

<<用户体验的要素>>

图书基本信息

书名：<<用户体验的要素>>

13位ISBN编号：9787111223108

10位ISBN编号：7111223101

出版时间：2007年10月

出版时间：机械工业出版社

作者：Jesse James Garrett

页数：168

译者：范晓燕

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<用户体验的要素>>

内容概要

《用户体验的要素：以用户为中心的Web设计》是AJAX之父的经典之作。

本书用简洁的语言系统化地诠释了设计、技术和商业融合是最重要的发展趋势。

全书共8章，包括关于用户体验以及为什么它如此重要，认识这些要素、战略层、范围层、结构层、框架层、表现层以及要素的应用。

《用户体验的要素：以用户为中心的Web设计》全书用清晰的说明和生动的图形分析了以用户为中心的设计方法（UCD）来进行网站设计的复杂内涵，并关注于思路而不是工具或技术，从而使你的网站具备高质量体验的流程。

聪明的企业意识到网页设计远远比创建条理清晰的代码和鲜明的图形重要得多。

一个网站在满足您的战略目标的同时，还应该满足您的用户需求。

如果没有一个“有凝聚力的、统一的用户体验”来支持的话，即使最好的内容和最精密的技术也不能帮助您平衡这些目标。

但是创建用户体验却是出乎意料的复杂。

有很多方面都要考虑——可用性、品牌识别、信息架构以及交互设计等——这使得“建立一个成功的网站的唯一方法”似乎就是要花大价钱请那些完全了解这些细节的专家来做。

《用户体验的要素：以用户为中心的Web设计》用清晰的阐述和生动的图形分析了“以用户为中心的设计方法（UCD）”来进行网站设计的复杂内涵，并关注于思路而不是工具或技术。

Jesse JamesGarrett给了读者一个关于“网站用户体验开发的总体概念”，即从战略和信息架构需求到视觉设计。

这种简单易学的介绍方法有助于任何一个网站开发团队（大的或小的）去创建一个成功的用户体验。

<<用户体验的要素>>

作者简介

Jesse James Garrett, 是用户体验咨询公司Adaptive Path的创始人之一。
从用户体验要素“在2000年3月初次发布到网上以来, Jesse的所绘制的这个模型已经被下载了2万多次。
Jesse的互联网从业经验包括AT&T、Intel、Boeing、Motorola、Hewlett-packard以及和美国国家公众广播等。
他在用户体验领域的贡献包括”视觉词典(the Visual Vocabulary)“, 一个为规范信息架构文档而建立的开放符号系统, 现在这个系统在全球各个企业中得到广泛的应用。
他的个人网站是提供信息架构资源的网站中最受欢迎的一个。

译者简介: 范晓燕, UCDChina发起人, 从1997年开始从事互联网相关工作, 拥有超过10年的互联网从业经验; 现从事用户体验研究、分析, 以及互联网产品的设计和管理工作。
推崇“以用户为中心(UCD)”的设计思想, 是用户体验设计的积极推广者和实践者。

<<用户体验的要素>>

书籍目录

译者序关于作者致谢前言第1章 用户体验为什么如此重要日常生活中的遭遇什么是用户体验用户体验和网站竞争优势和投资回报率记住你的用户第2章 认识这些要素五个层面自下而上地建设基本的双重性用户体验的要素应用这些要素第3章 战略层：网站目标和用户需求战略层定义网站目标用户需求团队角色和流程推荐阅读第4章 范围层：功能规格和内容需求范围层定义功能和内容收集需求功能规格内容需求确定需求优先级推荐阅读第5章 结构层：交互设计与信息架构结构层定义交互设计信息架构团队角色和流程推荐阅读第6章 框架层：界面设计、导航设计和信息设计框架层定义习惯和比喻界面设计导航设计信息设计线框图推荐阅读第7章 表现层：视觉设计表现层定义忠于眼睛对比和一致性内部和外部的统一性配色方案和排版设计合成品和风格指南推荐阅读第8章 要素的应用实例：搜索引擎的实施提出正确的问题马拉松和短跑

