

<<原型设计>>

图书基本信息

书名：<<原型设计>>

13位ISBN编号：9787302305392

10位ISBN编号：7302305390

出版时间：2012-12-1

出版时间：清华大学出版社

作者：[美]Todd Zaki Warfel

页数：220

译者：汤海,李鸿

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>

<<原型设计>>

内容概要

《原型设计：实践者指南》凝聚作者多年来所积累的丰富的互联网实战经验，从原型的价值、流程谈起，提到原型设计的五大类型和八大原则，接着详细介绍如何选择合适的原型工具和深度探讨各种工具的利弊，最后以原型测试收尾。

此外，书中还穿插大量行之有效的技巧与提示。

通过《原型设计：实践者指南》的阅读，读者可轻松而高效的进行RIA，手持设备和移动设备的原型设计。

《原型设计：实践者指南》适合原型爱好者和实践者阅读和参考。

<<原型设计>>

作者简介

作者：（美国）沃菲尔（Todd Zaki Warfel）译者：汤海 李鸿

<<原型设计>>

书籍目录

第1章 原型设计的价值 原型是生成的 原型设计——展示、讲述和体验之源 原型可减少误解 原型可节省时间、精力和费用 原型可减少浪费 原型可提供真实价值 小结 第2章 原型设计流程 设计工作室的缺失 原型设计流程概览 小结 第3章 五类原型 类型1：共享交流 类型2：走查设计 类型3：内部推广想法 类型4：可用性测试 类型5：度量技术可行性和价值 小结 第4章 八大指导原则 原则一：了解受众和意图 原则二：稍加规划——再做原型 原则三：设定期望 原则四：可以画草图 原则五：是原型——不是蒙娜·丽莎 原则六：如果做不出来原型，就用假的 原则七：只对需要的东西做原型 原则八：减少风险，尽早开始做原型，经常做原型 小结 第5章 挑选合适的工具 影响因素 工具人们在用哪些？ 人们在做哪些类型的原型？ 小结 第6章 纸原型和其他模拟方法 优点 缺点 纸原型必备工具包 渐进式纸原型 小结 第7章 PowerPoint和Keynote 优点 缺点 用PowerPoint创建叙述原型 用PowerPoint创建交互原型 PowerPoint的AJAX效果 小结 第8章 Visio 优点 缺点 用Visio做原型 补充资源 小结 第9章 Fireworks 优点 缺点 用Fireworks做iPhone应用原型 更多资源 小结 第10章 Axure RP Pro 优点 缺点 用Axure RP建立视频网站原型 补充资源 小结 第11章 HTML 优点 缺点 创建HTML原型 补充资源 小结 第12章 测试原型 常见错误 可用性测试准备 设计测试情境 测试原型 记录观察过程和反馈意见 分析并决定下一步行动 结语 小结

<<原型设计>>

章节摘录

版权页：插图：每年，都有几百万人通过概念车来窥见未来。汽车，厂商在这些独一无二的概念车上投入数年时间和数百万美元。但大多数概念车都没有被量产。量产的往往也只是原始想象中的一小部分。

在汽车行业，竞争相当激烈。创新不只是保持领先的手段，而往往是一种生存手段。每辆概念车都是一次设计练习，都是对可能性、可行性和市场的探索——这就是原型。数十年以来，这种原型方法一直是汽车行业的核心。概念车虽然昂贵，但重新配备所有必要机器和上线失败的代价更高，风险实在太大了。原型是整体设计过程的必要组成部分，比如汽车或导弹导航系统设计，这无可非议。但对于软件开发而言，为创建原型而争取支持有些难。事实上，这是我们面临的最典型的挑战之一。

第1章重点说明把原型融入现有设计 / 开发流程时所面临的一些挑战。本章还要给出一些要点，以说明原型在提早识别问题、减少风险进而最终节省时间、精力和费用等方面所发挥的价值。

如果客户或者管理层不熟悉原型，往往会把原型视为“烧钱”的行为，即使有好处，也微不足道。我收到过一个最常见的问题：“怎样才能使老板或者客户认同原型设计？”

他们都说没有这方面的时间和预算。

”如果你的业务涉及到用软件和硬件构建网站、软件应用程序或者系统，就能做原型。随着系统复杂程度的提高，原型设计的成本 / 效益比也会显著提高。

原型设计的确是有成本的。

它不是免费的。

但如果你没有做过原型，就已经失去了很多创新、显著降低成本的机会。

原型的收益远远超过它的初始成本。

原型是生成的原型的根本价值之一是它是生成的（也称创成的），也就是说，在原型设计过程中，你会得到几百个（甚至上千个）想法。

有些才华横溢，有些一般。

我发现，即使那些一般的想法也可以催生优秀的解决方案。

作为生产过程，原型设计流程中往往也会引发创新，显著节约时间、精力和成本。

原型过程有助于激发灵感，能帮你得到更具体的东西——可以感觉、体验、参与、娱乐和测试的东西。

原型设计——展示、讲述和体验之源如果说一图胜千言，那么我要说原型抵万言。

原型的威力远远超过展示和讲述——原型能让你体验自己的设计。

“讨论、建立故事板是一回事，看到真实的东西则是另外一回事。

”——Robert Hoekman.Jr. 交流设计构想或者编写设计文档有很多方法。

<<原型设计>>

媒体关注与评论

“如果你在设计应用时受因子任务流和线框图，就说明你真的需要好好读一读《原型设计：实践者指南》这本书。

”——Dan Saffer Kicker Studios负责人，著作有Designing for Interaction and Designing Gestural Interfaces
“不管你做原型的目的是探究新的设计想法，还是想与其他人沟通设计想法，Todd的这本珠玑之作都会为你提供合适的工具。

”——Jesse James Garrett, Adaptive Path总裁，著作有The Elements of User Experience

“刚看完这本书的四分之一，我们就抛弃了需求文档，开始换用我们所拍摄的（白板上的）草图来沟通我们的想法。

”——Shaun Abrahamson, Collaborative Muto, 创新者和投资人
“从今往后，只要有人向我提起原型设计方面的问题，我就要向他们介绍Todd的这本书。

”——Kim Goodwin, Cooper设计总裁，著作有Designing for the Digital Age

<<原型设计>>

编辑推荐

《原型设计:实践者指南》适合原型爱好者和实践者阅读和参考。

<<原型设计>>

名人推荐

“ 如果你在设计应用时受困于任务流和线框图，就说明你真的需要好好读一读《原型设计：实践者指南》这本书。

” ——Dan Saffer, Kicker Studios负责人，著作有Designing for Interaction and Designing Gestural Interfaces

“ 不管你做原型的目的是探究新的设计想法，还是想与其他人沟通设计想法，Todd的这本珠玑之作都会为你提供合适的工具。

” ——Jesse James Garrett Adaptive Path总裁，著作有The Elements of User Experience “ 刚看完这本书的四分之一，我们就抛弃了需求文档，开始换用我们所拍摄（白板上的）草图来沟通我们的想法。

” ——Shaun Abrahamson, Colaboratorie Mutope 创新者和投资人 “ 从今往后，只要有人向我提起原型设计方面的问题，我就要向他们介绍Todd的这本书。

” ——Kim Goodwin, Cooper设计总裁，著作有Designing for the Digital Age

<<原型设计>>

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>