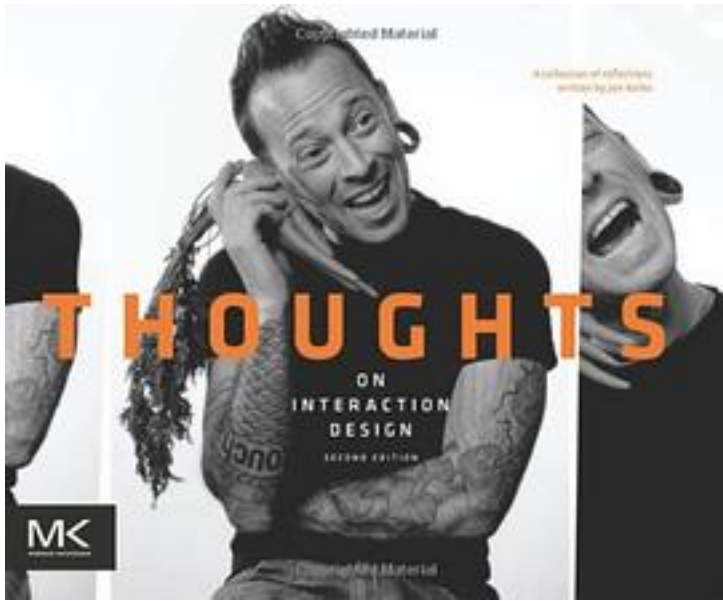


Thoughts on Interaction Design, Second Edition



[Thoughts on Interaction Design, Second Edition_下载链接1](#)

著者:Jon Kolko

出版者:Morgan Kaufmann

出版时间:2011-2-8

装帧:Paperback

isbn:9780123809308

Some books about HCI or UX design focus on a web sites or a specific similar products. Some texts explore the aesthetic and emotional value provided by various elements of design. However, there are few texts that explore the semantic connections that live between technology, and form and people-or "interactions."

Thoughts on Interaction Design offers readers new insights into Interaction Design and the connections between technology and formpeople and technology. Now in its second edition, Jon Kolko's best-selling title builds upon its engaging material aimed to educate Designers, help Designers educate business owners, and legitimize Interaction Design for businesses. This edition explores (among many other aspects) how, for example, changes in the economic climate, an increased connectivity, and an international adoption of technology, affects designing for behavior and the nature of

design itself. Ultimately, the text exists to provide a definition that encompasses the intellectual facets of the field, the conceptual underpinnings of interaction design as a legitimate human-centered field, and the particular methods used by practitioners in their day-to-day experiences.

作者介绍:

Jon Kolko, 交互设计领域的思想领袖, 他的理想是通过设计和设计教育来改变社会。他对交互设计的研究和实践涉及众多领域, 如消费类电子产品、移动、互联网、供应链管理、需求规划、客户关系管理……为推动交互设计这门学科的发展与演进做出了卓越贡献。

他是奥斯汀设计中心 (AC4D) 的创始人, 致力于为《财富》500强企业提供设计相关的解决方案和咨询服务, 他的客户包括AT&T、HP、Nielsen、Bristol-Myers Squibb、Ford、IBM、Palm等知名企业。

他曾担任Thinktiv的设计策略执行总监, 负责设计和交付能引起情感共鸣且有竞争力的产品和服务。在此之前, 他还曾担任设计公司Frog的首席设计师、《Interactions》杂志的总编和Interaction Design Association (IXDA) 的董事。此外, 他还曾担任萨瓦那艺术与科学学院交互设计与工业设计专业的教授, 负责教授该专业的本科及研究生课程。

目录:

[Thoughts on Interaction Design, Second Edition_ 下载链接1](#)

标签

交互设计

设计

interaction

英文原版

用户体验

information_design

en

design

评论

不明觉厉。英文原版对于外行人来说真的不好懂。

神作！

校友的神作，讲的是交互设计其实概述了整个设计领域的下一个浪潮。这是一本值得放在书桌上反复翻阅的经典。

真的有很有价值的观点，举例说明也很赞

[Thoughts on Interaction Design, Second Edition_下载链接1](#)

书评

《交互设计沉思录》，读后神情气爽，很多困惑都豁然开朗，提炼出的点难梳理出完整的逻辑体系，就一条条列出来，与大家分享。

1.用户驱动，而不是技术或商业驱动，设计师，请不要轻易妥协，收好节操，为用户争取好的体验机会。这就需要设计师学会商业语言，以更好的争取，另外...

http://www.uegeek.com/reading/rd_thoughts_on_ixd

好久没有正儿八经写笔记了，翻完两遍《交互设计沉思录》，还是云里雾里，不得不借助敲键盘来整理一下思路。

这是一本探讨理论的书。这类书很难写，读者一般在读的过程中频频点头认同作者的观

点，但是一放下书，却又好像什...

摘自书中最后一节，交互设计实践者日常实践中采用的具体做法与词汇汇总。

Abductive Thinking (回溯式思考)

基于直觉和假设的逻辑思考方式，有时候被描述为"最佳解释之逻辑"。设计师采用的就是这种思考方式，依据收集到的大部分（但不必是全部）的所需信息，做出经过体察的

、 ...

不知道小时候为什么觉得天才一定是灵光一现就可以做很好的东西出来的。越来越多的经验告诉我，不管是艺术创作，还是科技创新，在背后都有无数的积累，甚至是无数的失败。没有一个成功的作品不是由于持久的耐力和钻研。设计也是如此。而人，作为着一切的核心，无不渗透其中。所...

正确的动态交互设计

以故事为载体的交互必须是动态的，充满细节和流程，而非以静态界面进行呈现，存在一种‘不可预期’的特性。基本处理原则：1) 流程外化，显性化，可观察；2) 适当的不确定感，不可预期性，在突出主要特性的同时对丰富的辅助特性进行隐藏；3) 沉浸式无边界， ...

1 交互设计人与机器、系统或者服务之间创建的是一系列对话 2

交互设计师经常为由经济利益驱动的大公司工作，并把绝大部分时间用来理解和模塑用户的目标 3

科技使我们，集中注意力的时间变得更短暂，不善读写，不善言辞、不会思考的计算机达人。 4 设计师或者企业家应该能指定...

读完重新意识到了设计的重要性以及可能的影响，并且重新审视自己刚刚起步的设计工作；不管是科技还是设计从业者，我们的初心，用一句很俗的话说都是“make the world a better place”。作者清晰有力的传达出了这种号召和愿望，唤起了一种设计的“良知”。交互设计师不是工程师...

是我错觉吗

我觉得这翻译。。。让人有点难懂，，，知道这样的书难翻译，，，可是真的觉得这问题有点严重。而且觉得有点绕，，，某部分作者的表达。
其他都蛮不错，克服下以上问题这是本好书！
受教了，还有作者上升的层次太高，读到后面有些虚，，，毕竟不是什么设计师都能到达...

整本书从微观向宏观的讲述了作者对于产品设计的见解，从一定层面上有一定受益，但个人感觉比较理想化。
整本书从微观向宏观的讲述了作者对于产品设计的见解，从一定层面上有一定受益，但个人感觉比较理想化。

1 这本书是讲述交互设计思想的，而不是分享交互设计案例和经验的。 2
它主要讲述了交互设计的概念、交互设计的流程、交互设计中的难点、以及交互设计的现状和交互设计师的未来方向，其中一个很大的篇幅是讲交互设计师的社会责任感问题。
3 不推荐还处于学习各种设计方法论的设...

[Thoughts on Interaction Design, Second Edition_下载链接1](#)