

<<用户体验草图设计>>

图书基本信息

书名：<<用户体验草图设计>>

13位ISBN编号：9787121155314

10位ISBN编号：7121155311

出版时间：2012-3

出版时间：电子工业出版社

作者：巴克斯顿

页数：413

字数：523000

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>

<<用户体验草图设计>>

前言

译者序——独一无二的好书任何新兴的技术或理论在被广泛运用之前一般都会经历澄清概念、设定标准和构建框架等几个必要环节。

“用户体验”作为设计领域的一个新概念登陆中国已有几个年头，然而时至今日，恐怕仍处在澄清概念的时期。

现在人们都在津津乐道用户体验设计的价值、方法、本地化和流程体系等方面，甚至引发了一些类似“用户体验究竟是真实的贡献还是洗脑运动？”等激烈讨论。

然而实际上，有多少人能够真正了解用户体验设计的本质？

（就好像我们在大谈设计要体现中国文化时，又有几位真正明白什么是中国文化？）

我曾到国外学习人机交互设计，回国从业至今已有7年，一直致力于推动用户体验设计的应用和本地化。

在这段时间里，我或者直接服务或者作为顾问，先后接触了国内外近200家大大小小的企业，发现大家对于用户体验设计的理解其实并没有一个统一的说法，更多的是把用户体验作为一个产品设计的时尚新名词摆到了公司改革或创新的风口浪尖上，实质性支持有限，而期望却极高。

我认为企业里的产品用户体验设计可以分为两个层面。

一是纯创新的层面。

为什么叫纯创新呢，因为有人会说工程方法的创新也是创新，没错！

而纯创新即是不包含工程方法方面的创新。

二是设计和工程的层面。

犹如建筑设计和土木工程的关系，一个创新的产品设计概念可能无法通过一套死板的工程性方法获得，但一个设计概念转换为一个真实的产品却需要工程性的设计方法来保障。

我所看过的许多书都是关于某一系统的设计方法或其中的某些关键步骤，如用户研究、信息架构、界面架构、任务分析等，却几乎没有见过关于纯创新的书籍。

2007年，我在美国用户体验大会上演讲的时候，看到会场上被推荐的一本书，作者是微软的首席架构师，该书还得到了比尔盖茨的大力推荐。

本以为像平常一样花个10分钟快速扫几眼，就能了解此书的大概，但却发现书中讲的并不是大家所惯见的关于某软件、某移动设备或某网站的例子，而是用到许多生活中很质朴的故事。

我一时不太确定作者的真实意图，细读之下才意识到，这正是一本讲解用户体验设计的纯创新层面的书。

买下它后，我花了半年时间慢慢地看完，颇感醍醐灌顶，如沐春风。

对于那些和我一样，认为在研究用户体验之前需要真正理解其本质的朋友，此书必读！

也是机缘巧合，2008年笔者有幸受邀，与好友夏方昱、黄胜山共同翻译此书，希望借此能为国内同行们做些贡献。

此书的原作者巴克斯顿先生博闻广志，其笔下英文的使用也不像一般书籍那样仅仅局限于技术层次，因此在翻译过程中我们碰到了许多疑问，虽然我们努力核实和修订，但难免会遗留个别谬误之处，如果读者朋友们在阅读过程中发现问题，请多见谅并请批评指正。

黄峰中国唐硕用户体验咨询创始人 / 首席咨询师中国可用性专业行业协会（UPA中国）共同创始人 / 主席

<<用户体验草图设计>>

内容概要

如今，大量的新产品不断地被推进市场面向公众，它们拥有丰富的动态界面，号称可以解决生活和工作中的难题，将我们的生活变得更美好和轻松，然而实际上，它们中只有少数能够在市场上生存，更少少数才能够真正实现它们的承诺。

