

# 用户体验设计成功之道



[用户体验设计成功之道\\_下载链接1](#)

著者:[澳]Jodie Moule

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2014-2-1

装帧:平装

isbn:9787115337344

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，甚至是有有点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。

作者介绍:

Jodie Moule

，Symplikit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。

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 剖析工作流 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

#### 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 |
| 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 |
| 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β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  |
| 8. 4. 5 令人赞叹的细节    | 217  |
| 8. 4. 6 进行β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  |
| • • • • •          | (收起) |

标签

用户体验

交互设计

互联网

设计

设计思维

移动互联网

思维

心理学

评论

非常好非常好的用户体验相关的书，不过更注重流程和技巧，也有案例分析，作者是有实战的，不是纯理论的那种~

-----  
无干货

-----  
讲的很细，很入门，但越看越看不下去。 看之前应该先上豆瓣看一眼。。

-----  
可以引用一句话：“这种书我在地铁上一个月可以看一斤”

-----  
前面还有点看头，越往后看越看不下去...

-----  
一开始看觉得那个流程图特别棒 恩 看到最后 也就流程图可以看看了 太空泛了 无干货

-----  
作者有心理学背景，讲了很多心理学相关调研，在我国很难展开。

-----  
感觉有点枯燥，干货还是有的，现在的书籍同质化太严重了，感觉好多书都重复了

-----  
[用户体验设计成功之道\\_下载链接1](#)

## 书评

谈到体验设计，得先知道什么是体验设计？体验式设计（英语：User Experience Design），是以用户为中心的一种设计手段，以用户需求为目标而进行的设计。  
配图原文 <http://mp.weixin.qq.com/s/NxdDBrPtufRy8kQhvhbbQ>  
其实，体验设计这样的概念并不新鲜，我们所熟知的“以人...

-----  
[用户体验设计成功之道\\_下载链接1](#)