

<<社交网站界面设计>>

图书基本信息

书名：<<社交网站界面设计>>

13位ISBN编号：9787111305187

10位ISBN编号：7111305183

出版时间：2010-9-1

出版时间：机械工业出版社

作者：Christian Crumlish, Erin Malone

页数：445

译者：樊旺斌, 师蓉

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>

<<社交网站界面设计>>

前言

为什么要写本书 我们之所以写本书，是因为我们需要这样的一本书，并且据我们所知，目前图书市场上还没有这方面的书。

我们自己积攒的“社交用户体验界面”方面的模式、文档和相关准备工作已经非常丰富、完备了，而且感觉可以将它们结集出版了。

该书的写作基于我们在Yahoo！

所做的工作以及整个“社交设计”业内所做的工作。

通过写作本书，我们也是为了能够营造一种氛围，以便更好地组织讨论这些交互模式，同时在专业用语上达成共识，并最终在社交设计方面形成行业惯例。

当今世界上每个角落的互联网设计和开发人员都需要考虑社交方面的工作，我们愿为其提供帮助。

本书内容 虽然许多交互形式也会依赖（或者促成）某些特定的社交行为，但是本书谈的不是社交行为设计。

本书第一部分中的许多原则所谈及的都是不同种类的用户行为，但是我们最好将其置于“整个模式库”这样一种宏观视角来看待。

本书谈的是“交互设计”，特别是“社交”方面的交互和界面设计，既包括Web环境也包括移动环境（我们更侧重于Web环境）。

模式库是多年Web社会化，社区化产品设计经验的精华。

我们为此定义了最佳实践、原则以及社交界面的模式。

限于经验，我们只关注面向用户的界面。

我们会在本书的最后谈及在企业 and 移动环境下的应用，并以此提醒设计师；这些问题及解决方案是在我们假定的角度和众多限制下谈及的，但它们也可应用于企业环境和移动设备。

随着时间的推移、技术的创新，该模式库将会不断地涌现出新模式，完善现有模式，并最终发展壮大。

<<社交网站界面设计>>

内容概要

《社交网站界面设计》提供100多种模式、原则以及最佳实践，并针对在设计社交网站时经常遇到的问题给出明确建议。

《社交网站界面设计》将提供给你培养用户交互习惯和构建社区最具价值的参考。

《社交网站界面设计》作者将与你分享难得的经验，教会你平衡各种不同的因素，并与你的用户共同构建和谐健康的网络社区。

<<社交网站界面设计>>

作者简介

Christian Crumlish，从1994年开始进行交互应用方面的写作。
他是Yahoo！
设计模式库的管理者和维护者，是信息架构协会的财务主管，也是Open Web Foundation的成员。
他是《The Power of Many》（由Wiley出版）和《The Internet for Busy People》（由McGraw-Hill Osborne Media出版）两书的作者。

Erin Malone Tangible，UX公司总裁，她在Yahoo！
、AOL、Intuit等公司领导设计团队和开发社交体验方面有20多年的经验。
她是Yahoo！
模式库的奠基人，也是信息架构协会的创办成员。

<<社交网站界面设计>>

书籍目录

前言第一部分 什么是社交模式第1章 什么是社交用户体验模式社交产品的一点渊源所谓的原则、最佳实践和模式是什么接下来做什么延伸阅读第2章 社交的核心社交网站要故意设计得不够完善重写本社交，但不仅仅是社交像人一样会话模式：会话模式：自我反省式的出错信息模式：提问模式：你的与我的模式：不要到处开玩笑不要中断电子邮件要开放向游戏学习反模式东施效颦尊重道德尺度延伸阅读第二部分 我是某某第3章 邀你加入约会模式：注册模式：登录模式：登录的连续性模式：退出邀请模式：接受邀请模式：发送邀请模式：密码的反模式模式：认证授权模式：邀请试用模式：欢迎界面模式：重返网站延伸阅读第4章 我的其余部分在哪里用户身份ID模式：个人资料模式：好友评论（或个人推荐）模式：个人首页模式：预览模式：用户名片或联系卡模式：署名模式：虚拟形象延伸阅读第5章 我们在这里网上到场简介到场的动作以及到场的不同方面模式：在线/空闲模式：好友列表活动行踪模式：微博模式：更新模式：披露更新选项有人陪伴延伸阅读第6章 你愿意从这个人手中买辆二手车吗声誉会影响到行为模式，竞争图谱分级模式：有命名的层级划分模式：数值型层级体系模式：标签奖品模式可累积的成就模式：用户给用户的奖励排名模式：积分模式：排行榜模式：前x名监控声誉的工具好友排名延伸阅读第三部分 我们想要的社交对象第7章 像猎人般搜集东西收藏模式：保存模式：收藏夹模式：展示模式：添加/订阅模式：添加Tag标签模式：通过Tag标签查找模式：Tag标签云延伸阅读第8章 共享，平等地共享演变“叫法”共享工具模式：书签模式：发送/共享组件个人共享模式发送模式：临时性隐私模式：共享应用程序模式：赠送礼物公众共享模式：共享模式：嵌入延伸阅读第9章 传播广播模式：博客——外观模式：博客——博主身份模式：微博发布模式：生命周期模式：服务条款延伸阅读第10章 长时间倾听，第一时间反馈征求反馈模式：投票推动模式：赞成/反对评级法模式：评定等级(星级或1~5级).....第四部分 邻里间美好的一天第五部分 更多的考量

