

<<一目了然>>

图书基本信息

书名：<<一目了然>>

13位ISBN编号：9787111223627

10位ISBN编号：7111223624

出版时间：2008-1

出版时间：机械工业出版社

作者：ROBERT HOEKMAN

页数：187

译者：何潇

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

本书阐述了为什么以及如何设计出简单易用的基于web的软件，让用户单凭常识即可有效地使用它。主要内容包括：显性设计的概念、如何理解用户、心智模型、信息设计、巧妙应对出错、一致性设计、精简与优化以及改良的重要性等。全书通过深入浅出地讲解与丰富的实际案例，帮助读者理解、掌握显性设计的精髓，可轻松熟练地设计出简单易用的基于Web的软件。

作者简介

Robert Hoekman, Jr. 是一名交互设计师和易用性专家，他曾任职于GoDaddy.com、Macromedia、Adobe、联合航空、思科等众多公司，为广大受众提供优质用户体验服务。

译者简介：何潇，设计艺术学硕士、交互设计师和体验设计的积极实践者。曾任职于多家知名软件公司和互联网公司，主要工作兴趣包括快速原型技术和创新设计探索等。

书籍目录

译考序致谢第1章 显性设计的定义 什么是显性设计 卓越软件的品质 如何做到显性设计 将品质转化为目标 显性设计框架 了解构建什么 了解什么决定卓越 了解实现的最佳途径第2章 理解用户, 然后忽略他们 理解用户对所做事情的思考 理解用户真正如何做事 心智模型 知道如何揭开真相 切勿假设 依靠调研 实境调查 遥控用户研究 是否划分角色 为活动而设计 任务流图表 撰写用例 快速编程, 能产生真实结果 撰写特例 有关用例的争议 我的建议第3章 够用就好 独辟蹊径 面板与新计价系统 完成的票据 专家用户的乐土 结论 去掉一般性功能 非必要性测试 60秒期限 少即是多 界面诊断 一般性功能的再评估 倾听用户第4章 支持用户的心智模型 为心智模型而设计 运用隐喻 界面诊断: 将实现模型的设计转变为心智模型 消除实现模型 用线框图确定事情 原型设计 公开测试第5章 让菜鸟即刻上路 快速上路 欢迎界面 小提示 有效利用空白 指导性暗示 界面诊断: 应用指示性设计 选择合适的默认值 整合偏好 信息设计 卡片分类 告别浅尝辄止 重复利用欢迎界面, 让它成为 提醒中心 使用一键点击 设计模式 提供帮助第6章 巧妙应对出错 利用Poka-yokc处理错误 Web中的Poka-yoke设备 预防程序 检查程序 把错误化为机会 让用户感到聪明 摒弃模式化 重新设计的不友好方式 使用无模态小帮手 撰写有用的出错提示 界面诊断: 采用嵌入一层开的设计模式 设计宽容的软件 好的软件带来好的习惯第7章 一致性设计 设计的一致性 将一致性贯穿软件始终 理解设计模式 聪明的不一致 平衡无规则性 界面诊断: 过程向导第8章 精简与优化 消除混乱 降低图形的比例 减少抄袭 设计空白空间 清理任务流程 实践Kaizen 5S法 杜绝浪费 清理流程 将复查进行到底第9章 改良比创新重要 提升用户体验 让软件友好一些 提升意味着赋予个性 提升意味着构建按需应变的界面 向好的样例看齐 灵感 提升标准 分清主次 遵循游戏规则

媒体关注与评论

译者序 高兴能有机会向大家介绍这本书。

界面设计（以及与此相关的诸多词汇）是近几年来国内非常热门的研究和实践领域。越来越多的人加入到这个行业中，而它也得到了越来越多的公司的重视，以期提高产品的品质和用户体验（尽管体验设计的外延要远大于这些）。

提高界面易用性是以人为本思想的体现。

一方面，市场竞争决定了只有人性化的产品和服务才能赢得用户的青睐；另一方面，友好而易用的产品或服务在很大程度上能够降低后续维护成本。

因此，在易用性方面的投入必然能达到双赢的效果。

作为一名交互设计的从业者，我经常听到有人拿起某本书或背诵某套理论来实施所谓的界面评估

。目前，我们缺乏一套完整的基于中国用户实际使用情况的理论体系；很多期望加入到界面设计行业的有志之士，急切渴望找到快速入门的通途。

本书作者Robert Hoekman先生具有多年的从业经验，先后任职于多家界面技术领先的公司，而本书是他实战经验的总结。

薄薄一册的容量却向我们直观得揭示了构建一款简洁易用的软件的秘密。

本书面向的读者既包括产品界面的设计、研究人员，同样也包括项目管理、产品运营、技术开发等方面的人员。

毕竟任何一款产品或服务的体验都是立体的，离不开关联角色的高度认同与配合。

第一次尝试翻译整本书，在此过程中得到诸多同仁的支持和帮助，在此表示感谢！

译者水平有限，书中疏漏之处，恳请大家批评指正。

欢迎有兴趣的同行、同学、朋友们共同交流：askhexiao@gmail.com。

译者 2007年8月于北京 致设计师和开发者同行们：我们的用户从众多的竞争者那里选择了我们的基于Web的软件，投入他们的金钱和/或宝贵的时间。

作为回报，他们希望能满足需求并推动工作而不感到乏味。

事实上用户应该在离开电脑时仍能感到系统会有效、怀着敬意、敏捷地运转！

幸运的是，这一切都是可实现的，而且并不复杂。

我们只需要从显性设计起步，做到：
只提供用户所需
让初级用户迅速转变为中间用户
尽可能地防止出错，如出错也应友善处理
精简和优化交互与任务流程，让最复杂的软件也能变得清晰可理解
为支持特定行为而设计
持续加强优化我们的流程与程序
开始忽略用户的需求，并坚持理想
显性设计向我们阐述了为什么以及如何设计出简单易用的基于Web的软件，让我们的用户纯凭常识即可有效使用它。

<<一目了然>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>