

THE INMATES ARE RUNNING  
THE ASYLUM

软件工程师丛书

# 软件 创新 之路

冲破高技术营造的牢笼

【美】 Alan Cooper 著  
刘瑞挺 刘强 程岩 等译

SAMS



电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry  
URL: <http://www.phei.com.cn>

00113499

TP311.5



软件工程师丛书

# 软件创新之路

——冲破高技术营造的牢笼

[美]Alan Cooper 著

刘瑞挺 刘 强 程 岩 等译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



北航 C0531891

## 内 容 提 要

这不是一本教你如何编程的书，但却是软件工程师不可不读的书。

本书作者 Cooper 被誉为“VB 之父”。他针对基于电脑的产品难学、难用、难以理解的弊病，提出了软件设计应分为两部分：交互设计与编码设计。本书通过大量的商务案例，“透彻地描述了我们面临的挑战，并从方法学上提供了逃离我们自己热心营造的技术牢笼的指南。”

本书观点独特，描述生动，实例丰富，分析深刻，方法具体而且有效，是软件项目经理、软件工程师及开发人员，大专院校师生以及 IT 界、工业界管理人员值得一读的好书。

Authorized translation from the English language edition published by Macmillan computer publishing U.S.A Copyright©1999.

SIMPLIFIED CHINESE language edition published by Publishing House of Electronics Industry. Copyright 2001.

本书中文简体专有翻译出版版权由美国麦克米兰公司授予电子工业出版社。未经许可，不得以任何手段和形式复制或抄袭本书内容。版权所有，侵权必究。

### 图书在版编目(CIP)数据

软件创新之路 / (美)古柏(Copper, A.)著; 刘瑞挺等译. —北京: 电子工业出版社. 2000.12

(软件工程师丛书)

ISBN 7-5053-6306-9

I. 软... II. ①古... ②刘... III. 科学研究—思想 IV. G30

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 80472 号

J5480/22

丛 书 名: 软件工程师丛书

书 名: 软件创新之路——冲破高技术营造的牢笼

原 书 名: The inmates are running the asylum

著 者: [美]Alan Cooper

译 者: 刘瑞挺 刘 强 程 岩 等

责任编辑: 陆伯雄

印 刷 者: 北京天竺颖华印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>  
北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 17.75 字数: 270 千字

版 次: 2001 年 2 月第 1 版 2001 年 2 月第 1 次印刷

定 价: 28.00 元

书 号: ISBN 7-5053-6306-9/Z · 356

著作权合同登记号 图字 01-2000-0093

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系调换。电话 68279077

# 出版说明

近年来,随着计算机技术,特别是 Internet 网络的高速发展,计算机应用已经深入到人类社会的各个行业,各个领域,甚至千家万户。信息化社会、网络时代已经离我们不远了。

然而,计算机技术的发展,计算机应用的普及和深入,引发了对计算机软件的要求更广、更精、更加简便,以解决层出不穷的实际应用的问题。这样一来,非但没有解决十余年前专家们曾经预见的软件危机,反而使这一危机愈演愈烈。在世界范围内,软件开发人员的匮乏,高水平的操作系统、开发语言及应用软件的不足,各种补丁程序满天飞,已经成为计算机应用继续发展的一大障碍。

在我国,软件危机也同样存在,解决这一问题是目前刻不容缓的大事。

更值得引起我们重视的是,中国软件业要走自主创新之路。国际几大软件公司雄厚的技术和资金优势,已经垄断了重要的软件领域,并不断地推出新版本。后来者既要学习借鉴他人的技术,又绝不能永远跟着他人走下去。只是热衷于在他人的新版本上做一些表层开发工作是短视的,长此下去会逐渐丧失自主开发软件的能力。因此,在软件的学习和应用上,要学会掌握核心技术,即软件开发的思路和基本方法,并根据实际工作中提出的问题开发有自主知识产权的创新软件。

正是基于这种形势和认识,为发展我国的计算机软件开发事业尽一份出版工作者的责任,我们推出了这套《软件工程师丛书》。

这套丛书是为所有软件工程师和学习软件开发的计算机用户编写的,内容涵盖计算机开发的方方面面,其中既有国内作者编著的书籍,也有从国外精选引进的外版书。

为保证丛书的质量,我们选择的作者都是工作在计算机应用第一线,具有丰富软件开发和应用经验的学者、专家和高级工程师,外版书的译者都有多年计算机图书的翻译经验。

我们出版这套丛书的指导思想是帮助软件开发人员提高技术水平,解决他们在软件开发和应用过程中遇到的各种问题。

这套丛书大致可分为四种类型:

