

《原型设计》

图书基本信息

书名：《原型设计》

13位ISBN编号：9787302305392

10位ISBN编号：7302305390

出版时间：2012-12-1

出版社：清华大学出版社

作者：[美] Todd Zaki Warfel

页数：220

译者：汤海,李鸿

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

《原型设计》

内容概要

原型设计工具书，经验之书 原型设计是用于沟通设计意图的清楚而高效的理想方式。原型可帮助设计师洞察设计想法，测试产品预设条件和收集用户反馈意见。本书向我们表明一点：“原型不只是一种设计工具，它还可能帮助我们进行产品推广，赢得更多内部支持，并有机会和开发团队一起测试产品的可行性。”

《原型设计》

作者简介

作者：（美国）沃菲尔（Todd Zaki Warfel）译者：汤海 李鸿

书籍目录

第1章 原型设计的价值

原型是生成的

原型设计——展示、讲述和体验之源

原型可减少误解

原型可节省时间、精力和费用

原型可减少浪费

原型可提供真实价值

小结

第2章 原型设计流程

设计工作室的缺失

原型设计流程概览

小结

第3章 五类原型

类型1：共享交流

类型2：走查设计

类型3：内部推广想法

类型4：可用性测试

类型5：度量技术可行性和价值

小结

第4章 八大指导原则

原则一：了解受众和意图

原则二：稍加规划——再做原型

原则三：设定期望

原则四：可以画草图

原则五：是原型——不是蒙娜·丽莎

原则六：如果做不出来原型，就用假的

原则七：只对需要的东西做原型

原则八：减少风险，尽早开始做原型，经常做原型

小结

第5章 挑选合适的工具

影响因素

工具人们在用哪些？

人们在做哪些类型的原型？

小结

第6章 纸原型和其他模拟方法

优点

缺点

纸原型必备工具包

渐进式纸原型

小结

第7章 PowerPoint和Keynote

优点

缺点

用PowerPoint创建叙述原型

用PowerPoint创建交互原型

PowerPoint的AJAX效果

小结

第8章 Visio

优点

缺点

用Visio做原型

补充资源

小结

第9章 Fireworks

优点

缺点

用Fireworks做iPhone应用原型

更多资源

小结

第10章 Axure RP Pro

优点

缺点

用Axure RP建立视频网站原型

补充资源

小结

第11章 HTML

优点

缺点

创建HTML原型

补充资源

小结

第12章 测试原型

常见错误

可用性测试准备

设计测试情境

测试原型

记录观察过程和反馈意见

分析并决定下一步行动

结语

小结

《原型设计》

章节摘录

版权页：插图：每年，都有几百万人通过概念车来窥见未来。汽车，厂商在这些独一无二的概念车上投入数年时间和数百万美元。但大多数概念车都没有被量产。量产的往往也只是原始想象中的一小部分。在汽车行业，竞争相当激烈。创新不只是保持领先的手段，而往往是一种生存手段。每辆概念车都是一次设计练习，都是对可能性、可行性和市场的探索——这就是原型。数十年以来，这种原型方法一直是汽车行业的核心。概念车虽然昂贵，但重新配备所有必要机器和上线失败的代价更高，风险实在太太。原型是整体设计过程的必要组成部分，比如汽车或导弹导航系统设计，这无可非议。但对于软件开发而言，为创建原型而争取支持有些难。事实上，这是我们面临的最典型的挑战之一。

第1章重点说明把原型融入现有设计/开发流程时所面临的一些挑战。本章还要给出一些要点，以说明原型在提早识别问题、减少风险进而最终节省时间、精力和费用等方面所发挥的价值。如果客户或者管理层不熟悉原型，往往会把原型视为“烧钱”的行为，即使有好处，也微不足道。我收到过一个最常见的问题：“怎样才能使老板或者客户认同原型设计？他们都说没有这方面的时间和预算。”如果你的业务涉及到用软件和硬件构建网站、软件应用程序或者系统，就能做原型。随着系统复杂程度的提高，原型设计的成本/效益比也会显著提高。原型设计的确是有成本的。它不是免费的。但如果你没有做过原型，就已经失去了很多创新、显著降低成本的机会。原型的收益远远超过它的初始成本。原型是生成的原型的根本价值之一是它是生成的（也称创成的），也就是说，在原型设计过程中，你会得到几百个（甚至上千个）想法。有些才华横溢，有些一般。我发现，即使那些一般的想法也可以催生优秀的解决方案。作为生产过程，原型设计流程中往往也会引发创新，显著节约时间、精力和成本。原型过程有助于激发灵感，能帮你得到更具体的东西——可以感觉、体验、参与、娱乐和测试的东西。原型设计——展示、讲述和体验之源如果说一图胜千言，那么我要说原型抵万言。原型的威力远远超过展示和讲述——原型能让你体验自己的设计。“讨论、建立故事板是一回事，看到真实的东西则是另外一回事。”——Robert Hoekman.Jr. 交流设计构想或者编写设计文档有很多方法。

《原型设计》

媒体关注与评论

“如果你在设计应用时受因子任务流和线框图，就说明你真的需要好好读一读《原型设计：实践者指南》这本书。”——Dan Saffer Kicker Studios负责人，著作有Designing for Interaction and Designing Gestura/ Interfaces

“不管你做原型的目的是探究新的设计想法，还是想与其他人沟通设计想法，Todd的这本珠玑之作都会为你提供合适的工具。”——Jesse James Garrett, Adalve Path总裁，著作有The Elements of User Experience