缺乏设计，过度依赖技术是主要原因。

我们需要设计。

《用户体验草图设计(正确地设计设计得正确经典再现软精装版)》》(

作者巴克斯顿)着重强调设计过程前后两端的均衡，前端重点做好草图和设计创意(确保设计得正确)，后端则保证可用性和工程两方面(确保设计被正确实施)。

《用户体验草图设计(正确地设计设计得正确经典再现软精装版)

》目标是构建一种设计理念：将新技术转化成一种既可以服务社会，又可以体现价值的产品形式。

比尔·巴克斯顿基于自身的经验和科学的研究成果，将激发读者想象，鼓励使用新的技术，给用户体验设计注入新的生命力。

本书针对读者群广泛，包括设计师、可用性专家、人机交互界人士、产品经理人以及商业高管等。

<<用户体验草图设计>>

作者简介

作者：（美国）巴克斯顿（Bill Buxton）译者：黄峰 夏立昱 黄胜山

<<用户体验草图设计>>

书籍目录

译者序
前言
致谢
笔者说明
第一部分：设计成就梦想
为旷野设计
个案研究：苹果公司、设计及商业操作
奶牛规则
今日略览
设计的作用
关于流程的草图
创新的循环
设计之疑问
剖析草图
清晰并非总能使人明了
效果图的大家族
体验设计vs. 界面设计
草图互动
草图不是原型
将用户置于什么位置
消极的人眼里“只剩下半杯水……”
如果你创作的草图没有人看到……
分享的目的
注解——草图上的草绘
设计思维和环境
可能发生的其次糟糕的事情是……
一条奔腾而过的河流
第二部分：方法与发狂的故事
从思考到行动
绿野仙踪
变色龙：从魔法到“障眼法”
组合：将东西拼凑到一起
一个暴风雨的黑夜……
视觉故事讲述
简单的动画
拍摄哑剧
示意移动方向的草图
扩展互动：真实与假象
变焦展示
展望未来的视频
与纸的交互
你在和我说话吗
总结和尾声
一些最终思考
参考资料和书目

<<用户体验草图设计>>

<<用户体验草图设计>>

章节摘录

版权页：插图：换句话说，还是公司原有的团队拯救了苹果。

比如，现任苹果工业设计副总监的Jonathan Ive，领衔设计过苹果的所有主打产品，是1992年加入该公司的。

当时首席执行官还是John Sculley，后来Michael Spindler和Gil Amerlio历任该职，他都留在苹果。

可以说，他见证了苹果公司的辉煌与没落，但却一直与之相伴，并作为主要员工奉己之力，挽救公司。

3.管理层眼光决定成败。

上述第二点告诉我们，现有员工中是否有能力挽狂澜的天才并不重要，如若公司高层目光短浅，缺乏目标，意志脆弱，那么天才员工也会频频受挫，浪费才华。

4.保持势头，强劲发展。

仅iMac的成功并不能挽救苹果，它不过给公司重整旗鼓打入一针强心剂。

真正力挽狂澜的是接下来苹果对iMac系列产品的一系列举措，不断更新，追求完美，从而涌现了一代又一代的产品。

如图11（图中只列出半数左右该期间新推出的电脑产品）所示，产品创新不间断，创新速度不放慢，产品的设计语言也不断完善发展。

从最早的iMac糖色半透明设计、到Power Mac G4 cube、到iMacG4，直到后来的设计灵感源于iPod的iMac G5，所有这些产品无不饱含创新元素。

5.失败在所难免。

我认为巨大的成功可以使人遗忘失败。

史蒂夫·乔布斯的经历刚好说明了这一点。

且不提他过去的经历如1984年被苹果扫地出门，他后来经营的NeXT公司也并不成功（在我看来4.27亿美元便被收购本身就是个败笔），即使在其回到苹果重掌大权后，他也有犯了严重失误的时候。

一个失误就出现在iMac首度成功推出之时。

苹果将早期iMac的配套鼠标设计成冰球形状，这款鼠标成了阿喀琉斯的脚跟。

主要问题出在其规则的圆形外观上：尽管看上去漂亮，与电脑设计融为一体，但是却并不实用，手握在上面，无从感觉得知是否握在正确位置上，因此，常常出现这种情况：你移动鼠标，屏幕上的鼠标指针却朝相反方向移动。