一是实例型,如《Visual Basic 6.0 中文版编程实例详解》,通过大量有用的实例说明如何使用某种流行语言开发自己的应用系统。

二是实用型,如《Windows 2000/NT 疑难问题详解》,回答在应用某种操作系统中遇到的各种疑难问题。

三是技术型,如《软件测试自动化技术和实例详解》,介绍有关软件测试技术及其在实践中的应用。

四是手册型，如《Visual C++6.0 类库大全》，是软件工程师的必备手册，可从中随时查阅所需的内容。

我们相信这套丛书对软件工程师和学习软件开发、应用的读者会有所帮助，我们希望听到读者宝贵的建议和意见。同时，希望更多的作者和我们联系，出版更多更好的书籍，来充实这套软件工程师丛书。

我们曾经努力，我们正在努力，我们仍将努力。

**電子工業出版社**

# 序

请留意一下吧，电脑正在全面地入侵你的生活。这些强大的、令人敬畏的电脑设备，正以笨拙的旧界面，担负起越来越重要的任务。随着这些机器渗透到我们生活的各个角落，它会骚扰我们、激怒我们、甚至杀害我们当中的一些人。反之，我们也会冒损坏电脑的风险，但是我们并不敢惹来麻烦，因为我们已经完全地、不可逆转地依赖于这些充满希望的怪物，正是电脑才使我们的现代生活成为可能。

幸运的是我们还有别的选择。我们需要从根本上重新思考人类与机器如何交互，并深入而独特地重新思考人机之间的相互关系。对于萌芽状态的问题所产生的错误，我们不仅把它归咎于机器，而且也从我们自身上去寻找答案。人们设计了令人厌恶的界面；并继续使用功能不良的机器，以拙劣的界面使眼睛劳累、使后背疼痛、并使腕关节腱损坏。正如本书名(本书原书名可直译为“冲破牢笼”——中文版编辑注)所暗示的那样，我们全是人们自己营造的技术牢笼里的囚徒而已。

这本书是我们冲破牢笼的向导。或者说，艾兰·库伯揭示出该拘留所的大门已经洞开，只要我们愿意随时都可以离开，但是我们大家变得如此愚钝，时至今日仍执迷不悟。其中的奥秘是，在更广阔背景下重新定义我们与电脑的交互方式。

艾兰·库伯不只是一位同窗的“囚犯”，他还是一位异教徒，他的思想有可能会激怒那些仍想继续锁住我们的人。这些工程师建造了我们所厌恶的系统，而且他们仍然相信建造更好的界面是摆脱困境的唯一方法。但是，这个非同寻常的界面本身就曾是一个时代的人造概念，而且那个时代电脑还十分稀罕、用户尚微不足道，所以很少能与人类进行交互。当全部的交互都通过电脑的玻璃屏幕进行时，人们才意识到界面的存在。现在，当电脑渗透到我们生活的方方面面时，界面成为一个绝对危险的概念。电脑不再与人类接口，而是进行交互，这种交互作用将变得稳定而深沉，对于我们共同的神智健全，以及最终赖以生存的条件将更加敏感、更加重要。

艾兰·库伯对于从界面到交互的转移，比我认识的任何人都理解得深刻。他的思想来源于多年的实践经验，即他在帮助别人设计产品，使其优

雅地、不引人注目地进入我们的生活。他多年来到处演讲，现在终于有机会把他的实践经验编著成书，透彻地描述了我们面临的挑战，并从方法学上提供了逃离我们热心营造的牢笼的指南。请读下去，你会发现自己正在获得自由。

保罗·萨弗 (Paul Saffo)

美国 未来学研究所 主任

# 译者的话

近年来，书店里出现了一大批称为“计算机文化基础”的书。翻开内容一看，却名实难符、令人大倒胃口。明明是如何操作 DOS 和 Windows、怎样使用 Word 和 Excel，却偏偏要戴上电脑文化的时髦桂冠。假如一本论述中华五千年文化的书，通篇讲解笔墨纸砚的结构与用法，我想，读者可能会对作者、编辑以及出版社进行投诉的。

