

《一个APP的诞生》

图书基本信息

书名：《一个APP的诞生》

13位ISBN编号：9787121292289

出版时间：2016-7-1

作者：Carol 炒炒,刘焯琛

页数：332

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

《一个APP的诞生》

内容概要

在移动互联网高度发达的今天，一个个APP，成为我们通向网络世界的窗口。它的诞生流程，令不少对互联网世界产生幻想甚至试图投身其中的年轻人充满了好奇。

《一个APP的诞生》就是这样一步一步拆分一个APP的诞生过程。从前期市场调研，竞品分析开始，一直到设计规范，界面图标，设计基础，流程管理，开发实现，市场推广，服务设计，甚至跨界融合，都有陈述。

《一个APP的诞生》被定义是一本教科书，工具书，适合想要用APP来实现自己的一个产品梦的创业者，也适合想要快速了解APP产品的整个流程的互联网职场新人，还适合想通过移动APP产品来转型、扩大市场、加快企业发展脚步的传统行业人员。

也许，你对APP一无所知或知之甚少，但是没关系，只要你对APP有兴趣，想做一个带有“自己属性”的APP，这本书就能帮到你。

《一个APP的诞生》

作者简介

Carol炒炒：原名王玲。原OPPO、腾讯设计师。2011年，Carol炒炒正式加入腾讯，参与腾讯微博的设计，2013年底，加入应用宝的设计。直至2014年离职，服务腾讯4年。从业9年中（2008年毕业），炒炒一直从事移动互联网行业，积攒了大量的实操经验和方法论。

深圳咕噜咕噜科技有限公司CEO；魔线科技设计总监；伯牙科技联合创始人；淳艺东方联合创始人；《第二张脸》主编；长期工作于互联网产品一线，有自己的一套工作方法论。

刘焯琛，创想者创新设计学院创业导师、联合国劳工组织SIYB创业培训师、移动开发工程师、生涯规划师、职业核心能力高级导师、加号财富合伙人兼技术顾问，迷因创客空间合伙人兼创业导师，深圳信息职业技术学院继续教育学院校企合作部负责人。发明“习者智能”视频交互技术、69互动视频播放器。计算机软工背景，有丰富软件系统开发经验。专注于互联网创新创业教育，指导多个互联网创业项目，著有《Android手机游戏开发实战》一书。

书籍目录

第一篇 前期探索

第1章 竞品分析 / 003

1.1 为什么要做竞品分析 / 004

1.2 如何做竞品分析 / 005

1.3 Great artists steal——Jobs / 017

第2章 用户研究 / 019

2.1 为哪类人群而设计 / 020

2.2 用户研究的美-persona / 021

2.3 调查问卷的基本设计——如何做一份问卷？ / 026

2.4 数据的整理与输出 / 030

第二篇 设计规范与流程

第3章 设计规范 / 043

3.1 项目中设计规范的意义 / 044

3.2 iOS与Android基础规范 / 047

第4章 流程与管理 / 063

4.1 没有流程，你乱了吗 / 064

4.2 项目管理与自我管理 / 071

第5章 交互设计和用户体验 / 077

5.1 交互设计的基本概念 / 078

5.2 用户体验 / 081

5.3 交互设计的基本流程 / 085

第四篇 视觉设计

第6章 UI设计 / 099

6.1 UI设计概述 / 100

6.2 扁平化设计手册 / 111

6.3 UI设计趋势 / 128

第7章 图标品质提升 / 139

7.1 素描色彩基础 / 140

7.2 一个像素也是事儿 / 147

7.3 国际化的图标设计 / 151

第8章 界面细节提升 / 157

8.1 栅格系统 / 158

8.2 UI还原与跟进 / 161

8.3 资源规范 / 162

第五篇 开发实现

第9章 开发实现 / 181

9.1 如何与产品、运营、开发配合 / 182

9.2 发布制作完成的APP / 189

9.3 快速制作一个DEMO / 197

第六篇 运营

第10章 运营推广（线上活动运营） / 211

10.1 运营概述 / 212

10.2 从零到千万的飞跃——活动运营 / 219

10.3 H5与Banner的设计 / 231

第七篇 服务设计

第11章 服务设计思维 / 245

11.1 概念 / 246

《一个APP的诞生》

11.2 设计流程 / 252

11.3 工具箱 / 258

第八篇 跨界与融合

第12章 跨界设计与融合 / 265

12.1 跨界设计 / 266

12.2 互联网改变世界 / 283

致谢 / 305

《一个APP的诞生》

精彩短评

- 1、比较适合设计师和产品看的一本教科书
- 2、这的确是个有诚意的书，梳理了从零到千万用户的成长之路。里面有些耳熟能详的案例，支撑起一个完整的教材体系，也是初创团队培养人才比较适合的一本书。
- 3、一个人的故事
- 4、技术书
- 5、非常实用的一本教科书，主要是以设计师的角度来经历互联网产品的整个生命周期，想做产品看这本书也相当适用~
- 6、移动互联网入门级读物，实战经验+贴近现实
- 7、拖拖拽拽地看完了。
- 8、一个app诞生过程的每一个环节都可以写本书了，交互设计师的一天、UI设计流程中的情绪板、服务设计理念都给了我很大的启发，从产品全局把控设计、从流程/行为/心理三层设计交互、从服务前中后把控体验。
- 9、零零碎碎看过很多文章，讲设计风格的，讲配色方案的，讲用户体验的，讲产品流程的...这是看过的第一本完整讲app诞生过程的书，也算是很有收获了。
- 10、教科书一般的存在

