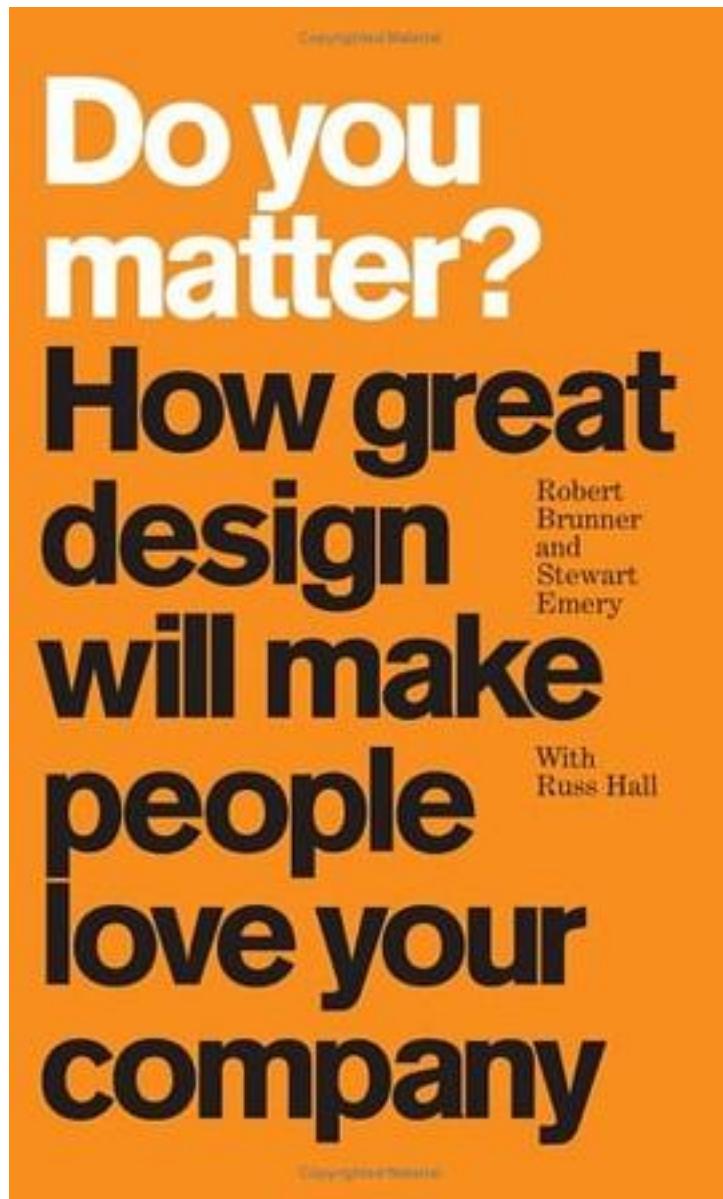


Do You Matter? How Great Design Will Make People Love Your Company



[Do You Matter? How Great Design Will Make People Love Your Company](#) [下载链接1](#)

著者:Robert Brunner

出版者:FT Press

出版时间:2008-08-22

装帧:Hardcover

isbn:9780137142446

More and more companies are coming to understand the competitive advantage offered by outstanding design. With this, you can create products, services, and experiences that truly matter to your customers' lives and thereby drive powerful, sustainable improvements in business performance. But delivering great designs is not easy. Many companies accomplish it once, or twice; few do it consistently. The secret: building a truly design-driven business, in which design is central to everything you do. *Do You Matter?* shows how to do precisely that. Legendary industrial designer Robert Brunner (who laid the groundwork for Apple's brilliant design language) and Stewart Emery (Success Built to Last) begin by making an incontrovertible case for the power of design in making emotional connections, deepening relationships, and strengthening brands. You'll learn what it really means to be "design-driven" and how that translates into action at Nike, Apple, BMW and IKEA. You'll learn design-driven techniques for managing your entire experience chain; define effective design strategies and languages; and learn how to manage design from the top, encouraging "risky" design innovations that lead to entirely new markets. The authors show how (and how not) to use research; how to extend design values into marketing, manufacturing, and beyond; and how to keep building on your progress, truly "baking" design into all your processes and culture.

