

简单法则



[简单法则_下载链接1_](#)

著者:[美] 前田约翰

出版者:机械工业出版社

出版时间:2014-7

装帧:平装

isbn:9787111466895

科技只会继续变复杂，采用简单策略来突出自己的产品能够产生经济效益。

按钮太多的遥控器，功能繁复的电子用品，必须读过数十页使用手册才会安装的软件…
…复杂的科技，让人不满。因此，市场的风向逐渐转变，简单的力量已势不可当，设计简洁的iPhone、操作简易的Google更是简单能卖钱的最佳范例。

作者以科技专家的务实与艺术家的先知、创意，在本书提出十项法则，可帮助我们在商业、设计、科技和生活上，求取简单与复杂的平衡，以少胜多。

作者介绍:

前田约翰 (John Maeda)

以创意教育闻名的美国罗德岛设计学院(RISD)院长、被《福布斯》杂志评为“学术界乔布斯”。世界知名的图像设计师、视觉艺术家、电脑科技专家。前田约翰在艺术上的贡献也不容忽视，他得奖无数，例如：美国设计界最高荣誉Smithsonian杂志的国家设计奖（2001年）、日本朝日设计奖（2002年）、德国Raymond Loewy基金会奖（2005年）、戴姆勒-克莱斯勒设计奖（2000年）等。他曾在巴黎、纽约、伦敦、旧金山、东京、大阪等地举办过多次个人展览，深获好评。他的作品也被纽约现代美术馆、旧金山现代美术馆、史密森尼机构的国家设计美术馆收藏。

目录: 译者序 简单是一种美

前言 简单，明智之举

十项法则

法则一：化简 实现简单最简单的途径，就是想方设法化简 / 3

法则二：整理 归纳整理，可以将系统化繁为简 / 17

法则三：省时 节省时间，让人感觉简单 / 35

法则四：学习 不断学习知识，能够让一切变得更简单 / 49

法则五：差异 简单和复杂相辅相成 / 67

法则六：环境 “简单”的周边环境看似无关，实则非常重要 / 79

法则七：情感 在设计中多些情感的注入总是好的 93

法则八：信任 因为信任，所以简单 / 109

法则九：失败 有些东西永远无法变得简单 / 123

法则十：合一 简单就是去“明显”而添“意义” / 133

关键点一 远程 把它移得远一点，再远一点，多就会显少 / 135

关键点二 开放 开放使复杂简化 / 138

关键点三 节能 用得越少，得到的就越多 / 142

生活 有些东西永远无法变得简单 / 147

参考书目 / 151

后记 你还在看吗 / 154

• • • • • ([收起](#))

[简单法则_下载链接1](#)

标签

设计

思维

简单法则

效率

管理

方法论

design

生活

评论

抱着对简单的向往和对科技设计的兴趣看了这本书，没有太多惊喜，作者写的比较随意。

除了第一点SHE和第三点节省时间外貌似没有什么值得细读的,另外翻译也是很蛋疼的.

简单就是去明显而添加意义。精简而条理十条法则需要细细思考才能有深入理解，有些文字还是略显赘余，有几个矛盾的点或许是因为断断续续看完的，此书最好一次性读完，页数不多。

呼声很高，但是我不怎么喜欢一堆缩写。而且10个法则也确实够多。

烂

内容太虚了，实在欣赏不来自

一般，10条法则比较勉强，可能对设计等专业人士有帮助，普通人比较难以接受

一本随想录，像是对话一样。

没有启发，废话也能写这么多

因为失眠所以读了-- 大概用了1小时左右。里面提到的理论和观察其实在日常design thinking / process中都相似，只是换了一个表达方式以另一种框架呈现出来。个人感觉整本书翻译有点不给力，有些地方需要倒推英文再转回另一个词，才在逻辑上接的更顺。也可能因为是这个原因(加上我脑子慢)，文中的一些举例并不能很好的支撑论点 -
-感觉就像糊好的天花板还一直在掉粉。

看目录即可系列

简单的道理，讲述并不是很逻辑，有点基础还好，如果入门估计也是白看。

作者前面说得神乎其神，可仔细看看也就是那样，许多老美的商业著作翻译过来，都很难读，而这部薄薄的书看完，没给我虾米启发，惭愧！

十多年前的理论 现在依旧适用

#一周一书#把复杂的东西简单化是一门艺术

一般般，偶尔有一些很有启发性的句子。

太抽象了

提出问题又不解决问题，还写了本书来提出问题，还起了一个与书内容不太匹配的名字。我在说什么？可能被矛盾的思维传染了。

像是作者的聊天记录小本子
特别后半本，在说啥子嘛。能感觉到作者是个温文儒雅的好人。书不值得一看（虽然俩小时能翻完吧）

本身也是一本简单的书，较强实用性。

[简单法则_下载链接1](#)

书评

（一） 中国人和老外的软件有些使用的细节是不同的。
就拿输入来说，连续的输入的时候，我们喜欢用回车键（Enter键）。老外一般习惯用Tab键。老外的使用意义很明确：回车代表确定。Tab键代表跳格，重新定位。
我们呢：只要用着方便，管他怎么样都行。只要能实现同样的目...