<<用户体验的要素>>

媒体关注与评论

专家评论 《用户体验的要素》用简洁的语言系统化地诠释了设计、技术和商业融合是最重要的发展趋势。

它的潜力不仅在于是能衡量“哪些是可能的”，更重要的在于我们“如何把技术的可能性转变成人类体验的提升”。

这不是提升那种“难以把握的用户体验”的概念。

这是一个挑战，在你选择问题解决方式的同时，还要尊重用户的体验。

这门学科实在是太年轻了，以致于大多数的设计师都缺乏方向的指导，而不得不靠自己摸索着前进。

Jesse James Garrett适时地出现了。

他引入了一个强有力的观点，并且清楚地描述了它是如何通过一系列分析方法，使得问题更容易控制和解决、并与交互设计产生联系的。

——Richard Grefe（执行总监，AIGA）

“这是一个能给使用您的网站的人们带来高质量体验的流程，而Jesse James Garrett使这个复杂的设计流程变得清晰明了。

他解析并模型化了人因和概念的问题。

并揭露出一个真相，即‘问题产生的本质，常常是由于深奥的技术外衣的伪装所造成的。

’ ” ——Alan Cooper（《About Face》和《The Inmates Are Running the Asylum》的作者） “Jesse James Garrett最终把他著名的图表扩展成了一本书，这本书使整个混乱的用户体验设计领域变得明晰。同时，由于他是一个非常聪明的家伙，他的这本书非常地简短，结果就是几乎每一页都有非常有用的见解。

” ——Steve Krug（《Don't make me think》作者）

“终于，一个结合了许多不同部分的、

用户体验的说明出炉了。

条理清晰、可读性强，而且是必读的。

” ——Louis Rosenfeld（《Information Architecture for the World Wide Web》的合著人）

背后的故事 由于被询问得太多，所以我决定把本书的诞生过程写下来。

在1999年下半年，我作为第一个信息架构设计师加盟了一个从事多年网页设计顾问的公司。我通过很多种方式来明确我的职位职责并向人们不停地讲述我所做的事情是什么、这些事情如何与其他人所做的工作融合到一起等等。

一开始，他们都十分小心而且还有一点警惕，但是很快他们开始意识到我的存在是为了让他们的工作更容易，而不是更困难。

我的出现并不表示他们的权威被降低了。

与此同时，我正在编写一个与我工作相关的、我个人用于收藏网上资源的网站（它最终作为我在www.jjg.net/ia/中信息架构资源的页面被发布在互联网上）。

在做这些研究的时候，我总是不断地被这个领域中看上去很相似而实际上被随意和胡乱使用的一些基础概念的词汇所困扰。

某个资料中称为“信息设计”的东西很显然和另一个资料所称的“信息架构”完全一样，而第三份资料中把所有的这些放在一起称为“界面设计”。

在1999年底到2000年的一月期间，我强撑着完成了一系列对这些关键议题的一致定义，并找到一种方式来表达它们之间的关系。

但是我当时非常地忙，被一些正在进行中工作缠住脱不开身，我试着去阐述和说明的那种模型没有真正地在工作中产生效果；所以在这个一月快结束的时候，我已经放弃了整个的念头。

同年3月，我到Texas的Austin参加一年一度的South by Southwest 交互节会议。

这是一个忙碌又发人深省的星期，在此期间我几乎没睡多少觉。大会的日程安排和晚上的活动就像一场耗时两三天的马拉松比赛。

那个星期快结束的时候，我穿过Austin机场的安检口准备登上返回San Francisco的飞机，这时一个三维的矩阵突然一下就跳进了我的脑海里，并完全占据了我整个思绪。

