

## <<iOS用户体验设计>>

### 图书基本信息

书名：<<iOS用户体验设计>>

13位ISBN编号：9787115316677

10位ISBN编号：7115316678

出版时间：2013-5

出版时间：伍德 (Timothy Wood)、毛姝雯 人民邮电出版社 (2013-06出版)

作者：Timothy Wood

译者：毛姝雯

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>

## <<iOS用户体验设计>>

### 内容概要

本书介绍了如何突破基础、打破常规，从而提供“超赞”的用户体验。通过学习本书，读者将会学到如何使用标准控件，如何创建非标准控件和具备较高影响力的用户交互，以实现真正夺人眼球的应用设计。

如何超越众多的同质化应用？

如何打造高效易用的入榜之作？

本书针对开发者与设计师的软肋，由剖析苹果《iOS人机界面指南》（HIG）入手，以创造易用性应用体验为纲，重点探讨了几项值得关注的内容。

本书行文字字珠玑，点拨发人深省，读者可深入了解苹果应用设计的各种脉象特征，从而能为制定自己的应用开发策略打下坚实的理论基础。

本书主要内容有：

如何超越HIG创造成功的用户体验

基于自身条件制定领先对手的差异化策略

发掘iOS功能，优先打造高品质移动应用

易用性与交互式建模

用户自定义与功能自动化的均衡

## <<iOS用户体验设计>>

### 作者简介

Timothy Wood是EffectiveUI公司的用户体验总监，该公司屡获殊荣，出品优秀的软件，提供突破性的交互体验。

加入EffectiveUI之前，Wood曾任伊士曼柯达公司设计创新和高级开发部门的创意总监，并因其创意和设计能力而获得了国际认可。

过去15年里，Wood专注于通过用户体验进行商业变革。

## &lt;&lt;iOS用户体验设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 《iOS人机界面指南》概述 1 1.1 回顾 2 1.2 局限性 4 1.3 超越HIG 5 第2章 iOS用户体验解析 7 2.1 隐喻vs.实用 8 2.2 直接操纵 11 2.3 手势 13 2.4 Home键 15 2.5 iOS的拓扑结构 17 2.6 简洁性和易用性 26 2.7 小结 30 第3章 用户体验的差异化及其策略 33 3.1 观念和期望的转变 34 3.2 可用性和接纳度 35 3.3 用户体验策略 37 3.3.1 策略的制定 38 3.3.2 对差异化的思考 39 3.3.3 了解用户 41 3.3.4 评估竞争对手 42 3.3.5 引领市场 43 3.4 小结 44 第4章 杀手级应用：为移动环境而设计 47 4.1 移动设备的重要性 47 4.2 移动体验与便携体验 49 4.3 移动设备的关键用例 52 4.3.1 通信 53 4.3.2 娱乐 54 4.3.3 地理位置服务 55 4.3.4 商务 56 4.3.5 可用性 57 4.3.6 综合与移动相关性 58 4.4 移植为移动应用 59 4.5 小结 60 第5章 利用iOS功能达到最佳用户体验 63 5.1 关键技术 64 5.1.1 UIKit 65 5.1.2 核心图形 66 5.1.3 核心动画 66 5.1.4 OpenGL ES 67 5.2 自定义界面 68 5.3 通用应用的注意事项 69 5.4 原生应用与Web应用 70 5.5 小结 71 第6章 交互建模和创新概念的创建 73 6.1 什么才是“令人惊叹”？ 73 6.2 交互建模：流程概述 76 6.2.1 需求分析 76 6.2.2 用例和场景开发 76 6.2.3 应用程序工作流 77 6.2.4 交互建模 77 6.3 建模流程细解 78 6.3.1 对工作流的思考 78 6.3.2 构建交互模式 78 6.3.3 其他的问题解决技术 84 6.3.4 创建“签名交互” 92 6.3.5 文档化 94 6.4 案例学习 96 6.4.1 X公司 96 6.4.2 X公司的需求 97 6.4.3 应用的细节 100 6.5 小结 107 第7章 控件映射与触屏人体工程学 111 7.1 对肢体活动的理解 111 7.1.1 iPhone 112 7.1.2 iPad 116 7.2 基本布局 119 7.3 反馈和反应 122 7.4 对隐藏控件的提示 124 7.5 小结 125 第8章 易用性及功能自动化 127 8.1 为什么要自动化？ 127 8.2 自动化的适用情况 130 8.3 怎样处理功能的自动化 132 8.4 小结 133 索引 134

