

浅析设计心理学六原则在展示空间中的应用

陈佩玺 常宏伟 张珈铭 邱元梦 赖天柱

青岛理工大学 艺术与艺术学院, 山东青岛, 266033;

摘要: 设计心理学是当前展示空间设计的重要理论依据, 它通过研究用户心理与行为, 为空间设计提供科学指导。本文以诺曼设计心理学的六原则为基础, 探讨这些原则在展示空间中的具体应用。以及如何整体运用设计心理学进行更好的展示空间设计。提高展示空间的吸引力、功能性和用户体验。

关键词: 设计心理学; 展示空间; 用户体验

DOI: 10.64216/3080-1516.25.09.040

前言

设计心理学概念源自于美国设计专家唐纳德诺曼。他在设计心理学这本书中深刻探讨了人类的行为心理过程与设计之间的关系, 并且强调设计应该以用户为中心, 要符合人类自然的心理和行为特征。随着时代的发展, 设计心理学已经成为展示空间设计中十分重要的理论依据通过研究用户心理与行为为展示空间设计提供科学指导从而带给用户更好的空间体验。运用设计心理学六原则在空间设计中将空间设计心理学联系起来, 从而打造隐形的情绪空间, 才能更好地带给观者和用户更好的体验不只是简单的精神与心理层面的设计更多的是要求给人带来良好的感受更为全面的是通过设计心理学理论结合设计, 从而造成一定的心理暗示去进一步去推动行为放大行为的可能性客观上是通过心理层面来引导用户去实现与设计的结合。

1 相关概念阐述

1.1 设计心理学及其六原则阐述

唐纳德诺曼在设计心理学中提出的六大原则包括, 示能, 意符, 映射, 约束 反馈, 以及第六个原则, 系统的概念模型最后一个原则是帮助用户真正的去理解产品。示能是一种关系。是展示人与物品之间功能的关系。他们的关系是产品与之交互的能力共同决定的。意符是表示出看不到摸不到的示能与反示能属性。示能的符号提示功能叫做意符。意符与示能的可见性有很重要的联系。良好的意符保证与使用者进行良好的交互。这就是意符的作用。可感势能也称为预设用途。映射是两种事物要素之间的关系控制器与控制对象之间的对应关系, 自然映射是显而易见的映射关系也是好的映射不用思考。约束是指的限制与引导一个是提供引导, 一个是对人进行限制, 限制的目的也是为了更好的进行正确导向。反馈式让你能知道系统正待处理你的请求的一种方式。一般会运用五感中的三感视觉触觉听觉进行设计。系统概念模型通常指的是用户如何理解和构建一个系

统的整体结构和行为模型。它是通过用户对系统的理解来决定的, 而这个理解又受设计本身的影响。

1.2 展示空间

展示空间是通过一定的环境或者一些辅助设施来传达特殊的信息与内容, 人们通过这个空间以及展示的物品来感受与认识这个世界, 并且对参观者的心理以及思想认知产生影响。通过空间来进行传达信息的作用, 通过一些墙体或者物品进行组合拼接出的空间进行信息的交流与传达。展示空间则是通过这些有形的围合物所形成的空间有了实际的功能, 创造出了人们与环境之间沟通交流的中介。在展示设计中, 设计师通过对空间展品布局的整体梳理, 将空间关系与叙事结构相互映射, 使观者感受整个空间的氛围并深入参观体验最后。展示设计是一种空间艺术, 它通过一定的空间与时间将多个物品进行陈列展示, 以实物或信息为媒介, 由设计师将展示内容传达给观者。

2 展示空间中基于基本原则的设计策略

2.1 基于示能原则

1. 示能也叫可见性原则。在展示空间的设计当中可以通过合理的利用灯光去突出产品以确保参观者在不同角度下能够看到重要的展示内容。最明显的就是利用轨道灯区聚焦产品以及通过灯光的对比去强化产品。同时, 示能不是属性他也不单独取决于物品, 传统的展示空间我们运用单向输入和传统的展示方法, 导致游客对展品的了解有限, 体验有限, 但是示能的提高与否也取决于你物品和主题的属性, 有主题与物品之间交互的能力有关。当下我们可以利用 VR 与 AR 技术的产品去获得虚拟信息。游客可以通过设备来自动识别当前的展区和展品。能够全方位的进行参观和沉浸式的体验, 提高可见性。导航与标识的清晰设计也是示能的一个重要体现。示能意味着是主体与物品之间的一种关系属性它由物体的品质决定。同时在导航标识方面也可以能够更好地通过虚拟信息打造智能导航系统去提示和引导游客。游

