

交互设计的艺术



[交互设计的艺术 下载链接1](#)

著者:赵大羽

出版者:清华大学出版社

出版时间:2014-2-1

装帧:平装

isbn:9787302344155

《清华交互设计丛书·智捷课堂经典·交互设计的艺术：iOS7拟物化到扁平化革命》是一本关于移动应用设计的书。《清华交互设计丛书·智捷课堂经典·交互设计的艺术：iOS7拟物化到扁平化革命》包含了移动应用的交互（ID）、用户界面（UI）和用户体验（UX）在内的诸多设计环节。

《清华交互设计丛书·智捷课堂经典·交互设计的艺术：iOS7拟物化到扁平化革命》以iOS移动平台为载体，针对苹果公司在iOS7的交互和用户体验上所做出的颠覆性改变（从拟物化到扁平化），系统介绍了移动应用设计的理论、流程、方法和具体操作。为读者在移动应用的设计过程中，从项目讨论和确立、用户研究及产品创意，直至交互、界

面和可用性测试完成的全过程提供全面的指导。

为了使读者在阅读本书时更加易于理解，书中以移动应用设计的通常流程为线索，按部就班、循序渐进地逐一阐述做好各个环节设计工作的方法、要点以及规范和禁忌，使读者在设计自己作品的时候，不但明确设计的思路，而且清楚自己所处的设计环节，做到统观全局、有的放矢。本书面向所有移动应用设计的工作者和爱好者（甚至是零基础读者），以及准备进行移动应用设计与开发或想要改进和创新移动应用的个人或团队工作者。

阅读本书不需要具备专业知识。

作者介绍:

赵大羽，移动平台UI、UE专家，高级讲师，专注于移动设计领域，美术及设计功底深厚，具有丰富的平面设计和移动平台设计经验。精通iOS、Android和WindowsPhone的界面设计以及用户体验设计，参与多款大型网络游戏的Android、iOS客户端的UI及UE设计，在国家农产品追溯系统iPad客户端项目中担任UI设计师，为多款iOS应用进行用户体验及界面设计，擅长移动平台的应用和游戏类项目的视觉策划及界面设计。曾为摩托罗拉、通用、宝洁、西门子、利乐等知名企业做过视觉设计，担任智捷iOS课堂设计总监。著有《品味移动设计》一书。

关东升，国内知名iOS技术作家，iOS技术顾问，高级培训讲师，移动开发专家。担任51CTO社区iOS技术顾问，精通iOS、Android、WindowsPhone及HTML5等移动开发技术。曾先后主持开发大型网络游戏《神农诀》的iOS和Android客户端开发，国家农产品追溯系统的iPad客户端开发，酒店预订系统的iPhone客户端开发，金融系统微博的iOS、WindowsPhone及Android客户端开发。在AppStore上发布多款游戏和应用软件，擅长移动平台的应用和游戏类项目开发。长期为中国移动研究院、云南移动、东软、方正科技、大唐电信、中石油、深圳康拓普、上海财富168、天津港务局等企事业单位授课。著有《iOS开发指南——从零基础到AppStore上架》、《iOS网络编程与云端应用最佳实践》、《iPhone与iPad开发实战-iOS经典应用剖析》、《品味移动设计》、《Android开发案例驱动教程》、《Android网络游戏开发实战》以及《JSP网络程序设计》等书。

目录: 第1章 为iOS平台做用户体验设计

1.1 成为用户体验设计师

1.1.1 UI、ID、UE和GUI

1.1.2 了解iOS平台

1.1.3 了解成功的iOS应用设计案例

1.2 用户体验设计的基本流程

1.2.1 设计的前期工作

1.2.2 创意和原型草图

1.2.3 计算机原型的制作及可用性测试

1.2.4 高保真原型及设计的完成阶段

1.3 iOS7的全新用户体验

第2章 iOS平台的交互特点

2.1 了解iOS平台的移动设备

2.1.1 移动设备的种类

2.1.2 iOS移动设备的规格和像素尺寸

2.1.3 iOS移动设备的使用方法

2.2 移动设备的人体工程学特点

2.2.1 从拇指谈起

- 2.2.2 单手操作还是双手操作
- 2.2.3 用指尖来触摸
- 2.2.4 视觉的运行轨迹
- 2.2.5 优化视觉结构
- 2.2.6 图片与文字的视觉关系
- 2.2.7 屏幕的旋转
- 2.3 iOS平台的视觉体验
 - 2.3.1 拟物化和扁平化
 - 2.3.2 iOS7的视觉新体验

第3章 做好设计的前期工作

- 3.1 移动应用的市场定位：
 - 3.1.1 是移动产品，不是计算机软件
 - 3.1.2 外表华丽还是功能强大
 - 3.1.3 别让它“大而全”
 - 3.1.4 它只是成千上万个应用中的一个
- 3.2 确定产品目标
 - 3.2.1 做有价值的应用
 - 3.2.2 做与众不同的应用
 - 3.2.3 如何才能独树一帜
- 3.3 为用户而设计
 - 3.3.1 了解应用的使用者
 - 3.3.2 用户细分
 - 3.3.3 用户研究
 - 3.3.4 用户测试

第4章 产品创意与原型草图

- 4.1 得到完美的创意
 - 4.1.1 玩玩“头脑风暴”吧
 - 4.1.2 是娱乐不是工作
 - 4.1.3 有明确的目标
 - 4.1.4 有合理的分工
 - 4.1.5 安排好议程和环境
 - 4.1.6 畅所欲言但要遵守规则
 - 4.1.7 挑选出最有前途的想法
- 4.2 原型草图
 - 4.2.1 手绘的原型草图
 - 4.2.2 潦草但要认真
 - 4.2.3 原型工具和原型设计软件
- 4.3 检验、分享你的思考结果
 - 4.3.1 有连贯，有情节，画出应用的故事板
 - 4.3.2 利用原型草图进行可用性测试
 - 4.3.3 几种其他类型的草图

.....

第5章 使用Xcode工具进行原型设计

第6章 使用标准控件

第7章 应用程序导航

第8章 ios应用的个性化设计

第9章 图标设计与启动画面

第10章 iOS应用设计项目实践

• • • • • [\(收起\)](#)

[交互设计的艺术_下载链接1](#)

标签

交互设计

iOS

设计

扁平化

图形用户界面设计

ui

评论

完整的项目流程 比较浅

那年没看过时了都，老师是好老师

大部分内容在讲述控件属性的基本知识。既不是一本设计为主的书，也不是很好的Xcode介绍书。

花一小下午时间读完了，略过了需要特殊条件的Xcode部分还有更接近界面设计（控件、颜色、字体&）的部分。名是“交互设计艺术”，但是真正讨论行为的元素相对来说要少，这其实跟国内对UI UE ID设计不那么分家的情况有关系，所谓“用户体验”是个框，什么好用往里面装。还有一个问题是，作者给的一些例子似乎仍然停留在拟物的时代，也许这是为了凸显“革命”一词吧。总的来说，给我印象比较深的内容有：手指的人体工程学特点，头脑风暴的

具体流程和最后的项目实践。

比较实在的入门书籍，没有废话和凑字数，都是作者的经验讲述

2016年来看，感觉有点过时了。不过里面的一些实际项目经验还是有点用！

两星给XCODE和项目实践 一星给书中比比皆是的《触动人心》的影子。

[交互设计的艺术_下载链接1](#)

书评

[交互设计的艺术_下载链接1](#)