<<社交网站界面设计>>

章节摘录

活动行踪当状态更新最开始出现在即时信息中时，这就注定了其迅速性，暂时与即时信息挂钩随后就被忽略。

事实上，对于用户还是应用本身来说，对空闲、忙碌、暂时离开、离线等进行一个永恒性的描述是没有太大意义的。

但是有些状态采集的界面已经发生变化，它们采集最近的活动历史将其混合在一起，然后再加些网上活动的图片就可以展示最近一段时间内的状况。

这里确实有一个注定它是暂时性的因素。

你很少会查找一个人几天前的状态更新来确认当时他在做什么、想什么、听什么（至少如果你不是侦探，你是不会这么做的）。

然而，也没有什么能够阻止这类状态更新信息被保存、分类、建索引、被查找等，即时到场信息是关于最近的过去或者当下的情况的。

你需要考虑过去状态更新的持续性。

你想让它们永远能够找到吗，或者只是近几天的信息？

你允许你的用户下载或者保存状态数据吗，或者将它们转换到另一个系统？

这些积累的活动更新信息可以描绘出一个人在网上的长期的形象。

你可以将一个人的活动行踪看做是他参与网上这个系统的行为表现的一个总结（在Yahoo 1中我们称之为网上生命线）。

这可能包括状态更新，但是它也可能包括其他一些可以通过RSS feeds记录，或其他各种各样设备获取的可以被记录的活动。

它可能是你的设备或网络上几种应用设备的融合，或者是从公众网络角度的融合。

一个活动行踪可能因此就是更新和活动的集合体，这里的活动融合到一起告诉人们最近一段时间用户在做什么、想什么、说什么等的丰富信息。

这种聚合网上活动行踪信息的服务提供商有：Facebook、Friendfeed、MyBlogLogt和Yahoo！ Profiles。

当呈现给用户一个活动行踪时，考虑一下你是要提供一种单一形式的更新（像状态信息）还是要提供多种形式活动的一个聚合体（链接、媒体、听的音乐等）。

如果提供的是活动信息的聚合体，那么你要考虑用户如何能够分离出单一的信息。

状态播报 状态播报是发布给公众、一部分联系人或追随者持续的状态流更新常规中的一个步骤，其用意与IM状态更新相似，状态更新可以看到过去的想法。

它没有必要直接透露出最近是空闲的可交流的。

这样，如果你看到一个朋友最近更新的状态，你就可以总结出她最近是否有空和别人联系。

.....

<<社交网站界面设计>>

编辑推荐

《社交网站界面设计》教会你：掌握创建任何网站时都会用到的原则，学习基本设计模式，以便向现有的网站中添加新的社交组件，学会在活跃的社区网站管控好行为不端的用户，围绕一个产品或一项服务构建社交体验，并让用户参与其中。

无须构建一个全新的架构就可以开发出一套实用的社交应用，让你的网站上的用户可以互动，为你的会员提供离线联系的机会，识别和避免采用反模式——社交网络和社交媒体空间产生的最糟实践。

“有了《社交网站界面设计》，社交网站界面设计所遇到的问题都会变得很简单……《社交网站界面设计》是我的必备读物。

在此，我向业界同行郑重推荐这《社交网站界面设计》！

” ——Bill Scott，Netflix公司的UI工程总监，《Designing Web Interfaces》作者之一。

<<社交网站界面设计>>

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>