

<<用户体验与产品创新设计>>

图书基本信息

书名：<<用户体验与产品创新设计>>

13位ISBN编号：9787111300762

10位ISBN编号：7111300769

出版时间：2010-4

出版时间：机械工业出版社

作者：罗仕鉴，朱上上

页数：228

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>

<<用户体验与产品创新设计>>

前言

用户体验是指用户使用产品（包括物质产品和非物质产品）或者享用服务的过程中建立起来的心理感受。

这里的体验包含了产品和由产品产生的服务与用户互动所产生的所有体验。

用户体验设计是一项包含了产品、服务、活动与环境等多个因素的综合性设计，每一项因素都是基于个人或群体需要、愿望、信念、知识、技能、经验和看法的考虑。

用户体验与产品创新设计是信息与通信技术、工业设计、艺术设计、心理学、社会学及市场营销的交叉研究领域。

近年来随着信息技术与计算机技术的迅速发展，网络技术的突飞猛进，用户体验设计已成为国际IT界、设计界和商业界最活跃的热点方向之一。

目前，用户体验设计的研究主要集中在互联网与手持移动终端的设计方面。

事实上，很多领域都存在着用户体验。

随着信息社会的进步，“无所不在的计算Ubiquitous Computing, UbiCom）、物联网（The Internet of Things）、泛在智能（Ambient Intelligence, Aml）以及互联网技术的发展，人们审美情趣的变化以及个性化要求，用户体验设计走向了更深远的领域，从根本上正在改变着人们的工作、生活及休闲方式。

本书作者在进行这一领域的研究和教学中，深感迫切需要一本全面介绍用户体验与产品创新设计的书籍，以满足新学科的发展需要。

本书系统地介绍了近年来国内外用户体验设计的最新发展与成果，其中包括本书作者的长期研究成果，力图将设计方法、理论与设计实例结合起来，达到“提升用户体验，促进产品创新”的目的。

本书由罗仕鉴、朱上上编著。

本书的完成要感谢实验室主要成员的辛勤研究和实践，为本书的成形奠定了基础，他们是浙江大学“用户体验与产品创新设计”团队的何基、傅业焘、龚蓉蓉、刘石佳、赵冠男、卜满钊、周煜啸、陈莲莲、王璞珏、丁晓霞和熊娜等；浙江工业大学“用户体验与产品创新设计”团队的张广远、钱晓骏、谭桂军、吴易明和周润文等。

同时，也向所有被引用资料的作者们表示感谢。

感谢浙江大学的“新星计划”，使我们有机会出国从事设计研究，整理手中的资料；感谢芬兰赫尔辛基艺术与设计大学副校长.Prof.Pekka Korvenmaa给我们提供了良好的研究与学习环境。

本书得到了教育部高等学校工业设计专业教学指导分委员会主任、湖南大学设计学院院长何人可教授的热情鼓励，并对本书提出了富有建设性的建议。

由于时间仓促，作者水平有限，加上信息时代的知识更新速度快，书中难免有错误及不足之处，热忱欢迎专家、学者和广大读者批评指正。

<<用户体验与产品创新设计>>

内容概要

用户体验与产品创新设计是信息与通信技术、工业设计、艺术设计、心理学、社会学及市场营销的交叉研究领域。

近年来,随着信息技术与计算机技术的迅速发展,网络技术的突飞猛进,用户体验与产品创新设计已成为国际IT界、设计界和商业界最活跃的热点方向之一。

本书系统地介绍了近年来国内外用户体验与产品创新设计的最新发展与成果,共10章。

第1~3章为概述部分,介绍用户体验设计的定义、发展,用户体验的要素,相关学科知识、研究内容及开发设计流程;第4~7章为开发与设计部分,介绍用户研究、任务分析、用户体验中的概念设计、设计开发与整合;第8章为用户体验测试与评价;第9和10章为新技术的发展与展望,介绍了服务设计以及未来的用户体验设计发展。

本书适用于研究用户体验、服务设计、人机交互、人机界面设计、工业设计、新媒体艺术设计、工程心理学、人机工程学等学科的工作者、产品经理人以及商业高层管理者等,以及研究人员、教师、研究生、大学本科高年级学生的教材或参考书,也可以作为广大从事产品设计、软件开发、新媒体艺术设计的科技人员的培训教材或工具参考书。

