敏捷用户体验设计

敏捷用户体验设计_下载链接1_

著者:Diana DeMarco Brown

出版者:机械工业 出版社

出版时间:2014-1

装帧:平装

isbn:9787111447214

这是一本关于敏捷用户体验的专著，由资深用户体验设计专家撰写，不仅系统且深入地阐释将敏捷方法用于用户体验设计的工具、方法、原则和最佳实践，而且对各种常见的问题进行深入分析，包含大量实践案例，可操作性强，能为用户体验组织应用敏捷方法提供有效指导，让组织持续创造成功的产品和服务。

《敏捷用户体验设计：用户体验设计应用敏捷方法的技巧与最佳实践》共6章，第1章探讨《敏捷宣言》中传达的价值观和原则，这是敏捷方法的核心；第2章分析在团队完全认可敏捷的精神和价值观的前提下如何将用户体验融入敏捷环境；第3章通过丰富的案例详细介绍如何采用敏捷开发流程和设计思维，并从不同角度呈现参与者对敏捷用户体

验的看法；第4章分析团队成功进行敏捷用户体验工作的因素，强调将重点放在团队对项目的注意力、健康的团队交流与沟通、确保足够的培训、持续重构和改进过程上才能打造高效的团队；第5章围绕在启动敏捷用户体验过程中遇到的“视情况而定”问题，如何将项目团队看作用户，确定他们的需求，创建一个优雅的解决方案；第6章分析用户体验团队如何在实践中吸收和采纳敏捷概念。

作者介绍:

Diana DeMarco Brown:
资深用户体验设计专家、敏捷培训师、Nuance公司首席用户体验设计师，关注和推动企业软件产品开发转型、敏捷开发方法与实践、质量管理，拥有数十年交互设计和软件界面设计经验。善于为软件开发组织提供全方位的指导。她曾帮助许多公司在实际项目中成功实施敏捷方法，培训美国和其他国家的开发团队。她还是一位卓越的演讲家，经常在大型国际会议上发表演讲。

目录: 译者序
前言
第1章 敏捷方法简介 1
1.1 导言 1
1.2 敏捷价值观+UX 3
1.2.1 个体和交互重于过程和工具 4
1.2.2 可用的软件重于完备的文档 5
1.2.3 客户协作重于合同谈判 6
1.2.4 对变化的响应重于遵循计划 7
1.3 敏捷原则+UX 8
1.3.1 原则1：我们最重要的任务是通过尽早和持续交付有价值的软件来满足客户 8
1.3.2
原则2：即使在开发的后期也欢迎需求的更改。敏捷过程利用更改来为客户获得竞争优势 9
1.3.3 原则3：频繁交付可用软件，从几周到几个月，优先考虑较短的时间段 10
1.3.4 原则4：业务人员和开发人员在整个项目创作期间每天都必须一起工作 10
1.3.5
原则5：围绕积极的个体构建项目。为他们提供环境并支持他们的需求，相信他们能够完成工作 11
1.3.6 原则6：在开发团队中传达信息的最有效方法是面对面的交谈 12
1.3.7 原则7：可用软件是进展的主要度量 13
1.3.8
原则8：敏捷过程提倡可持续开发。项目方、开发人员和用户应该长期保持步调一致 14
1.3.9 原则9：对卓越技术和优秀设计的持续追求能够改进敏捷性 14
1.3.10 原则10：简洁性不可或缺，它是减少工作量的艺术 15
1.3.11 原则11：最好的架构、需求和设计源自于自我组织的团队 16
1.3.12 原则12：团队定期总结更为高效的手段，然后相应地调整自身的行为 17
1.4 常见方法 18
1.4.1 Crystal 18
1.4.2 极限编程 18
1.4.3 Scrum 19
1.4.4 混合敏捷 21
1.4.5 看板 22
1.4.6 Scrumban 23
1.4.7 Lean UX 24
1.5 常见术语 25
1.5.1 鸡和猪 25

