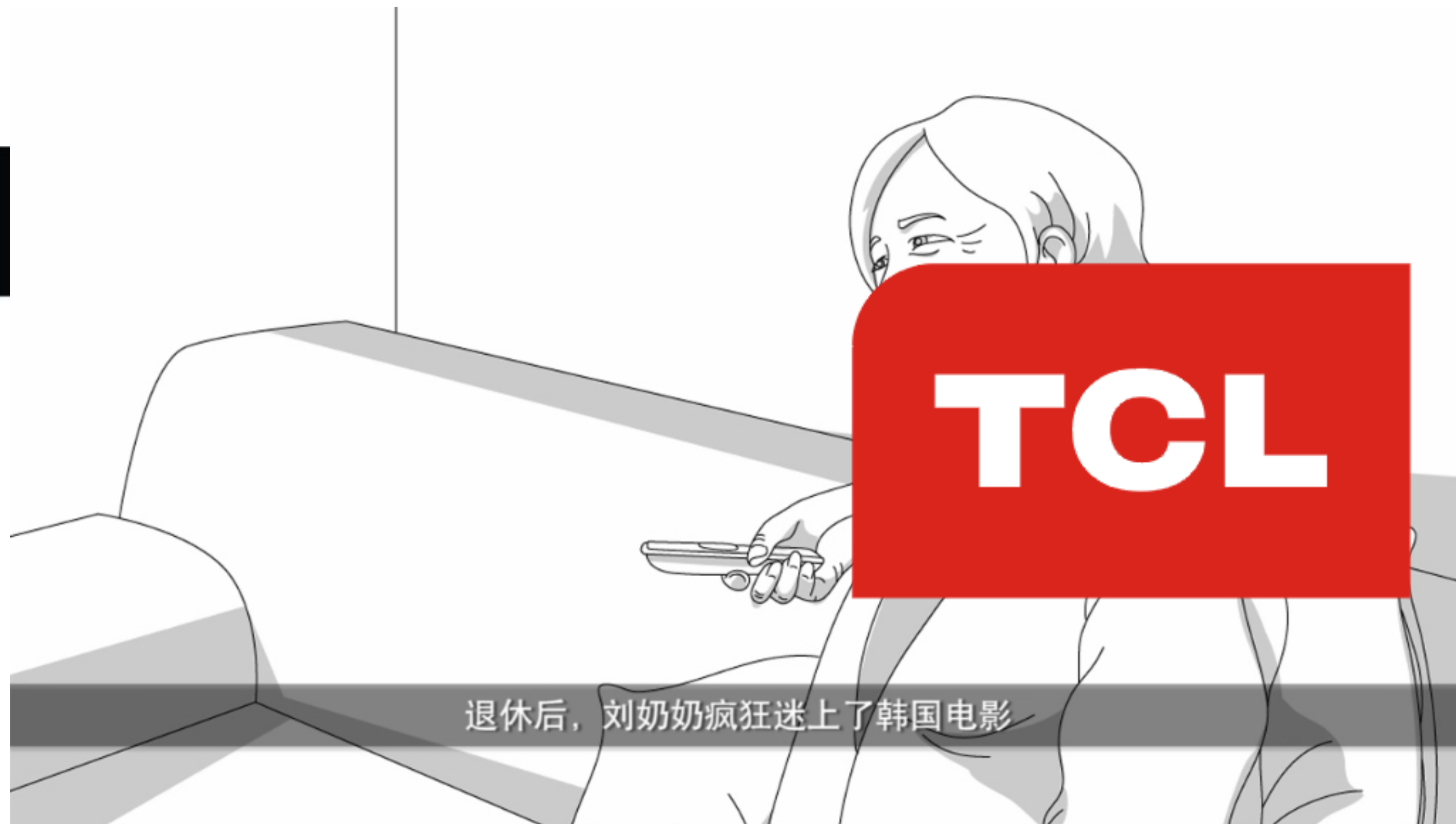
—— 创新就是生活 ——

frog



User Friendly

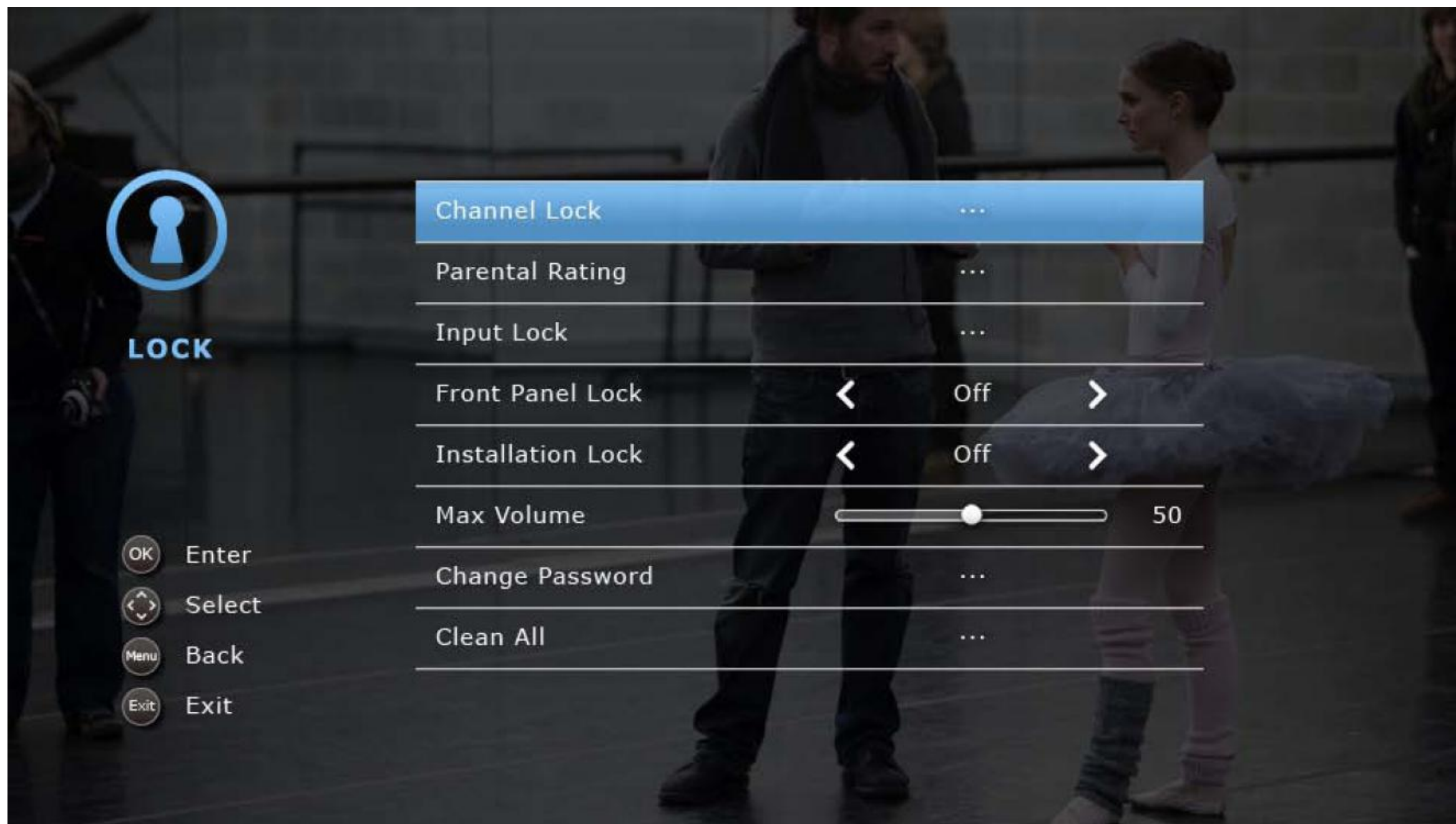
IDEO 与 TCL



退休后，刘奶奶疯狂迷上了韩国电影

新技术

人脸识别 用户识别及登录系统（童锁）



新技术

眼 动

推送你眼睛关注的节目或服务

与后台数据分析结合，从全面的维度去挖掘用户的关注度



新技术

透明屏 科幻世界？



新技术 体感

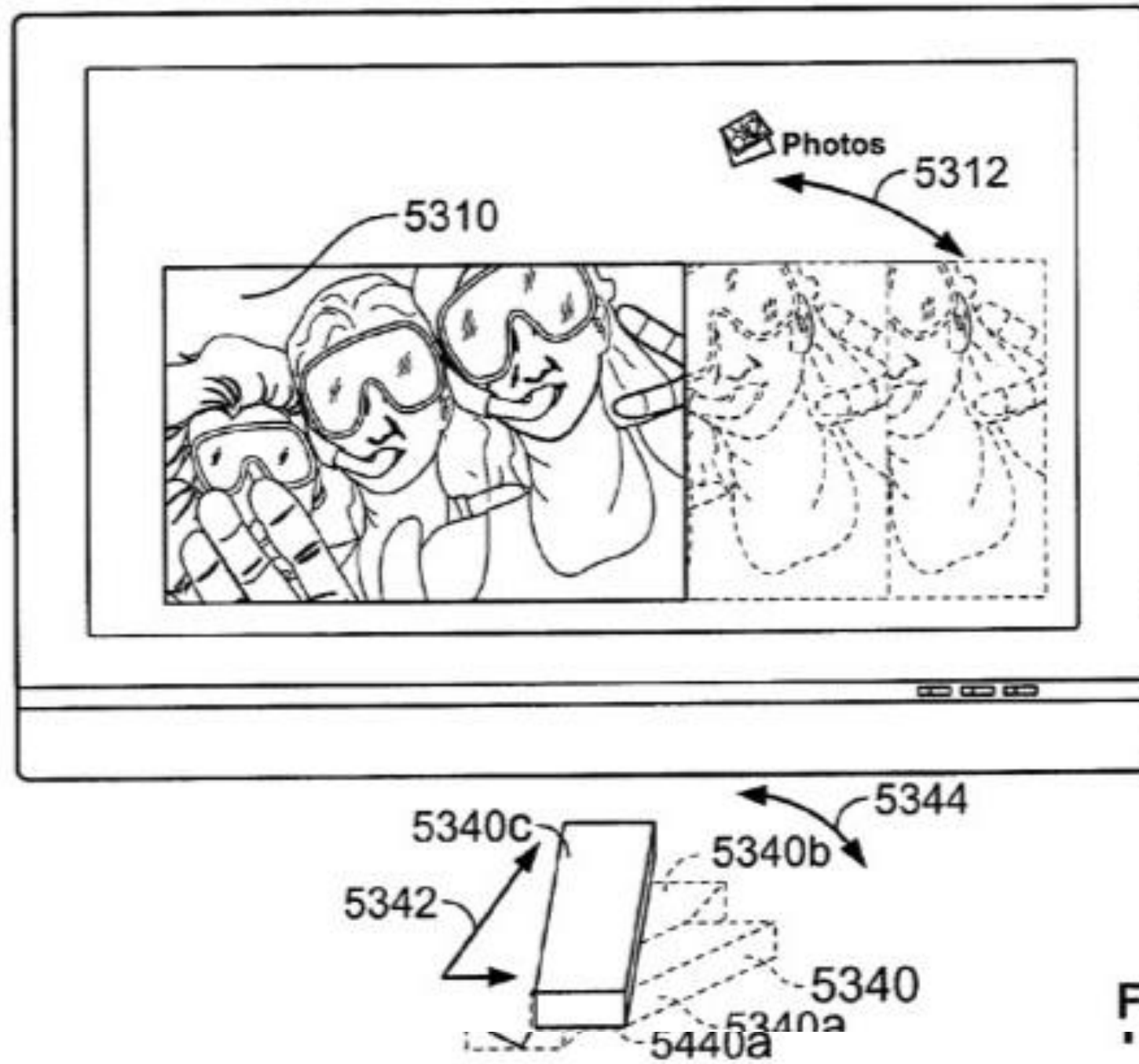


