

BASICS INTERACTIVE DESIGN

USER EXPERIENCE DESIGN

CREATING DESIGNS USERS REALLY LOVE

国际经典交互设计教程 用户体验设计

[英] 盖文·艾林伍德 (Gavin Allanwood)

彼得·比尔 (Peter Beare)

孔祥富 路融雪

编著

译

这是对用户体验设计最易理解和引人注目的介绍。书中提供的大量图片可以帮助有兴趣的人更多地了解该领域和其中所用的方法。

——杰弗里·巴泽尔 (Jeffrey Bardzell), 美国印第安纳大学



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.eipress.com.cn>

BASICS INTERACTIVE DESIGN:

USER EXPERIENCE DESIGN

CREATING DESIGNS USERS REALLY LOVE

国际经典交互设计教程 用户体验设计

[英] 盖文·艾林伍德 (Gavin Allanwood)

彼得·比尔 (Peter Beare)

孔祥富 路融雪

编著

译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

Basics Interactive Design: User Experience Design

© Bloomsbury Publishing Plc, 2014

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form of by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or any information storage or retrieval system, without prior permission in writing from the publishers.

Gavin Allanwood and Peter Beare have asserted their right under the Copyright, Designs and Patents Act, 1988, to be identified as authors of this work.

No responsibility for loss caused to any individual or organization acting on or refraining from action as a result of the material in this publication can be accepted by Bloomsbury or the authors.

本书中文简体版专有出版权由Bloomsbury Publishing Plc授予电子工业出版社。未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权贸易合同登记号 图字：01-2015-3288

图书在版编目(CIP)数据

国际经典交互设计教程(用户/体验设计)/(英)艾林伍德(Allanwood,G.), (英)比尔(Beare,P.)编著;孔祥富, 曹融等译. —北京: 电子工业出版社, 2015.8

书名原文: Basics Interactive Design: User Experience Design

ISBN 978-7-121-26282-8

I. ①国… II. ①艾… ②比… ③曹… ④路… III. ①人机界面—程序设计—教材 IV. ①TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第137407号

责任编辑: 田 蕾

特约编辑: 于庆芸 刘红涛

印 刷: 中国电影出版社印刷厂

装 订: 中国电影出版社印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 720×1000 1/16 印张: 11.5 字数: 294.4千字

版 次: 2015年8月第1版

印 次: 2015年8月第1次印刷

定 价: 69.80元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

反侵权盗版声明

电子工业出版社依法对本作品享有专有出版权。任何未经权利人书面许可，复制、销售或通过信息网络传播本作品的行为；歪曲、篡改、剽窃本作品的行为，均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人应承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。

为了维护市场秩序，保护权利人的合法权益，我社将依法查处和打击侵权盗版的单位和个人。欢迎社会各界人士积极举报侵权盗版行为，本社将奖励举报有功人员，并保证举报人的信息不被泄露。

举报电话：（010）88254396；（010）88258888

传 真：（010）88254397

E - m a i l: dbqq@phei.com.cn

通信地址：北京市万寿路173信箱

电子工业出版社总编办公室

邮 编：100036

概览	6
简介	10

1

什么是用户体验设计 (UXD)	13
交互体验设计	14
生活体验	16
用户体验设计中的角色	20
今天的多学科团队	22
方法和背景	26
▶ 案例研究: 法国设计资讯代码公司 (Code Computerlove)	28
▶ 利益相关者	34
▶ 活动1: 以用户为中心的开发周期	36

2

用户	41
用户研究	42
用户世界	46
访谈: 用户剖析	48
协同体验	52
情感响应	54
记忆	56
错误性	58
期望	60
动机	62
活动2: 用户行程观察	64

3

体验设计	69
竞争优势	70
品牌	72
生产率	74
访谈: 用户参与	76
趣味性	80
可用性	82
简单性	84
挑战	86
活动3: 直觉认知	88
格式塔理论	92
符号学	100
叙事性	102
限制条件	104

4

设计过程 107

项目生命周期	108
用户参与	110
角色	114
情节	118
设计要求	120
沟通和规划	122
访谈：现代数字项目	124
标准	130
活动4：探索解决方案	132

