

# 《交互设计》

## 图书基本信息

书名：《交互设计》

13位ISBN编号：9787308102551

10位ISBN编号：7308102556

出版时间：2012-7

出版社：浙江大学出版社

作者：黄琦,毕志卫

页数：150

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](http://www.tushu000.com)

# 《交互设计》

## 前言

# 《交互设计》

## 内容概要

《交互设计》结合大量的网页和软件设计的实践，系统的介绍交互设计的原理、原则、流程工具和方法，特别提出了交互设计师即是产品经理的观点和论述，将对中国的互联网交互设计实践将起到一定的指导和借鉴作用。全书分成4篇：第1篇交互设计概述，主要介绍了什么是目标导向的交互设计，并阐述了其国内外研究现状等；第2篇设计原则，主要介绍交互设计的原理和原则，配合大量的实例进行说明；第3篇工具集，介绍交互设计的流程、工具和方法，以方便读者快速入门；第4篇设计创新，主要介绍了如何综合运用交互设计技术解决实际问题 and 进行有效的设计创新。

《交互设计》特色：

- 1) 本土化，更加贴近中国的交互设计实际。《交互设计》对流行的交互设计原理、概念等进行梳理，结合中国WEB产品开发的实际，给出了更敏捷和有效的设计流程，通过组合使用相关的设计工具，有效地满足实际的需求；
- 2) 案例详实、丰富。《交互设计》提供了100幅的图表、照片，配合相关的说明，以期增加读者的现场感；通过阅读图例就能基本掌握一些简单的工具和方法。
- 3) 关注交互设计方法与工具，强调实践，注重实效。

《交互设计》的主旨是培养交互设计师而不是可用性专家，因此更加注重解决问题的能力 and 有效的表达。对设计师的核心能力进行了探讨，并给出了如何培养这些技能的方法和教程。

# 《交互设计》

## 作者简介

黄琦，浙江大学计算机科学与技术专业博士后，浙江大学软件学院副教授、硕士生导师，信息学部青年骨干教师。主要研究方向为交互设计、智能图形图像处理、信息产品设计等。主持10余项国家自然科学基金、浙江省重大科技专项、浙江省自然科学基金、中国博士后基金项目等，获得省部级奖2项，发表论文20多篇，其中SCI/EI收录10余篇，合作完成学术著作2部，参与组织了2010全国交互设计学术会议以及多届国际计算机辅助工业设计与概念设计（CAID&CD）学术会议等。

毕志卫，资深设计师，2004年加入淘宝网，先后从事界面艺术设计师，交互设计师，产品经理等工作。一线实践经验丰富，业内获得一致好评，在软件学院几年的教学中，得到师生的广泛认可。