## 关于书名：以独特视角剖析电脑文化的深层问题

当然，书架上也有过不少诠释电脑企业文化的书，耳熟能详者如比尔·盖茨的《未来之路》、HP 创始人之一普克的《惠普之道》、虞有澄先生的《Inside Intel——华裔副总裁看英特尔内部》，以及关于联想与中关村创业传奇的书等等。这些书从正面的视角，即从积极的方面刻画了信息时代造就的知识英雄、超级公司，以及顶尖产品，描绘了未来世界那种“信息随处可见、服务唾手可得”的高科技天堂。我们不妨称它为电脑与网络时代的**正向文化**。通常大家津津乐道的信息时代，其生产与生活方式的大多数特征也是以这个基调吹响的。

难道信息时代真是如此美好、心想事成吗？难道人人都能“先点击、后点钱”，一夜之间成为亿万富翁吗？非也。社会的现实总是有英雄豪杰，就有残兵败将；有亿万富翁，就有失业贫民；公司也是如此，成功者少、失败者多；软件则是得心应手的少、晦涩难用的多。谁关心这些反面的、消极的因素呢？我们姑且称它为电脑与网络时代的**逆向文化**，这可是与大多数平民百姓息息相关的大事啊！

幸好，我们这里有一本 Alan Cooper（艾兰·库伯）的名著，书名叫 *The Inmates Are Running The Asylum*。副标题是：Why High-Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity。看来，整个书名真够冷僻费解呢。the inmates 的意思是“被收容者”，还不算“囚徒” prisoner/convict 或者“罪犯” criminal/culprit。而 the asylum 的意思是“收容所”，也不是“监狱”或者“牢房” prison/jail。这句话直译过来，既不是“罪犯越狱”

或者“囚犯在狱中赛跑”，也不是“被收容者正在逃离收容所”，而应该是“收容者在运营着收容所”。所以，最接近的意译应该是“作茧自缚”。作者的寓意很清楚，程序员们多年来营造了软件桎梏，使创新受到抑制。副标题比较明确地点破了主题：高技术产品为何令人发狂，以及人们如何恢复健全的神志。

不过，直译也好，意译也吧，用《收容者营运收容所》、或者《作茧自缚》作中译本的书名恐怕都不大顺眼。我们也曾设想改称它为《超越藩篱》或者《冲破牢笼》，但也不够贴切。这时，策划翻译本书的责任编辑陆伯雄先生提议用《软件创新之路——冲破高技术营造的牢笼》作书名，既符合库伯的创举，也指出软件的出路，确有画龙点睛与振奋人心的妙用，因此我们欣然采用了这个建议。

## 关于作者：为信息社会的老百姓大声疾呼

艾兰·库伯在数字化业界享有“VB之父”的盛誉。在近30年的PC革命大潮中，他一直乘风破浪、中流击水。在软件业内，他做过各种各样的工作，从设计编码，到包装营销，从产品维护，到客户支持。对软件几乎没有他不熟悉的事情。因此，他的观点有权威性和说服力。难能可贵的是，他并不是站在软件权威的立场教训人们。恰恰相反，他是站在广大用户一边，怒斥当今的软件难学、难用。使用软件后，不是使人感到聪明与进步，而是受到羞辱与愚弄。库伯列举大量事实，阐明电脑应用后出现的负面影响，如飞机失事、舰艇停机。更有甚者，大批普通人被排斥在电脑与网络科技之外。因为不会电脑而找不到工作，正形成新的失业人群。库伯把这种现象称为高科技的“种族隔离”。这不是故作惊人之笔，制造骇人新闻，而是实事求是地剖析着新世纪的新问题。

我们知道科技是第一生产力，而生产力与生产关系必须适应。既然科技在一日千里地发展，而生产关系与之不相适应的状况必然频繁出现。这使人想到，工业社会的阶级矛盾、劳资对立产生了科学社会主义。而信息社会，在获取与占有信息的贫富悬殊面前，科学社会主义必然会继续发展。我们的国家要稳定，社会要前进，这些问题就必须很好地加以解决。