<<用户体验与产品创新设计>>

作者简介

罗仕鉴，1974年5月生，博士，副教授，浙江大学计算机学院工业设计系副主任。

浙江省“新世纪151人才工程”第三批培养对象。

中国人工智能学会智能CAD与数字艺术专委会秘书。

1999年毕业于湖南大学工业设计系，获得设计艺术学硕士学位。

2002~2003年在香港理工大学设计学院作访问研究和联合培养博士生，2005年获得浙江大学计算机科学与技术工学博士学位。

2008~2009年在芬兰赫尔辛基艺术与设计大学做访问研究。

负责国家自然科学基金项目1项，国家863计划项目1项，国家科技支撑计划子课题1项，浙江省自然科学基金项目2项。

以主研人员参与国家“九五”重点项目、国家863计划、国家计委高科技产业计划、国家973等项目。

参与组织了多届国际、国内学术会议。

发表学术论文50余篇（EI检索20余篇），编著及合著4部。

为50多家企业进行过产品创新设计。

获得专利及软件著作权20余项。

组织和指导学生参加国际、国内设计竞赛并多次获奖。

致力于用户体验与产品创新设计、计算机辅助工业设计、人机工程与人机交互设计等领域的研究。

朱上上，1975年2月生，博士，副教授，浙江工业大学艺术学院综合实验室主任。

浙江省“新世纪151人才工程”第三批培养对象。

1999年毕业于湖南大学工业设计系，获得设计艺术学硕士学位。

2003年毕业于浙江大学，获得计算机科学与技术工学博士学位。

2005~2006年在丹麦技术大学做访问研究。

负责国家863计划项目1项（第二负责人），浙江省自然科学基金项目1项。

参加过国家九五、国家计委项目、国家星火计划等项目。

发表学术论文20余篇（EI检索10余篇），编著及合著2部。

研究方向为用户体验与产品创新设计等。

<<用户体验与产品创新设计>>

书籍目录

前言	作者简介	第1章 绪论	1.1 体验	1.2 用户体验与用户体验设计	1.2.1 用户体验	1.2.2 用户体验设计
1.3 用户体验与产品创新设计	1.4 用户体验设计的发展	1.4.1 面向人的学科	1.4.2 面向技术的学科	1.5 集成知识, 整合创新	第2章 用户体验的要素	2.1 用户体验的五个需求层次
2.2 如何设计体验	2.2.1 用户体验的生命周期模型	2.2.2 用户体验五个需求层次的满足	2.2.3 本能 - 行为 - 反思三个水平	2.2.4 新交互技术的整合	2.2.5 生活方式的设计	2.2.6 塑造独特的品牌形象
2.3 用户体验的愉悦性	第3章 相关学科知识、研究内容及开发设计流程	3.1 相关学科知识	3.1.1 信息与通信技术	3.1.2 工业设计	3.1.3 艺术设计	3.1.4 心理学
3.1.5 人机工程学	3.1.6 其他学科	3.2 用户体验与产品创新设计的研究内容	3.3 基于知识的设计	3.3.1 显性知识与隐性知识	3.3.2 知识的循环过程	3.3.3 隐性知识的显性化设计
3.4 用户体验与产品创新设计的开发设计流程	3.4.1 需求分析	3.4.2 开发设计	3.4.3 发布与维护	3.5 迭代开发	第4章 用户研究	4.1 用户是谁
4.2 用户研究思想与方法	4.2.1 以用户为中心的设计	4.2.2 问卷调查	4.2.3 用户访谈	4.2.4 讲故事	4.2.5 群体文化学	4.2.6 参与式设计
4.2.7 行为观察	4.2.8 基于场景的设计	4.2.9 焦点小组	4.3 交互体验模型	4.3.1 用户的认知和行为特性	4.3.2 交互体验模型	4.4 用户角色
4.4.1 创建用户角色	4.4.2 共享用户角色	4.4.3 用户角色示例	第5章 任务分析	5.1 用户任务模型	5.2 任务分析的方法与过程	5.2.1 调研
5.2.2 建模	5.2.3 需求定义	5.2.4 框架定义	5.2.5 优化	5.3 面向过程的任务分析	5.3.1 准备阶段	5.3.2 收集信息
5.3.3 分析结果	5.3.4 描述任务	5.3.5 建立工作模型	5.3.6 任务细化	5.4 面向对象的任务分析	5.4.1 面向对象的任务	5.4.2 建立面向对象的场景
5.4.3 分析任务	5.5 以用户为中心的任务分析	5.5.1 简化任务结构	5.5.2 建立正确的人机适配性	5.5.3 利用限制因素	5.5.4 考虑到人的易出错性	5.5.5 标准化
第6章 用户体验中的概念设计	第7章 设计开发与整合	第8章 用户体验测试与评价	第9章 服务设计	第10章 展望	后记	参考文献

