

## <<UX设计之道>>

### 图书基本信息

书名：<<UX设计之道>>

13位ISBN编号：9787115219008

10位ISBN编号：7115219001

出版时间：2010-4

出版时间：人民邮电

作者：(美)昂格尔//钱德勒|译者:孙亮

页数：185

译者：孙亮

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>

## &lt;&lt;UX设计之道&gt;&gt;

## 前言

我们为什么要写这本书 欢迎阅读本书。

有这么一个学生，他学习的是用户体验设计，现在刚到一家公司，他不知道真正参与一个项目到底是怎样的，正为此辗转难眠。

镇上另一边住着一个有很多项目经验的视觉设计师，她渴望在她的网站的用户体验方面承担一些新责任。

这两个人在人生中的不同阶段，但是都有一个相似的需求：学习怎样在活生生的项目中融入用户体验设计。

我们写这本书的目的就是给读者提供基本的工具和背景，帮助大家在团队工作中使用UX的工具和技术。

正如你会在本书许多章节中看到的，我们不会试图为所有人做到面面俱到，但是我们会努力为你提供你作为UX设计师在执行这些职责时最关键的信息和知识。

我们不仅提供了样稿，还提供了帮助你开展工作的基本素材，让你可以将信息综合起来，制作一些更新、更好甚至更适合你自己目标的设计。

我们希望我们的工作足够到位，可以清楚地让你知道这是一本关于UX项目设计的非常好的书。

如果我们没有一直努力学习和在每次重复中提高(这正是我们所做的)，那我们什么都不是。

这就是为什么在某种程度上我们会在这个领域的原因。

Russ说 作为信息架构研究院(www.iainstitute.org)的导师，我发现与我共事过的人都有个共同点：大多数的人要么在找工作的时候有困难，要么无法同未来雇主的期望相符。

其中一些人接受了很好的教育，但他们在项目导向的UX设计方面，常常没有足够的实践经验。

我于2008年参加信息架构峰会(www.iasummit.org)时对这样的情形亦多有见闻。

那时便萌生了写一本能解决这些常见问题的书的想法，于是开始琢磨了起来。

我不记得是Carolyn还是我发了第一封电子邮件，但是我确切地知道，我发现她有意愿也有能力一起来写这本书，她帮助我明确了想法，最终成就了这本书。

Garolyn说 许多年来，我有幸建立和管理过一些UX团队。

之所以说“有幸”，是因为我发现UX设计师通常有非常均衡的个性特征，他们可以很好地将右脑的直感和左脑的逻辑结合起来，和他们共事让我很愉快。

我在为建立团队筛选成员时，越来越清楚地认识到一件事情：对投身UX设计的人来说，相关的教育背景，如人机工程学或人机沟通设计等，会是很好的开始，但不能作为判断某人是否适合当前团队或项目的首要依据。

同样重要的是——即便算不上更为重要——这个人有没有一个协商者的思维方式，这代表一种正面的态度，一种在整个项目过程中去了解 and 团结他人的积极性，尤其是一种真正能影响用户和客户的专注。

这种思维方式意味着一个人会花时间去理解项目中其他角色的观点，提出例证，在必要时制定折中方案。

这种思维方式需要经验的积累和自身努力才能真正表现出来，但一个开放的心态，稳固的基础，加上一堆问题(以及有抛出问题的勇气)，将能引领你走上正道。

本书或许无法给出所有“答案”，但会给予你找到答案的“问题”。

哪些人应该阅读本书 本书以项目为背景，对UX设计提供一个广泛的、引导性的总览。

任何对UX设计有兴趣的人都会从书中获得有用的知识。

具体来讲，本书主要面向以下几个群体。

学生 学习UX设计课程(例如人机交互或交互设计)，并希望在课堂之外了解如何将所学应用到现实生活中的学生。

在现实生活中，沟通和合作是至关重要的。

从业者 想更深入地掌握基本工具和UX设计方法，并提高团队各角色间沟通的从业者。

第3章特别针对需要写项目方案的自由职业者作了讲解。

## &lt;&lt;UX设计之道&gt;&gt;

UX设计团队主管 需要一本能帮助他们的团队将UX设计整合进当前项目的图书的UX设计团队主管。  
所有项目团队主管 对想更多了解UX设计是如何同项目整合, 以及其价值, 还有UX设计师能带来什么的项目主管。

一定要去[www.projectuxd.com](http://www.projectuxd.com)读一读附加章节“ 简要会议指南 ”, 并下载模板等其他资源。

.关于方法 市面上有许多途径和方法, 我们不会鼓吹某方法比某方法好, 我们撰写本书的目的是要专注在大多数项目都会经历的环节: 定义项目需求, 设计体验, 开发并发布解决问题的途径。