库伯并没有提什么哗众取宠的口号，而是以“解铃还得系铃人”的高度自觉，进行了有的放矢的分析。他认为，软件设计应分两部分：**编码设计与交互设计**。过去这两部分都由程序员来做。其实，程序员擅长编码，

而不善于与最终客户交互。因此，大多数软件虽然功能齐全，但与用户的交互界面却设计粗糙、繁琐难用，成为懂人的“跳舞熊件”。如果把交互设计从程序员的工作领域剥离出来，由经过专门训练的交互设计师来承担，情况就会大大改观。库伯以大量的商业案例说明了交互设计取得的明显效果。

## 关于读者：一切想在新世纪掌握自己命运的人

本书的读者并不限于软件业内人士。诚然，软件项目经理、软件工程师及开发人员，可以通过本书交流经验，实现心灵的碰撞。大学生及广大青年朋友，从本书可获得智慧，特别是得到创新的启迪。离退休及颐养天年的老年朋友，从中可找到半个世纪来扑朔迷离的信息化线索，揣摩新世纪人类生活合情合理的变化。即使是下岗失业的朋友，也可以从本书汲取生活勇气、增强自身实力、拓宽就业门路。本书没有复杂的编程原理或者艰深的数学公式，通篇都是让事实来说话、让案例来证明。总之，一切想在未来信息社会掌握自己命运的人，都可以通过阅读本书而获得教益。

这样是不是把本书吹成包治百病的灵丹妙药？其实，本书的确讨论了知识社会的重要问题：**人们是作信息技术的奴隶，还是成为信息技术的主人。**这个论题太普遍、太吸引人了，所以本书适应的读者层面必然相当广泛。

改革开放以来，我国的变化太大了。高楼大厦、高速公路、高亮夜景，已不是少数大城市的专利。但是，人们的头脑容易守旧。据说，迁入小区新楼的居民还有人留恋大杂院的公厕。本来有快捷的传递工具，仍然喜欢托人捎东西、带口信。电脑软件已经在大多数人的周围出现，人们还对此知之甚少。到银行取钱，有人不会输入自己的密码，当然不少人是忘记密码而十分尴尬。铁路售票已经联网，有售票终端的地方都能买到，有人还是习惯到老地方排队购票。呼机已不吃香，手机颇受青睐，多数人对手机的众多功能置若罔闻。当然，也有人对高新技术敬而远之，同样自诩“过得很自在”。社会在不断地发展，让我们的思想与行动都跟上时代的步伐吧。

参加本书翻译的有：刘瑞挺、宋杏珍（序、前言、第1~5章，以及作者简介、评论等），刘强、屈平（第6~8章），樊淑煜、刘锋（第9章），

胡纪华(第10章),陈砾(第11章),程岩(第12~14章)。全书译稿由刘瑞挺教授审校润色。我们十分感谢陆伯雄、寇国华先生,他们把本书安排为软件工程师丛书之首,说明对设计创新的高度重视。他们仔细校订译稿,精心设计版面装帧。没有他们的努力,本书很难如此快地问世。限于译者水平,错误在所难免,敬请读者赐教,以期修订更正。

刘瑞挺

2000年12月 北京

刘瑞挺教授,南开大学计算机与系统科学系首任系主任,教育部理科计算机科学教学指导委员会委员,全国计算机等级考试委员会委员、全国NIT考试委员会副主任委员,中国计算机学会教育委员会副主任委员,全国高等院校计算机基础教育研究会副会长,北京市计算机教育培训中心副理事长。曾任《个人电脑》总编辑,《世纪都市》、方正人教电子商务公司中国寻书网([www.foundbook.com](http://www.foundbook.com))高级顾问,现为德国VogelBurda媒体集团《CHIP 新电脑》([www.chip-asia.com](http://www.chip-asia.com))总顾问,以及南开大学出版社高级顾问等。80年代曾在McMaster大学网络中心工作,研究领域为计算机体系结构、网络与信息系统、计算机教育。撰写论文及文章300余篇、著译30余部,为我国著名的计算机教育专家。

