

<<关键设计报告>>

图书基本信息

书名：<<关键设计报告>>

13位ISBN编号：9787508626864

10位ISBN编号：7508626869

出版时间：2011-6

出版时间：中信出版社

作者：[美] 比尔·莫格里奇

页数：512

译者：许玉铃

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>

<<关键设计报告>>

前言

本书宗旨信息改革对于人类生活的影响是全面性的，从休闲游戏、居家摆设到工作配备皆因此而有所改变。

有些交互设计是默默运作着，它的存在或许不会引起人们太多关注，但个人电脑与电视遥控器这类的设计，却带给人们充满震撼力的感官新体验。

之所以着手写作这本书，就是希望广罗各产业交互设计前辈的心得，他们在市场所创造的奇迹及对于未来创意所立下的里程碑，精彩的历程陈，将带领读者更深入交互设计领域一探究竟。

在这本书与随书推出的光盘中，读者将看到并听到这40位前辈畅谈自己的创作、灵感与新想法，并通过图示解说个中曲折奥妙。

由于交互模式跟现实空间有一个时间点的对应，光是通过书中的图文解说，还是难以呈现出那种分秒间运作的互动关系，为此，我特别又录制了一片光盘以弥补这点缺憾，而通过光盘读者可以了解实际的交互例子，也可以看到这些前辈的风貌和他们如何表达自己的想法。

由于光盘中所剪辑的内容是每个受访者仅约3分钟的访谈精华，无法完全对应出书本中的陈述，它的用意是让读者具体活现地看到访谈人物并接收他们所传达的信息。

在桌面出版软件视频剪辑功能的辅助下，让人足以独立地将图、文及摄像整合完成，在为这本书撰文、配图、设计编排及录像、剪辑的过程，都让我感到很有意思。

当然，我从麻省理工学院出版社及我的朋友与同事那儿得到许多协助，不过我们的设计手法不同于一般传统。

如果要从正统电影工作者或专业的书籍企划团队那获得资源，代价是相当昂贵的，那多半是种具有票房号召力或有畅销书卖相的大题材制作才会做的，对于新手作家、新题材开发作品并不适用。

每当面对一些执行技巧的挑战，难免对于自己的不足感到些许无奈，总之，希望我的制作水平不负读者期望。

在规划这本书时，我之所以决定让受访者循着既定问题的铺陈畅谈自己的故事，而不是采用申论的模式架构文字内容，是因为我觉得这更能表达出设计的特质。

就好像在一个设计研讨会中，上台发言的人多半会一边讲解一边操作示范，他们要清楚告诉大家：“这就是已有的作品，而那是我的作品，我喜欢它，因为它真的很棒！”

我知道这一套如果拿到博士论文的发表上，可能会引来一阵牢骚，但不能否认，这才是阐述一件设计最务实的方式。

我希望在深入探讨设计前，先让大家有一个深刻且精彩的印象。

如果读者希望对此部分先进行了解，可以先翻到第10章“人与创作原型的对应”。

<<关键设计报告>>

内容概要

比尔·摩格里吉 (Bill Moggridge) 在这本书里讲述了交互设计所有最基本的东西：交互设计的发展历史和由来，交互设计领域里的关键人物，交互设计的基本原则和方法 and 交互设计的著名案例。尤其有价值的是在第十章里面介绍了IDEO的创新方法卡片和IDEO做交互设计的过程。

数码技术与网络应用家喻户晓，无所不在。本书从我们朝夕相伴、不足为奇的设计，到尚未体验并涉足的设计，从鼠标操作模式的设计，到台式电脑界面的设计、笔记本电脑的诞生、掌上电脑的成功问世、平板电脑的笔与纸、数码相机的互动模式、进入电玩游戏角色扮演、i-mode吸引日本1/4的人注册手机、Google如何占领了网上搜索引擎、iPod横扫全球的设计秘密……可谓一部尚未完成的交互设计史。

书中收录了那些影响人类近四十年生活的42位交互设计师的精彩访谈，他们在这个领域的工作改变了人们工作和娱乐的方式，收录了交互设计史上的经典案例：笔记本电脑的发明、鼠标操作模式改进、掌上电脑的成功问世、amazon界面对网络购物的冲击、i-mode攻下日本手机市场、Google界面的如何占领了网络世界、iPod横扫全球的设计秘密……把对用户的关注，创新设计以及出色的领导能力和产品的成功建立了因果联系。

<<关键设计报告>>

作者简介

比尔·莫格里奇 (Bill Moggridge)，工业设计师，全球最成功的设计公司之一IDEO公司的创办人。他曾应聘为伦敦皇家艺术学院交互设计课程客座教授、在伦敦商业学院授课，也是意大利艾维里 (Ivrea) 互动设计中心程序委员会的会员之一，目前担任史丹福大学设计衍生课程 (the Joint Program in Design) 的咨询助教 (Consulting Associate Professor)。现任美国国家设计博物馆馆长。

<<关键设计报告>>

书籍目录

导读 何谓互动设计？

Gillian Crampton Smith IVREA互动设计中心

自序

前言

第一章 鼠标与计算机

受访者：道格·安杰巴特、史都·卡得、提姆·摩特、赖利·泰斯勒

第二章 我的个人计算机

受访者：比尔·安特金生、保罗·布德烈、比尔·佛波兰克、寇德·瑞兹拉夫

第三章 从桌上型到掌上型

受访者：约翰·艾伦比、杰夫·霍金、伯特·基里、罗伯·海塔尼、丹尼·波依

第四章 科技的变革

受访者：戴维·林铎、马特·杭特、理卡可·沙嘉、戴维·凯利、保罗·马西

第五章 大玩创意

受访者：彬·高登、布兰登·波依、布兰达·罗瑞、威尔·莱特

第六章 互动服务

受访者：夏野刚、Live | work 法兰·沙马莱尼

第七章 因特网

受访者：泰利·维诺葛瑞、莱立·佩吉、google的畚杰·兵、史蒂夫·罗杰、马克·波拉诗克

第八章 多媒体及多媒体感应器

受访者：石井裕、杜瑞·毕沙、乔·蒙特福特、比尔·卡夫

第九章 替代方案与未来展望

受访者：汤尼·唐肯、费欧娜·瑞比、约翰·迈达、璜·瑞基摩诺

第十章 人与创作原型的对应

作者自己对于互动设计的观感，由珍·弗顿·苏丽与杜恩·伯瑞协助完成

<<关键设计报告>>

章节摘录

<<关键设计报告>>

媒体关注与评论

<<关键设计报告>>

编辑推荐

<<关键设计报告>>

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>