

<<亲爱的界面>>

图书基本信息

书名：<<亲爱的界面>>

13位ISBN编号：9787115296399

10位ISBN编号：7115296391

出版时间：2012-11

出版时间：人民邮电出版社出版

作者：[瑞士] Lukas Mathis

页数：218

字数：349000

译者：王军锋,杨蕾,曾小进

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>

## &lt;&lt;亲爱的界面&gt;&gt;

## 前言

写在前面本书的读者群是视觉设计师和程序员，但内容并不是视觉设计，也与程序代码无关，而是关于使用你所创造的产品的用户，这比前两者更为重要。

如果不能为人所用，再优秀的产品也毫无意义。

你可以创造出最漂亮、最坚固、最优美的画笔，但如果没人用它来画画，那么你的努力就是徒劳的。

这本书能帮助你创作出人们想要的产品（应用程序或网站）。

本书的章节可以分为两类：技术章节和创意章节。

每个技术章节都会介绍一种特定的技术，比如故事板（storyboarding）、可用性测试（usability test）、和纸质原型（paper prototyping）等，将这些技术应用于设计过程，可以让你创作的产品更加人性化。

技术章节主要介绍可以使用的具体技术，这些技术是设计师工具腰带中必不可少的工具。

而创意章节介绍的则是一般的创意和概念：如何撰写可用的文本，设计作品的视觉效果如何，何时使用动画等等。

这些章节主要介绍设计过程中需要考虑的东西。

技术章节技术章节的第一页都有齿轮样的标记。

所有技术章节的结构都一样。

由于并非任何技术都可用于所有设计情况，因此，我们首先给出了技术适用的各种情境，然后对该技术的概念及使用方法进行了阐释。

大部分技术章节的末尾，是该技术应用于阅读过程中所设计的虚拟应用程序时的具体示例。

鉴于Twitter的应用（apps）在我们这一代学习创建应用程序上的先锋地位，我们将在技术章节设计一个Twitter的应用。

为了增加趣味性，我们并没有设计一个普通的Twitter应用，而是面向那些需要更新自己公司Twitter账户的用户，设计了一款虚拟应用程序产品，我们称之为BizTwit。

大家可把技术章节看作食谱，既可以按照顺序从前往后阅读，也可以深入钻研某个特定的主题。

为此，这些章节都是篇幅简短，一语中的的，而且还提供了一些源自本书、其他书籍或是网络上的参考内容。

创意章节技术章节主要介绍特定的技术及其使用方法，相比之下，创意章节就要宽泛一些了。

这些章节介绍的概念，更多是作为灵感的来源，而不是死板严格的规则。

某些章节会涉及某项技术或是技术章节的某些内容，但这些章节更侧重于一般概念，比如：设计要多切合实际、如何能更有效地使用动画、什么是交互模式、我们可以从视频游戏中学到些什么。

创意章节的第一页都有灯泡样的标记。

这些章节中所介绍的创意并不一定能应用于你正在从事的项目。

因为从某种程度上说，人具有不可预测性。

在使用你所创建的产品时，人们并不总是像你预期的那样进行操作，也不总是按照你所预测的规律行事。

为了说明人们的行为如何与预期大相径庭，让我们来看一个用户界面设计之外的例子。

假设你关注公共卫生和安全，那么你会从哪里入手呢？

鉴于每年有成千上万的人骑自行车的人在交通事故中受伤，自行车安全或许是一个很好的切入点。

研究表明，头盔有助于防止骑自行车的人受伤。

因此，让人们带上头盔可以降低受伤的概率，进而提升人们的健康和安全系数。

预期结果似乎很明显：人们在自行车事故中受伤，而头盔可以保护人们不受到伤害，所以骑自行车戴头盔的人不会受到伤害。

那么问题解决了——强迫人们佩戴头盔。

书中网址的输入本书内有很多网址，有些网址很长。

如果阅读的是印刷书籍，那么把书中的网址键入到网页浏览器中可能会很麻烦。

为了让这过程更简便一些，我建立了一个网页<http://designedforuse.net>，里面包含了本书中所有较长的网址。

## &lt;&lt;亲爱的界面&gt;&gt;

有了它，读者就不用手动键入这些较长的网址，而只需要键入<http://designedforuse.net>，然后点击里面的链接就可以了。

过去的数年间，人们已颁布了大量关于佩戴自行车头盔的法案。

然而，这些法案并没有达到预期的效果。

2009年，来自澳大利亚麦克里大学保险研究学院的Piet de Jong开展了一项名为“强制性自行车头盔法案对健康的影响”的研究，评估了此类法案的实施效果。

他发现人们并不喜欢戴自行车头盔，如果强制骑自行车的人佩戴头盔，很多人就干脆不骑自行车了。该调查结果让de Jong做出了以下推断：总的来说，自行车头盔法案实际上对社会健康产生了负面影响。

