

<<重塑用户体验>>

图书基本信息

书名：<<重塑用户体验>>

13位ISBN编号：9787302227915

10位ISBN编号：7302227918

出版时间：2010-7

出版时间：清华大学出版社

作者：[美] 威尔森(Chauncey Wilson)

页数：359

译者：刘吉昆,刘青

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>

## <<重塑用户体验>>

### 前言

工作就是剧场，每项业务都是一个舞台；体验经济的到来使得用户体验 已经成为商业成功的关键因素。

然而，上演体验不仅仅是设置舞台，还需要 生产人物角色所需的道具。

用户体验研究正是生产这些道具的过程。

《重塑用户体验——卓越设计实践指南》一书正是通过用户研究来界定用户需求，并通过设计手段和评估过程来为用户提供卓越用户体验的实用指南。

Autodesk公司资深用户体验专家Chauncey Wilson在书中荟萃了Morgan Kaufmann出版公司交互设计系列畅销书中久经考验和最可信赖的精华部分，并以项目结构的方式清晰地为读者展现了可用性的概念、用户需求分析、创意的产生、草图的绘制、人物角色的创建、原型制作、网站设计和最终产品评估的完整过程。

本书共分四部分，分别论述设计前期如何定义用户需求，如何根据用户需求发展创意和想法，如何设计令用户满意的网站体验，以及如何对最终的产品进行评估与分析。

第1部分定义用户需求，就是通过各种用户研究的方法找出有关用户体验的趋势和洞察。

在著名可用性大师Neilson的可用性概念论述之后，Tom Brinck，Darren Ger-ge和Scott D.Wood详细介绍了用户需求分析的各种方法，主要包括问卷调查、竞争分析、访谈、焦点小组以及任务分析等。

Catharine Courage and Kathy Baxter。

的卡片分类随后介绍卡片分类的不同方法，在信息架构中的重要作用，以及应用卡片分类时应注意的问题。

## <<重塑用户体验>>

### 内容概要

优秀的用户体验是网站成功的关键所在。

在《重塑用户体验——卓越设计实践指南》中，Autodesk公司的资深用户体验专家Chauncey Wilson荟萃了Morgan Kaufmann出版公司交互设计系列最畅销书中久经考验和最可信赖的精华部分，并以项目结构的方式清晰地为读者展现了可用性的概念、用户需求分析、创意的产生、草图的绘制、人物角色的创建、原型制作、网站设计和最终产品评估的完整过程。

本书是用户体验研究与设计人员不可多得的实用指南，也是相关教学的优秀教科书。其用户研究的相关方法对其他设计领域也都具备着十分重要的参考价值。

## <<重塑用户体验>>

### 作者简介

Chauncey Wilson，Autodesk公司用户研究高级经理，Bentley学院HFID(人因整合分部)研究生课程的教师：有着超过25年的可用性工程、可用性管理和产品开发管理的业界经历。

Chauncey还在CHI(机人交互)、UPA(可用性专业协会)、HFES(美国人因工程学会)、APA(美国心理学家协会)和STC(美国技术通讯学会)会议上发表了数十篇论文，并作为合著者，撰写了The Handbook of HCI(人机交互手册)和Cost-Justifying Usability(调整可用性成本)中的部分章节。目前正在与UPA合作，开发可用性知识体系(BoK)。

## &lt;&lt;重塑用户体验&gt;&gt;

## 书籍目录

第 部分 定义可用性 第1章 什么是可用性 1.1 可用性与其他相关要素 1.2 可用性的定义 1.3 实例  
：测量图标的可用性 1.4 可用性权衡 1.5 用户分类和用户个体差异 第2章 用户需求分析 2.1 概述  
2.2 用户需求分析的目标 2.3 设定目标 2.4 背景研究 2.5 调查 2.6 竞争分析 2.7 访谈和焦点小组  
2.8 合理的项目目标 2.9 任务分析 2.10 什么是任务分析 2.11 用于网站设计的任务分析 2.12 用任务  
2.13 层级任务分析 2.14 理解任务的技巧 2.15 进行任务分析的混合方法 2.16 改进性能 2.17 容错  
设计 第3章 卡片分类 3.1 概述 3.2 什么时候进行卡片分类 3.3 卡片分类注意事项 3.4 选择小组  
个人卡片分类 3.5 准备进行卡片分类 3.6 开展卡片分类 3.7 数据的分析和解释 3.8 扩展阅读推荐  
资源 3.9 沟通发现 3.10 修正 3.11 扩展阅读推荐资源 3.12 经验收获 3.13 小结 第 部分 创  
生 第4章 头脑风暴 4.1 概述 4.2 什么时候应该运用头脑风暴 4.3 头脑风暴的优势 4.4 头脑风暴  
不足 4.5 头脑风暴的流程与应用建议 4.6 头脑风暴的变种与延伸 4.7 使用头脑风暴的主要事项  
头脑风暴的数据分析 4.9 头脑风暴需要什么 4.10 头脑风暴推荐读物 第5章 草图绘制：优秀设计的  
关键 5.1 有关设计的问题 5.2 我们并不都是设计师 5.3 草图绘制分析 5.4 从思考到行动 第6章  
物角色的构想与孕育 6.1 设置场景：组织现状 6.2 什么是人物角色的构想与孕育 6.3 角色构想：  
第1, 2, 3步 6.4 角色孕育：第4, 5, 6步 6.5 人物角色出生和成熟的标志 6.6 小结 第7章 确认原  
设想与目标 第 部分 设计网站 第8章 Web设计 第 部分 评估与分析 第9章 为评估做最后的准备  
第10章 可用性测试 第11章 用户观察评估数据的分析与解释 第12章 用户界面审查 参考文献

## &lt;&lt;重塑用户体验&gt;&gt;

## 章节摘录

应尽可能让用户在使用计算机系统时少出现错误。

通常来讲，错误可定义为不能达到预期目标的任何操作，而测量系统的出错率，就是统计用户执行特定任务时所出现的这种操作的次数。

因此，出错率可作为其他可用性属性试验的一部分来测量。

把错误简单定义为任何不正确的用户操作，没有很好地考虑不同的错误会引起不同的后果。

有些错误可以被用户立刻纠正，并不会产生其他后果，只不过稍稍降低了用户的事务处理速度。

因此，如果以处理时间这一常规方式测量使用效率，就没有必要单独统计这种错误，因为其影响已经包含在使用效率之中。

但有些错误本质上更具灾难性，这或是由于不能被用户发现，而导致有问题的工作结果，或是由于破坏了用户的工作，使之难以恢复。

这种灾难性错误应该与轻微错误分开统计，并应采取特殊措施将其发生率降到最低。

最后一个可用性属性就是主观满意度，它是指使用系统时的愉悦程度。

对于那些非工作环境下可随意使用的系统（如家用计算、游戏、互动小说或创意绘画等）来说，主观满意度是一个特别重要的可用性属性（Virzi，1991）。

对于这种系统，它们的娱乐价值比事务处理速度更为重要，因为人们可能希望花较长的时间来享受其中的乐趣（Carroll&Thomas，1988）。

在使用这种系统的过程中，用户应该感觉到一种快乐、感动和（或）充实的体验，因为这是他们使用这种系统的唯一目标。

<<重塑用户体验>>

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>