<<用户体验与产品创新设计>>

章节摘录

插图：iPhone是许多苹果迷的最爱，也是手机历史上的一个里程碑。

iPhone将创新的移动电话、可触摸宽屏iPod以及具有桌面级电子邮件、网页浏览、搜索和地图功能的突破性因特网通信设备这三种产品完美地融为一体。

iPhone没有键盘，而是创新地引入了多触点（Multi-touch）显示屏界面，让用户用手指即可控制iPhone，在操作性上与其他品牌的手机相比占有领先地位。

iPhone还开创了移动设备软件尖端功能的新纪元，重新定义了移动电话的功能。

2007年11月，iPhone被《时代》杂志评选为“2007年度最佳发明”。

其实，苹果并没有创造全新的东西，而是实现了人们的体验愿望。

iPhone的出现，使那些充满活力的图形界面、多点触摸和手势、Cover Flow、数字键盘以及放大镜等，改变了人们使用手机的体验，让手机从一种工具变成了人们生活中的伙伴，变得有了“灵性”。

体验一词的字义源于拉丁文“Expriencia”，意指探查、试验。

按照亚里士多德的解释，体验是感觉记忆，是由许多次同样的记忆在一起形成的经验，即为体验。

在《现代汉语词典》中，体验的意思是“通过实践认识周围的事物，亲身经历”。

在《牛津英语字典》（The New Shorter Oxford English Dictionary）中，体验的定义是：从做、看或者感觉事情的过程中获得的知识或者技能；某事发生在你身上，并影响你的感觉；假若你经历某事，它会发生在你身上，或者你会感觉到它。

在心理学领域，体验被定义为一种情绪；在商业领域，体验是一种经济手段。

在产品领域，Houde和Hill认为体验是对产品的“看与感受”，是一种具体的对使用的“人造物”的感官体验，如用户在使用产品时的视觉、触觉和听觉等。

Forlizzi和Ford从人们如何与产品进行交互的各个方面来定义体验，认为体验就是：产品被用户感知的方式。

用户对怎样使用产品的理解程度。

用户在使用产品时对产品的感觉如何。

产品自身使用性的好坏程度。

产品的适应性如何。

Schmitt认为，体验是个体对某些刺激回应的个别事件，包含整体的生活本质，通常是由事件的直接观察或者参与造成的，不论事件是真实的、梦幻的，或者是虚拟的。

体验如同触动人们心灵的活动，经由消费者亲身经历接触后获得的感受。

随着消费者特性的不同，体验也有所差异，即使是消费者特性极为相似的个体，也很难产生完全相同的体验。

总体而言，体验是人们在特定的时间、地点和环境条件下的一种情绪或者情感上的感受。

它具有以下几个特征：情境性。

体验与特定的情境密切相关。

在不同的情境条件下，体验是不同的；即使是同一件事情，但是在不同的时间和环境下发生，给人的体验也是不一样的。

差异性。

体验因人而异。

不同的人对于相同事件的体验可能完全不同。

持续性。

在与环境连续的互动过程中，体验得以保存、累计和发展。

最后，当预期目的达到时，整个体验不是结束，而是令人有实现的感觉。

独特性。

体验有自身独特的性质，这个体验遍布整个过程而与其他经验不同。

创新性。

体验除了来自于消费者自发性的感受以外，更需要通过多元化的、创新的方法来诱发消费者的体验。

<<用户体验与产品创新设计>>

编辑推荐

《用户体验与产品创新设计》系统地介绍了国内外用户体验设计的最新发展与成果，包括《用户体验与产品创新设计》作者们的长期研究成果，力图将设计方法、理论与大量成功案例结合起来，达到“提升用户体验，促进产品创新”的愿景。

《用户体验与产品创新设计》特色：针对IT行业、工业设计行业、商业界热点研究领域。

汇集国内外用户体验设计的前沿成果与经典实例。

作者为业内知名专家，具备丰富的科研与工程设计经验。

提升用户体验，促进产品创新。

《用户体验与产品创新设计》核心内容包含：用户体验要素，开发设计流程、用户研究、任务分析、概念设计设计、开发与整合、测试与评价、服务设计及新技术展望。

《用户体验与产品创新设计》特色：针对IT行业、工业设计行业、商业界热点研究领域 汇集国内外用户体验设计的前沿成果与经典实例 作者为业内知名专家，具备丰富的科研与工程设计经验 提升用户体验，促进产品创新。

《用户体验与产品创新设计》针对IT行业、人机界面设计、人机工程学、新媒体艺术设计、工业设计、人机交互设计、服务设计、商业界。

为什么苹果、诺基亚、飞利浦等知名企业的产品深受广大用户的喜爱？

秘密来源于用户体验与产品创新设计！随着信息社会的发展，无所不在的计算、物联网、泛在智能以及互联网技术的发展，人们审美情趣的变化以及个性化需求，用户体验设计走向了更深远的领域，从根本上改变着人们的工作、生活及休闲方式，产品创新设计已经成为企业的核心竞争力。

<<用户体验与产品创新设计>>

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>