## 书籍目录

### 第一章 交互设计概论

#### 引言

#### 1.1 交互设计的提出

##### 1.1.1 计算机的使用者逐渐由专家转向普通用户

##### 1.1.2 从使用产品到和产品交互产生的认知摩擦

##### 1.1.3 市面上存在着大量的不良设计

#### 1.2 什么是交互设计

##### 1.2.1 交互设计的定义

##### 1.2.2 以目标为导向的设计过程

##### 1.2.3 交互设计和周边学科

#### 1.3 交互设计和周边

#### 1.4 学好交互设计的建议

#### 练习

#### 网络资源和读物

### 第二章 基于UCD的用户需求研究

#### 本章提要

#### 2.1 UCD的基础设计理论

##### 2.1.1 心理模型和实现模型

##### 2.1.2 隐喻和GUI界面

##### 2.1.3 映射及其应用

##### 2.1.4 心流和和谐界面

#### 2.2 理解用户：用户需求建模

##### 2.2.1 用户档案与角色模型

##### 2.2.2 场景模型

##### 2.2.3 用例图

##### 2.2.4 搭建信息架构

### 第三章 需求获取

#### 本章提要

#### 3.1 理解商业需求

##### 3.1.1 确认关键利益相关者

##### 3.1.2 抓住利益相关者的需求

##### 3.1.3 解释并记录需求

##### 3.1.4 市场需求文档（MRD）

#### 3.2 制定设计目标

##### 3.2.1 商业目标

##### 3.2.2 用户目标

##### 3.2.3 成功标准

#### 3.3 制定产品设计原则

##### 3.3.1 通用的设计原则

##### 3.3.2 制定设计原则

#### 练习

### 第四章 原型设计

#### 4.1 什么是原型设计

#### 4.2 几种原型

##### 4.2.1 纸原型

##### 4.2.2 线框图

#### 4.3 如何进行原型设计

4.3.1 使用合适的设计模式

4.3.2 有效的可视化交流

第五章 设计模式应用

本章提要

5.1 概述交互设计模式

5.1.1 模式是什么

5.1.2 交互设计模式

5.1.3 模式的价值

5.2 搜索框

5.3 注册表单

5.4 旋转木马？

5.5 步骤条

5.6 搜索结果页

5.7 新手帮助

5.8 评价/评分

练习

网络资源和推荐读物

第六章 细节设计

本章提要

6.1 文字

6.1.1 字体和大小

6.1.2 行长和行距

6.1.3 对比度

6.1.4 超链接

6.1.5 样式排版

6.2 文字设计的原则

6.2.1 可辨识度

6.2.2 可读性

6.3 文案设计

6.4 色彩的原理

6.4.1 显示器和平面设计的差异

6.4.2 常见的色彩搭配方法

6.4.3 不和谐的色彩搭配

6.4.4 色彩和情绪

6.5 色彩之分组、联系和区别

6.6 色彩之文化差异和习惯用法

6.7 为更多人设计

第七章 可用性评估

本章提要

7.1 研究方法概述

7.2 可用性评估的价值

7.3 可用性测试

7.3.1 基本概念

7.3.2 测试流程

7.3.3 测试技巧

7.4 可用性检视

7.4.1 基本概念

7.4.2 规范检视

7.4.3 测试技巧

7.5 走查：认知过程遍历

7.6 启发式评估

案例：某购物网站Banner眼动效果可用性评测研究

作业：设计一个可用性测试，并试着输出测试报告

第八章 交互设计创新研究

本章提要

8.1 交互设计领域的研究新进展

8.1.1 设计理念的转变

8.1.2 科学技术的发展

8.1.3 艺术于技术的完美的遇见：MIT媒体实验室

8.2 基于不同终端的设计创新研究

8.2.1 创新交互设计的硬件基础

8.2.2 基于移动终端设备的应用和趋势

8.3 探索未来交互之梦

8.3.1 未来交互的创想

8.3.2 直觉式交互：基于图像的搜索电子商务应用

8.3.3 脑机交互：Mind Tracer产品研发

版权页：插图：2.1 UCD的基础设计理论 以用户为中心的设计观已经出现很长时间；它来源于工业设计和人机工程学，简单地说，设计师应该使产品适合于人使用，而不是让人习惯产品。为贝尔电话公司设计500系列电话的工业设计师Industrial designer，早在1955年写《为人们设计》时，就首先提出了这种方法。在20世纪80年代，在人机交互领域工作的设计师和计算机学家开始质疑工程师为计算机系统所设计的界面。随着存储、处理和色彩显示能力的加强，多样的界面已成为可能，并掀起一股浪潮，即在设计软件时，越来越关注用户，而不是计算机。这股浪潮就是以用户为中心的设计观。为什么使用UCD？因为你的设计直接面向你的用户。设计师聚焦于用户需求，决定必要的任务和方法来达到这些目的，这些都需要考虑用户的需求和偏好。简而言之，在项目中，用户资料是设计决策的关键因素。当遇到不知道如何做时，可以参照用户的需求。比如，在做电子商务网站时，用户想要购物车的按钮放在页面的右上角，可能这个按钮最终就是放在页面的那个位置。然而UCD不是总起作用的。所有的设计如果都依赖用户有时会使一个产品或服务被勉强地关注。例如，设计师也会把设计基于错误的用户资料；为成千上万的人设计产品，UCD可能不切实际。以下介绍几个经典的UCD名词。

### 2.1.1 心理模型和实现模型

在用户认知心理研究领域，心理模型和实现模型是两个基本的概念，也是研究用户认知心理的一个基础。由于心理模型和实现模型在很多情况下的巨大区别，就需要交互设计师有清晰的思路，去找寻两种模型之间的平衡点，从而满足用户的需求。