1.5.2 产品负责人 25
1.5.3 Scrum主管 26
1.5.4 冲刺 27
1.5.5 产品待办事项列表 27
1.5.6 用户故事 28
1.5.7 史诗 29
1.5.8 计划扑克 29
1.5.9 故事点估算 30
1.5.10 验收标准 31
1.5.11 燃尽图 31
1.5.12 穿刺 32
1.5.13 AgileFall 32
1.5.14 Jeff Patton 33
1.6 案例研究—Jeff Gothelf，TheLadders.com 33
关键点 36
1.7 小结 36
参考书目 36
第2章 敏捷方法+UX=敏捷UX 39
2.1 导言 39
2.2 将UX融入到敏捷环境中 41
2.3 UX工作 47
2.3.1 资源和人员 48
2.3.2 规格说明 51
2.3.3 用户调查 54
2.3.4 可用性测试报告 59
2.3.5 设计活动 62
2.4 案例研究—Catherine Robson，Seachange International 64
关键点 68
2.5 小结 68
参考书目 69
第3章 案例研究 71
3.1 导言 71
3.2 Suzanne O扱elly，AppNexus 72
关键点 75
3.3 Thyra Rauch，IBM 76
关键点 78
3.4 Archie Miller，Snagajob.com 78
关键点 82
3.5 Carol Smith，Perficient 82
关键点 86
3.6 Kayla Block，PAR Springer Miller 86
关键点 90
3.7 无名氏1，一家企业级软件公司 91
关键点 93
3.8 Christina York，ITHAKA 94
关键点 98
3.9 无名氏2，一家大型桌面软件公司 98
关键点 103
3.10 Austin Govella，Avanande 103
关键点 107
3.11 Josh O扒onnor，爱尔兰国家盲人理事会 108
关键点 109
3.12 Adrian Howard，Quietstars 109
关键点 111

3.13 Elisa Miller，GE Healthcare的高级用户体验工程师 111
关键点 116
3.14 小结 117
参考书目 117
第4章 共同的成功因素 119
4.1 导言 119
4.2 项目重于过程 121
4.3 团队的活力 125
4.4 沟通 127
4.5 定义整体思路 130
4.6 培训 131
敏捷方法的学习资源 132
4.7 适应和进化 136
4.8 案例研究—Sarah Kahn，Adzerk 137
关键点 142
4.9 案例研究—无名氏3，一家专门从事产品直接营销的公司 142
关键点 146
4.10 小结 146
参考书目 147
第5章 常见问题 149
5.1 导言 149
5.2 我们应该采用敏捷方法吗 149
5.3 应该采用多长的冲刺周期 152
5.4 UX应该制作什么可交付物 153
5.5 UX团队如何融入开发团队的冲刺中 155
5.6 如何在开发人员忙于实现设计时谈论另一个设计 156
5.7 如果UX团队成员必须支持多于一个项目怎么办 157
5.8 如何将用户调查融入冲刺周期 157
5.9 如果团队声称是敏捷的，但是没有看到敏捷价值观的体现，该怎么办 158
5.10 如果团队不在一起办公该怎么办 159
5.11 当有人以“这不是敏捷方法”为由不做某些工作时，我该怎么办 160
5.12 UX团队如何为下一次发行开展计划和调查 160
5.13 如何管理内部利益相关方 161
5.14 小结 162
参考书目 162
第6章 将敏捷概念用于UX团队 163
6.1 导言 163
6.2 创建用户体验待办事项列表 163
6.3 重复进行用户测试 164
6.4 将工作分解为较小的部分 165
6.5 不断的反馈和迭代 166
6.6 反复进行的活动和仪式 166
6.7 没有设计明星或者英雄 166
6.8 与文档相比更注重沟通 168
6.9 构思和传达用户故事 168
6.10 定义验收标准 169
6.11 减少预先设计 170
6.12 小结 170
・・・・・・(收起)

敏捷用户体验设计_下载链接1_

标签

用户体验

交互设计

敏捷管理

敏捷

金图可借

软件开发

设计方法

设计

评论

看板。用例。验收标准，燃尽图，冲刺，agileFall，参考书，敏捷资源，团队沟通和问题解决。

还正在读，重新帮你梳理了敏捷宣言和开发当中的工作方法，然后再套用到需求设计里去。等读完了再写附注。

翻译腔，表述繁琐

这本书实际和UX关系不大，简单介绍了Agile，然后大段都是案例研究，干货不多。

对于初次接触敏捷，或者对敏捷有些疑虑的人可以看看，对于我来说，意义不大。

一头雾水。

大概翻了一下，作者显然没有把用户体验的理念，运用到写作中。不需要详看了。

敏捷用户体验设计_下载链接1_

书评

敏捷用户体验设计_下载链接1_