

<<GUI设计禁忌2.0>>

图书基本信息

书名：<<GUI设计禁忌2.0>>

13位ISBN编号：9787111242291

10位ISBN编号：7111242297

出版时间：2008

出版时间：机械工业出版社

作者：Jeff Johnson

页数：351

译者：盛海艳 等

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>

<<GUI设计禁忌2.0>>

前言

回顾软件业的发展，很多开发人员在开发用户界面时极少得到用户界面专家的支持和指导，开发人员要么缺乏用户界面设计的培训，要么很少与用户界面专家交流。甚至在一些大型的开发组织中，也没有专门经过用户界面培训的人员。这导致大量应用程序和web服务都是由那些技术上非常专业但对用户界面却不甚精通的人员设计的。此类程序不可避免地对整个行业的健康产生负面影响。

针对这种情况，本书作者在1999年创作了《GUI设计禁忌》，介绍了软件开发人员在设计图形用户界面时经常犯的“禁忌”（blooper，即错误）。解释了为什么富有才智和善意的专业人员会犯这些错误，以及如何避免它们。现在距本书第1版的出版已过去8年时间，这期间软件行业发生了巨大变革，虽然第1版中的许多禁忌现在仍然像当时那样常见，但随着硬件、软件、操作系统和网络的发展，有些禁忌已经不再出现，取而代之的是一些新的禁忌。近来，基于web的应用程序逐渐成为主流，所以讨论这些应用程序中的常见禁忌变得非常重要。

<<GUI设计禁忌2.0>>

内容概要

本书描述软件开发人员在设计图形用户界面（GUI）时经常犯的“禁忌”，并提出避免这些错误的基本原则和理论依据。

本书将GUI禁忌分为7种类型：GUI控件禁忌、导航禁忌、文字禁忌、图形设计和布局禁忌、交互禁忌、响应性禁忌以及管理禁忌，并分别进行详述。

本书编排独特，条理清晰，针对性极强，是不可多得的GUI设计优秀资源。
本书适合软件开发人员、web站点设计人员、开发经理、用户界面设计人员等阅读。

<<GUI设计禁忌2.0>>

作者简介

杰弗·约翰逊 (Jeff Johnson)，UI Wizards公司（一家产品易用性咨询机构）的顾问，自1978年以来一直致力于人机交互领域，曾担任过软件设计师、易用性测试人员、经理及研究人员。

