

# 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—物—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](#)