客从传统的被动寻找导航与被动引导可以转变为利用智能导航系统去主动探索和积极引导。提高整个空间导航系统的可见性。



图 2-1 艺术装置交互设计

2.2 基于约束原则

约束分为物理约束,文化约束,语义约束和逻辑约束,物理约束和语义约束更多的是提供限制与引导。更多地运用在功能性的引导。比如利用一定的符号在空间中进行不同区域的引导与界定,帮助人群分流和关着的选择。文化约束并不只是通俗意义上的文化,更多的是自己的群体共识,熟悉与不熟悉不同群体不同阶段便会有不同的共识。因此在设计具体案例是如果对约束原则进行考虑,应该考虑到他的包容性和创新性。打破设计师以及设计主体的自我约束。要理解设计客体参观者以及对方的信息表达和诉求。才能够让更多的人所接受,做到跨群体共识的一种艺术追求。约束更多的是要求设计师了解真实的用户需求。能够让更多的人所接受。在展示空间展示艺术品的时候,考虑到不同文化对于主题的理解有时候展示不仅仅是艺术品的直接呈现可以通过文字和互动设备以及抽象的艺术化方法和表号画的手法去解释主题文利用文化约束化中的思想和主旨,能够让更多的群体去接受。博物馆展览的时候,可以将不同属性,不同文化,不同主题的展品进行对比展示和归纳展示。同一博物馆可以展示不同地区不同地域的艺术。从而注重文化之间的差异和共同性,以及倡导文化间的理解和尊重。以及突出各自独特的艺术表现方式。帮助参观者理解作品的历史和文化内涵。同时在空间布局方面采用与主题相关的元素进行拓展,而逻辑约束强调的是规则和潜意识的习惯以及规律性和合理性。博物馆展示的是历史或艺术作品,展品之间有一定的时间顺序或

主题关联。展示空间需要根据逻辑约束来确保参观者能够以合适的顺序参观,避免参观者错过重要信息或打乱展示内容的逻辑流。在许多博物馆和纪念馆中,空间布局和动线设计不仅是为了美观,更是为了合理引导观众按照一定的路径进行参观。空间的设计要避免参观者迷失方向或重复经过相同的区域,从而确保他们能有效地体验整个展览。在当下的展示空间当中很多理论都需要很强的逻辑性作支撑,同时,空间设计的流线设计成为了逻辑约束的一部分,参观者的行为被隐性地引导到预定的顺序中,从而不容易错乱。

2.3 基于映射原则

映射是设计中的一个重要原则,指的是通过直观的关联方式,使用户能够轻松理解并操作界面或空间中的元素。映射的关键是通过自然、符合直觉的设计,将用户的动作和反馈之间建立直接、清晰的关系。在展示空间的设计中,映射能够通过空间、视觉、符号等手段帮助参观者理解如何与展示内容互动,从而提高参观的效率和体验感。品和其解释信息的关联性是展示空间设计中的重要组成部分。通过清晰的映射关系,参观者可以快速理解每件展品的背景、历史或文化内涵。许多博物馆和展览馆在展示展品时,会在展品旁边放置简短的文字说明。文字说明与展品之间的关系就是一种典型的映射。为了增强信息传递的效果,这些说明通常使用直观的语言,并通过简洁的图像、插图或照片帮助参观者更好地理解展品的背景。博物馆和展览馆采用有序的空间布局,使得参观者的行动路线与展览的内容有自然的关联。展览通道的宽度、门的位置和展区的划分都帮助参观者理解如何从一个区域移动到下一个区域。触摸屏设备被广泛应用于展品的互动展示中。例如,在展示古代遗址时,参观者通过触摸屏可以选择不同的区域进行详细了解。触摸某一部分后,屏幕上会显示相应的图像、文字或视频内容。这种行为与信息反馈之间的映射关系非常直接:参观者的触摸行为直接导致了与之对应的展品详细信息的呈现。映射在展示空间中的应用帮助参观者建立与展品、空间、交互设备。通过贯彻最佳自然映射这一原则。能够让观者在交互方面有着很很好的体验。很多博物馆和展览馆采用有序的空间布局,使得参观者的行动路线与展览的内容有自然的关联。比如在叙事型空间中的时间路线,展览内容随着时间的变化而变化,并列路线,餐还路线比较灵活和分散,因此要将展示内容和主题以及展示路线和信息进行合理的映射安排。空间的布局就与参观路径形成了直接的映射。展览通道的宽度、门的位置和展区的划分都帮助参观者理解如何从一个区域移动到下一个区域。以及每一个区域的主体与内容,个空间之间的关联和转换。