幸而该设计很快被取代，并没有给iMac产品或公司业务带来长期的负面影响。

乔布斯的另一次严重的设计失误可就没那么容易弥补了。

2000年7月苹果发布了Power Mac G4 Cubec。

G4 cube可能是有史以来最美的电脑。

用乔布斯原话是，它美得让人“发晕”。

类似的式样你会在《建筑文摘》杂志或者在纽约现代艺术博物馆（它的确收藏了该电脑——参见Antonelli 2003）见到。

可麻烦在于，正因为外观太美以至于无法胜任日常使用。

置于桌上，桌子便显得杂乱不堪；外接线多而凌乱，与其完美对称的设计不协调，所以线一接上，它便立即失色，变得一团糟。

问题远不止这些，在早期版本中还存在材料问题，机箱表面会出现细缝，有损外观。

也就是说，如果隐藏在显示屏玻璃后面的操作系统和应用软件不做变更的话，光看外表，所有苹果电脑都是一样的。

他们关注计算机的外在美，而不是其内在的形状、性能或者功用。

他们并不打算重新定义计算机，也不曾刻意提升人机交互，可以说，他们只是重新定义了计算机的外观式样——尽管这也很重要，但是毕竟只是表层的东西。

须知，我绝无贬低之意，这些式样赋予电脑性格，与使用者产生共鸣，有助于他们重塑对电脑的认识。

<<用户体验草图设计>>

只不过这些系统是植根于广为人知的图形用户界面的，在图形式样上做了点更新而已。

8.工业设计和用户交互设计两者几乎没有关联。

在完成基础功能创新之后，个人计算机和用户图形界面技术都日趋成熟，工业设计师们明白，只要有鼠标、键盘和显示器，人机交互就可以达成。

同理，用户界面设计师们也明白，在任何公司的平台上，无论其工业设计如何，他们的系统都可以运行，而且效果可以说一模一样。

因为工业设计和界面设计两个团队分工有别，彼此独立，所以乔布斯不主张两个部门有任何交流，更别提合作。

但是有个例外情况：为了营造软硬件一体的假象，每款iMac的桌面图片都由工业设计部门完成。

（但是Mac OS X的桌面图片为用户界面设计团队制作。

）总之，在很多方面，这是一个典型的成功案例，至少到目前为止都是这样。

但是，这一成功能够维持多久呢？

其他公司可以或者应该借鉴甚至是效仿多少呢？

我想，苹果的故事清晰地阐明了设计在公司创收中举足轻重的角色，同时也强调公司管理层及其远见卓识不可或缺，因为他们可以创设有利环境，使得设计能够成功。

实际上我们面临的挑战要求我们在管理产品设计时，要有别于刚才列举的最后两点，采取不同的路径

。简单来说，我们将来会很难把用户界面设计中的软件方面与硬件方面分开进行，后者本来属于工业设计范畴，但现在常常由用户界面设计师来完成。

既然工业设计和用户界面设计不可能合作，那么能够兼顾两者而针对整体的设计师将必定会出现。

<<用户体验草图设计>>

编辑推荐

《用户体验草图设计:正确地设计,设计得正确(经典再现)》通过生动的实例,将具体的设计技巧和宏观的用户体验设计方法、流程结合起来,体现了作者独到和深刻的理解,值得称道。

《用户体验草图设计:正确地设计,设计得正确(经典再现)》使用有趣故事、真实案例、个人轶事,点明导致设计成功或失败的真正原因,细致入微地阐明了设计这一概念。

作者论述激情有力,但不失精准,详细阐述了设计的过程和技巧,从草图直至体验模型。

阅读之初,也许读者会对许多关于雪山或极地的描述感到迷惑,但坚持看到最后,读者便会深刻理解创新设计的方法和路径。

<<用户体验草图设计>>

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>