#### 1.什么是心理模型

人们在日常生活中会根据自己的经验和习惯形成很多对事物的起因、机制和相互关系等似乎是理所当然的看法，这就是用户的心理模型，或者叫概念模型。这种观念对于使用一个复杂的产品来说尤为突出，往往人们并不需要了解这个产品内部工作的所有细节，流程，仅仅需要在心里给这个产品下一个简单的定义，这对于使用这个产品已经足够。心理模型对用户来说非常重要，因为这直接影响产品功能的实现，下面是一个例子。

# 《交互设计》

## 编辑推荐

《交互设计》编辑推荐：如果您缺少一本全面讲授交互设计学科理论并有大量生动案例的参考书；如果您还没有系统学习过基础知识，还缺乏丰富的设计经验；如果您还在为如何组织需求，可视化描述需求，进而管理需求而发愁；还在为如何在理解需求和信息架构，创建更高效易用的用户界面而苦苦思索。那么请您翻开《交互设计》，《交互设计》很多案例都来自于电子商务领域的互联网实际产品，阅读它，将带给您一个不一样的交互设计之旅！

## 精彩短评

- 1、不是很好，浙大教授，令人失望。
- 2、图书馆借的看完了。内容一般般，适合入门级的。
- 3、章节内容有明显拼凑的感觉，对于最基本的交互设计的概念阐述不清，引用了诸多言论却不能以一言蔽之——这一点极其不能接受，作者有动机不纯的嫌疑；后面的章节都是在罗列实际操作的技巧，没有切中要害；但也有可取之处：每章后面有建议和练习，为初学者提供了实践方法的参考。比较失望
- 4、对于基础用户效果很不错
- 5、这本书可以作为交互设计入门看看，是比较传统的中国式教材类书，刚接触交互设计的学生可以学习到比较多的知识  
由于本书是2012年出版的，现在看起来，书中很多案例过老，和现在的新兴交互设计潮流相去甚远，互联网发展速度极快，建议大家还是更多地接触一些新的设计方法与案例研究。  
本质上而言，书还是将一些比较经典的知识描述清楚了，例如用户心理模型，尼尔森十大可用性原则，推荐在校学生看看，同时可以按照书每个章节的练习题开始逐步地锻炼自己分析与设计的能力。  
比较遗憾的是，我对书籍最后的“可用性评估”一章非常感兴趣，这部分内容信息量大，理解起来有些费力，不知道是不是有点蛇尾的感觉，巨大的信息量并没有更丰富地展现给读者，这一章看了几遍，感觉要了解的东西很多，但是草草带过，并没有给到更深入的介绍，有些可惜
- 6、初级用书 电商
- 7、关于交互设计的内容介绍很全面，全彩阅读效果不错。
- 8、专业行业书的写作模式很重要，有时候不是崇洋媚外，可能国外的学科建设和学术研究很健全，也很擅长做这方面的出版。我大学同学都开始出CAD教程书了，真是。。。这本书就很尴尬，明明是写给初学者，可又像一堆理论堆叠，案例对于理论的相关性也不强。这让我意识到即使自己懂了要想给别人讲明白也不易。对于初学者怎样给予启发，清晰的结构，我也要学习正确的表达方式。讲述和记录设计本身也是一种设计表达。不过也不能说不能学到东西，适合初学者比较接地气
- 9、淘宝网页经常被拿来作反面案例。
- 10、内容还不够翔实，叙述还不算特别清晰总体不错
- 11、关于交互设计的入门书，浅，但是很全面，理论多，案例分析不够深入。对于交互设计领域的知识结构比较好。值得作为入门教材来读。
- 12、理念拼凑了下。目录可以用来做参考。
- 13、就是一些交互基本概念的解释，比较适合初学者吧，我在亚马逊买的kindle电子版，居然没配图，奇了怪了
- 14、太过浅显，只适合刚入门的
- 15、初心者向，可以看看一些概念。
- 16、深度不够，但是拿来了解一些基础知识还是不错的，书页印刷质量也不错
- 17、不是是特别喜欢
- 18、内容不错，可惜不是这行的看不是很懂呀，期待进步O( \_ )O
- 19、中规中矩，类似教科书.....
- 20、很满意，学到了很多
- 21、书本简单易懂，满快速可以了解交互设计在中国的互联网到底是做什么的...

## 章节试读

### 1、《交互设计》的笔记-第1页

書的材質比較好。  
裡面各種黑阿里的東西。  
概念多，誇誇其談，沒有多少實際指導意義。

# 《交互设计》

## 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](http://www.tushu000.com)