

《交互设计那些事儿》

图书基本信息

书名：《交互设计那些事儿》

13位ISBN编号：9787121289091

出版时间：2016-7

作者：阿西UED

页数：284

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《交互设计那些事儿》

内容概要

交互设计是一个正在快速发展的新兴行业，它包含界面、产品架构、信息逻辑、人机交互、用户体验等方面的内容。越来越多的互联网、移动互联网行业的从业人员关注到了交互设计，越来越多的软件产品项目组开始配备专职的交互设计师。《交互设计那些事儿》从实践出发，系统地介绍了交互设计的概念、职责要求、知识体系、工作思路、设计技巧，并系统介绍了交互设计的入门方法和进阶方向。

《交互设计那些事儿》立足于实际工作，从交互设计的各个阶段所遇到的不同问题出发，以交互设计工作生命周期为主线，依次介绍交互设计基础、交互设计工作场景、交互设计架构相关能力、交互设计流程、原型设计相关内容，以及大量交互设计说明文档的案例，就交互设计相关的方方面面做了一次鸟瞰，让没有基础的学习者看完之后能快速熟悉交互设计，节约学习时间。

无论是交互设计从业者、用户体验从业者，还是互联网行业的技术人员、网站UI设计师、移动终端UI设计师、工业设计从业者、互联网创业者，以及传统行业的从业设计人员和广大学生群体，都可以从《交互设计那些事儿》中获益。

《交互设计那些事儿》

作者简介

阿西UED，本名王广西，IAMUE网站创始人，现担任互联网公司产品经理。先后担任项目经理、交互设计师及产品经理。

书籍目录

第1章 交互设计基础知识 / 1
1.1 交互设计的基本概念 / 2
1.1.1 名词解释 / 3
1.1.2 交互设计发展史 / 5
1.1.3 交互设计的应用 / 7
1.1.4 交互设计职业上升空间 / 8
1.2 交互设计师应具备的能力 / 10
1.2.1 交互设计师的自我修养 / 11
1.2.2 交互设计师的岗位职责 / 11
1.2.3 交互设计师的执行内容 / 12
1.2.4 不同等级的交互设计师的要求 / 13
1.3 交互设计师的知识体系 / 15
1.3.1 需求分析能力 / 16
1.3.2 流程逻辑设计 / 18
1.3.3 产品功能设计 / 18
1.3.4 原型设计 / 19
1.3.5 编写文档（DRD 文档）与流程图 / 21
1.3.6 演讲与演示（PPT、Demo） / 22
1.3.7 文案编写 / 23
1.3.8 顶层战略设计 / 23
1.3.9 用户研究 / 24
1.3.10 代码编程（仅需了解） / 25
1.4 交互设计师业务相关职位简介 / 26
1.4.1 用户体验设计师简介 / 26
1.4.2 产品经理简介 / 26
1.4.3 UI 设计师简介 / 27
1.4.4 程序员简介 / 28
第2章 交互设计工作场景 / 30
2.1 UED 组织架构 / 31
2.2 交互设计师在工作中的沟通场景 / 32
2.2.1 交互与设计的沟通 / 32
2.2.2 交互与开发、测试的沟通 / 33
2.3 项目组工作场景 / 33
2.3.1 需求评估场景 / 34
2.3.2 功能设计场景 / 35
2.3.3 产品评审场景 / 35
2.3.4 交互设计作业场景 / 37
2.3.5 交互设计方案评审场景 / 39
2.4 交互设计师日常工作场景 / 40
2.5 交互设计的工作思路 / 41
第3章 交互设计中的架构与顶层设计 / 44
3.1 了解什么是顶层设计与架构设计 / 45
3.2 怎么进行顶层设计 / 48
3.3 为什么交互设计师要学会顶层设计 / 49
3.4 实例: 顶层设计图例 / 49
3.5 顶层设计注意事项 / 52
第4章 业务流程与交互设计 / 54

