

<<用户体验设计成功之道>>

图书基本信息

书名：<<用户体验设计成功之道>>

13位ISBN编号：9787115337344

10位ISBN编号：7115337349

出版时间：2014-2-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：[澳]Jodie Moule

译者：程时伟,孙凌云

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>

<<用户体验设计成功之道>>

内容概要

用户体验设计以理解产品、服务或系统终端用户的行为为出发点，寻找这些因素的最佳交互方式，从而产生值得回味、快乐的，甚至是有令人惊讶的设计体验。

作为一门独立的学科和行业，用户体验设计正在快速发展并得到越来越多的重视。

《用户体验设计成功之道》是一本关于用户体验设计的入门书籍，力图通过一种有趣、实用和非学术的形式来阐述用户体验设计。

全书共8章，依次介绍了用户体验设计的基本概念、目的和方法，用户情境，用户数据的搜集，概念设计，原型制作，用户测试与迭代设计，产品发布等内容。

《用户体验设计成功之道》适合用户体验设计的初学者和入门者阅读，也适合想对用户体验流程的各个环节做进一步了解的读者参考。

如果你负责将用户体验流程应用到实际项目中，但却不知道从何入手，那么这本书很适合你阅读参考。

。

<<用户体验设计成功之道>>

作者简介

Jodie Moule , Symplicit公司的联合创始人和负责人, 是澳大利亚一位经验丰富的设计咨询师, 她专注于用户研究、策略规划和服务设计。
她具有心理学背景, 常根据对人类行为的理解来帮助企业以顾客的视角建立品牌, 对企业产品、系统和服务流程的设计方式产生积极影响。

<<用户体验设计成功之道>>

书籍目录

| | |
|-------------------|----|
| 第1章 你不是用户 | 1 |
| 1.1 多视角 | 1 |
| 1.2 如何产生体验 | 4 |
| 1.2.1 现有方法 | 4 |
| 1.2.2 忽视用户的代价 | 5 |
| 1.2.3 平衡之道 | 6 |
| 1.2.4 为用户着想 | 8 |
| 1.2.5 让用户来完善产品 | 9 |
| 1.2.6 用户体验的好与坏 | 10 |
| 1.2.7 顾客忠诚度 | 13 |
| 1.2.8 完美的体验 | 14 |
| 1.3 终生体验 | 14 |
| 第2章 理解业务 | 15 |
| 2.1 研究阶段 | 16 |
| 2.2 业务情境 | 16 |
| 2.2.1 协作与交流 | 17 |
| 2.2.2 框架 | 17 |
| 2.2.3 业务领域 | 19 |
| 2.2.4 顾客关系 | 19 |
| 2.2.5 业务架构 | 20 |
| 2.2.6 收益流 | 20 |
| 2.2.7 成本结构 | 20 |
| 2.3 客户的烦恼 | 21 |
| 2.4 理解目标用户 | 22 |
| 2.5 理解人类行为 | 22 |
| 2.5.1 技术工具 | 23 |
| 2.5.2 新焦点 | 24 |
| 2.5.3 改变行为 | 24 |
| 2.5.4 全程考虑 | 26 |
| 2.5.5 让生活更简单 | 26 |
| 2.5.6 剖析 workflow | 29 |
| 2.6 深入理解问题 | 30 |
| 2.7 研究方法 | 31 |
| 2.7.1 设置视角 | 32 |
| 2.7.2 关于策略 | 34 |
| 2.8 案例研究：菜谱应用软件开发 | 34 |
| 2.8.1 创意火花 | 34 |
| 2.8.2 开始计划 | 37 |
| 2.8.3 组建团队 | 37 |
| 2.8.4 启动项目的10个问题 | 38 |
| 2.8.5 改变行为 | 39 |
| 2.8.6 项目视角 | 40 |
| 2.9 概要 | 41 |
| 第3章 理解用户情境 | 43 |
| 3.1 走进用户世界 | 44 |

<<用户体验设计成功之道>>

- 3.1.1 用户不是设计师 44
- 3.1.2 综合法 45
- 3.2 选择用户体验方法 46
 - 3.2.1 提出问题 46
 - 3.2.2 研究准备 48
 - 3.2.3 方法类型 48
 - 3.2.4 快捷方法 56
- 3.3 招募合适的用户 58
 - 3.3.1 向客户求助 58
 - 3.3.2 并非市场研究 59
 - 3.3.3 潜在用户列表 60
 - 3.3.4 调整中心 60
- 3.4 案例研究：理解用户情境 62
 - 3.4.1 明确一些问题 62
 - 3.4.2 谁是我们的用户 63
 - 3.4.3 用户研究计划 66
- 3.5 前期准备 69
- 第4章 理解数据 71
 - 4.1 处理数据 72
 - 4.1.1 从何处开始 73
 - 4.1.2 准备文具 74
 - 4.1.3 建立项目空间 74
 - 4.1.4 检查记录 75
 - 4.1.5 亲和图 76
 - 4.1.6 邀请他人参与 77
 - 4.2 洞察机会 77
 - 4.2.1 尝试草图 77
 - 4.2.2 大胆设想 78
 - 4.2.3 注意细节 78
 - 4.2.4 抓住机遇 79
 - 4.2.5 开始构思 80
 - 4.2.6 分析能力麻痹症 81
 - 4.2.7 分享结果 82
 - 4.3 理解行为式设计 82
 - 4.3.1 Fogg 行为模型 82
 - 4.3.2 热门触发器 86
 - 4.3.3 如何集成 88
 - 4.4 案例研究：搜集配料 90
 - 4.4.1 后期数据整理 92
 - 4.4.2 主题或模式发现 93
 - 4.4.3 见解与创意 95
 - 4.5 知识就是力量 99
- 第5章 基于草图的概念设计 101
 - 5.1 概念设计的原理 102
 - 5.2 草图有助于思考 103
 - 5.2.1 草图的益处 103
 - 5.2.2 草图的进化 104

