

# 搞砸了的设计



[搞砸了的设计 下载链接1](#)

著者:[日] 中村聰史

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2016-7-1

装帧:平装

isbn:9787115428059

1.

现在有很多书都教人如何做出成功的设计，但是对于成功的定义众说纷纭，成功的法则亦莫衷一是。在眼花缭乱之际，不妨将目光转向那些“搞砸了”的设计，看看它们有什么共通之处，从失败中寻求成功之道。

2. 从广义上讲，人想要达到某个目的时，人与目的之间的媒介都可以称为 UI（用户界面）。生活中处处是 UI，每个人都可能成为UI设计者和选择者。而 BAD UI 就是指那些不能帮助用户达到目的，有时甚至可能会阻碍目的达成的UI。仔细观察身边的事物，你会发现 BAD UI 也随处可见。

3. 本书正是一本 BAD UI 案例集，作者经过了长期的积累，收集了近 200 个 BAD UI 案例，比如搞不清是推开还是拉开的大门、让人进错洗手间的男女标识、不得不一遍遍重新填写的表格、令人不知所措的自动售票机界面或 Web 页面等，旨在结合照片挖掘这些失败案例背后的原因，使读者以它们为参考，学习什么样的设计会造成用户不便，进而设计出或选择到更好的 UI。

作者介绍：

中村聪史（作者）

明治大学综合数理学院副教授

1976 年出生于日本长崎县。大阪大学工学院本科毕业后，于 2004 年完成同志社大学的工科博士课程，取得博士学位（工科）。曾担任信息通信研究机构研究员、京都大学特聘副教授，从 2013 开始担任明治大学综合数理学院副教授。专业是用户界面，从事使人们生活更便捷的搜索引擎、生活轨迹、信息泄露预防、平均文字等的研究。平时爱好收集 BAD UI 和观察周围的人事物，目前将兴趣运用到了上课、演讲、连载等方面。

邬佳笑（译者）

毕业于上海外国语大学日语专业，现就职于某日系电子研发公司，从事项目管理工作。平时比较注重产品用户界面的可操作性。

目录：

[搞砸了的设计 下载链接1](#)

标签

设计

UI

交互设计

互联网

搞砸了的设计

思维训练

已买未读

Work

## 评论

这本书随笔翻翻就可以了，只是一些不良设计的记录，例子琐碎又不典型，还反复重复，缺乏深度思考，不如读「设计心理学」

想表达一些东西，但是说的太啰嗦反而感觉没有条理，也算是搞砸了的一本书，可惜了

线索，反馈，对应关系，分类，使用习惯，一致性，制约，维护，苛求用户的bad UI。参考书。

不良案例集

很有意思的一本书。

量很丰富的一本书，值得一学！

既然不知何谓成功，可以学习下失败……2星是因为排版不能忍

整理了日常中的很多案例

翻过，一般般，可以看看，就是举些生活中不便的设计。

《Design of Everyday Things》的实例补充

还ok吧，海量的例子，千奇百怪，就是比较啰嗦，很多例子类型都是一样的，快速看一看就好。另外，BAD UI看起来老以为是百度....这就是一个badcase，应该改成Bad UI

案例合集。此处的UI可以理解为交互设计。一些基本的原则：引导用户，让用户理解，防止出错，容错机制，保持一致性，符合用户习惯，给予适当地反馈。可以让交互更加人性化。交互就像人与人之间的交流，只是一般的人造产品可能没有人那样智能或者说灵活性。要事先考虑好不同的情况，才能从容应对。

如何在这个充满各种奇葩UI的世界稍微体面地活下去指南 20161218

指指点点当然可以轻松地看完啦

买来作分享用的，有点收获，案例有点旧

可能是因为日本人的生活场景和我们共通之处比较多，觉得例子是同类书籍里最生动的。UI原本就是在诞生于电子设备产生之前的概念，生活中的Bad UI无处不在，留心观察，在工作中有很多值得借鉴的地方。

-----  
通过把不好的一些设计案例类聚起来，来系统的看问题。消除人群观点偏见，打造更加适合城里城外适合的生态宜居城市和乡村

-----  
介绍了很多生活中的BAD UI，很受启发。

-----  
书中的例子有点久远，不过通过一些差的设计可以加深对生活的观察和思考

-----  
对我关于设计心理的思想有所启发。

[搞砸了的设计 下载链接1](#)

书评

[搞砸了的设计 下载链接1](#)