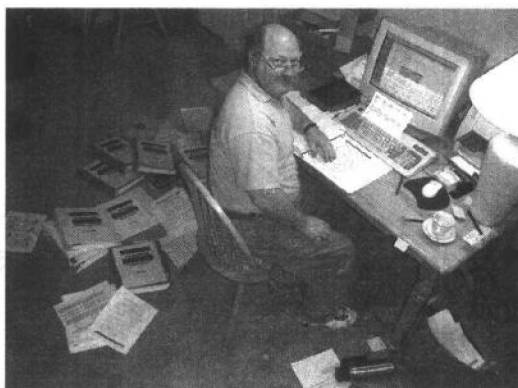
宋杏珍,南开大学毕业,长期从事计算机基础教学工作,曾任《电子与电脑》副编审。刘强,清华大学研究生毕业,曾在摩托罗拉公司工作,现在美国通用电气公司进行研究与开发。屈平,南开大学毕业,从事法律教学工作。樊淑煜、刘锋,加籍华裔学者。胡纪华,清华大学毕业,北京联合大学考试中心主任、北京计算机教育培训中心主任。陈砾,四川大学毕业,方正人教电子商务公司《中国寻书网》编辑部副经理。程岩,南开大学毕业,在北京化工大学从事计算机教学工作。

# 致 谢

没有许多好友和同事的关心与帮助，我就不可能写成这本书。特别是其中几位对书稿进行了审读和评论，有时还不只一次地反复，完成了困难而费力的工作。他们的评论解释了我的疑问，引伸了我的论题，概括了我的观点，平息了我的怨气，并化解了我任性发作的愤怒。下列人士的贡献使本书大为改观，他们是：Kim Goodwin, Lane Halley, Kelly Bowman, Scott McGregor, David West, Mike Nelson, Mark Dzierisk, Alan Karp, Terry Swack, Louie Weitzman, Wayne Greenwood, Ryan Olshavsky, John Meyer, Lisa Saunders, Winnie Shows, Kevin Wandryk, Glenn Halstead, Bryan O'Sullivan, Chuck Owen, Mike Swaine, 以及 Skip Walter。我实在感谢诸位的时间、精心及学识。特别是 Jonathan Korman 的评论和忠告，对我澄清自己的主题，具有无法估量的价值。我还要感谢所有在 CID 努力工作、天资聪颖的同事，在我忙于写作的时候，他们替我完成了本该由我从事的业务。值得特别感谢的是设计部主任 Wayne Greenwood，在保持我们设计质量和士气高昂的压力下，他完成了相当出色的工作。

完成插图装饰是一项更有兴趣、更富挑战性的工作。插图主创人员 Chad Kubo 以他熟练的、不平凡的技法，用活泼的、难忘的画面诠释了我的含糊想法，从而把大量的插图加入书中。如果没有 Penny Bayless 和 David Hale 不知疲倦的艺术指导，这些插图恐怕难以完成。还有许多人帮助完成了本书的编辑任务。感谢 Brit Katzen 对本书涉及事实的核查与研究，感谢 Mike Henry 对清样的编辑。

写作一本书是一项商业运作，对于它的成功，本人还应该对我那理解技术的商务团队给予真挚的感谢，由我的代理 Jim Levine 带领，包括 Glenn Halstead, Lynne Bowman, Kelly Bowman 以及 Sue Cooper。在 Macmillan 公司，Brad Jones 从始至终支持这个项目，而最值得赞颂的是 Chris Webb，他的不屈不挠、集中精力、顽强工作，确实使本书得以早日面世。



我真诚感谢许多人提供的精神上的支持、奇闻轶事、咨询忠告，以及宝贵的时间。非常感谢 Daniel Appleman, Todd Basche, Chris Bauer, Jeff Bezos, Alice Blair, Michel Bourque, Po Bronson, Steve Calde, David Carlick, Jeff Carlick, Carol Christie, Clay Collier, Kendall Cosby, Dan Crane, Robert X. Cringely, Troy Daniels, Lisa Powers, Philip Englehardt, Karen Evensen, Ridgely Evers, Royal Farros, Pat Fleck, David Fore, Ed Forman, Ed Fredkin, Jean-Louis Gasse, Jim Gay, Russ Goldin, Vlad Gorelik, Marcia Gregory, Garrett Gruener, Chuck Hartledge, Ted Harwood, Will Hearst, Tamra Heathershaw-Hart, JD Hildebrand, Laurie Hills, Peter Hirshberg, Larry Keeley, Gary Kratkin, Deborah Kurata, Tom Lafleur, Paul Laughton, Ellen Levy, Steven List, TC Mangan, David Maister, Robert May, Don McKinney, Kathryn Meadows, Lisa Mitchell, Geoffrey Moore, Bruce Mowery, Nate Myers, Ed Niehaus, Constance Petersen, Keith Pleas, Robert Reimann, John Rivlin, Howard Rheingold, Heidi Roizen, Neil Rubenking, Paul Saffo, Josh Seiden, Russ Siegelman, Donna Slote, Linda Stone, Toni Walker, Kevin Weeks, Kevin Welch, Dan Willis, Heather Winkle, Stephen Wildstrom, Terry Winograd, John Zicker 以及 Pierluigi Zappacosta。