各个环节之间有重叠的地方, 具体会根据你所采取的项目开展方法有很大的不同(详见第4章)。

大多数时候, 我们的框架是宽松的、线性的方式, 每个步骤都以定义环节开头——每一个步骤我们都会在最恰当的地方利用辅助和设计技术, 并从中获益。

本书并非..... 所有方法的百科全书。

UX领域有许多富于创造力的人, 他们不断地尝试新的设计方法, 将所有方法收入本书将会让本书笨重很多, 也会让本书很快过时。

我们在本书中收录的都是最常用的方法, 亦即UX设计的核心要素。

我们尽力提供足够的方法供你有所选择, 并让你可以同项目团队中的其他成员沟通执行方案——包括各种方法的基本流程和相应的参考书和网站, 可供你确定方法之后着手实施。

成为项目经理的指南。

好的项目管理(包括策划和跟踪项目目标、项目排期和预算)是任何项目成功的关键。

本书没有关于如何成为项目经理的具体内容或如何选择项目进行方式。

我们确实会讨论UX设计师让项目有效进行的能力, 例如促进和沟通能力, 以及明确和维持对项目目标的专注的能力。

这些能力会让你成为项目管理中的好助理。

你必须遵循的唯一或完美的流程和方法。

我们并没有所有问题的答案——现今无人会有。

UX设计领域还相对年轻, 我们都在现在的成绩之上努力提升自己。

你可能会发现, 批评和错误、增强和完善以及来自他人的反馈, 会帮助你雕琢出符合自己需要的流程

。当你找到任何对自己有用的方法时, 请分享它!让大家都知道! 如何使用本书 市面上有许多对UX设计师非常有用的资源。

我们在这里不会太过深入地讨论每个话题, 但会根据你想投入的时间, 为你提供相应层次的参考资料

。我们将参考资料的层次划分为3大类, 以此来帮助你了解阅读它们所需的时间。

## <<UX设计之道>>

### 内容概要

用户是网站的根本，网站要达到自己的商业目标，必须满足目标用户的需求——这就是以用户体验为中心的网站设计。

那么，用户需求从何而来？

如何将用户需求和商业需求结合？

如何在真实项目中做到以用户的体验为中心？

具体流程是怎样的？

每个阶段应该做到什么样子？

实施过程中有哪些难点，怎么去解决？

这些都是从传统设计模式转换到用户体验设计模式时会面临的问题，为此，本书将为您解决这些问题提供极为有价值的参考。

本书共14章，涵盖了Web设计项目从最初产生想法到做出网站的整个过程，每个阶段都提供了几种最有效的解决方案，并且视每个阶段所需知识的多少分别给出了网上参考资料和参考书目，供读者深入学习。

本书可以看作是用户体验设计的核心参考书。

无论是Web设计领域的创业者、项目管理者还是用户体验的策划者和实施者，或是有志于Web设计领域的学生，都应该了解本书中的知识。

## <<UX设计之道>>

### 作者简介

Russ Unger是美国中西部最大的广告 / 营销公司Draftfcb的体验计划总监。

他曾参与过Oprah . com和美国联合航空公司等面向公众的大型网站的信息架构设计，还教授过Web和交互式设计课程，并且向Boxes and Arrows站点提供过捐助。