5

设计方法 137

平台和技术	138
满足要求	140
语义设计	142
思维和工具	144
设计样本	154
布局	156
字体	160
图像	162
活动5：建构原型	166

结论	170
扩展阅读	172
术语表	174
索引	178
图片来源说明	182
致谢	183

BASICS INTERACTIVE DESIGN:

USER EXPERIENCE DESIGN

CREATING DESIGNS USERS REALLY LOVE

国际经典交互设计教程 用户体验设计

[英] 盖文·艾林伍德 (Gavin Allanwood)

彼得·比尔 (Peter Beare)

孔祥富 路融雪

编著

译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

Basics Interactive Design: User Experience Design

© Bloomsbury Publishing Plc, 2014

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or any information storage or retrieval system, without prior permission in writing from the publishers.

Gavin Allanwood and Peter Beare have asserted their right under the Copyright, Designs and Patents Act, 1988, to be identified as authors of this work.

No responsibility for loss caused to any individual or organization acting on or refraining from action as a result of the material in this publication can be accepted by Bloomsbury or the authors.

本书中文简体版专有出版权由Bloomsbury Publishing Plc授予电子工业出版社。未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权贸易合同登记号 图字：01-2015-3288

图书在版编目（CIP）数据

国际经典交互设计教程. 用户体验设计 / (英) 艾林伍德 (Allanwood, G.), (英) 比尔 (Beare, P.) 编著; 孔祥富, 路融雪译. —北京: 电子工业出版社, 2015.8

书名原文: Basics Interactive Design: User Experience Design

ISBN 978-7-121-26382-8

I. ①国… II. ①艾… ②比… ③孔… ④路… III. ①人机界面—程序设计—教材 IV. ①TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第137407号

责任编辑: 田 蕾

特约编辑: 于庆芸 刘红涛

印 刷: 中国电影出版社印刷厂

装 订: 中国电影出版社印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 720×1000 1/16 印张: 11.5 字数: 294.4千字