这个“一年期”的项目花了二十个月，而我的家庭对我显示了极大的耐性。我感谢我的妻子 Sue Cooper 和年轻英俊的儿子 Scott 和 Marty，我亏欠了极大的情债。我爱你们，用我全部的心爱你们。

# 前言

## 研究商务案例的书

我打算写一本特殊的书，它与如何进行交互设计的书（how-to book）明显不同。事实上，在 1997 年 5 月我去托斯卡纳(Tuscany, 在意大利中部，是佛罗伦萨的一个主要地区——译者注）拜访友人时，麦肯尼（Don McKinney）和卡里克（Dave Carlick）就曾向我谈及此事。这两位朋友说服我，这本书首先必须是为商业读者而写的。

他们知道我曾想写一本如何进行设计的书，而且还鼓励过我，但他们仍怀疑对交互设计的需求，并要我写一本书能说服他们看到交互设计的价值。他们的论据是吸引人的，但我无法自信能写出他们想要的书。

一天夜晚，当我们在别墅的凉台上俯瞰佛罗伦萨时，我与 Don 和 Dave 又进行了认真的谈话。桌上摆满空酒瓶，其中夹杂着吃剩的面包、奶酪和饼干。星星在天上闪烁着，萤火虫在草坪上飞舞着，灯光照亮了托斯卡纳远远近近的古老圆顶建筑。Dave 又一次建议我延缓写如何设计的书，而用“为交互设计提供商务案例”取而代之。

我立刻据理力争：“Dave，我可不知道怎样写那种书。”我掰着手指简述我的理由。“这意味着我必须解释当前的开发过程如何陷入困境、在制作无效软件上公司如何浪费金钱、而消费者的不满意又如何变幻无常，以及更好的设计过程如何解决这些问题。”

Dave 打断我，简洁地说，“Alan，这就是你的章节。”

他这一句话消除了我的疑团。我感到，Dave 是正确的，我背诵的正是成熟的手稿。一本使用“商务案例”的书，要比解释“如何设计”的书更合时宜。Don 和 Dave 两人说服了我，我确实能写好这样的书。

## 理解商业的技术人员或理解技术的商业人员

在 21 世纪，能获得成功的专业人士乃是理解商业的技术人员或者理解技术的商业人员，我正是为这些人而写作的。

理解技术的商业人员懂得，他的成功依赖于所用信息的质量及其复杂性。而理解商业的技术人员则是企业家型的工程师或者受过技术训练的科

学家，但他们有敏锐的商业灵感和对信息威力的理解。这两种新型人类正向我们走来，他们将会支配新世纪的现代商务。

你可以把所有的商人分为两大类：一类将会控制高技术，而另一类将会很快关门歇业。由专家进行信息处理的日子不会太久了。商务本身就是信息处理。今天，彼此的差别在于你的信息系统的质量，而不是你的制造系统如何。如果你制造了某个产品，其中的变化在于它是否包含微芯片。如果你提供了某种服务，胜算与否在于你有无电脑化的工具。识别依赖高技术的商务就像识别依赖电话的商务那样容易。高技术革命已经渗入所有的商业领域，数字化信息正在拨动你日常工作的心弦。

人们已经在说，“人是会犯错的，要真正振作起来，你就需要电脑。”

效率不高的机械系统能使你制造的小产品每个都浪费几分钱，但是性能低劣的信息处理却能使你丢掉整个公司。你的公司有没有基于软件的产品以及研发它的工程师，其意义是非常重大的。