不错，这些法案是可以防止一些人受伤，但对于那些完全放弃骑自行车的人而言，这些法案却对他们的健康产生了极大的负面影响，因为通常这些人会转向汽车。

归根结底，有人在颁布法案之前邀请人们参与测试。

受法案影响的人做出了法规制定者完全意想不到的反应。

在设计用户界面时，你将经常遇到类似的情况。

设计方案的变更并不总能产生你所预期的效果，有时甚至会产生负面效果。

在阅读本书中介绍的创意和法则时，希望读者能谨记这一点。

在设计用户界面时，你可能会竭尽全力设计出你认为非常有效的界面；你也可以遵循设计法则，做出那些具有显著可用性的设计方案。

但用户依然会让你惊讶不已。

他们以各种离奇的方式误解你设计的用户界面，在你的网站上摸不着东西南北，他们的行为完全不可预测，看上去毫无逻辑可言，他们无法完成你认为非常简单明了的任务。

不要以为在某款产品的设计中应用一系列可用性准则，就可以得到可用的设计结果。

在设计用户界面时，的确要考虑常规思维，但不要过于依赖它。

你需要了解设计法则，但如果能改进产品，不妨打破常规。

关键在于，不要完全按照我告诉你的方法去做，而是要把书中的内容当作创意的源泉，而且要经常测试设计结果。

本书的组织结构书中的章节基本上没有按照典型的设计流程进行排列，而是分成了三个部分，也就是产品开发的三个阶段：研究、设计和实施。

研究尽可能早地进入设计阶段，开始设计产品（如果你是一个程序员，甚至会开始编写代码），这一点非常诱人。

在某些情况下，这样做也无妨，但通常在设计之前最好还是开展一点研究工作。

搞清楚产品的用户对象是谁，你所要解决的问题是什么。

设计这时你要考虑如何解决用户的问题。

设计出方案，并在编写代码之前对其进行测试。

在纸上修正错误比通过代码要容易得多。

从设计的角度来看，这一阶段可能是整个开发过程中最重要的部分。

因此，它也是本书要着重介绍的内容。

实施创建产品，并持续进行测试。

这一阶段要回答的问题包括：前期假设是否正确？

设计方案是否有效？

产品运行时人们如何与它进行交互？

方案的实施结果是否满意？

产品如何对错误和真实的数据进行处理？

它的运行表现是否够好？

把创意章节放在何处这一问题比精确的科学研究还要困难。

我把这些章节放在了读者最有可能看到它们有用的地方。

但在很多时候，大部分创意都是适用的。

## <<亲爱的界面>>

这种组织方式比较适用于与技术相关的章节。

作者为每个技术章节引入了一个如下所示的时间标记：这些时间标记可以帮助你了解哪项技术最为重要，哪项技术最常用。

上图所示的标记表示该技术通常用于产品开发过程中“实施”阶段的前期。

但很多技术适用于设计的不同阶段。

书中的时间标记是为了说明技术的应用情景，而不是严格的法则。

这种标记方法使产品开发更像是一个典型的线性流程，从研究到设计，再到实施。

但通常情况下，设计过程是迭代进行的。

开发流程更像是一个循环过程，如右图所示。

但是，我们通常都认为产品的开发是一系列线性过程的迭代，因此线性的时间标记方法更易于理解。

最后一点在阅读之前，还需要强调的一点是，网络上有本书的专门网页，上面提供了论坛和勘误页面

。当然，在本书成文之时，勘误页面仍然是空的，但当你读到这本书时，该页面可能已经有内容了。好了，闲话少说，现在就让我们言归正传！

## <<亲爱的界面>>

### 内容概要

《亲爱的界面——让用户乐于使用、爱不释手》主要介绍如何设计出具有可用性的应用程序和网站，不但让用户乐于使用，而且令其爱不释手。

可用性是设计大厦的基石，作者详细介绍了如何将可用性融入设计、测试及开发的各个流程，如何优化设计过程、把握设计重点、提高设计效率。

另外，作者在本书中给出了大量宝贵建议，传授了用户界面的设计与评估技巧，提供了独具匠心的设计视角。

《亲爱的界面——让用户乐于使用、爱不释手》适用于设计人员、开发人员、产品经理、专业软件开发工程师和用户界面设计师。