<<用户体验设计成功之道>>

- 5.2.3 探索交互 106
- 5.2.4 学习优秀案例 107
- 5.2.5 向墙面增加信息 107
- 5.2.6 倾听用户的声音 108
- 5.2.7 场景是设计工具 109
- 5.2.8 根据人物角色画草图 109
- 5.2.9 草图绘制方法 111
- 5.3 多人参与的草图绘制 115
 - 5.3.1 共同评论设计 116
 - 5.3.2 共同思考问题 117
- 5.4 思考用户的想法 119
 - 5.4.1 真实的感知 120
 - 5.4.2 用隐喻表达意图 120
 - 5.4.3 用社交媒体提问 121
- 5.5 案例研究：设计菜谱应用软件 123
 - 5.5.1 需找灵感 124
 - 5.5.2 考虑用户 125
 - 5.5.3 第一次使用软件 127
 - 5.5.4 重访用户 128
 - 5.5.5 绘制草图 128
 - 5.5.6 集体画图与工作坊 129
 - 5.5.7 协同设计 130
 - 5.5.8 产品的前景 131
- 5.6 一起来画图 132
- 第6章 为设计方案制作原型 135
 - 6.1 概念设计 136
 - 6.2 推销创意 136
 - 6.2.1 原型：迭代过程的一部分 137
 - 6.2.2 制作原型的原因 138
 - 6.2.3 磨刀不误砍柴工 139
 - 6.3 理解原型 139
 - 6.3.1 草图的后续工作 139
 - 6.3.2 不同类型的原型 140
 - 6.3.3 用原型进行实验 144
 - 6.3.4 原型要素 144
 - 6.4 牛仔式编程 149
 - 6.4.1 为何抛弃原型 149
 - 6.4.2 不要流于形式 150
 - 6.4.3 编程工具 151
 - 6.4.4 开发优质原型 152
 - 6.5 案例研究：设计菜谱应用软件 152
 - 6.5.1 从草图到线框图 152
 - 6.5.2 选择工具 153
 - 6.5.3 任务流和场景的可视化 154
 - 6.5.4 信息分类 157
 - 6.5.5 思考设计问题 157
 - 6.5.6 测试交互功能 159

<<用户体验设计成功之道>>

- 6.5.7 访谈：程序员眼里的用户体验 160
- 6.6 萌芽阶段 162
- 第7章 用户测试与迭代设计 165
 - 7.1 概念设计阶段：迭代测试 166
 - 7.2 验证用户体验 166
 - 7.2.1 用户的回归 167
 - 7.2.2 邀请人们观察 168
 - 7.2.3 如何设置测试环境 168
 - 7.2.4 选择测试类型 170
 - 7.2.5 测试脚本与测试 173
 - 7.2.6 衡量设计的成功性 178
 - 7.3 设计方案的迭代 179
 - 7.3.1 迭代过程 180
 - 7.3.2 理解结果 181
 - 7.4 何时结束工作 182
 - 7.5 案例研究：设计菜谱应用软件 183
 - 7.5.1 实验室设置 184
 - 7.5.2 迭代重点 184
 - 7.5.3 设置衡量指标 185
 - 7.5.4 主要成果 186
 - 7.6 完善方案 187
- 第8章 了解产品发布 191
 - 8.1 设计阶段 192
 - 8.2 设计方案定稿 193
 - 8.2.1 持续的设计过程 193
 - 8.2.2 用户体验与敏捷开发 193
 - 8.2.3 修正与调整 195
 - 8.2.4 利用测试进行改进 195
 - 8.2.5 一切尽在文档中 196
 - 8.2.6 最后的检查与平衡 199
 - 8.2.7 对产品的感觉 201
 - 8.3 改变用户行为 202
 - 8.3.1 了解用户行为 202
 - 8.3.2 发布前的假设 203
 - 8.3.3 习惯的成因 204
 - 8.3.4 如何度量习惯 205
 - 8.3.5 进化，而不是变革 207
 - 8.3.6 观察产品的最初用户 208
 - 8.3.7 习惯性用户 208
 - 8.3.8 用户习惯建模 209
 - 8.3.9 用户体验的重要性 209
 - 8.3.10 改进设计 210
 - 8.4 案例研究：菜谱应用软件 211
 - 8.4.1 命名游戏 211
 - 8.4.2 进度安排 212
 - 8.4.3 审视设计流程 212
 - 8.4.4 用户体验与敏捷开发 216

<<用户体验设计成功之道>>

- 8.4.5 令人赞叹的细节 217
- 8.4.6 进行测试 218
- 8.4.7 文档 219
- 8.4.8 审核发布 220
- 8.4.9 整体视角 220
- 8.4.10 关注行为式设计 221
- 8.5 结论 224
 - 8.5.1 本章小结 224
 - 8.5.2 定论：用户体验法则 226

<<用户体验设计成功之道>>

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>