在登上飞机之前我都一直耐心地等待着。

<<用户体验的要素>>

而在我坐下的同时，我就掏出记事本把它画了出来。

回到San Francisco之后，由于伤风我几乎立刻就倒下了。

我经历了大约一个星期的高烧和谵语。

在刚刚感到特别清醒的时候，我马上就把记事本上的这幅草图变成能整洁地展现在一张纸上的完整图示。

我把它称为“用户体验的要素”。

后来我听说，这个称呼是如何唤起了大多数人对于“元素周期表”和“Strunk and White”的回忆的。不过让大家失望的是，在选择这个标题的时候，我的脑海中完全没有这种联想——之所以从辞典中把“要素（element）”挑选出来，只是为了代替蹩脚的、听上去很技术化的“组件（component）”这个词。

在3月30日，我把最终的图发布到了网上（你现在仍然可以在www.jjg.net/ia/elements.pdf中找到最初的这个图示）。

它开始得到一些关注，首先是Peter Merholz和Jeffrey Veen，他们后来成为我在Adaptive Path的搭档。

接着，我在信息架构峰会（Information Architecture Summit）和更多的人有了一定的交流。

最后，我开始听到来自全世界各地的人们讲述他们如何使用这个图示去教授他们的同事，以及在讨论与用户体验相关的议题时，把这个作为通用的词汇表在企业内使用的。

在这张图示初次发表之后的一年间，“用户体验的要素”在我的网站上的下载数量超过了2万次。

我听说它在一些大型企业或小型的网站开发团队中，被用于帮助大家更高效地合作和沟通。

到这个时候，我开始认为在书中阐述这些想法，这会比用一张纸的表格能更好地解决这类需求。

又一个3月来到了，我又一次来到Austin的South by Southwest，在这里我认识了New Rider出版社的Michael Nolan，并向他讲述了我的想法。

他对此非常感兴趣，同时很幸运的是，他的老板也同样感兴趣。

于是，一切就像是有幸运之神眷顾一样，这本书最终到达了你的手中。

我希望这里所提到的这些想法能对你有所启迪和收益，就如同我将它们汇集到这本书里所得到的启迪和收益一样。

Jesse James Garrett 2002年7月 www.jjg.net/elements/

<<用户体验的要素>>

编辑推荐

★AJAX之父的经典之作! [关于本书] 这不是一本关于“怎样做(How-to)”的书。
有很多很多讨论如何建设网站的书, 这本不是。

这不是一本关于技术的书。
在这里你找不到一行代码。

这不是一本有答案的书。
相反, 这本书说的是“如何提出正确的问题”。

这本书将告诉你, 在你阅读其他书籍之前, 你需要提前了解什么。
如果你需要一个大的概念, 如果你需要了解用户体验设计师所做出的决策的环境, 这本书很适合你。

这本书经过精心设计, 使你可以在一两个小时之内读完。
如果你是一个刚刚进入用户体验领域的新手——可能你是一个负责组建用户体验团队的管理人员, 或者你是一个碰巧进入这个领域的作家或设计师——那么这本书将给你一些基础的概念。
如果你已经对这些方法和用户体验领域的关注点很熟悉了, 那么这本书将帮助你更有效地把这些概念传达给与你合作的人们。

聪明的企业意识到网页设计远远比创建条理清晰的代码和鲜明的图形重要得多。
一个网站在满足您的战略目标的同时, 还应该满足您的用户需求。
如果没有一个“有凝聚力的、统一的用户体验”来支持的话, 即使最好的内容和最精密的技术也不能帮助您平衡这些目标。

但是创建用户体验却是出乎意料的复杂。
有很多方面都要考虑——可用性、品牌识别、信息架构以及交互设计等——这使得“建立一个成功的网站的唯一方法”似乎就是要花大价钱请那些完全了解这些细节的专家来做。

本书用清晰的阐述和生动的图形分析了“以用户为中心的设计方法(UCD)”来进行网站设计的复杂内涵, 并关注于思路而不是工具或技术。
Jesse James Garrett给了读者一个关于“网站用户体验开发的总体概念”, 即从战略和信息架构需求到视觉设计。

这种简单易学的介绍方法有助于任何一个网站开发团队(大的或小的)去创建一个成功的用户体验。

<<用户体验的要素>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>