## <<亲爱的界面>>

### 作者简介

Lukas

Mathis是专家级开发人员和UI设计师，他写的关于设计和可用性的文章登载在网站ignorethecode.net上，关于视频游戏开发的文章登载在瑞士的游戏新闻网站wisegamers.ch上，同时他的文章还发表在UX Magazine、TidBITS、Splashnology等杂志上。  
他创建了多款UI设计的在线工具。

## <<亲爱的界面>>

### 书籍目录

#### 第一部分 研究

##### 第1章 用户研究

##### 第2章 工作观察和情境访谈

###### 2.1 观察目标人群

###### 2.2 工作观察

###### 2.3 情境访谈

###### 2.4 远程观察

###### 2.5 情境访谈的局限性

##### 第3章 用户模型

###### 3.1 用户模型的缺陷

###### 3.2 创建用户模型

###### 3.3 使用用户模型

###### 3.4 用户模型无法代替用户研究

##### 第4章 以行动为中心的设计

##### 第5章 文档编制

###### 5.1 使用手册

###### 5.2 博文

###### 5.3 截屏视频

###### 5.4 新闻稿

###### 5.5 讨论产品的任务

##### 第6章 文字的可用性

###### 6.1 文字的重要性

###### 6.2 人们根本不想阅读文字

###### 6.3 少用一些文字

###### 6.4 使用可粗略浏览的文字

###### 6.5 不要啰嗦

###### 6.6 语句表述清晰

###### 6.7 不要以企业口吻书写

###### 6.8 使用图片阐明要点

###### 6.9 使用人们能够理解的词汇

###### 6.10 测试文字

###### 6.11 使用易读的文字

##### 第7章 用户界面设计中的层级结构

##### 第8章 卡片分类

###### 8.1 设计层级结构

###### 8.2 准备工作

###### 8.3 参与人员

###### 8.4 执行卡片分类

###### 8.5 远程卡片分类

###### 8.6 评估结果

###### 8.7 可用层级结构的创建准则

##### 第9章 心理模型

###### 9.1 人的思维

###### 9.2 三种不同的模型

###### 9.3 隐藏产品功能的实现细节

## <<亲爱的界面>>

9.4 抽象漏洞

9.5 为心理模型而设计

第二部分 设计

第10章 草绘与原型

第11章 纸质原型测试

第12章 写实主义

第13章 自然用户界面

第14章 菲茨定律

第15章 动画

第16章 一致性

第17章 可发现性

第18章 不要打扰用户

第19章 用“撤销”取代对用户的干扰

第20章 模式

第21章 用你的观点代替偏好设定

第22章 层级结构、空间、时间以及我们对世界的看法

第23章 速度

第24章 避免不断加入新功能

第25章 去掉某些功能

第26章 向电子游戏学习

第三部分 实施

第27章 游击队式的可用性测试

第28章 可用性测试

第29章 现场测试

第30章 远程测试

第31章 如何避免测试中的常见错误

第32章 用户错误即是设计错误

第33章 A/B测试

第34章 收集产品使用数据

第35章 处理用户反馈

第36章 革命尚未成功

参考文献

## &lt;&lt;亲爱的界面&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：这种测试能让你大概了解用户是否理解你的设计，以及哪些部分用户不能理解。这样，你就知道自己在哪些方面做对了，应该对哪些地方进行修正。

