

《设计心理学2》

图书基本信息

《设计心理学2》

内容概要

在本书中，诺曼博士探讨了为什么我们的生活需要复杂，而不是简单，而设计促成了复杂生活的实现。作者以清晰而又轻松的行文，为读者讲解了为什么我们渴望的不是简单。当物品的设计是可以被理解的、易于管理的、令人愉悦的，在适度的情况下，在适合的时间里，我们渴望的是复杂。实际上，通过基于良好沟通的设计，复杂可以被管理近而生产出最实用的产品，形成理想的、以人为中心的设计。

诺曼博士告诉我们，只有我们着眼于自然中的、现实中的以及在日常生活中整个人类活动的全景，才能观察到在真实、自然环境中做实际工作的真实的人。最终，《设计心理学2：与复杂共处》是一个人的宣言，即希望通过设计获得一个更美好的世界。

书籍目录

目录	
导读与复杂共处	
推荐序复杂设计的含义	
自序	
第一章 设计复杂生活：为什么复杂是必需的	001
几乎所有的人造物都是科技产品	006
复杂的事物也可以令人愉快	011
生活中的一般技能需要花费数月来学习	017
第二章 简单只存在于头脑中	027
概念模型	031
为什么一切事情不能都像打平锤那样简单	034
为什么按键太少会导致操作的困难	038
对复杂的误解	040
简单并不意味着更少的功能	041
为什么通常对简单和复杂的权衡是错误的	043
人们都喜欢功能多一些	043
复杂的事物更容易理解，简单的事物反倒令人困惑	046
第三章 简单的东西如何使我们的生活更复杂	049
把信息直接投入物质世界中	054
当标志失效时	058
为什么专家会把简单的事情变得混乱	061
通过强制性功能来降低复杂性	064
第四章 社会性语义符号	069
文化的复杂性	075
社会性语义符号：世界如何告诉我们该做什么	078
世界各地的社会性语义符号	079
第五章 善于交际的设计	085
网状曲线	092
目标与技术之间的错位	094
中断	095
对使用方式的忽视会使简单而美丽的事物变得复杂而丑陋	096
愿望线	099
痕迹与网络	103
推荐系统	107
支持群体	109
第六章 系统和服务	111
服务系统	116
服务蓝图	122
对体验进行设计	124
创建一种愉快的外在体验：华盛顿互惠银行	128
像设计工厂一样设计服务	131
医院的治疗	134
患者在哪里	136
服务设计的现状	137
第七章 对等待的设计	141
排队等待的心理学	144
排队等待的6个设计原则	145

《设计心理学2》

针对等待的设计解决方案	151	
一个队列还是多个队列，单面还是双面的收银台更有效		154
双重缓冲	155	
设计队列	158	
记忆比现实更重要	162	
当等待得到妥善处理	165	
对体验进行设计	167	
第八章管理复杂：设计师和使用者的伙伴关系		173
如何发动T型福特汽车	176	
管理复杂的基本原则	178	
有用的操作手法：强制性功能		189
第九章挑战	201	
销售人员的偏爱	203	
设计师与顾客的分歧	204	
评论家的偏爱	206	
社交	207	
简单的事物为何会变得复杂		208
设计的挑战	210	
与复杂共处：合作关系		211
注释	212	
致谢	221	
参考书目	224	
索引	233	

