第一图书网, tushu007.com

<<交互设计指南>>

图书基本信息

书名：<<交互设计指南>>

13位ISBN编号：9787111307822

10位ISBN编号：7111307828

出版时间：2010年7月

出版时间：机械工业出版社

作者：Dan Saffer

页数：188

译者：陈军亮,陈媛嫄,李敏

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

前言

在过去十年中，特别是在本书英文版第1版出版后的3年里，交互设计已经逐渐发展成为一门独立学科。
即使是那些从没有听说过“交互设计”的人（应该是大多数）也认为设备如何工作和外观是否漂亮同等重要。
一个功能操作性不好的漂亮手机可能会令人沮丧数月。
我们都知道，最佳产品是那些功能和审美兼备的产品，大多数媒体也一直这样倡导。
在过去的几年里，业界诞生了几款颇具创意、有着非常棒交互设计的产品，如苹果的iPhone、任天堂的Wii、iRobot的Roomba、微软的交互桌面、Twitter以及像Facebook这样的社会化网络。
以前的一些“聋哑”产品越来越多地装配上了微处理器、传感器和网络连接，同时互联网也已经发展成为了一个能容纳各种应用的高级平台。
桌面应用也通过和互联网的连接而产生了一些有趣的整合。
设备可以定位物理空间位置并提供位置信息。
飞速发展的处理器能力、云计算以及廉价数字存储使得所有这些新产品成为可能。
所有上面提到的这些都意味着交互设计的（原有）准则正在重新改写。
我们和计算设备交互的范式，如我们使用了40年的桌面隐喻，正在改变和扩充。
我们以一种新的方式与产品和他人进行关联。
此领域的激动人心的时刻即将到来。
本书主要涉及数字产品如何工作的知识，不包含任何程序代码；事实上，我尽量写成与技术和平台无关。
本书的目标读者既包括那些刚刚起步的新手设计师，也包括那些期望改进设计流程或增加设计工具的资深设计师。
第2版中的新改进本书第1版中存在一些较为明显的瑕疵，虽然书中包含了很多有用信息，但缺少一个能够帮助新手设计师按序将所有信息应用于实践的流程。
本版书第3-8章中，贯穿了一个能够广泛应用于各种项目的通用设计流程。
但不是所有流程步骤都必须完成，完整流程是一种很少在设计实践中出现的理想情况。
但至少是一个完整的流程。

内容概要

本书对交互设计的来源和本质作了很好的介绍。
书中包含了作者十多年来对交互设计的一些深刻理解，对如何做好交互设计有很强的实践价值。
在本书第3～8章中，贯穿了一个能够广泛应用于各种项目的通用设计流程，能够帮助新手设计师按序将所有信息应用于实践。
书中还有一些对交互设计领域的开创者和名人的访谈，可以让我们从多个角度对交互设计有一个深刻全面的认识。
本书主要涉及数字产品如何工作的知识，不包含任何程序代码，基本与平台无关。

本书的针对对象既包括那些刚刚起步的新手设计师，也包括那些期望改进设计流程或增加设计工具的资深设计师。

交互设计遍布我们周围。
如果你曾经疑惑为什么你的手机看起来不错但用起来感觉不好，那么你可能是遇到了差劲的交互设计。
如果你曾经惊叹于使用iPhone、在Flickr上分享照片、使用ATM机、用TiVo录电视节目以及在Netflix订购电影的快乐，那么你遇到了良好的交互设计：产品以它们所呈现的方式工作。

交互设计是新领域，定义了我们的交互产品如何工作。
在驱动设备的技术和创建产品美感的视觉与工业设计技术之间，存在着能使产品有用、可用并吸引人的实践方法。

本书发人深省，提供了这个领域中最受尊敬的专家之一—— Dan Saffer的观点。
本书会帮你：
学会创建有别于竞争产品的设计策略。

使用设计研究来发现人们的行为、动机和目标，从而为他们设计产品。

利用头脑风暴找出最佳实践来创建新产品和解决方案。

理解用来定义产品行为的过程和方法。

本书也提供了来自业界领袖对原型、敏捷环境中的设计、服务设计、普通计算、机器人等的访谈和案例研究。

作者简介

Dan Saffer是旧金山一家产品设计咨询公司Kicker Studi0的负责人，是交互设计领域的思想先行者和国际性演讲人。
Dan设计过很多产品，从在线应用到移动设备再到消费电子产品。
他的交互设计创新产品包括多项专利，至今每天被数百万人使用。
他拥有卡内基·梅隆大学的设计学硕士学

