

《多设备体验设计》

图书基本信息

书名：《多设备体验设计》

13位ISBN编号：9787115435960

出版时间：2016-10

作者：[美] Michal Levin

页数：224

译者：刘柏松

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

《多设备体验设计》

内容概要

全书共8章，前半部分介绍了一个新的生态框架以及这个框架的基础——三种处理设备间关系的核心方法。后半部分探讨了衡量这些生态系统是否成功的方法，也探讨了如何克服目前在此领域中出现的一些问题。本书旨在探索设备联动生态系统的潜能、追求更好的多设备体验，从而提升用户体验。

《多设备体验设计》

作者简介

Michal Levin

谷歌的高级用户体验设计师，在网页、手机和电视用户体验设计方面有着非常丰富的经验。她于2009年加入谷歌，成为谷歌以色列地区的第一个用户体验设计师，之后调到了加州山景城的总部。她在谷歌任职期间领导了很多产品领域的用户体验设计，包括数据分析、数据可视化、搜索、商业应用和安全性等方面。

书籍目录

前言	ix
第1章 设备互联的生态系统	1
1.1 何谓生态系统	2
1.2 3C框架：一致性、连续性和互补性	3
1.3 基于单个设备的设计已成往事（还用你说！）	6
1.3.1 智能手机，你好！	7
1.3.2 App Store，你好！	8
1.3.3 平板，你好！	12
1.4 我们造了一个生态系统	13
1.5 小结	14
第2章 一致性设计方法	15
2.1 何谓一致性设计	15
2.1.1 优化一致性体验	17
2.1.2 保持核心体验的一致	20
2.2 极简交互界面下的一致性：Google Search	23
2.2.1 设备间的一致体现在哪里	24
2.2.2 对具体设备做了哪些优化	26
2.3 一致性中的渐进式：Trulia	28
2.3.1 设备间的一致体现在哪	29
2.3.2 对具体设备做了哪些优化	29
2.4 超越设备的可用性：Hulu Plus	33
2.5 多设备只是途径，不是目的	35
2.6 小结	36
第3章 连续性设计方法	38
3.1 何谓连续性设计	38
3.2 单任务流	40
3.2.1 观影体验的流媒体化：Apple AirPlay	40
3.2.2 流畅的内容消费体验：Amazon Kindle	42
3.2.3 内容创作和编辑流：Google Drive	43
3.2.4 连续性体验和一致性体验间的联系	44
3.3 系列任务流	48
3.3.1 在设备中各取所长：Allrecipes	49
3.3.2 让体验适应动态需求：Eventbrite	51
3.3.3 现实世界与数字世界的桥梁：POP	61
3.3.4 在开放平台上扩展连续性体验：Pocket	62
3.4 小结	66
第4章 互补性设计方法	68
4.1 何谓互补性设计	68
4.2 合作：必备设备	70
4.2.1 和朋友一起玩乐：Real Racing 2—Party Play	70
4.2.2 社交游戏的数字化：Scrabble for iPad—Party Play	73
4.2.3 整合必备设备和优化性设备：Pad Racer	75
4.2.4 不只为多人游戏设计：KL Dartboard	77
4.3 合作：优化性设备	78
4.3.1 收视之上的社交层：Heineken Star Player	79
4.3.2 将第二屏体验化为平台：IntoNow	81
4.3.3 尝试共同观影体验：复仇者联盟	85

4.4	控制：优化性设备	87
4.4.1	非同步性的体验：Slingbox	87
4.4.2	当合作与控制相遇：Xbox SmartGlass	88
4.5	这些迷人的使用案例对我的设计工作有何意义	90
4.6	小结	91
4.7	3C 设计框架总结	91
第5章	整合设计方法	94
5.1	把3C 设计框架当成设计的砖石	94
5.1.1	多设备体验仍在发展的初期	96
5.1.2	用户的需求并不是非黑即白	97
5.1.3	出色的设备会带来高期待	98
5.1.4	多设备体验设计：该做的和不该做的	99
5.2	整合性方法：重新审视我们的案例	100
5.2.1	互补性与一致性设计方法：Slingbox	100
5.2.2	连续性和一致性：Allrecipes	102
5.2.3	描述生态系统	107
5.2.4	互补性、一致性和连续性：Hulu Plus、Wii U 和Xbox Smartglass	109
5.3	整合设计方法：从新视角看新案例	113
5.3.1	互补性与一致性设计方法：Withings 智能婴儿监控器	114
5.3.2	互补性与一致性设计方法：Bitponics	115
5.3.3	当互补性设计遇到一致性设计	116
5.4	小结	117
第6章	超越核心设备	118
6.1	物联网	118
6.2	物联网时代来了吗	120
6.3	3C 设计框架的扩展	121
6.3.1	适应性设计：Nest——会学习的恒温调节器	121
6.3.2	让智能手机更强大：BiKN	123
6.3.3	重新思考用户行为：Square	125
6.3.4	整合的多设备体验：Nike+	132
6.3.5	基于可穿戴设备的体验：Pebble Watch	137
6.3.6	涉足服务设计：乐购虚拟超市	140
6.3.7	增强现实（Augment Reality，AR）：2013 年的宜家产品录	143
6.3.8	多设备（开放）平台：SmartThings	145
6.4	小结	152
第7章	多设备分析	154
7.1	用户数据就是用户反馈	154
7.1.1	事实胜于雄辩	155
7.1.2	我们应该如何收集数据	158
7.2	多设备分析	160
7.2.1	一致性：将现有分析范式应用在设备之中	161
7.2.2	互补性和连续性：将分析扩展到新的领域	162
7.3	额外的分析考量	169
7.3.1	电视与社交分析	169
7.3.2	测量生态系统的投资收益率	170
7.4	小结	173
第8章	转变挑战	174
8.1	生态系统设计和开发的挑战	175
8.1.1	企业合作的挑战	175

8.1.2	围墙花园的挑战	177
8.1.3	资源和营销时机的挑战	178
8.2	生态系统不会一夜间出现	179
8.3	生态系统适应的挑战	183
8.3.1	建立和启动生态系统的挑战	183
8.3.2	应用过载的挑战	188
8.4	同心生态系统	189
8.4.1	生态系统与我的初心	190
8.4.2	同心生态系统模范	192
8.4.3	个性化可以（将会）走得更远	194
8.5	混乱新（人类）世界	199
8.6	小结	200
附录	企业、产品与链接	202
	关于作者	205
	封面介绍	205

《多设备体验设计》

精彩短评

1、介绍了多平台设计方法，连续性，一致性，互补性

《多设备体验设计》

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：www.tushu000.com