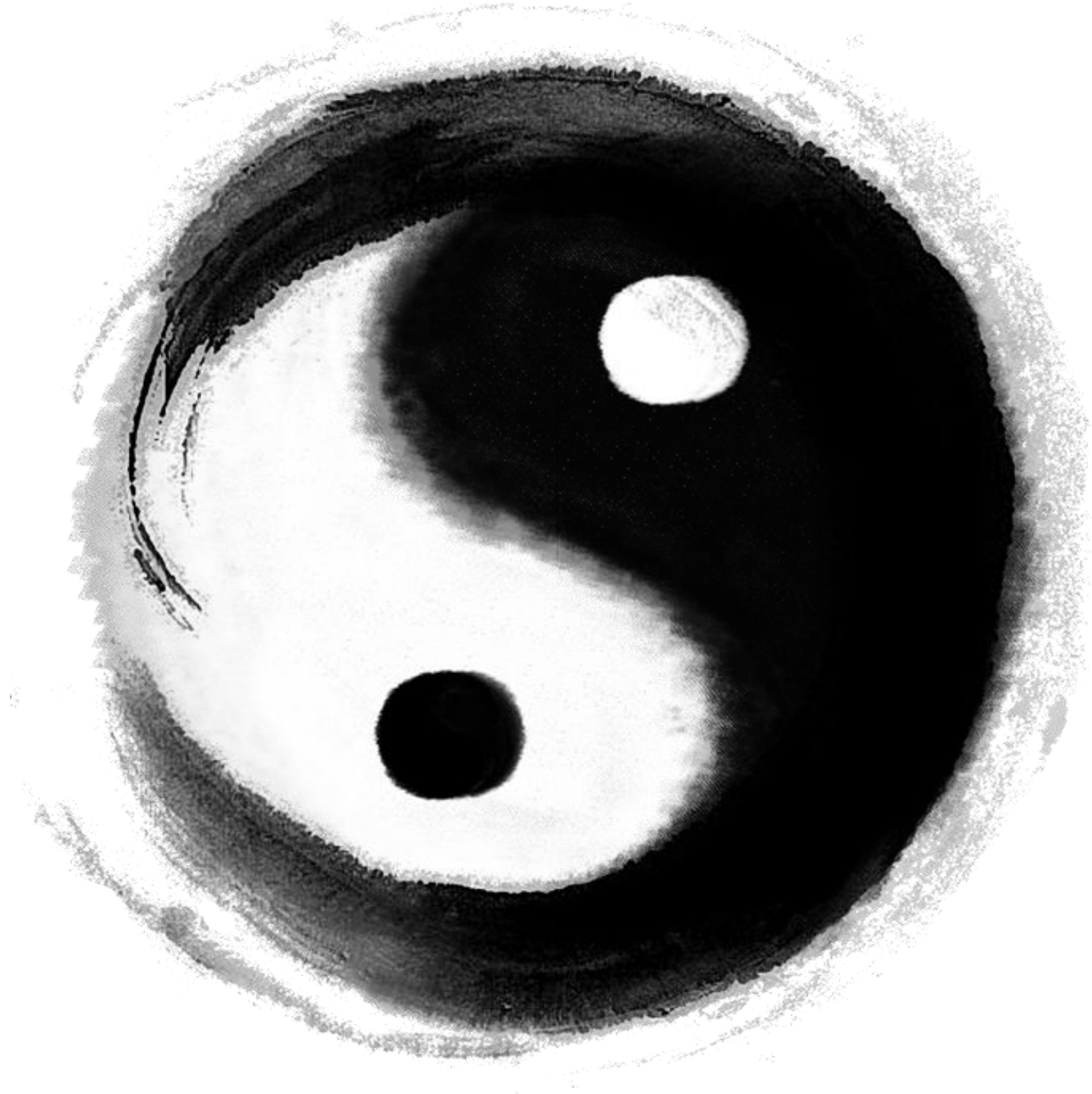
FIG
11

老方法



PHILIPS

和谐



Part 2

TV 系统 UI 开发

关于设计- Apple tv(mew box)



关于设计- Apple tv(mew box)



关于设计- 三星(smart TV)



关于设计- TCL (smart TV)



关于设计- LG(Google TV)



TV UI 设计要素

交互

- 尊重十字交叉导航原则、尊重用户习惯
- 映射式的操控本身会有无法逾越的不直接性，系统操作效率反应效率是第一位要解决的问题
