

一个APP的诞生



[一个APP的诞生 下载链接1](#)

著者:Carol 炒炒

出版者:电子工业出版社

出版时间:2016-7-1

装帧:平装

isbn:9787121292286

在移动互联网高度发达的今天，一个个APP，成为我们通向网络世界的窗口。它的诞生流程，令不少对互联网世界产生幻想甚至试图投身其中的年轻人充满了好奇。

《一个APP的诞生》就是这样一步一步拆分一个APP的诞生过程。从前期市场调研，竞品分析开始，一直到设计规范，界面图标，设计基础，流程管理，开发实现，市场推广，服务设计，甚至跨界融合，都有陈述。

《一个APP的诞生》被定义是一本教科书，工具书，适合想要用APP来实现自己的一个产品梦的创

业者，也适合想要快速了解APP产品的整个流程的互联网职场新人，还适合想通过移动APP产品来转型、扩大市场、加快企业发展脚步的传统行业人员。

也许，你对APP一无所知或知之甚少，但是没关系，只要你对APP有兴趣，想做一个带有“自己属性”的APP，这本书就能帮到你。

作者介绍:

Carol炒炒：原名王玲。原OPPO、腾讯设计师。2011年，Carol炒炒正式加入腾讯，参与腾讯微博的设计，2013年底，加入应用宝的设计。直至2014年离职，服务腾讯4年。从业9年中（2008年毕业），炒炒一直从事移动互联网行业，积攒了大量的实操经验和方法论。

深圳咕噜咕噜科技有限公司CEO；魔线科技设计总监；伯牙科技联合创始人；淳艺东方联合创始人；《第二张脸》主编；长期工作于互联网产品一线，有自己的一套工作方法论。

刘焯琛，创想者创新设计学院创业导师、联合国劳工组织SIYB创业培训师、移动开发工程师、生涯规划师、职业核心能力高级指导师、加号财富合伙人兼技术顾问，迷因创客空间合伙人兼创业导师，深圳信息职业技术学院继续教育学院校企合作部负责人。发明“习者智能”视频交互技术、69互动视频播放器。计算机软工背景，有丰富软件系统开发经验。专注于互联网创新创业教育，指导多个互联网创业项目，著有《Android手机游戏开发实战》一书。

目录: 第一篇 前期探索

第1章 竞品分析 / 003

1.1 为什么要做竞品分析 / 004

1.2 如何做竞品分析 / 005

1.3 Great artists steal——Jobs / 017

第2章 用户研究 / 019

2.1 为哪类人群而设计 / 020

2.2 用户研究的美-persona / 021

2.3 调查问卷的基本设计——如何做一份问卷？ / 026

2.4 数据的整理与输出 / 030

第二篇 设计规范与流程

第3章 设计规范 / 043

3.1 项目中设计规范的意义 / 044

3.2 iOS 与Android 基础规范 / 047

第4章 流程与管理 / 063

4.1 没有流程，你乱了吗 / 064

4.2 项目管理与自我管理 / 071 第三篇 交互设计

第5章 交互设计和用户体验 / 077

5.1 交互设计的基本概念 / 078

5.2 用户体验 / 081

5.3 交互设计的基本流程 / 085

第四篇 视觉设计

第6章 UI 设计 / 099

6.1 UI 设计概述 / 100

6.2 扁平化设计手册 / 111

6.3 UI 设计趋势 / 128

第7章 图标品质提升 / 139

7.1 素描色彩基础 / 140
7.2 一个像素也是事儿 / 147
7.3 国际化的图标设计 / 151
第8章 界面细节提升 / 157
8.1 栅格系统 / 158
8.2 UI 还原与跟进 / 161
8.3 资源规范 / 162
第五篇 开发实现
第9章 开发实现 / 181
9.1 如何与产品、运营、开发配合 / 182
9.2 发布制作完成的APP / 189
9.3 快速制作一个DEMO / 197
第六篇 运营
第10章 运营推广（线上活动运营） / 211
10.1 运营概述 / 212
10.2 从零到千万的飞跃——活 动运营 / 219
10.3 H5 与Banner 的设计 / 231
第七篇 服务设计
第11章 服务设计思维 / 245
11.1 概念 / 246
11.2 设计流程 / 252
11.3 工具箱 / 258
第八篇 跨界与融合
第12章 跨界设计与融合 / 265
12.1 跨界设计 / 266
12.2 互联网改变世界 / 283
致谢 / 305
• • • • • (收起)

[一个APP的诞生_下载链接1](#)