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

译者序
前言
第1章　什么是交互设计
1.1　交互和交互设计是什么
1.2　为何需要交互设计
1.2.1　关注用户
1.2.2　寻找方案
1.2.3　使用构思法和原型法
1.2.4　协作和描述约束
1.2.5　创建合适的方案
1.2.6　汲取来自大范围的影响
1.2.7　引入情感因素
1.3　交互设计简史
1.3.1　19世纪30年代～20世纪40年代
1.3.2　20世纪40年代～20世纪60年代
1.3.3　20世纪60年代～20世纪70年代
1.3.4　20世纪80年代
1.3.5　20世纪90年代
1.3.6　2000年到现在
1.4　多学科的融合
1.5　产品和服务
1.6　交互设计为什么需要实践
1.7　延伸阅读
第2章　交互设计的4种方法
2.1　以用户为中心的设计
2.2　以活动为中心的设计
2.3　系统设计
2.4　天才设计
2.5　总结
2.6　延伸阅读
第3章　设计策略
3.1　什么是设计策略
3.2　框定问题
3.2.1　传统式研究
3.2.2　设计概要
3.2.3　相关方访谈
3.2.4　指标和投资回报率
3.2.5　竞品分析
3.3　确定差异
3.3.1　确定差异点
3.3.2　定价
3.4　可视化和愿景
3.5　项目计划和路线图
3.6　总结
3.7　延伸阅读

第一图书网, tushu007.com

第4章　设计研究
第5章　结构化的研究结果
第6章　构思和设计原则
第7章　细化
第8章　原型制作、测试和开发
第9章　交互设计的未来
尾声为美好而设计

章节摘录

插图：1.技术为中心的观点交互设计师使技术、特别是数字技术变得有用、易用并且乐于被大家使用。
这也是交互设计在软件和Internet领域得到迅速发展的原因。
交互设计师将工程师和程序员生产出的原材料塑造成人们喜欢使用的产品。
2.行为学派观点正如Jodi Forlizzi和Robert Reimann在1999年演讲“交互设计师：我们是什么，做什么以及我们需要了解什么”中提到的那样，交互设计就是有关“定义人造物、环境和系统（如产品）的行为”。
这种观点强调功能和反馈：即，在人们使用产品时产品如何工作，如何反馈。
3.社会交往设计的观点第3种，也是最广为共识的观点是，交互设计的本质具有社会性，利用产品来促进人与人之间的沟通。
这种观点有时叫做社会交往设计。
这种观点不太强调技术；任何东西或设备都可用于人际之间的沟通。
这样的沟通有多种形式；可以是电话那样的一对一沟通，可以是博客那样的一对多，也可以是股票市场那样的多对多形式。
1.2 为何需要交互设计“设计”这个词根难解释。
设计史学者John heskett曾经说过这样-句话：“设计是设计-个会产生某种设计的计的设计（Design is t0 design a design t0 produce a design）。
”对于设计，人们有很多先人为主的观念，比如认为设计主要关注东西的外观：将设计看作是一种装饰或造型。
将设计看作外观美学可能并无大错，但设计不仅如此。
交流（图形）设计和工业设计采用的工作方式同样也被交互设计师使用。
以下是交互设计中使用到的一些方法。

媒体关注与评论

“ 构建与人们进行交互的产品和服务是21世纪的重大挑战。
Dan Saffer做了一项了不起的工作，他把凌乱的知识整理成了一本容易理解的、有序的指南。
这是任何想创建新设计的人的必备参考书。
”　　——Jared Spool,User Interface Engineering的CEO“ 本书内容全面、给人智慧、激动人心。
Dan Saffer给当今的交互设计挑战提供了实用建议，并且针对未来的交互设计提出了明智见解。
”　　——Jesse.James Garrett。
Ajax之父、《用户体验的要素》的作者

第一图书网, tushu007.com

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