“刚看完这本书的四分之一，我们就抛弃了需求文档，开始换用我们所拍摄的（白板上的）草图来沟通我们的想法。”——Shaun Abrahamson, Colaboratorie Mutopo, 创新者和投资人

“从今往后，只要有人向我提起原型设计方面的问题，我就要向他们介绍Todd的这本书。”——Kim Goodwin, Cooper设计总裁，著作有Designing for the Digital Age

《原型设计》

编辑推荐

《原型设计:实践者指南》适合原型爱好者和实践者阅读和参考。

《原型设计》

名人推荐

“如果你在设计应用时受困于任务流和线框图，就说明你真的需要好好读一读《原型设计：实践者指南》这本书。”——Dan Saffer, Kicker Studios负责人，著作有Designing for Interaction and Designing Gestural Interfaces “不管你做原型的目的是探究新的设计想法，还是想与其他人沟通设计想法，Todd的这本珠玑之作都会为你提供合适的工具。”——Jesse James Garrett Adaptive Path总裁，著作有The Elements of User Experience “刚看完这本书的四分之一，我们就抛弃了需求文档，开始换用我们所拍摄（白板上的）草图来沟通我们的想法。”——Shaun Abrahamson, Colaboratorie Mutopo 创新者和投资人 “从今往后，只要有人向我提起原型设计方面的问题，我就要向他们介绍Todd的这本书。”——Kim Goodwin, Cooper设计总裁，著作有Designing for the Digital Age

《原型设计》

精彩短评

- 1、完全没什么干货呢.....
- 2、100页之后可根据目录挑选阅读
- 3、毫无用处。
- 4、简单、直白的一本书，对各种原型设计的方法和工具都作了介绍，但都不深入，案例也没什么代表性。看完最大的感想是：HTML原型才是原型设计的圣杯，不懂HTML就别玩原型了。
- 5、十本入门指导书
- 6、大可不必读 看看这位豆友的笔记就行了 <http://book.douban.com/annotation/30852907/>
- 7、主要对一些常用原型周边软件进行了介绍。适合初学者入门看看。总结，原型很重要，效率很重要，形式不重要，工具不重要。
- 8、对于入门的人来说，非常不错；对于有经验的人来说，多了一些视野。
- 9、原型设计概览，连接设计思维和工具软件书，案例不够详尽~
- 10、各种设计工具的介绍...
- 11、不要买。。借着看看就好了
- 12、泛泛而谈，收获的是原型的好处：节约时间，减少误解，易于理解，减少浪费，降低风险。针对各个工具的评价维度有点小收获吧。
- 13、干巴巴的，翻译的也不好，不推荐阅读
- 14、偏理论些
- 15、市面上少见的原型设计书籍。理论与工具的使用。
- 16、没什么用，太初阶了太浅尝辄止
- 17、一般，不过推荐书目很好
- 18、挺普通一本书，没多大用，对我目前而言

章节试读

1、《原型设计》的笔记-原形设计笔记

设计工具：

omnigaffle——创建低保真pdf原形
camtasia——录制原形视频讲解
fireworks——整合矢量与栅格图，与其他软件互通，超链接
dreamweaver——超链接
pdf、acrobat——链接文档
axure——交互专用
ps、ai——画gui部件
ppt——可导出html和pdf并用acrobat创建交互
html——花时间

设计准则

目的、方法、测试三个最重要的方面

快速、迭代、短规划（非瀑布式，往往这一步结束前明确下一步工作内容）、多进行测试评价及修改

原形类型——捕捉构想+模拟多状态

prototype纸原形：协作，彩笔、白板、胶带、即时贴，包括线框图、故事版、需求文档，仅能捕捉构想，低保真。但方便协作

ppt：叙述型原形

以上假原形，链接

axure：交互型原形

html：高高保真

设计流程——需求驱动

草图（数量>质量，速度>质量，概念（少细节）>完善，不置好坏） 演示（剪短）、评论（需记录） 原形 第二轮演示、评论（这里是修改，迭代） 原形（有细节，可实现） 测试（8-12位被试，5-6个场景，一次40分钟，休息半个小时，一天6-8场） 分析，报告（ppt，可视化，而非大段文字）

原形效率：80%构想被淘汰，20%原形最终实现。冲数量，众包

与工程师沟通：他们注重代码功能比

与市场人员沟通：他们注重投入产出比

注意事项：

了解受众（客户为直接受众，他能不能理解低保真）意图，期望值（多做一点，多说一点）

关于计划：快速迭代，不能从开始规划好一切。抛弃project

草图：能理解就行

原形不必完美，容许有错，为快速，可不必做出所有部件，有所侧重

快速：一次只解决一个小问题

用工具的步骤：统一的gui部件并可复制 框架/母版 各个界面 图标的交互 界面的交互 导出pdf或html

html步骤：基本结构 结构元素的样式 增加内容

《原型设计》

可用性测试——得出成果较难20%

周期：四周——第一周招募工作人员、场景开发，第二周招募测试者，第三周测试，第四周分析报告

主持：问题不能直接或有引导性，打分

记录：尽量全面，视频、录音、笔录，记录过程、反馈信息、时间节点、关键词

测试者：放松，打分

分析：频率、难度、严重程度

语录：进入体验经济后，好的商业并非止于而是始于最终用户

问题：基于页面/界面：移动互联网与传统互联网

《原型设计》

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