标签

APP

产品设计

移动互联网

互联网

设计

用户体验

产品

方法论

评论

这的确是个有诚意的书，梳理了从零到千万用户的成长之路。里面有些耳熟能详的案例，支撑起一个完整的教材体系，也是初创团队培养人才比较适合的一本书。

比较适合设计师和产品看的一本教科书

恨没能早几年看到这本书(当然，早几年也还没这本书)。很好的一本基础指南书。作为一名市场人员，向产品 and 设计方面兼容是有一定门槛的。那些年，我吃了很多苦、掉过很多坑、求过很多人才得来的知识和经验，发觉这本书基本都涉及到了，好心推荐给后来人了～

提供了一些技巧，但是整体安排就非常混乱了

扫盲书，新手值得一读

拖拖拽拽地看完了。

很全面的一本入门书

简单翻了翻，读起来容易动手就难了

很快就看完了，还不错的流水书

评分居然那么低，我觉得作为一本定位为入门工具的书完全达标了，把做产品的每个环节，每个职位都介绍得很清楚。

这本书一直买了电子版没看，今天用一个下午看完了。原来想看一下app开发的详细内容，毕竟写着app诞生。但看了一下是入门的书。不过还是用一个例子简单介绍了app开发的整体流程和主要方面。但对项目管理、敏捷开发、需求调研、可行性分析、UI设计等等都是简单介绍，没有任何实用细致的内容和代码。不过每章给出了参考书，有些参考书还可以吧，例如项目管理PMP的书。字体设计、界面设计等等的参考书一般。值得入门看一下，了解做app开发到发布所要知道的基本常识、了解常用工具软件都是哪些。已经有一定信息系统和软件开发项目经验的就看看目录好了。

越来越理解为什么老罗要去创业了。商业推动了社会形态的形成，从设计到产品到形成爆款的条件要比写论文难多了。所谓的“用户需求”不仅有对人性的精准把握，还有社会结构下的互动技巧。简直就是活脱脱的社会学理论应用。这就是为什么优秀企业家才是Zeitgeist的代表，不仅说人话，而且做人事。

适合入门的人看看，里面有的案例蛮有意思。就是错别字也不少；有些作者不了解的地方的介绍浅尝辄止，简直就像是来自百度百科上抄来的。

实用性是有的，就是书排版太粗糙，很多细节文字小的可怜，可以说是阅读体验很差了

非常实用的一本教科书，主要是以设计师的角度来经历互联网产品的整个生命周期，想做产品看这本书也相当适用~

很入门，再不看规则就变光了

挺适合入门小白的。会知道一个完整流程，谁说深奥的才是好书。

一般，了解。

一个app诞生过程的每一个环节都可以写本书了，交互设计师的一天、UI设计流程中的情绪板、服务设计理念都给了我很大的启发，从产品全局把控设计、从流程/行为/心理三层设计交互、从服务前中后把控体验。

流程快速扫盲

[一个APP的诞生_下载链接1](#)

书评

读书记录（312页/14时39分/每页耗时：2.82分钟） A.腾讯大神、美女作家 Carol炒炒，原名王玲。原OPPO、腾讯设计师。2011年，Carol炒炒正式加入腾讯，参与腾讯微博的设计，2013年底，加入应用宝的设计。直至2014年离职，服务腾讯4年。从业9年中（2008年毕业），炒炒一直从事移动...

比较适合刚毕业的学生，或者是学生，作者帮助我们去了解这个互联网行业，基本概况，产品研发流程，从零到一的一些关键因素、方法论。我从事运营行业最大的体会是，要不断沉淀形成自己的方法论，人人都需要学会总结复盘，有更高的格局视角，运营作为新兴行业，运营书籍都是从业...

想了解互联网软件公司的开发流程，人员配备，大致的一些框架，可以看看。

一个app的诞生，本书主要偏重于app设计的讲解，外观设计，交互设计等等。其实那些东西没必要讲那么多，因为讲的再多也不会有专业书籍讲的好。
设计我自己的手机应用，我希望本书应该教会一个独立的个人...

这是一本浅显易懂的入门书，适合想深入了解移动互联网朋友。一个移动互联网产品从一个 Idea
到做成产品推向市场的整个过程，这本书都有简单清楚的介绍，可以让我们对 App 诞生的每一个环节都进行大致的了解，当然，也仅限于了解。
我在互联网行业摸爬滚打了几年，加入过各种奇...

在移动互联网高度发达的今天，一个个APP，成为我们通向网络世界的窗口，它的诞生流程，令不少对互联网世界产生幻想甚至试图投身其中的年轻人充满了好奇。
《一个APP的诞生》就是这样一步一步拆分一个APP的诞生过程。
从前期市场调研，竞品分析开始，一直到设计规范，界面图标， ...

[一个APP的诞生 下载链接1](#)