版 次: 2015年8月第1版

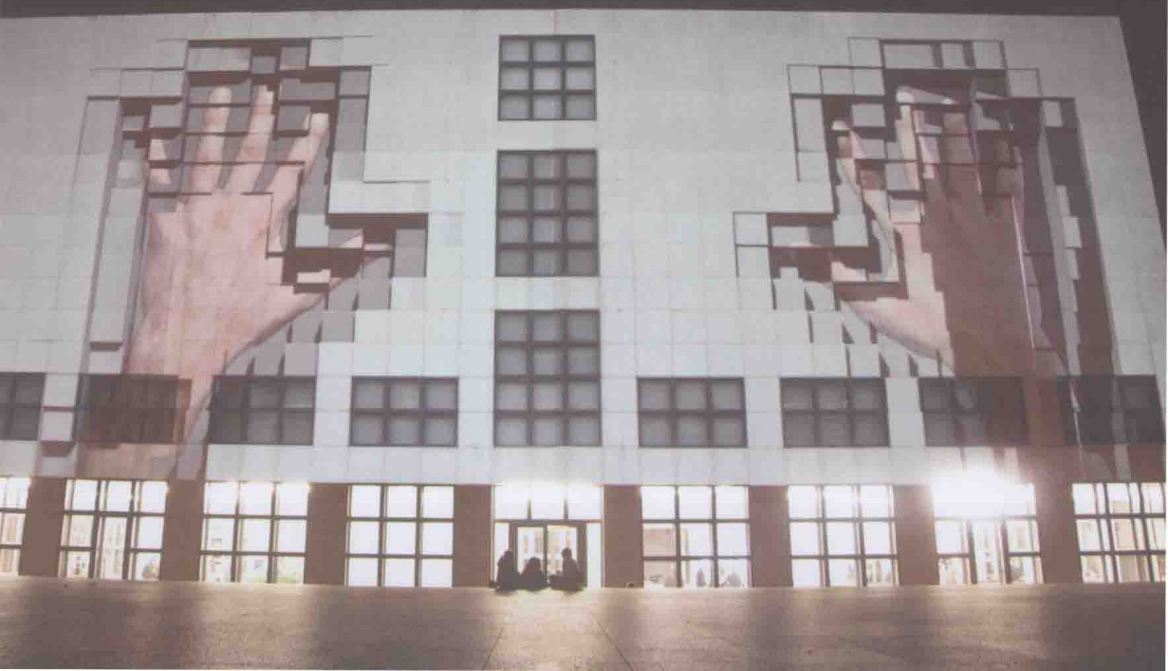
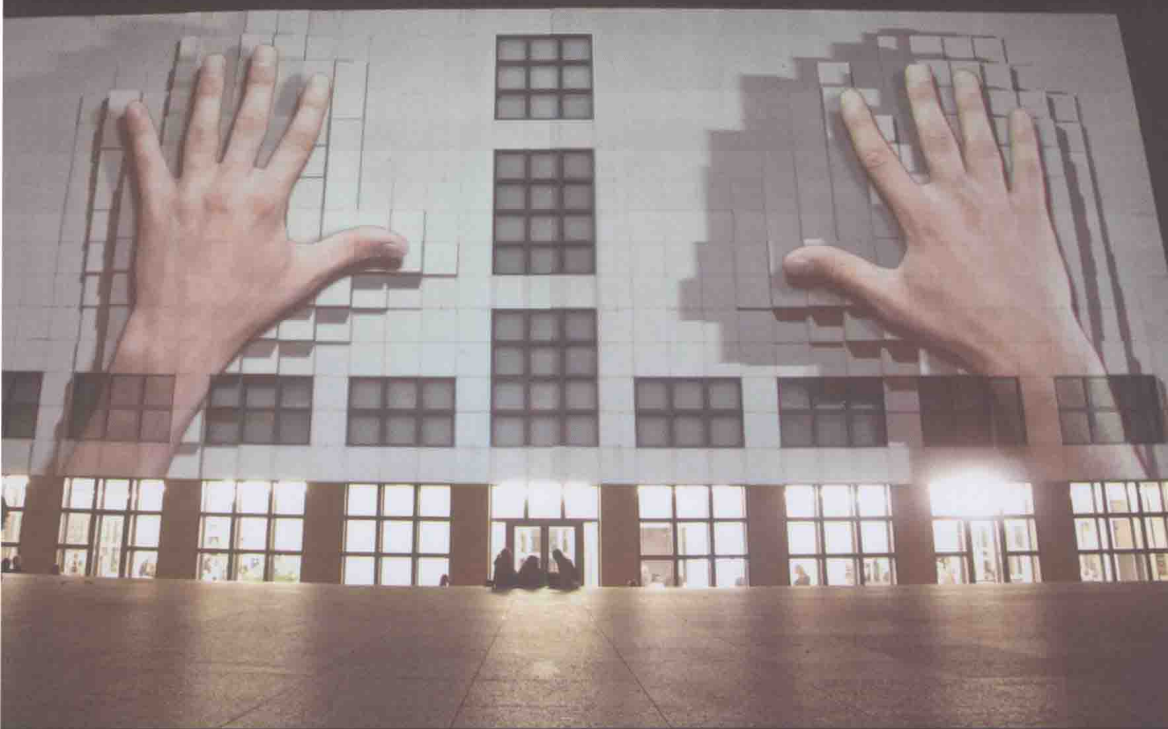
印 次: 2015年8月第1次印刷

定 价: 69.80元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。



概览	6
简介	10

1

什么是用户体验设计 (UXD)	13
交互体验设计	14
生活体验	16
用户体验设计中的角色	20
今天的多学科团队	22
方法和背景	26
▶ 案例研究: 法国设计资讯代码公司 (Code Computerlove)	28
▶ 利益相关者	34
▶ 活动1: 以用户为中心的开发周期	36

2

用户	41
用户研究	42
用户世界	46
访谈: 用户剖析	48
协同体验	52
情感响应	54
记忆	56
错误性	58
期望	60
动机	62
活动2: 用户行程观察	64

3

体验设计	69
竞争优势	70
品牌	72
生产率	74
访谈: 用户参与	76
趣味性	80
可用性	82
简单性	84
挑战	86
活动3: 直觉认知	88
格式塔理论	92
符号学	100
叙事性	102
限制条件	104