作者介绍:

罗伯特 · 布伦纳 Robert

Brunner, 作为工业设计师, 罗伯特 · 布伦纳是高科技领域的标志性人物。他曾为苹果公司的首席设计师, 苹果工业设计部门的创立者。他在苹果公司担任工业设计主管时, 他创立了工业设计小组 Industrial Design Group, 开发了世

界上第一款平板电脑苹果Newton, 以及奠定了如今笔记本电脑标准

PowerBook。同时, 他还是 Mac 电脑, 即 iMac

的前身的发明者。之后, 他又设计了第一款 Kindle。

目录:

[Do You Matter? How Great Design Will Make People Love Your Company](#) [下载链接1](#)

标签

Design

设计

UX

界面

艺术

方法论

公司战略

UI

评论

耐着性子读完了但其实只有目录和最后一章的总结能看。中间的部分作者说来说去就是那么几条、没什么逻辑以至某经常翻错页也能继续顺利读下去。至于例子也都是老掉牙外加黑黑别人。什么？干货？……挤完后连渣都不剩了。

黑体做笔记。

真佩服作者能把这么点内容写成一本书，罗罗嗦嗦言之无物。

读了80%，对于我这类初学者来说，还是有作用的。好的设计是公司里的每一个人为每一个细节的用户体验而驱动的。

[Do You Matter? How Great Design Will Make People Love Your Company](#) [_下载链接1](#)

书评

作者把一个PPT拓展成了一本书.....逻辑混乱，没有实质内容，提炼出来理应如下：

题目：好设计就是制作好的用户体验 【P1】 Defining

Design——设计意味有意识地经营产品与大众的每个互动点。 【P2】 Defining Good

Design——好设计如同空气，是潜意识中呼之欲出的情绪体验...

首先，这个人在国外以前就一直被吐槽，没设计出什么好的东西，比如Newton，比如Kindle 1代。国外早就质问过为什么Kindle 1那么难看。链接如下：

http://venturebeat.com/2011/09/30/kindle-blackberry-influence/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%20-%20VentureBeat

1、设计必须创造客户和产品之间情感体验对话。

2、设计是一个自上而下的过程，而非一次偶然灵感的结果。

3、伟大的设计创造伟大的体验，重新定义一个产业。

4、真正好的设计是你不会太注意它的存在，但是一旦它不存在，你一定会注意到这一点。5、创造属于你自己的设计语言...

《至关重要的设计》由前苹果首席设计师罗伯特·布伦纳、斯图尔特·埃默里和拉斯·霍尔共同撰写。虽然看到书的封面时，一度不能理解为何大谈设计至关重要的书封面却设计的这般惨不忍睹？但翻过封面，便瞬间有了柳暗花明的感觉。内容好坏暂且不说，单是内页的纸张、排版、字体的...

设计是一个比较抽象化的概念，人们可以通过实际的各种设计作品来一窥其内涵，而无法通过语言来详细定义。对于一个设计者来说，最高的荣耀莫过于所设计的产品能够获得使用者的喜爱和赞同，无论是什么样的设计产品，只有使用者才能拥有对这个产品的最高评价。苹果，作为一个设计...

很值得期待的一本书！看了作者设计的一款户外烧烤的东东，觉得他是个很注重用户体验的设计师！据说他是乔布斯设计团队中最有影响力的设计大师，作为工业设计师，罗伯特·布伦纳是高科技领域的标志性人物。他曾为苹果公司的首席设计师，苹果工业设计部门的创立者。他在苹果公...

不是纯粹意义的设计书，而是理论设计心得语录。
没细看，只是翻阅了一些例子看过了批注----空白处的批注摘录算是全书60%的精华了。
首先想说的正是书名的题目“为什么设计这么重要”？因为设计无处不在。我们每天看到的听到的感触到的都是设计的体现。好的设计能给人带来愉悦...

