

## <<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：9787121097560

10位ISBN编号：7121097567

出版时间：2009-11

出版时间：电子工业出版社

作者：比尔·巴克斯顿(Bill Buxton)

页数：413

字数：523000

译者：黄峰

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。

另外部分本书相关的视频和资料可以登录到<http://www.broadview.com.cn/09756>进行下载。

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。

本书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（确保设计的正确），后端则保证可用性和工程两方面（确保设计被正确实施）。

本书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

比尔·巴克斯顿本是音乐家出身，早在三十多年前便在他的艺术工作中应用计算机，这些早期经验，使他对科学技术的方方面面有了深刻的理解。后来他开始投身设计与研究，重点探讨人机交互以及科技的用户层面。

巴克斯顿曾于20世纪70年代末在多伦多大学从事研究，开发数字乐

## <<用户体验草图设计>>

### 书籍目录

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 一些最终的思考 参考资料和书目

## <<用户体验草图设计>>

### 章节摘录

插图：曾有六年时间我过得很沮丧。

为何？

我所任职的一家软件公司，在自主研发新产品（而不是n+1产品）上，做得十分糟糕，屡屡让人失望痛心。

作为首席科学家，我并不直接负责产品设计，但这一事实并不能给我些许宽慰，因为我始终觉得我们有创造新产品的能力。

2002年年初，我突然有个重要的发现：有很多公司和我们一样处境尴尬。

事实上，依我看所有的软件公司都在一条船上，都面临着同样严峻的情形。

在推出首款产品以后，新产品开发却严重滞后，倒是一些“非正规”设计团队，研发出新产品，而“正规”团队反而望尘莫及。

（看到这些，股东和雇员可能会感到不安。

）因此现在普遍是通过并购来获取新产品。

我想借如下个案来说明此点。

Adobe公司是世界上最大的软件公司之一，创业时间也较为长久，可谓成功的软件公司，举其为例再恰当不过。

图20显示了该公司的诸多桌面应用软件。

令我感兴趣的是，真正由Adobe自主研发的软件只有两款，即Illustrator和Acrobat。

Illustrator是该公司首款软件，也就是说，自此以后该公司仅仅自主研发了一款产品。

Adobe公司的软件开发完全遵循我先前描述的模式。

除两款产品以外，其他均是通过并购所得，包括Photoshop，它可是Adobe公司最为成功的软件；另外还包括全套Macromedia产品，虽然在图中没有显示，但现在它确是Adobe的产品中重要成员。

特别值得一提的是一款排版软件，叫In Design。

这款产品的主体研发虽是由Adobe公司完成的，但是其核心技术却是来自Aldus，该公司自从1990年就一直致力于此。

正是为了获得Aldus所有的核心技术，Adobe公司于1994年收购了它。

倘若还有人怀疑公司上层的领导力及远见卓识的必要性，不妨看看Adobe公司的发展史（Piffner 2003）。

## <<用户体验草图设计>>

### 媒体关注与评论

我和比尔·巴克斯顿都坚信一个道理，即设计与技术结合方能推动创新。

草图、原型以及设计在我们开发产品过程中均不可或缺。

比尔·巴克斯顿将设计管理和创新带入微软，通过他的发人深思的例子，激励大家更好地理解设计，了解设计在企业中的地位和价值。

——比尔·盖茨（微软公司董事会主席）该书通过生动的实例，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。

——董建明（人因国际（HFI）亚洲技术总监）该书译本的推出无疑是黄峰为国内同行做的又一项贡献。

他是带着梦想和激情投入这个领域的，期待朋友们从字里行间感受原作者关于用户体验睿智结晶的同时，也体会到译者的努力和追求！

——钟承东（华为公司UI设计部副经理）创造一款产品很容易，重要的是“谁”会用它！

同样，完成你的设计也很容易，重要的是你“为什么”这样设计！

这本书正好指明了“谁”和“为什么”，让你的用户体验设计真正成为以人为本的创新。

——张海龙（百度公司用户体验部高经理）该书使用有趣故事、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。

——比尔·摩格理吉（IDEO共同创办人）《Designing Interactions》一书作者）设计者必须了解每一个因素——这话看上去似乎是比尔·巴克斯顿夸大其词，然而事实正是那样。

通过严谨的论述和丰富的插图，这位明星设计师让我们相信设计必须被融入到商业的核心中去。

——罗杰·马丁（多伦多大学罗特曼管理学院院长）

## <<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(全彩)》:比尔·盖茨亲笔推荐版人因国际、百度、华为、微软、腾讯用户体验部门联合推荐!

## <<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>