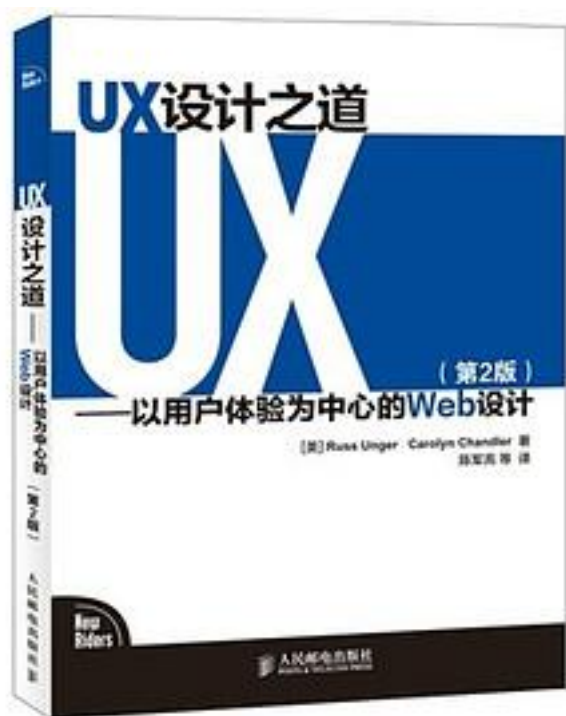


UX设计之道



[UX设计之道_下载链接1](#)

著者:[美]Russ Unger

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2015-4-1

装帧:平装

isbn:9787115375261

本书的目标是提供一些基本的工具及应用场景，帮助你及工作团队一起来使用这些工具和方法。正如你将在本书很多章节中看到的那样，我们没有尝试包罗万象、迎和所有的人，但我们试图给你提供一些用户体验（UX）设计师需要具备的核心信息和知识。除了我们自己的案例外，我们还提供了一些帮你了解如何开始准备基本材料的案例，让你可综合这些信息来创建某些更新、更好或者是更适合自己意图的东西。

作者介绍:

Russ

Unger是国际顶级用户体验设计与研究专家，他曾在顶级的数字广告公司、财富500强公司以及创业公司工作，并不定期在各种在线UX杂志上发表文章。此外，他还是哈林顿设计学院的顾问。

Carolyn Chandler是Manifest

Digital咨询公司体验设计总监，有超过12年的领导UX团队的经验。她曾经在DePaul大学讲授设计课程，并且为WaSP InterACT课程体系开发交互设计课程。

目录: 第1章 用户体验设计之道 18

1.1 什么是用户体验设计 19

1.1.1 广义定义 20

1.1.2 不要忽视可触知性 20

1.1.3 本书关注 22

1.2 关于用户体验设计师 22

1.3 用户体验设计师在

哪里出没 23

1.4 让我们开始吧! 24

第2章 项目生态系统 25

2.1 确定站点类型 26

2.1.1 品牌展示 27

2.1.2 营销活动 29

2.1.3 内容源 31

2.1.4 基于任务的应用程序 32

2.1.5 电子商务网站 33

2.1.6 在线学习应用程序 34

2.1.7 社交网络应用程序 34

2.1.8 移动站点和应用 35

2.2 选择你的帽子 42

2.2.1 信息架构师 42

2.2.2 交互设计师 43

2.2.3 用户研究员 43

2.2.4 你可能承担或可能需要的
其他角色 45

2.2.5 建立倡导用户的网络 50

2.3 理解公司文化 51

2.3.1 历史 51

2.3.2 等级 53

2.3.3 后勤 53

2.4 总结 54

第3章 给咨询师和自由职业者
的建议 55

3.1 方案 56

3.2 创建方案 57

3.2.1 标题页 57

3.2.2 修订历史 59

3.2.3 项目概览 59

3.2.4 项目方法 59

3.2.5 工作范围 61

3.2.6 假定 62

3.2.7 交付件 62

3.2.8 所有权及权益 63

3.2.9 附加成本和费用 64

3.2.10 项目报价	64
3.2.11 付款计划	65
3.2.12 确认和签收	66
3.3 工作说明书	68
第4章 项目	69
4.1 具体化项目目标	70
4.1.1 用户体验设计师如何发挥作用?	73
4.2 理解项目方法	74
4.2.1 瀑布法	74
4.2.2 敏捷方法	75
4.2.3 改进版方法 (Modified Approaches)	78
4.2.4 方法会对我产生怎样的影响?	79
第5章 业务需求	81
5.1 理解现状	83
5.1.1 启发式分析	84
5.2 从利益相关方搜集想法	86
5.2.1 勾勒职责	87
5.2.2 从合适利益相关方那儿搜集信息	88
5.2.3 建立会议计划	89
5.2.4 销售: 需求搜集会议	89
5.2.5 有效地开会	90
5.2.6 提炼需求	92
第6章 用户研究	95
6.1 用户研究基本步骤	96
6.2 定义用户群	96
6.2.1 创建特征列表	97
6.2.2 排序和优化	98
6.3 选择研究方法	100
6.3.1 需要包含多少种研究活动?	102
6.3.2 用户访谈	103
6.3.3 实境调查	105
6.3.4 问卷调查	108
6.3.5 焦点小组	110
6.3.6 卡片分类	113
6.3.7 可用性测试	115
6.4 研究之后	115
第7章 人物角色	116
7.1 什么是人物角色呢?	117
7.2 为什么要创造人物角色?	117
7.3 为 人物角色 收集信息	118
7.4 创建人物角色	118
7.4.1 最低内容要求	120
7.4.2 可选内容	122
7.5 高级人物角色	124
7.6 非正式人物角色: 同理心地图	126
7.7 关于人物角色的最后一点思考	128