他同时还在信息架构协会(Information Architecture Institute)任董事一职。

Carolyn Chandler是位于芝加哥的下一代交互机构Manifest Digital的体验设计总监。

她有10年的UX团队领导经验，并且是交互设计协会(Interaction Design Association)的负责人。

## &lt;&lt;UX设计之道&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 用户体验设计之道	1.1 什么是用户体验设计	1.1.1 广泛定义	1.1.2 别忘了有形有质的实物	1.1.3 我们的焦点	1.2 关于用户体验设计师	1.3 用户体验设计师都在哪里	1.4 我们开始吧
第2章 项目生态系统	2.1 明确网站类型	2.1.1 品牌展示网站	2.1.2 营销活动网站	2.1.3 内容供给网站	2.1.4 任务应用网站	2.1.5 电子商务网站	2.1.6 在线教学网站
2.1.7 社会化网络应用网站	2.2 定位你的角色	2.2.1 信息架构师	2.2.2 交互设计师	2.2.3 用户研究员	2.2.4 你可能会扮演或需要的其他角色	2.2.5 建立支持你的人脉网络	2.3 了解公司文化
2.3.1 历史	2.3.2 等级制度	2.3.3 习惯	2.4 融会贯通	第3章 给顾问和自由职业者的建议	3.1 方案	3.2 写方案	3.2.1 抬头页
3.2.2 修订历史	3.2.3 项目总览	3.2.4 实施方法	3.2.5 工作范围	3.2.6 假想情况	3.2.7 交付物	3.2.8 权利和所有权	3.2.9 额外开支和费用
3.2.10 项目报价	3.2.11 支付时间表	3.2.12 协议和协议的签署	3.3 工作陈述	第4章 项目目标和流程	4.1 明确项目目标	4.2 了解项目流程	4.2.1 瀑布型流程
4.2.2 敏捷型流程	4.2.3 改良型流程	4.2.4 流程对我有什么影响	第5章 业务要求	5.1 了解当前状态	5.2 从相关人员处收集想法	5.2.1 划定职责	5.2.2 召集对的相关人员
5.2.3 制定会议计划	5.2.4 有效地开会	5.2.5 统合要求	第6章 用户研究	6.1 用户研究的基本步骤	6.2 定义你的用户群	6.2.1 制作特征清单	6.2.2 划分优先级与定义
6.3 选择研究方法	6.3.1 我可以用多少种研究方法	6.3.2 用户访谈	6.3.3 实地拜访	6.3.4 问卷调查	6.3.5 焦点小组	6.3.6 卡片分类	6.3.7 可用性测试
6.4 研究之后	第7章 人物角色	第8章 用户体验设计和搜索引擎优化	第9章 演进：从定义到设计	第10章 网站地图和任务流程	第11章 线框图和注释	第12章 原型制作	第13章 与用户一起测试设计
第14章 演进：从设计到开发及之后							

## &lt;&lt;UX设计之道&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：用户体验（UX）设计是一门创建好用而且可用的Web站点或应用的学科——它能使网站易于使用，并且同时满足Web站点拥有者和站点用户的需求。

但是，成功的UX设计并不只是熟悉最新的Web开发技术或设计趋势，UX设计人员需要具备交涉技巧和项目管理技能，同时还要对业务有所了解。

这就是本书发挥作用的地方。

本书的作者USS Unger和Carolyn Chandoer将告诉你如何将UX理念从头到尾地整合进你的项目。

如果你在项目开始时发现项目目标不清楚，你可以用自己的引导技巧来解决之。

同主要相关人员（下章将会详述如何找到对的相关人员）组成研讨会，帮助项目团队了解业务相关背景。

你在这个环节通常要花2-4个小时，目标是列出将公司的优势、弱点、机会和威胁。

这称为SWO / 分析，这是一种常用的业务分析方法，是一个讨论公司在市场上所处地位的方法。

你还可以在此时讨论下公司的竞争对手。

了解优势和弱点SWOT分析中的SW是公司当前和项目有关的优势和弱点。

优势和弱点可以包括内部流程和外部看法——通常它们互相影响。

例如，一个公司有庞大的研发部门（：R&D）可以收集到大量的发表过的原创研究资源（优势），但可能没有人能让这些内容更为容易地被普通用户接触到，导致外界对公司的看法是“太过学术”（弱点）。

发现机会和威胁SWOT分析中的OT则面向未来。

思考公司之所以区别于其他竞争对手的因素，往后会继续从事什么样的行动，是打开一个新的利基市场，还是强化现有优势？

有哪些情况会威胁到这些计划？

例如，我们的研发公司可能会决定雇佣写手围绕其原创研究发表更多的专题文章（机会），但如果现在的网站无法提供有力的内容管理支持功能，这个发布环节可能会极为缓慢。

这会给竞争对手以机会作出更快的反击（威胁）。

## <<UX设计之道>>

### 编辑推荐

《UX设计之道:以用户体验为中心的Web设计》：用户体验（UX）设计是一门创建好用而且可用的Web站点或应用的学科—它能使网站易于使用，并且同时满足Web站点拥有者和站点用户的需求。但是，成功的UX设计并不只是熟悉最新的Web开发技术或设计趋势，UX设计人员需要具备交涉技巧和项目管理技能，同时还要对业务有所了解。

这就是《UX设计之道:以用户体验为中心的Web设计》发挥作用的地方。

《UX设计之道:以用户体验为中心的Web设计》的作者日USSUnger和CarolynChandoer将告诉你如何将UX理念从头到尾地整合进你的项目。

理解UX设计中的各个角色，找到相关人员并赢得他们的支持。

让整个团队就项目目标达成共识。

明确项目范围，避免陷入功能陷阱。

进行用户研究，并对结论进行归档。

用人物角色理解和表现用户行为。

设计你的应用或站点，并为之制作原型。

为开发、产品上线和运行期间的质量保证制定计划。



## <<UX设计之道>>

### 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>