- 4.1 业务流程图 / 55
 - 4.1.1 流程图的概念 / 55
 - 4.1.2 流程图的种类 / 55
- 4.2 业务梳理与功能设计 / 56
 - 4.2.1 业务抽象流程图 / 57
 - 4.2.2 功能组织图 / 60
- 4.3 交互设计中的流程图制作 / 61
 - 4.3.1 流程图绘图工具 / 61
 - 4.3.2 部门流程图 / 62
 - 4.3.3 业务流程图 / 64
 - 4.3.4 逻辑流程图 / 65
 - 4.3.5 交互页面流程图 / 66
- 4.4 业务流程案例 / 67
- 4.5 流程设计技巧 / 75
 - 4.5.1 技巧一：充分理解需求 / 76
 - 4.5.2 技巧二：提取核心业务流 / 77
 - 4.5.3 技巧三：逻辑描述清晰 / 78
- 第5章 原型设计 / 79
 - 5.1 原型和原型设计的概念 / 80
 - 5.2 原型设计的历史 / 81
 - 5.3 原型设计未来发展趋势 / 83
 - 5.4 原型设计与产品设计的关系 / 86
 - 5.5 常用原型设计工具 / 87
 - 5.5.1 需求与逻辑：使用思维导图理清产品细节 / 88
 - 5.5.2 Axure 原型设计工具 / 92
 - 5.5.3 Justinmind 原型设计工具 / 101
 - 5.5.4 Visio 原型设计工具 / 126
 - 5.5.5 原型设计总结 / 132
- 第6章 高保真原型设计 / 133
 - 6.1 什么是高保真原型 / 134
 - 6.2 关于高保真的争论 / 134
 - 6.3 实例：制作高保真原型 / 136
- 第7章 测试并评估交互设计原型 / 143
 - 7.1 常用的测试方法 / 145
 - 7.2 设计测试用例 / 148
 - 7.2.1 确定用户场景 / 148
 - 7.2.2 明确任务 / 148
 - 7.3 测试和评估交互原型总结 / 149
- 第8章 交互设计说明书的制作 / 150
 - 8.1 交互设计说明书的类型 / 151
 - 8.1.1 正式版交互设计说明书 / 151
 - 8.1.2 Visio 版页面逻辑流程交互设计说明书 / 152
 - 8.1.3 Axure 版本PRD 或交互设计说明书 / 153
 - 8.2 如何编辑交互设计说明书 / 155
 - 8.2.1 交互设计说明书的阅读对象 / 155
 - 8.2.2 交互设计说明书包含的内容 / 157
 - 8.3 交互文档写作建议 / 162
 - 8.4 交互设计说明文档实例（界面元素版） / 163
 - 8.4.1 封面 / 165

8.4.2 第一部分：前言 / 166
8.4.3 第二部分：交互设计需求与功能列表 / 169
8.4.4 第三部分：交互说明 / 172
8.4.5 第四部分：其他补充说明 / 201
8.5 交互设计说明文档实例（页面逻辑版节选） / 202
8.5.1 第一部分：前言 / 202
8.5.2 第二部分：页面元素定义 / 205
8.5.3 第三部分：交互逻辑（主要流程） / 209
第9章 组织交互设计评审会 / 215
9.1 组织交互设计评审的意义 / 216
9.2 如何组织交互设计评审 / 216
9.3 实例：评审会会议纪要 / 218
第10章 产品与交互设计都要懂 / 221
10.1 使用互联网模式“造桥” / 222
10.2 需求与需求变动故事 / 228
第11章 自学交互设计指导 / 235
11.1 获取基础理论知识 / 237
11.1.1 Quora 社区 / 237
11.1.2 知乎网 / 239
11.1.3 博客 / 240
11.1.4 微信公众号 / 241
11.1.5 图书 / 243
11.2 软件与技能 / 244
11.3 交互项目经验 / 245
11.4 进阶交互设计能力 / 246
11.5 注意事项 / 246
附录 / 248
附录A 协作工作技巧 / 249
附录B 交互设计概念手册 / 253
后记 / 259

《交互设计那些事儿》

精彩短评

- 1、内容都是些网上的东西，某些职位（名词）描述直接截取拉勾的图也是醉了……
- 2、这本书主要介绍交互设计的一些基本概念，交互设计工作的基本流程和一些基础性工作的进行。适合对交互设计没有概念的产品人员读。
- 3、内容较基础，略宽泛
- 4、还是很棒的啦 干货硬货
- 5、全书从基础知识到原型设计以及工具使用的介绍，再到交互设计说明书的撰写，以及一些完整的例子，让从未接触过交互设计的读者能在短时间内简单的了解相关的知识，还是很不错的，毕竟本书的定位就是如此。

《交互设计那些事儿》

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:www.tushu000.com