这本书，早该还给同事了，只是一直没空写读书笔记，所以一直羁绊手里。
是本薄薄的小书，如名字一样简单，内容也简单，整本书的形式和内容，全都合乎“简单法则”。
如书中所说，科技使我们的生活更为丰富，但是，如果丰富到使我们不舒服的地步，也

许我们该做做减法，尽量简...

什么理念一旦被流行看中，往往会迅速地给糟蹋掉，“简单”这个词就是这样不幸落入虎口。同样命运的还有一些作家笔下的胜境，比如梭罗的瓦尔登湖、彼得·梅尔的普罗旺斯，在流行清洗过之后，它们成为了星巴克之类的切口和油淋淋的符号。但是前田约翰的《简单法则》却在流行...

“简单（Simple）”是个有诱惑力的词汇，很多情况下，它是一种梦寐以求的境界。前田约翰（John Maeda）常被人称为“简单大师”，他是麻省理工学院美学与计算小组实体语言实验室的总监，这位数字媒体界传奇性的艺术家与设计师，擅长将电脑程序的计算性与艺术优雅的表现作完美的...

前田约翰在“简单的法则”提出十个法则，可帮助我们在生活上，求取简单与复杂的平衡，以少胜多。十个法则：1. 减少（REDUCE）达到简单的最简单方法，就是用心割舍。2. 组织（ORGANIZE）组织能使复杂的系统显得比较简单。3. 时间（TIME）节省时间让人感觉简单。4. ...

说句心里话，看着玩玩还行。如果不是john maeda自身在computer graphic上的地位，可能这本书不至于那么火爆吧。我有幸曾经听过他本人自己介绍他的laws of simplicity，那个讲座的感觉和这本书的感觉完全不同，讲座中所举的例子远比书中摘录的那些来的生动，可惜的是时间过去多...

有些书，我会反复阅读，如《月神园》，前后写下三篇书评。比如《简单法则》，这是我的工作生活指导书，每次重读，或者强化或者有新的发现。这次重读，注意到书中提到的Georgia O'Keeffe，找了她的画来看，是我喜欢的风格。如果不是学习画，可能不会注意到。人总有盲点，正视、...

很薄的一本书，偶尔在同学书架上发现。在繁杂的社会，繁复的信息中，能找到一些好书，和淘宝也差不多。倒是真有一些淘书的趣味，这不是书评，而是记录一些记得记录的事情。对于这种法则和规律的东西，我个人比较回避，就是当你这样思考问题的时候，你就意味着没有了创意，还有...

I've been reading a couple of books about design this year. The law of simplicity is an excellent book that illustrates the power and underlying theory of simplicity. Simplicity is really hard to achieve, as it is the ultimate form of complexity. Without t...

没记错的的话这本书花了我20左右，薄薄的书到手的那一刻真心觉得坑爹。本书页数直接体现出本书的中心思想——简单。但是在这个报告拼字数，总结拼页数的年代，简单似乎不再那么受欢迎。受够了各种报告总结会议的折磨后，我极度偏向简洁易懂的风格（尽管架不住领导一句：材料页...

10条简单的法则，分别是：

- 1、减少（REDUCE）：达到简单的最简单方法，就是用心割舍。
- 2、组织（ORGANIZE）：妥善组织能使复杂的系统显得比较简单。
- 3、时间（TIME）：节省时间会让人感觉简单。 4、学习（LEARN）：知识使...

2002年，位于荷兰的飞利浦总公司觉得，用了九年的「让我们把产品做得更好」（Let's make things better）的这句企业宣言，似乎过时了，因为几乎所有竞争品牌也都可以把质量做到很好。这个百年企业花一年时间，在全世界进行了多达1600个消费者的会谈，想了解消费者到底...

犹豫着四星还是五星。
纯设计角度而言，围绕简约作者的确提出了很多很有道理的观点，但是和很多设计的书一样这种积累是循序渐进的，不像看编程的书会豁然开朗。
文章最后提到能源，我觉得有种被启发的感觉。现在电子设备越来越多，节电带来的好处不仅仅是省钱。或许以后能有...

这是一本讲思维的书，简约不简单。
书中介绍的十条法则，每一条都值得细细品味，在日常的设计中去实践。
法则1，减少，要做到用心割舍，突出核心价值，隐藏多余的东西，让一些不起眼的东西成为意外惊喜。
法则2，组织，让系统显得更简单的方式，SLIP：分类(Sort)、标示(Label)...

不太推荐此书，读书笔记如下，作者说想把书写简单点所以只写了100页，然而书里面的那些案例我却真的没有觉得很有代入感。不知道是写作问题还是怎么样，作者非要用一些书面的复杂的议论文形式的词汇和语句，看着真的没有很have fun。 1. Reduce
The simplest way to achieve sim...

[简单法则_下载链接1](#)