书籍目录

对本书的赞誉译者序关于作者致谢前言第1章 基本原则1.1 基本原则1：关注用户及其任务，而不是技术1.1.1 理解用户1.1.2 理解任务1.1.3 考虑软件工作的上下文1.2 基本原则2：首先考虑功能，然后才是表示1.2.1 开发概念模型1.3 基本原则3：确定用户对任务的看法1.3.1 争取自然1.3.2 使用用户的词汇，而不是你自己的1.3.3 让程序内部内容在程序内部进行处理1.3.4 找到正确的功能/复杂度平衡点1.4 基本原则4：设计要符合常见情况1.4.1 使得易于实现常用的结果1.4.2 两种类型的“常用”：“用户多少”与“使用频度如何”1.5 基本原则5：不要分散用户对他们目标的注意力1.5.1 不要让用户解决额外问题1.5.2 不要让用户通过排除法来推理1.6 基本原则6：促进学习1.6.1 “从外到里”思考，而不是“从里到外”1.6.2 一致性、一致性、一致性1.6.3 提供一个低风险的环境1.7 基本原则7：传递信息，而不仅仅是数据1.7.1 认真设计显示；获取专业帮助1.7.2 屏幕属于用户1.7.3 保持显示惯性1.8 基本原则8：设计应满足响应需求1.8.1 什么是响应性1.8.2 Web上的响应：虽然很差但正在改善1.8.3 设计应满足响应性1.9 基本原则9：通过用户试用发现错误，然后修复它1.9.1 测试结果甚至可能令经验丰富的设计人员大为惊讶1.9.2 为纠正测试所发现的问题安排时间1.9.3 测试有两个目的：信息目的和社会目的1.9.4 在不同时间、针对不同目的进行测试第2章 GUI控件禁忌2.1 使用了错误的控件2.1.1 禁忌1：混淆复选框和单选按钮2.1.2 禁忌2：在非开/关设置中使用复选框2.1.3 禁忌3：使用命令按钮作为开关2.1.4 禁忌4：使用选项卡作为单选按钮2.1.5 禁忌5：太多选项卡2.1.6 禁忌6：为只读数据提供输入控件2.1.7 禁忌7：对于有约束的输入滥用文本框2.2 错误地使用控件2.2.1 禁忌8：动态菜单2.2.2 禁忌9：过于严格的数据字段2.2.3 禁忌10：没有默认值的输入字段和控件2.2.4 禁忌11：不恰当的默认值2.2.5 禁忌12：反向复选框第3章 导航禁忌3.1 未显示用户当前所在位置3.1.1 禁忌13：未标识窗口或页面3.1.2 禁忌14：不同窗口使用同样的标题3.1.3 禁忌15：窗口标题与命令或链接不符3.2 将用户引入歧途，又不为他们显示路径3.2.1 禁忌16：使用户偏离正确道路的按钮和链接3.2.2 禁忌17：自身链接3.2.3 禁忌18：对话框层次过多3.3 糟糕的搜索导航3.3.1 禁忌19：互相竞争的搜索框3.3.2 禁忌20：搜索结果的浏览方式不佳3.3.3 禁忌21：干扰搜索结果第4章 文字禁忌4.1 不利于交流的文字4.1.1 禁忌22：术语不一致4.1.2 禁忌23：含义不清的术语4.1.3 禁忌24：书写不好4.1.4 禁忌25：文字过多4.2 以开发人员为中心的文字4.2.1 禁忌26：用词晦涩4.2.2 禁忌27：在用户界面中将用户称为“user”4.2.3 禁忌28：无用的错误消息4.3 引起误解的文字4.3.1 禁忌29：错误的消息4.3.2 禁忌30：文字独立存在时有意义，但在GUI中引起误导4.3.3 禁忌31：在命令标签中错误地使用或者不使用“...”第5章 图形设计和布局禁忌5.1 不好的布局和窗口放置5.1.1 禁忌32：容易忽略的信息5.1.2 禁忌33：将对话框控制按钮与内容控制按钮混合放置5.1.3 禁忌34：不恰当地使用组合框5.1.4 禁忌35：单选按钮之间间隔太大5.1.5 禁忌36：标签与数据字段距离太远5.1.6 禁忌37：标签的对齐方式不一致5.1.7 禁忌38：窗口初始位置不合适第6章 交互禁忌6.1 偏离任务焦点6.1.1 禁忌40：将实现暴露给用户6.1.2 禁忌41：不必要的限制6.1.3 禁忌42：令人混淆的概念6.2 要求不必要的步骤6.2.1 禁忌43：向用户索取不必要的数6.2.2 禁忌44：向用户索取随机数6.2.3 禁忌45：无意义的选择6.3 增加用户的记忆负担6.3.1 禁忌46：很难记住的ID6.3.2 禁忌47：长的说明信息消失过快6.3.3 禁忌48：不必要或效果不佳的标记模式6.4 夺走用户的控制权6.4.1 禁忌49：自动重排的显示6.4.2 禁忌50：使用户陷于困境的对话框6.4.3 禁忌51：取消按钮无法取消操作第7章 响应性禁忌7.1 常见的响应性禁忌7.2 响应性不好的原因7.2.1 原因之一：响应性的有关事实没有广为人知7.2.2 原因之二：用户界面设计人员在设计中很少考虑响应性7.2.3 原因之三：程序员将响应性等同于性能7.2.4 原因之四：程序员将用户输入视为机器输入7.2.5 原因之五：开发人员使用简单的实现7.2.6 原因之六：GUI软件工具、组件和平台不完善7.2.7 原因之七：管理者雇用缺少必要技能的Gui程序员7.3 避免响应性错误：设计原则7.3.1 响应性原则之一：响应性不等同于性能7.3.2 响应性原则之二：处理资源经常是有限的7.3.3 响应性原则之三：用户界面是实时接口7.3.4 响应性原则之四：任务对延迟的要求各异，软件不必立即做所有的事情7.3.5 响应性原则之五：软件不必按照任务请求的顺序完成工作7.3.6 响应性原则之六：软件不必执行所有请求的任务7.3.7 响应性原则之七：用户是人而不是计算机程序7.4 避免响应性错误：技巧7.4.1 及时反馈7.4.2 并行问题解决方案7.4.3 队列优化7.4.4 动态时间管理7.4.5 响应技巧总结7.5 结论第8章 管理禁忌8.1 错误的管理态度8.1.1 禁忌64：认为用户界面是次要工作8.1.2 禁忌65：对用户界面人员工作的误解8.1.3 禁忌66：不重视测试和迭代设计的价值8.2 错误的开发过程8.2.1 禁忌67：无政府主义开发8.2.2 禁忌68：团队中