图 2-2 展览路线单元主题区域

2.4 基于反馈原则

反馈指的是当用户进行某种操作时，系统应该及时给予清晰的回应，使得用户能够确认其操作是否成功或理解接下来的步骤。反馈在设计中的目的是帮助用户理解系统的状态，避免不确定性，增强交互体验。在展示空间中，反馈不仅限于触觉、视觉、声音等感官反馈，还包括参观者对展品理解、互动设备反应、参观路径确认等方面的反馈。在展示空间中的反馈包括人与人之间的反馈以及人与物之间的反馈。展品旁边常常会有文字说明或解说板为参观者提供展品的详细背景。当参观者对某件展品产生兴趣并阅读说明时，反馈在于通过文字与图像的传递，使参观者能够确认他们对展品的理解是正确的。博物馆的触摸屏设备，参观者通过点击、滑动等操作与展品互动。当参观者触摸屏幕上的某个按钮时，系统通常会提供即时反馈，如切换图像、播放视频、显示更多信息等。这种反馈帮助参观者确认他们的操作已经被系统接收，并且他们可以通过继续互动来获取更多信息。博物馆通常会设计清晰的导视系统，通过标识牌、指示灯、箭头等元素提供空间反馈。在大型博物馆中，参观者可能会看到指示牌引导他们走向特定展区或展览主题。这些指示牌通过颜色、字体和符号的设计，帮助参观者理解当前所在位置和前进的方向。如果参观者走错路或离开预定路线，系统会通过方向标志、声音或视觉反馈来提示他们返回正确的路径。以及灯光的颜色引起反馈。进行了错误的操作和选择的时候可以利用警示的颜色和声音来提醒参观者。灯光轨迹或数字化地面图案，随着参观者的步伐而变化，指引他们沿着正确的路径前进。这种视觉反馈与参观者的行动同步，帮助他们确认自己正在走向正确的区域。展品的触觉反馈一些特殊展品不能被近距离触摸或展示，我们可以利用间接接触的替代品。让观者感受到处决的反馈。了解其材质。随着智能穿戴设备的发展，某些博物馆开始使用智能手环或 APP 为参观者提供个性化反馈。例如，参观者佩戴的智能手环可以跟踪其参观路线，并根据参观者的兴趣推荐展品。当参观者接近某件特别的展品时，设备可能会震动或发出声音提醒，提供额外的信息或提醒参观者

更多的互动内容。

3 设计心理学在展示空间中的价值

利用设计心理学的基本原则从而打造出基于用户心理的展示空间设计能够提供更自然和更流畅的体验，提升参观者的愉悦感和参与度。同时不仅是对于人员的反馈，还有是对于增强展示效果。通过直观清晰和具有较强逻辑性的设计语言，使观众能够迅速抓住展示重点，强化展品与观众的情感连接。以及提高展示内容的组织效率和观众的参观效率。可以通过对于色彩，灯光材质等三要素的处理，能够更好地在基于心理学方面关注用户心理，满足用户的心理需求以及通过心理暗示来提高产生更好的行为的可能性。以及利用交互设计来提高访客的参与感和沉浸感。通过五感设计触觉互动来激发人的好奇心和探索欲望，增强情感共鸣以及通过虚拟现实和增强现实的方式，提高空间的沉浸感和趣味性满足情感满足。同时提高空间的流动性和引导性，诱导参观者逐步深入形成有节奏的观察体验。以及在基于文化约束角度考虑到自定义与个性化特征，使用户具有更强的情感认同。增强他们的认同感。

4 结语

设计心理学为展示空间设计提供了科学依据和创新方向。通过运用诺曼设计心理学的六原则，设计师能够从用户视角优化空间布局与互动体验，打造更具吸引力和功能性的展示空间。利用设计心理学作为展示空间的理论依据，目的是为了能够增强用户在游览过程中的参观体验。设计原则在整体过程中强调的都是。让设计师尽可能的去了解用户需求。进而去创造出用户满意的产品。

参考文献

- [1] 徐璐. 室内设计中色彩和光线对心理的影响研究[J]. 设计, 2024, 37(19): 146-149. DOI: 10.20055/j.cnki.1003-0069.002197.
- [2] 余敏文. 浅析设计心理学语境下的地铁公共空间设计[J]. 艺术市场, 2024, (09): 101-103.
- [3] 吕丹娜, 张宏薇. 基于设计心理学的幼儿园空间设计研究[J]. 工业设计, 2024, (08): 67-70.
- [4] [1] 侯淑琨. 基于设计心理学角度的乡村景观规划设计[J]. 西部皮革, 2020, 42(13): 59
- [5] 武思民, 侯敏枫. 设计心理学在老年人室内设计中的应用[J]. 长春师范大学学报, 2019, 38(06): 183-185.

作者简介: 陈佩玺, 2001 年 8 月 14 日, 男, 汉族, 山东济南人, 研究生在读, 青岛理工大学, 环境设计及理论研究。