## &lt;&lt;iOS用户体验设计&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：2.1 隐喻vs.实用 iOS用户体验一个颇为有趣的方面就是，设备在操作系统层面上其实是缺乏视觉隐喻的。

但是，在iPhone最初发布时，这并没有妨碍人们所感知到的易用性。

由此可见，在过去的十几年里，用户发生了改变。

如前所述，对于iOS设备的物理设计，以及只有一个物理控制按键操作的用户界面（UI），当时存在一些争议。

这就充分地体现出了当时的媒体和大众所抱有的保守观念。

那么，为什么这种在屏幕上直接进行交互操作的用户体验没有遭遇负面评价呢？

因为它与以前的设备截然不同，而且与桌面用户界面（UI）之间的关联也并不明显。

理解iPhone用户界面的成功，关键在于认识到其设计重视可用性而非隐喻。

为什么要这样决策呢？

苹果早就以富含隐喻的图形用户界面彻底改变了个人电脑，这种设计方案为个人电脑的迅速普及起到了根本性的作用。

一些非常常见的观念，如“桌面”、“文件”和“文件夹”，及它们在图形框架中的呈现方式，已经在我们的思维中根深蒂固了，我们可以直观地看到图形界面并与之进行交互。

将iPhone与同时期的其他设备进行比较，我们就会发现，偏离高度隐喻的交互模式并不是一种刻意的行为。

智能手机和功能手机不断复杂化，功能越来越多，操纵方式也越来越复杂，从而发展出了完善的设计理念。

在很多情况下，这种发展的结果就是产生了以矩阵形式显示图标，并通过四维控制键进行操纵。

这是用户界面设计非常实用的一种方法。

用户可以快速地浏览屏幕，找到所需的功能，然后选择它并执行任务。

在这里，速度和效率是决定性因素，用户没有耐心去参透复杂的隐喻性环境。

iOS设备也不例外。

操作系统层缺乏明显的或者说是全面的视觉隐喻，但它却仍然是高度图形化的。

我们需要明白，在操作系统的根目录层，用户看到的是一个本质抽象的空间，里面满是代表设备上可用应用的按钮式控件。

一些控件的图标很简洁形象，而有些则丰富而具有描述性。

有些图标能表明应用的基础功能，而有些不能。

除了基本的几何形状，这些图标所共有的特性只是一些细微的渲染属性，用以向用户指明这些控件可以被触碰。

大多数情况下，用户会首先从应用图标的视觉外观来识别它，读取应用图标的标示则完全是次要行为。

在多个屏幕之间切换时，这种行为就会变得非常明显，用户在决定再次切换前必然会先快速浏览一下整个屏幕。

应用程序图标的视觉特性使得在操作系统层极其简单的表示模型可用性很强。

## <<iOS用户体验设计>>

### 编辑推荐

超越HIG的应用开发 避免同质化应用 全方位探究易用性 如何超越众多的同质化应用？

如何打造高效易用的入榜之作？

针对开发者与设计师的软肋，由剖析苹果《iOS人机界面指南》（HIG）入手，以创造易用性应用体验为纲，重点探讨了几项值得关注的内容。

本书行文字字珠玑，点拨发人深省，读者可深入了解苹果应用设计的各种脉象特征，从而能为制定自己的应用开发策略打下坚实的理论基础。

主要内容有：如何超越HIG创造成功的用户体验 基于自身条件制定领先对手的差异化策略 发掘iOS功能，优先打造高品质移动应用 易用性与交互式建模 用户自定义与功能自动化的均衡介绍了如何突破基础、打破常规，从而提供“超赞”的用户体验。

通过学习本书，读者将会学到如何使用标准控件，如何创建非标准控件和具备较高影响力的用户交互，以实现真正夺人眼球的应用设计。

## <<iOS用户体验设计>>

### 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>