<<GUI设计禁忌2.0>>

没有任务领域的专业知识8.2.3 禁忌69：使用拙劣的工具和构建块8.2.4 禁忌70：为程序员提供最快的计算机附录参考文献Web附录：颜色禁忌禁忌71：背景对文本阅读的影响禁忌72：依赖微小的颜色区分

章节摘录

第1章 基本原则 1.1 基本原则1：关注用户及其任务，而不是技术 1.1.1 理解用户

上述问题中有几个关于软件目标用户的问题：他们是谁？

他们喜欢什么，不喜欢什么？他们具有哪些技能、知识、词汇和动机？

他们是否会成为决定购买软件的决策者，还是其他人有这种决定权？

业务决策、经验调查和协作这三者结合的过程是回答这些问题的最佳方式。

决定谁是目标用户 在开发的早期，我们就需要确定软件是为谁开发的。

将目标用户说成“每个人”是非常吸引人的，因为大多数开发机构都想拥有最广泛的潜在市场。

但是，必须坚决抵制这种诱惑：设计用于“每个人”的软件很可能不能令任何一个人满意。

开发人员应当选择一个特定的基本目标人群作为目标用户群，以便集中他们的设计和开发工作，即使这个软件可能也有其他类型的用户。

在做出这个重要决定的过程中，要确认目标用户群与开发机构的战略目标一致。

应当征求营销和销售部门的意见，因为他们通常负责用户的识别和分类。

不过，有一点很重要，必须牢记：营销和销售部门主要关注产品或服务的客户，而设计人员需要理解用户。

产品的客户和用户不一定是同一批人，甚至不一定是相同类型的人，因此，开发人员可能不得不过滤或补充营销和销售部门有关谁是产品目标用户的想法，以便得出对设计人员有用的信息。

调查目标用户的特点 理解用户还需要经验调查。

经验调查意味着努力了解潜在用户的相关特征。

调查潜在用户有助于开发人员发现特定的用户群（这些用户的需求和人口统计数据使得他们成为一个有吸引力的目标市场）。

确定了主要目标用户群之后，应当尽可能地去了解该群体。

<<GUI设计禁忌2.0>>

媒体关注与评论

“本书对于任何软件开发人员或交互设计师来说都是一本非常有益的书。如果你从不曾犯这些错误，那么只能是因为你从未设计过用户界面。如果说这些禁忌发生了改变，那也是它们比本书第1版时变得更常见了，因此对本书的需求是有增无减的。

” ——JakobNielsen，NielsenNormanGroup总裁 “这是我读过的最有趣的设计书籍。

JeffJohnson再次以他出色的工作提醒我们可能会出现的所有愚蠢的设计错误，并针对如何在我们自己的设计中避免这些错误给出了极好的建议。

” ——JaredM.Spool，UserInterfaceEngineering公司创始者、总裁 “本书是一部真正的精品，是在其第1版基础上升华的力作（堪比电影《教父2》）。

本书是一部青出于蓝的佳作。

” ——SteveKrug，《点石成金：访客至上的网页设计秘笈（原书第2版）》作者

<<GUI设计禁忌2.0>>

编辑推荐

《GUI设计禁忌2.0》适合软件开发人员、web站点设计人员、开发经理、用户界面设计人员等阅读。

您的应用程序或Web站点准备好登场了吗？

作为一本经典书籍，这一版做了重要的修改。

《GUI设计禁忌2.0》着眼于商业软件、Web站点、Web应用程序和信息工具的用户界面设计禁忌，解释了为什么富有才智和善意的专业人员会犯这些错误，并指导读者如何避免它们。

在以最少的理论武装读者头脑的同时，作者以轻松、诙谐和富有教育意义的方式为读者呈现界面设计的精髓。

《GUI设计禁忌2.0》主要内容和特色： 根据目前常见的错误进行了更新，采纳了来自第1版读者的大量评论和建议。

采用示例学习的方法讲述如何避免常见错误。

全面涵盖各类禁忌，包括GUI控件、图形设计和布局、文本消息、交互策略、Web站点设计（包括搜索、链接和导航）、响应性问题以及管理决策制定。

精心安排内容的组织和格式，并为示例提供了编号和信息丰富的标题，让读者能够迅速找到所需的信息。

<<GUI设计禁忌2.0>>

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>