精彩短评

1. “把系统的一部分变得简单，那么剩下的部分会变得更加复杂”。这几天一直在想脑力劳动和体力劳动的关系，一样的。
2. “很多设计师将简单等同于简单的外貌，但看起来简单的用起来却并不都是简单的”。
3. 爱因斯坦：“并不是一切事物都可以用数字来计算，并且，不是所有能计算的事物都有价值”。
4. 最好的说明是在使用中，甚至隐藏在设计中无需关注即会用，以前那种立志把相机说明书通读一遍却从未成功的做法想来也是挺傻的。最高效的学习方法是用什么学什么，当然，猎奇还是要继续的。
- 2、事情本来就那么复杂，要么用户处理，要么设计师处理，一边的工作越少另一边的工作就越要成倍地提升。然而某些老板永远不懂这些道理。
- 3、诚如题目所言，与复杂相处。虽然不想堕入简单划分事物的窠臼，把办公桌的整洁与否定义为有没有创造力……其实复杂是常态，屁股一落定，同时打开5个word，5个txt才算是尽职尽责；微信、qq同时与5人对话才算是尽职尽责；下午组织个会，下午有个面试，下午……才算是尽职尽责……其实无他，也是就把一个个的问题给kill……这无关文理，只是一个称之为人的生物面对复杂最理性的选择……
- 4、非常棒的产品设计类图书~~
- 5、相见恨晚的一本书，就是一看到就觉得哇好有道理，然后放不下一直要读读完。
- 6、整本书归纳为两句话：1.世界是复杂的，而设计师的任务之一是驯服复杂。2.复杂与简单并不是对立的，把被管理得井井有条的复杂才是真正的简单。
- 7、大概明白想要表达的意思，但还是太难读了
- 8、好多需要拼命总结才能得出的简单的智慧。书如其理。
- 9、复杂vs费解，复杂是世界的一部分。功能>简单，简单也可能很费解。文化的复杂性不可避免。善于交际+支持群体是设计的要点。等待设计要点：1-6.驯服复杂，迎接挑战。
- 10、世界本来是复杂的，但我们的大脑却想要简单，设计师的任务就是把这种复杂用合适的方式传递给用户，让其感受到简单，可操控。
- 11、本书后面几章对设计师还是有帮助的，整体相对设计心理学第一部差很多
- 12、好书，读完以后感觉生活中有趣的事情好多，喜欢第七章对等待的设计，很多去过的地方就有里面的设计，平时容易忽略的事现在想起来觉得也包含了设计师的心血。中信出版，质量还是不错哒。
- 13、感觉自己不是太能看明白。。有点看不下去。。可能自己层次还太小白
- 14、云里雾里地看完了，还是没懂肿么管理复杂。。
- 15、全书想要表达的观点并不多，但太多的例子反而觉得废话连篇，排版简直反人类，已经没有看第一本时的耐心了
- 16、不懂设计真的好难读啊啊啊……
- 17、有逻辑不是重点，重点是你的逻辑和你的用户的逻辑，要对得上。引导什么的，要先找对群体才行。
- 18、有点啰嗦，太冗长了。后面的注释，倒是很方便以后查阅。书里的内容和尼尔森十大可用性原则有点雷同。
- 19、本书略显啰嗦，因为在设计界太流行简单崇拜，所以诺曼花了三章来讲很多时候复杂是必须的，很多时候简单的“简单”会带来额外的问题。第4章语义符号、第6章服务设计理念、第7章等待设计、第8章设计师管理复杂的工具，对设计师比较有价值，如果时间有限建议重点看这几部分。
- 20、稍简单了点。but, seriously, be a designer
- 21、设计学第零法则：复杂是不可避免的；
设计学第一法则：设计目的在于简化物品的复杂性；
设计学第二法则：任何物品复杂性的简化都将提升设计过程的复杂性；
设计学第三法则：个体对复杂度的定义和感知模式是不一致的
- 22、快速浏览了一遍，还需要再翻翻。
- 23、20170211 & reading note

《设计心理学2》

- 24、断断续续终于读完，可能是看的不用心的关系，总觉得这本书内容重复而主题不明确，如果看完一本买一本，可能不会买3、4了，但书中有些观点在设计中还是值得留意。
- 25、没1好看，没1易读，一句话总结一本书：管理好复杂才是真正的简单，至于如何管理，写的太杂乱，看了跟没看一样，反正就是通过设计.....
- 26、一个伪强迫症患者真是不能忍受一点不规整，大概复杂是我难以跨越的强命题
- 27、关于简单只是我们内心的概念模型，而真实世界是复杂的，我们需要学会与复杂共处。
- 28、终于读完了!!! 这本书给我最大的感触是 阐述了一些心理情况出现的原因 从而引导我去考虑如何消除、如何避免类似情况的出现
- 29、感觉翻译过来有点不得劲
- 30、有和上一本重复的内容，一般般。
- 31、诺曼的书，第二本比第一本翻译得略好，但这本书内容相对于第一本则弱了许多，这本的内容显得有点啰嗦，但诺曼的书，有个好处就是可以让人思考很多生活中的细节，反思和整理自己的思维，这是读他书最大的价值所在
- 32、与第一部相比，这部给人的整体感觉只是较好，基本观点与第一部差距不大，没有走得更远。有些部分，感觉有点啰嗦，不过总体来说，还是可以看得一本书。
- 33、粗糙
- 34、很适合我这种小白，受益匪浅
- 35、一还可以，二简直不忍直视
- 36、翻译水平差，导致可读性大大下降
- 37、看不懂，想睡觉，太冗长
- 38、唐纳德是个极有概念的设计师，却没有很好的文笔。