《一个APP的诞生》

精彩书评

1、在移动互联网高度发达的今天，一个个APP，成为我们通向网络世界的窗口，它的诞生流程，令不少对互联网世界产生幻想甚至试图投身其中的年轻人充满了好奇。《一个APP的诞生》就是这样一步一步拆分一个APP的诞生过程。从前期市场调研，竞品分析开始，一直到设计规范，界面图标，设计基础，流程管理，开发实现，市场推广，服务设计，甚至跨界融合，都有陈述。《一个APP的诞生》它被定义是一本教科书，工具书。适合学生想要用APP来实现自己的一个产品梦，也适合互联网职场新人快速了解APP产品的整个流程，也适合传统行业人员想通过移动APP产品来转型，扩大市场，加快企业发展脚步。

1、《一个APP的诞生》的笔记-第1页

推荐的书籍 1.《必然》，[美]凯文·凯利著，周锋/董理/金阳译，电子工业出版社，2016年1月第1版2.《Google工作整理术》，[美]道格拉斯·梅里尔/詹姆斯·马丁著，刘纯毅译，电中信出版社，2015年11月第2版。3.《为真实的世界设计》，[美]维克多·帕帕奈克著，周博译，中信出版社2013年1月第1版。4.《增长黑客》，范冰著，电子工业出版社，2015年7月第1版。5.《在你身边为你设计II》，腾讯公司用户研究与设计体验部门编著，电子工业出版社，2016年1月第1版。6.《腾讯网UED体验设计之旅》，任婕等编著，电子工业出版社，2015年4月第1版。7.《场景革命》，吴声著，机械工业出版社，2015年7月第1版。8.《即时引爆社交红利2.0》，徐志斌著，中信出版社，2015年8月第1版。9.《视觉传达设计原理》，曹方主编，江苏美术出版社，2005年2月第1版10.《认知与设计》，[美]Jeff·Johnson著，张一宁/王军锋译，人民邮电出版社，2014年8月第2版。11.《通用设计方法》，[美]贝拉·马丁/布鲁斯·汉宁顿著，初晓华译，中央编译出版社，2013年9月第1版。12.《通用设计法则》，[美]威廉·立德威尔/克里蒂娜·霍顿/吉尔·巴特勒/朱占星/薛江译，中央编译出版社，2013年9月第1版。13.设计心理学，[美]唐纳德·诺曼，中信出版社，2010.314.交互设计精髓，[美]Alan Cooper,Robert Reimann,David Cronin,电子工业出版社，2012.315.破茧成蝶，刘津，北京，人民邮电出版社，2014.716.简约至上，罗仕鉴，朱上上，机械工业出版社，2010.317.情感化设计，[美]Donald A.Norman，电子工业出版社，2005.518.交互设计指南，Dan Saffer，机械工业出版社2010.719.Don't Make Me Think，[美]史蒂夫·克鲁克，2006.820.洞悉用户：用户研究方法与应用，胡飞，2010.821.设计师要懂心理学，[美]Susan Weinschenk，人民邮电出版社，2013.522.天才在左，疯子在右，高铭，武汉大学出版社，2010.223.心理学与生活，[美]理查德·格里格、菲利普·津巴多，人民邮电出版社，2003.24.交互设计，李世国，北京，电子工业出版社，2009年5月26.基于目标导向的移动App交互设计浅谈.宣恒，高红霞，李世国、，大众文艺,2014.9,1007-5828,67-68 y27.艺术的故事，E.H贡布里希，范景中/杨成凯译，广西美术出版社，2008年4.28.设计中的设计，原研哉，朱锷译，山东人民出版社，2006年11.29.写给大家看的设计书，[美]威廉姆斯(Robbin Williams)著；苏金国，李盼等译，人民邮电出版社，2016.30.配色设计原理，[日]佐佐木刚士著，[日]奥博斯科编辑部编，暴凤明译 中国青年出版社，2009年12.31.超越平凡的平面设计版式设计原理与应用，麦克韦德(John Mcwade)著 侯景艳译，人民邮电出版社，2010年9.32.方寸指间，无线工坊著，电子工业出版社，2014年3.33.移动应用UI设计模式，[美]Theresa Neil著，田原译，人民邮电出版社2015年1.34.乌合之众大众心理研究.[法]古斯塔夫·勒庞，新世界出版社35.谁说菜鸟不会数据分析，张文森、李夏璐、狄松，电子工业出版36.参与感，黎万强.中信出版社37.影响力，罗伯特·B·西奥迪尼.万卷出版公司，，38.让创意更有黏性，奇普·希思.中信出版社，39.叠加体验：用互联网思维设计商业模式，穆胜，机械工业出版社，2014.40.颠覆式创新：移动互联网时代的生存法则，李善友，机械工业出版41.服务设计与创新实践，宝莱恩(Andy Poiaine)/乐维亚(LavransLovli)里森(Ben Reason)，清华大学出版社，2015 42.设计方法与策略。代尔夫特理工大学工业设计工程学院，华中科技大学43.IDEO,设计改变一切，蒂姆·布朗(Tim Brown)，万卷出版公司，2011.44.商业模式新生代，亚历山大·奥斯特瓦德(Alexander Osterw 日同er)/伊夫·皮尼厄(Yves Pigneur)、机械工业出版社，2011.45.IDEO. IDEO Method Cards. William Stout, 2003.

《一个APP的诞生》

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