

<<精益设计>>

图书基本信息

书名：<<精益设计>>

13位ISBN编号：9787115324849

10位ISBN编号：7115324840

出版时间：2013-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：Jeff Gothelf

译者：张玳

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>

<<精益设计>>

内容概要

本书作者根据精益创业法的理念归纳出了行之有效的精益设计方法，让设计团队可以用更低的成本、更高的效率设计出更好的用户体验。

本书重点介绍了如何利用精益设计来改善用户体验，让团队摒弃为设计而设计的心态，通过迭代来增进认识，提高效率，并以成果为基础进行设计。

另外，书中有大量的案例分析和研究探讨，还有很多操作性建议。

<<精益设计>>

作者简介

Jeff Gothelf 是一位杰出的用户体验设计师，有长达15年的产品设计经验，现任The Ladders 用户体验部总监。

他是敏捷体验与精益设计的倡导者和支持者，曾于2012年创办产品设计和创意工作室Proof（后来被软件设计开发公司Neol收购，Jeff现任其常务董事），为众多知名公司领导过跨职能的产品设计团队。

他的blog为：www.jeffgothelf.com/blog

<<精益设计>>

书籍目录

目 录

第一部分 简介及基本理念

第1章 为什么要用Lean UX 3

第2章 基本理念 5

2.1 Lean UX的三大基础 5

2.2 基本理念 7

2.3 小结 12

第二部分 流程

第3章 愿景、流程和成果 15

3.1 设想 16

3.1.1 方法：描述设想 16

3.1.2 方法：问题陈述 17

3.2 假设 19

3.2.1 子假设：对假设进行细分 20

3.2.2 完成假设陈述 21

3.3 成果 21

3.4 人物型格 22

3.4.1 人物原型 22

3.4.2 人物型格格式 24

3.4.3 人物型格制作流程 25

3.5 功能 25

3.6 把各种假设串起来 26

3.7 小结 26

第4章 协作式设计 29

4.1 协作式设计实践 31

4.2 设计工作室 32

4.3 风格指南 36

4.3.1 制作风格指南 36

4.3.2 维护风格指南 37

4.4 案例研究 37

4.4.1 风格指南应该包括哪些内容 40

4.4.2 成功的风格指南的特点 41

4.4.3 制作风格指南的步骤 43

4.4.4 维护风格指南 43

4.4.5 不只是给设计师用 43

4.4.6 活用式风格指南 43

4.5 分布于不同地域的团队协作 44

4.6 小结 47

第5章 MVP和实验 49

5.1 MVP和实验简介 49

5.2 MVP的专注点 49

5.3 创建MVP 50

5.3.1 原型 52

5.3.2 低保真原型：纸质原型 53

5.3.3 低保真原型：可点击的线框图 54

<<精益设计>>

5.3.4	中高保真度的原型产品	56
5.3.5	代码式原型	57
5.4	原型中应该包含哪些东西	58
5.5	原型MVP的使用	59
5.6	非原型MVP的种类	61
5.7	混合型和创新型MVP	61
5.8	小结	62
第6章 反馈和研究 63		
6.1	持续和协作式研究	63
6.1.1	协作式探索	64
6.1.2	持续探索	66
6.1.3	简化测试环境	67
6.1.4	谁应该观看实验	67
6.1.5	招聘实验者	67
6.2	案例研究：每周四找三个用户	68
6.2.1	团队一起分析研究结果	69
6.2.2	迷惑、矛盾和马马虎虎之处	69
6.2.3	时间会让规律浮现	70
6.2.4	所有东西都需要测试	71
6.2.5	草图	71
6.2.6	静态线框图	72
6.2.7	高保真视觉原型（不可操作）	72
6.2.8	互动式原型	72
6.2.9	代码原型	74
6.3	持续协作式探索的考察技巧	74
6.3.1	客户服务	75
6.3.2	内置反馈问卷	75
6.4	小结	77
第三部分 实际运用		
第7章 把敏捷方法和Lean UX相结合 83		
7.1	术语	83
7.2	超越交错式Sprint	85
7.3	配合Scrum的节奏来实施Lean UX	86
7.3.1	主题	86
7.3.2	构思启动短会	87
7.3.3	迭代计划会议	87
7.3.4	用户验证计划	88
7.4	全体都要参与	88
7.5	设计是集体活动：Knowsy案例研究	89
7.5.1	The Innovation Game Company介绍	90
7.5.2	有共识，才能独立工作	90
7.5.3	打破设计的瓶颈	91
7.5.4	成果	92
7.6	除了Scrum团队之外，还有什么	93
7.7	小结	94
第8章 组织层面的转变 95		
8.1	转变一：成果式团队	96

<<精益设计>>

8.2	转变二：分工	96
8.3	转变三：用户体验设计师的新技能	97
8.4	转变四：跨职能团队	97
8.5	转变五：小团队	98
8.6	转变六：工作空间	98
8.7	转变七：拒绝英雄主义	99
8.8	转变八：速度第一，美化第二	101
8.9	转变九：推崇解决问题的思维	102
8.10	转变十：UX孽债	102
8.11	转变十一：以交付为目的设计公司	103
8.12	转变十二：和第三方软件开发团队一起工作	104
8.13	转变十三：文档标准	104
8.14	转变十四：考虑现实环境	105
8.15	转变十五：从下自上、由内向外的管理模式	105
8.16	结语	105
8.17	小结	108
索引		109

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>