1、对于《设计心理学2——与复杂共处》这本书，我不太懂得该将其归类在那种类型书籍内，当然这不是我想与大家讨论的重点，我之前看过另一位国外作家撰写的书籍，内容大致是讲述，如何透过人的心理分析行为，在通过某些持续的行为形成心理建设。当我看到《设计心理学2——与复杂共处》时，我发现两本书的共性，这一共性与内容无关，而在于它们对内容的细致表述上。在看这两本书时，我都有一相同的错觉，就是我觉得作者好“啰嗦”，我之所以选择啰嗦这个词而非冗长，是因为作者所写的文字都有其存在的必要性，但对于缺乏耐心或者领悟能力尚可的读者，可能在阅读时需要倾注更多的耐心。我想这可能是国外该类作品与国内作品最大的不同，它们通俗易懂且节奏缓慢，力求使所有阅读该类书籍的人都能读懂。当我看到《对等待的设计》这章时，我才开始真正意识到，我们生活在一个“被设计”的世界里，我们所看到的，甚至我们切身感受到的事物，都被精心设计。而很多时候正因我们缺乏自己生活在“被设计”的认识，导致对于我们无法精准描述的事物，我们只能用简单的“愉快”或“不愉快”来表述，而这看似简单“愉快”“不愉快”的划分背后，却有是其“设计”成功与否的最直接印证。在阅读这本书时，我们不难发现，所有的复杂都是为了力求简单，所有的简单都为了满足复杂的运作，简答与复杂在这本书里，已不在是对立的关系，而一个有机的整体，它们在彼此的领域拓展延伸，相互作用相互影响。阅读《设计心理学2——与复杂共处》第九章里的《评论家的偏好》时，我第一次与作者产生共鸣，因为它正好佐证了我之前的一个想法——批评家是为了批评而批评。在此与大家分享一段不太愉快的经历，不知道大家是否有过，在网络因为与其他网友意见相左而遭受语言暴力的经历。事情原委就不一一细说，大概是在某处看到网友清一色说某某人不好，恰巧此人我略有了解，便发表个人意见，虽有偏颇的地方，但整体来说还是比较客观中立的，偏颇的地方在一些温和的网友指出后，我也立刻推翻先前偏颇的言论。关于我发表的这种近似墙头草的个人意见，能引来如此多网友喷我，其实蛮意外的。毕竟我不是站在他们的对立面，只是不全然认同他们的观点罢了。当时我的观点还是有一定的拥护群体的，因为我重点提到“大家所接收到的信息都是经过过滤和人为传播的，到底事实真相如何，不是我们能评说的”，如果我当时读过《设计心理学2——与复杂共处》这本书，就能运用“被设计”这一理论去反击他们了，呵呵~其实我自己也是为了批评而批评。其实在我们生活中有很多这样的例子，我们去反驳一个论点，有时不仅是为了确立自己的论点，更多时候是一种情绪或者心态的作祟，这种意识形态让我们偏离我们初衷，进入为批评而批评的荒诞怪圈。

2、略啰嗦，略无聊举例子解释得和上课一样非要150个字符吗？略啰嗦，略无聊举例子解释得和上课一样非要150个字符吗？略啰嗦，略无聊举例子解释得和上课一样非要150个字符吗？略啰嗦，略无聊举例子解释得和上课一样非要150个字符吗？略啰嗦，略无聊举例子解释得和上课一样非要150个字符吗？

3、“少就是多”毫无疑问，Mies Van der Rohe的这句名言至今仍然影响着设计界，无论对设计师或者设计使用者来说，他们已经习惯并相信了简约设计产品的美好：比如Iphone，比如百度。至于简约设计为何能大行其道，从设计者和使用者的角度来考虑，答案也显而易见：设计使用者（也就是我们）已经越来越懒惰，懒惰到如果一个产品还需要我们去看说明书，或者多摆弄两下，我们的耐心就会炸裂。所以，我们使用的东西最好是超级简约，不看说明书也能捣鼓明白，而且操作步骤少之又少，更重要的是，它能一步到位解决我的问题。产品的设计者们非常明白这个道理，被这个目标驱动的他们自然也就向着简约设计这条路越走越远，更有甚者，认为简约设计就是简单设计。而Donald Arthur Norman的这本书好就好在给设计师们提了个醒：对设计而言，简约不是简单，而是只在必要时候考虑它的复杂。因为种种原因，本书中心论点看起来不是那么明显，甚至稍不留神，你会看不出作者对“设计只在必要时候考虑它的复杂”的有效论证，好在反复深究后，理解它并没有那么复杂：心理学证明，人们更喜欢中等程度的复杂，太简单我们会感到厌烦，太复杂感到困惑。置换到设计上来说，即便是看起来极简的好设计，其背后也是设计师精心设计的中等程度复杂。举例：使用汽车，大多时候只需要把控好方向盘、油门和刹车，但庞杂的其他功能和提供参数仪器等也很重要，所以，汽车再简约，它们也会存在。使用Iphone，大多时候只需要掌握好Home键和触、点，但为了维持其良好的体验，其令人叹为观止后盖，复杂、精美的电路板依旧存在。与之相反的例子是滑雪板和吉他一类产品的设计，诚然，它们外观很简单，但是熟练使用它们需要经年的学习。这些本身缺少了的控制环节才是它们上去简单明了的原因，而这些环节最终都需要使用者自身去适应和学习，实际上整个产品反而更

《设计心理学2》

加复杂了。瞧，真正的简单只存在于头脑中。“少即是多”固然真理，但认为这就意味着设计必须简单未免有失偏颇，不可排除的复杂性和高密度信息呈现是设计目标与其工作步骤所固有，好的设计总是逼迫着设计师需要做到是在繁简之间找到美观与功能的平衡，将所有的复杂性有效的进行整合。正如 Donald Arthur. Norman所说：“你不可能把本身复杂的实物简单化，而如何将复杂性有效的整合，这就是设计师的工作。”当然，这也是本书存在的价值意义。

《设计心理学2》

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