文\Shirleysays

如果你读过《至关重要的设计》，有一点会令你记忆深刻，就是书中提了太多次乔布斯和他的传奇苹果。苹果太成功了，以至于作者罗伯特·布伦纳实在找不出一个更好的例子来说明，关注客户体验是缔造苹果传奇的关键，何况他还是苹果前首席设计师，苹果工业设计部门的...

作者作为Newton和第一代kindle的设计者，由于这两个产品在工业设计史上都是失败的作品（尤其是Newton，被Jobs枪毙掉），所以读者都对本书的观点提出了很多质疑。这是我们将作者看成是一个产品设计师的角度来看的。
换一个角度，我们若将作者看成是一个设计咨询公司的ceo，本书...

摩托罗拉的Razr：摩托罗拉没有设计文化，它所拥有的只是试图作为设计文化的技术文化。设计必须比实体外观领先一步，好设计与优秀的产品之间存在着巨大差别。你可以创造一项好的设计，制作一个不错的实物，但这并不意味着它将成为一个优秀的产品或者一桩好生意。完整的设计应该...

你接触过哪些让你突然眼前一亮或用着很舒服的产品？又是什么地方打动了你？很多时候打动你的也许不是功能，而是一个小小的体验，让你感觉与设计者搭起了一道沟通交流的桥梁，或者你“懂”了产品为什么这么设计，那个时候，也是设计者最幸福的时刻。《至关重要的设计》一书，是...

设计至关重要，设计是一个并非轻而易举的过程，而在过程中，除了努力，你可能会失败，最终要的是要重视设计中的情感，用户的体验。比较喜欢一句话，书的最后那句~相信你的直觉，相信你对人生的理解。毕竟，你也是人，对吗？对的

原本以为是一本讲图文设计或者说是工业设计的书。作者顶着苹果公司首席设计师的光环出书，不免令人心之向往。再加上雷军推荐（话说现在雷布斯真的是到处荐书），顿时感觉应该是一本高价值读物。直到阅读当下，才感觉内容大半是空洞和套话，几次想作罢，但还是硬着头皮读完了。...

我一直很想了解IPHONE能成为街机的原因。今天在这本书上看到一段对IPOD的描述，他意思是如果把itunes、方便购买单曲的功能、包装、苹果的广告、苹果的logo以及苹果所有的专卖店都统统去掉，那么ipod也就没有价值了。ipod不仅仅是个实物，而是通向缤纷体验的门户。所以在国内这...

《至关重要的设计》是今年备受推崇的一本新书，作者是曾担任苹果首席设计师的罗伯特·布伦纳。他创作的《至关重要的设计》一书，旨在打通设计与体验的联系，进而让企业与客户建立了共赢的价值关系。

在温饱尚未解决的年代，人们关心的如何解决温饱问题，对于已有产品的选择十...

设计大师罗伯特布伦纳的《至关重要的设计》书中附有若干设计案例与故事，揭示了设计模式的问题，提出了设计情感化的基本原则。好的设计简单地说，就是不断学习，敢于去做与众不同的东西，敢于去冒险挑战，最重要的是要允许失败，从失败中学习，带来个性化的体验。作为前首席...

读了一半，中文版的，书确实不如标题吸引。这都看了一半了，举的例子不少，写出的道理却很单薄。

读了一半，中文版的，书确实不如标题吸引。这都看了一半了，举的例子不少，写出的道理却很单薄。

读了一半，中文版的，书确实不如标题吸引。这都看了一半了，举的例子不少，写出...

很奇怪，我不是学设计的，也没有从事过与设计有关的工作，但是设计这个词语仿佛已经成为一种生命符号早就融入了我的生活。更奇怪的是，我甚至还习惯了用各种各样的设计理念生活、设计心情、设计约会、设计自己所能设计的一切……这么做，起初是缘于一种兴趣好奇，后来是缘于一...

[Do You Matter? How Great Design Will Make People Love Your Company](#) [下载链接1](#)