- 屏幕大，16:9，横向的适于切换，竖向适于浏览
- 界面布局要有网格观念，从基本单位的定制，到复杂框架的搭建都是基于基本网格单位衍生的
- 控件一定要标准化，通用化
- 必须有第一时间回到主界面，主界面有非常明确的电视节目入口
- 逐步进入Tvos 系统设计时代

TV UI 设计要素

视觉

- 大
- 亮-焦点明确（静态、动态）
- 块状元素表现优异
- 图标色彩饱和度和亮度要高
- 冷色调与暖色调的占比控制在7:3左右
- 在季节性的换肤设计中加入主题元素
- 场景性的虚拟真实设计优于独立元素的虚拟真实设计

关于技术

硬件



软件



4.0



关于服务

控制这个产业中最核心的，也是利润率最高的设计、渠道和销售环节才是关键，首先我们可能是需要靠卖硬件产品来获得一次性的利润；接下来靠卖内容和应用程序来获得重复性购买的持续利润，以及获得运营平台的报酬。

如果这个系统建设的足够好，赢利方式还会互相加强，使那些应用程序也更有价值，也就更能促进新程序和软件的开发，拉动更多更好的内容进入产品的生态链。

关于服务

- 海信与百事通合作推出基于上海广播电视台内容的互联网电视
- 创维成立公司单独运营互联网电视
- TCL与长虹联合运营互联网电视
- 康佳集中力量开发互联网电视软件产品