4

设计过程 107

项目生命周期	108
用户参与	110
角色	114
情节	118
设计要求	120
沟通和规划	122
访谈：现代数字项目	124
标准	130
活动4：探索解决方案	132

5

设计方法 137

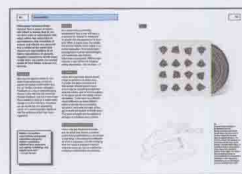
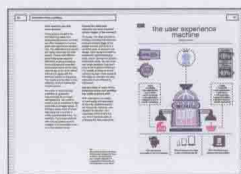
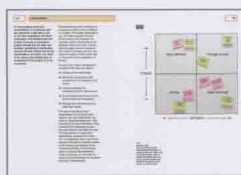
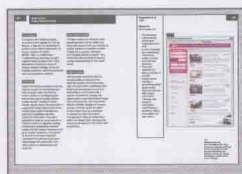
平台和技术	138
满足要求	140
语义设计	142
思维和工具	144
设计样本	154
布局	156
字体	160
图像	162
活动5：建构原型	166

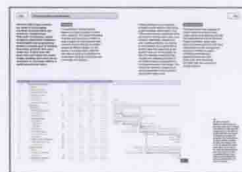
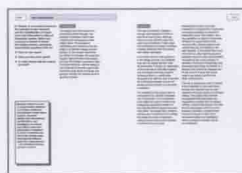
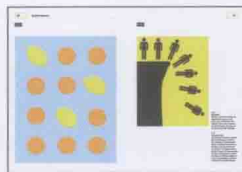
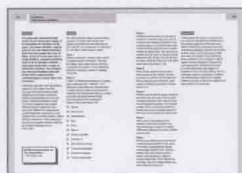
结论	170
扩展阅读	172
术语表	174
索引	178
图片来源说明	182
致谢	183

你手上拿着的这本书不会自发地重组、改变内容或无端地消失，这是确定无疑的。但在数字世界中，这样的效果经常会见到。无限空间和变异性的观念司空见惯，现代设备为设计师传送、更新和管理用户内容提供了无数的途径，这些令人敬畏的全新传播力量需要用在交互设计上。

这里呈现的是本书的架构，一旦你对这些图案有所认知，并对一些页面进行阅读之后，你就可以理解本书的结构，并能知道从哪里开始、从哪里结束了。通过概览中的视觉特征和相对位置，你甚至可以找到想要看到的某一页的位置。如果你不看这个简短的说明，你很有可能不假思索地翻遍整本书。欢迎阅读《国际经典交互设计教程：用户体验设计》。









本书适用于学习交互设计，并准备从事产品或服务设计工作的人。本书旨在介绍一种思考方法，从而使你卓越的设计不再仅仅依靠创造力，通过对多种因素的综合考量，创造一种良好的用户体验，使你的工作更加有效，物有所值。

交互设计中的用户体验设计，简写为UXD，传达的是“我们理解它要传达的良好用户体验”这一信息。

用户体验设计是用户体验（简写为UX）的一个分支，是指一系列用于人的交互行为的设计方法。理解并能运用用户体验设计方法的设计师可以给客户提供一种强有力的竞争优势。由于我们进入到了对大量印刷媒体有动态和交互性需求的时代，所以对用户体验的考虑就变得非常重要。

本书包括5章节、5个实践练习、3个访谈和1个案例研究，它们结合在一起共同阐明了本书的主题，为用户在设计中运用用户体验设计方法提供了必要的基础知识。第1章让你思考人类的体验，然后渐次地理解用户体验，在接下来的第3、第4和第5章里你将会认识并运用交互体验的主要方法。本书最后还将介绍评估用户体验的工具和过程。期待读者们能够从中得到快乐，并对一些精彩内容加以记录。





图1

一种用户体验设计方法

在本书的写作过程中，社会上对能够运用用户体验设计方法（包括用户研究技术、响应式设计和网站交通的优化）的人的需求依旧很强烈！。

图2

美国平面设计师协会设计档案，由“第二故事”（Second Story）制作

这一设计整合了很多浏览工具，并给客户提供了大量研究和发现的机会。