第8章 内容策略	129
8.1 你为什么需要内容策略?	130
8.2 什么时候需要内容策略?	131
8.3 谁制定内容策略?	132
8.4 内容策略应该持续多长时间?	133
8.5 听起来很熟悉	133
8.6 交易工具	135
8.6.1 工具	135
8.6.2 你需要哪一种工具呢?	138
8.6.3 额外资源	139
8.7 值得留意的事情	141
第9章 转变	144
9.1 酝酿和使功能视觉化	146
9.1.1 故事版的基本流程	146
9.2 实施优先级排列过程	149
9.3 维持良好张力	152
9.3.1 开发人员代表	154
9.3.2 管理优先级排列过程中的冲突	155
9.4 准备活动和文档	158
第10章 设计原则	161
10.1 视觉设计	162
10.1.1 统一性与多样性	163
10.1.2 层次结构和显著性	164
10.1.3 元素的精简	166
10.1.4 比例和平衡	167
10.2 交互	170
10.2.1 联想与功能提示性	170
10.2.2 动作的节省	173
10.2.3 反馈	174
10.3 心理学	176
10.3.1 有吸引力设计的效果	177
10.3.2 心流及游戏设计	178
10.3.3 社会认同	183
10.4 创建你自己的指导原则	185
第11章 站点地图和任务流	188
11.1 工具系列	189
11.2 站点地图和任务流的基本元素	190
11.2.1 网页	191
11.2.2 页面栈	191
11.2.3 决策点	191
11.2.4 连接器和箭头	192
11.2.5 条件	192
11.3 常见错误	193
11.3.1 草率的连接	193
11.3.2 排列不整齐的对象	193
11.3.3 文本放置不当	194
11.3.4 缺少页码	194

- 11.3.5 简单站点地图 195
- 11.4 高级站点地图 196
- 11.5 突破站点地图的模式 197
- 11.6 任务流 198
- 11.7 下一层级的任务流 201
- 第12章 线框图和标注 204
- 12.1 标注是什么? 205
- 12.2 谁使用线框图? 206
 - 12.2.1 创建线框图 207
 - 12.2.2 行业工具 207
- 12.3 从简单开始: 设计基本线框图 210
 - 12.3.1 入门指南 210
 - 12.3.2 线框图和标注 211
- 12.4 创建线框图: 示例流程 214
 - 12.4.1 你提到的草图是什么? 214
 - 12.4.2 进入数字化: 线框图 216
 - 12.4.3 进入数字阶段: 视觉设计 217
 - 12.4.4 嘿, 我听说过的响应式设计怎么样? 218
 - 12.4.5 线框图 vs 原型 219
 - 12.4.6 哪一种设计正确? 220
- 12.5 关于线框图展示的最后说明 220
- 第13章 原型 222
- 13.1 我需要什么程度的原型? 223
- 13.2 纸面原型 223
- 13.3 数字化原型 225
 - 13.3.1 线框图vs逼真原型 225
 - 13.3.2 HTML vs WYSIWYG (所见即所得) 编辑器 226
 - 13.3.3 更多原型工具 234
 - 13.3.4 与开发人员一起工作 235
- 13.4 原型案例 235
- 13.5 原型之后是什么? 237
- 第14章 设计用户测试 238
- 14.1 探索视觉设计原型 241
- 14.2 选择设计测试方法 242
 - 14.2.1 定性研究与定量研究 242
 - 14.2.2 现场研究和远程研究 243
 - 14.2.3 远程研究的注意事项 244
 - 14.2.4 有人主持的方法和自动化方法 245
- 14.3 可用性测试 248

14.3.1 制定研究计划	250
14.3.2 招聘和后勤工作	253
14.3.3 编写讨论指南	258
14.3.4 实施	260
14.3.5 分析和展示结果	261
第15章 转换：从设计到 开发，再到	264
15.1 做得差不多了	265
15.2 视觉设计、开发和质量 保证	265
15.3 设计用户测试 (再次)	267
15.4 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1发布!	267
15.4.1 个人方面的好处	268
15.4.2 支持	268
15.4.3 网络意见	269
15.5 发布后活动	269
15.5.1 发布后分析	269
15.5.2 发布后的针对设计的 用户测试(一遍,再 一遍)	270
第16章 会议简短指南	271
16.1 议程	273
16.2 会议规则	274
16.3 会议结束后	277
16.4 应对不遵守规定的 参会者	278
16.5 关于会议的结语	279
16.6 全部完成了, 对吗?	280
16.7 就像再次开始	280
· · · · ·	(收起)

[UX设计之道_下载链接1](#)

标签

UX

交互设计

用户体验

web设计

设计

互联网

美国

产品

评论

适合给不知道流程的人看，谈得很泛滥，不够深入。

UX新手推荐看看

空泛

适合想往用户体验设计师发展但对这方面不太了解的学生，自己只是粗略翻看了下，也不适合做太多评论

入门级了解性质的书，还不错

快速翻过。基本实际跑过一次项目，大部分能抓到。

[UX设计之道_下载链接1](#)

书评

感觉国内大部分做网站的公司依然缺少UX的职位，不是设计师兼着做了，就是项目经理，客户经理干。如果说商业推广型网站还能凑合的话，恐怕应用类的就缺不了真正做UX的人，特别是移动端产品。所以职能需要更加细分起来，需要有人专门去研究落实。这个第二版，加入了业界最关心的...

[UX设计之道_下载链接1_](#)