

设计管理：体验的机会



[设计管理：体验的机会 下载链接1](#)

著者:海军

出版者:中信出版社

出版时间:2013-6

装帧:平装

isbn:9787508639208

1、设计管理杂志介绍：

《设计管理》是一套专注设计商业成功的高端策略性MOOK书，致力于为中国设计实现

商业价值最大化提供最具建设性的策略、方法和观点等务实专业的智慧支持，以此帮助以设计和创意为市场动能的企业、设计机构和设计从业者获得持续可观的商业成功，同时积极构筑适合中国设计发展的商业模式和行业法则。

2、本期内容介绍：

体验似乎正在成为一种普遍性的商业手段。商业机构通过体验设计改善自己的产品和服务的品质，以用户为中心构建整体的体验系统。另一方面，用户也正在从普通消费者的角色发展成为体验者，通过体验作出选择成为更重要的消费判断方式。

对于每一个具体的消费者而言，如今，体验正在成为一种生存和生活心态；而对于任何一种商业形态而言，体验则是新价值的产生方式。体验不仅仅是身体和生理的感觉，也关乎到心理的感觉。体验者的生活态度，是关于尝试、挑战、创新和冒险的生活实践过程，也是关于品质、格调、趣味和标准的生活状态。

每个人都是世界的体验者，无论你存在于社会的哪个层面，无论处于怎样的生活状态，对于体验的需求和渴望都是内在和真实的。

作者介绍：

海军 博士

超过十五年设计管理研究、咨询和实践经验。参与和主持过设计政策、设计产业规划、区域创新、新产品开发、设计组织与设计项目执行等不同层面的课题和委托项目。

海军博士先后在清华大学、中央美术学院、香港理工大学等学习和工作，获得设计本科、设计学硕士、设计管理博士学位，并从事博士后研究员工作。同时在台湾铭传大学、台湾师范大学、美国麻省理工学院等大学进行学术交流和研究工作。

海军博士现为《设计管理》杂志主编、出版人，并任中央美术学院设计管理研究所主任，他是国际设计管理协会资深会员，出版设计管理著作多种，同时受邀在国际设计管理大会等多个国际会议、企业和大学发表演讲、咨询和授课。他同时也是国际著名建筑、设计杂志FRAME 中文版、MARK 中文版主编。

目录：【主编语】 008

体验者 海军

【声音】 010

微语融智

【项目】 012

Infobar手机，个性化定制服务

波特兰美术馆，标识明确身份

创新文化与强势品牌

基因图谱分析仪的产品设计策略

亚洲彩色涂漆店的数字体验设计

严肃游戏Gabarelllo的设计点

【观察家】 018

关于创新中的触类旁通 陈怡

杂家 vs. 专家

Interbrand品牌设计：创造改变

世界的品牌

设计危机 林敏

【途径】 030

成功模式的发掘与启示：

- 1、MUSEUMVIRUS
- 2、好好喝茶
- 3、BASECAMP
- 4、西班牙对外银行
- 5、九口山
- 6、九猫
- 7、Bone

【对话】 048

- 1、荷兰北极光设计公司 展览体验设计，让空间说话
- 2、编辑设计，设计新的阅读体验 吕敬人
- 3、美好家居中的人一物一间 近藤典子
- 4、游戏体验设计，“好玩”不易 张哲宇
- 5、化身世外，体验的机会 杨磊
- 6、建筑的灵魂 张西
- 7、瑞士游戏设计谈 弗洛里安·法勒
- 8、微软设计，更适合多平台的一致体验 朱宏
- 9、亚洲航空，低成本飞行体验 王彬

【研究】 096

- 体验创造价值 胡晓
- 服务设计的商业案例 比尔·霍林斯
- 关于体验设计的七条建议 Esther Hamstra
- YPhone：将办公室工作的交互品质从理论发展到实践 刘伟
- 交互设计和组织创新 辛向阳
- 设计中国人的Pad 张文新 & 王心磊
- 体验，一种新经济生产模式 海军

【商业】 129

- 国际化设计公司的管理哲学
- 心工艺时代：马塞尔·万德斯的策略
- 超级组合的超级协作力量
- 金属充气魔法：奥斯卡·泽塔的设计实践
- 设计日常：因贾·森佩

【观点】 152

- 品牌盲目症 安迪·爱波斯坦
- 内部设计部门可体面吗？ David Baker
- 亚洲用户体验设计扫描 Daniel Szuc & Josephine Wong
- 如何在批评中生存：提出和接受反馈信息指南 凯伦·陈

【视野】 163

- 意大利符号，亚历山德罗·门迪尼的实践
- 方寸之间，彰显绿色
- Interstuhl的机会
- 蔬菜头，Takaya的设计方法
- 安静的男人
- Falke的策略
- Flexfrom的全球化野心
- 我为将来设计着当下没人感兴趣的东西

· · · · · (收起)

[设计管理：体验的机会](#) [下载链接1](#)

标签

设计管理

设计

体验经济时代

视觉性思考

经营管理

创意学

设计杂志

管理

评论

超酷！

一般吧

虽然是几年前的书，但是里面提到了很多不错的案例。有个大学的医学院，设计了一款严肃游戏，通过游戏的体验帮助肢体受伤的孩子们做康复训练，把原本枯燥的练习变成了有挑战性的游戏。很感人。

[设计管理：体验的机会](#) [下载链接1](#)

书评

[设计管理：体验的机会 下载链接1](#)