只需向用户展示产品某一屏界面的实体原型，就能了解用户是否能理解这一屏内显示的东西。这样做已经很有效了，不过我们还可以更进一步，对一些交互方案进行测试。

为此，你要预先准备好在多个屏内显示的内容。

如果交互过程需要为界面加上或去掉弹出界面或其他元素，你也要预先准备好这些东西。

在便利贴上画出这些内容，这样你就可以很容易地将其添加到产品原型上了。

做好了这些准备工作，你就可以进行任务可用性测试了。

当然不能让参与测试的人为所欲为，偏离了测试工作。

如果确实发生了类似的事情，那么说明你的设计方案存在问题，因为人们没有按照你所期望的方式进行操作。

你可以找任何人来执行这类简单的测试。

测试时间很短，也很容易向参与者解释：我正在开发一款新的Twitter应用。

你知道Twitter吧？

OK，很好。

目前我正在进行这款应用的设计工作，我想知道用户是否能理解我已经设计出的东西。

你知道，当一个人持续几周做同一件事情，他就无法对这件事做出客观的评价了。

现在我就不知道自己所做的东西是否有用。

我能否向你展示一些设计方案，问你几个问题呢？

这样我就可以知道人们是否能理解我的设计了。

这个测试不会超过5分钟的。

你可以先让自己的朋友、家人来做这种测试，然后再随机选择一些人进行测试。

咖啡馆是个不错的地方，那里的人总有几分钟空闲时间。

一旦了解了人们如何理解你的设计方案，就很容易发现设计有哪些成效和潜在问题。

11.2完整的可用性测试 之前介绍的简单的测试方法可用来对产品进行早期的可用性测试。

当然，对产品原型进行测试还有很多细致的工作要做。

对于大部分较小的团队，我不推荐使用完整的测试流程，但如果你有时间，并且能找到人参与测试，那么这种测试还是很有用的，甚至还没写代码就已经得到了很好的反馈。

典型的产品原型所展示的仅是最终产品的一小部分，一般无法包括最终产品的所有界面内容，也不一定能体现所有的产品功能。

因此，产品原型的可用性测试总是基于某些特定任务进行的。

分配给某人一项特定的任务，然后让他用产品原型完成这项任务。

这样，你就知道应该在测试前准备哪些界面和UI元素了。

## <<亲爱的界面>>

### 媒体关注与评论

这本书对软件用户体验设计全过程进行了百科全书式的描述，有最新最好的实践案例、内容翔实的设计方法。

相见恨晚啊！

——凯斯·朗，Skitch公司COO和交互设计师写可用性话题很难摆脱过分学院派的缺点，但卢卡斯做到了。

如果你熟悉基本的可用性概念，又想了解更多的内容，这本书是必读佳作！

——乔恩·贝尔，Windows Phone的交互设计师卢卡斯深刻分析了可用性、用户体验、UI设计等方面为人忽视的许多问题，这是一本必不可少的、权威且极具启发性的著作。

——保罗·尼夫，Neave交互设计公司交互设计师本书读来如瑞士巧克力般令人舒畅而愉悦，又如樱花盛开般华丽而动人，是所有学习可用性知识的人的必读宝典！

——迈克尔·D. 特鲁默，Appway公司高级管理人员好好利用这本书吧，它能极大地提升你的设计！

——大卫·奈夫，Visionaer创意总监、设计管理者

## <<亲爱的界面>>

### 编辑推荐

《亲爱的界面——让用户乐于使用、爱不释手》分享了大量有价值的技巧，并配以清晰明了的插图，且这些技巧运用了心理学研究的成果，使设计极具吸引力。同时《亲爱的界面——让用户乐于使用、爱不释手》的作者向你传授了一些有助于计划和评估用户界面设计的技术，并引导你以一种全新的方式来看设计。他告诉你在创建令人欣喜的应用或者网站时应该做些什么，应该避免什么。

## <<亲爱的界面>>

### 名人推荐

《亲爱的界面》对软件用户体验设计全过程进行了百科全书式的描述，有最新最好的实践案例、内容翔实的设计方法。

相见恨晚啊！

——凯斯·朗，Skitch公司COO和交互设计师写可用性话题很难摆脱过分学院派的缺点，但卢卡斯做到了。

如果你熟悉基本的可用性概念，又想了解更多的内容，这本书是必读佳作！

——乔恩·贝尔，Windows Phone的交互设计师卢卡斯深刻分析了可用性、用户体验、UI设计等方面许多为人忽视的问题，《亲爱的界面》是一本必不可少的、权威且极具启发性的著作。

——保罗·尼夫，Neave交互设计公司交互设计师本书读来如瑞士巧克力般令人舒畅而愉悦，又如樱花盛开般华丽而动人，是所有学习可用性知识的人的必读宝典！

——迈克尔·D.特鲁默，Appway公司高级管理人员好好利用《亲爱的界面》吧！

它能极大地提升你的设计！

——大卫·奈夫，Visionaer创意总监、设计管理者

<<亲爱的界面>>

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>