说来遗憾，我们的数字化工具相当难学、难用、难以理解，并且经常使我们达不到自己的目标。这既浪费了金钱，也耽误了时间与机会。作为理解商业的技术人员或者理解技术的商业人员，你可能生产基于软件的产品，或者消费这种产品，也可能两者兼而有之。因此，更容易学习、更容易使用的高技术产品，对于你个人和你的专业都有极大的利益。其实，创建更好的产品，并不需要更长的时间，也不需要更高的成本。具有讽刺意味的是，它们本来不必如此困难，但却相当困难，因为我们制造它时，采用了陈旧的模式，并经常需要修改它。由于误解而长期存在的传统，使我们今天仍没有更好的产品。本书将向你说明，你可以要求、并得到你应该得到的、更好的产品。

本书的观点并不复杂：在我们建造基于电脑的产品之前，经过简单而适当的设计，就能创建强有力的、令人愉快的软件产品。而流行的观念则相反，通常我们并不这样做。要知道，设计交互的、基于软件的产品是一种专业，正像建造它同样是一种专业那样。



我选择写商务案例的书，而不是如何设计的书，因此请求阅读本书的各位交互设计师能够予以谅解。为了顺应商业读者，本书对交互设计方法学的核心与例外事件仅有最简短的处理（主要内容在第 IV 篇“交互设计好商机”中可以找到）。我包括的内容仅够说明：（1）这种方法学确实存在；（2）它对任何项目都是适合的；（3）它的好处是对任何人都能很快清晰可见，而不管他们的技术专长如何。

艾兰·库伯（Alan Cooper）

## 作者简介



艾兰·库伯  
(Alan Cooper)

在数字化的人群中,艾兰·库伯以“Visual Basic之父”而著称。他已成为直言不讳的卫士,经常为被遗忘的、曾在电子产品开发过程中作出贡献的人仗义执言。这是 *the customer* (《消费者》) 杂志对他的评价。

1992年,艾兰等人共同创建了库伯交互设计公司 (Cooper Interaction Design), 以公司为基地, 这位具有洞察力的软件设计师与编程家, 展开了他曾单枪匹马为之奋斗的设计改良运动。该公司肩负的使命是, 阐明当前软件开发过程中的“设计差距”, 由于对使用产品的实际用户考虑不周, 开发过程经常

常在接近完成的时候归于失败。

艾兰的公司是“一个不可思议的、令人惊奇的团队, 它包括不通人情世故的人、附庸风雅的技术人员、有才华的传媒人员、标新立异的实用主义者以及具有技术背景的可视设计师等等”, 他们正成功地使客户的产品更有价值。

这些客户有 3M、Elemental、Ericsson、Fujitsu、IBM、Logitech、McGraw-Hill、Sagent、SAP、Sony、Varian、VISA, 以及 Sun Microsystems 等公司, 它们与库伯集团合作, 以期改变其技术驱动产品的模式, 这通常会缩短数月的开发时间并降低开发成本, 而产品的市场竞争能力却大大增强。

艾兰的第一本畅销书 *About Face: The Essentials of User Interface Design* (关于界面: 用户接口设计基础) 为软件设计引入了分类学。

二十年来, 艾兰·库伯设计并开发了许多消费类软件产品, 包括 SuperProject, MicroPhone II for Windows, 以及用于 Visual Basic 的微软可视编辑用户界面等。

1994年, 比尔·盖茨授予艾兰视窗先锋奖 (Windows Pioneer Award), 以表彰他为软件产业所作的贡献。在 1998年艾兰又接受了软件梦幻奖 (Software Visionary Award)。作为让世界了解软件开发者的代言人, 艾兰

活跃于一系列专业设计组织，包括协作设计基金会（Corporate Design Foundation）、美国工业设计学会（Industrial Design Society of America），以及美国设计中心（American Center for Design），同时他还是美国图形艺术研究所交互设计分组的核心成员之一，并主持了软件开发论坛。

艾兰的妻子苏·库伯（Sue Cooper）担任库伯交互设计公司的 CEO。库伯夫妇有两个正在成长的儿子，13 岁的斯科特（Scott Cooper）和 11 岁的马蒂（Marty Cooper）。

除了设计产品外，艾兰还有许多充满激情的爱好，如飞机驾驶、城市规划、建筑学、高速运输、低座小摩托车、火车模型、火箭模型研究、现代首版图书、博览群书以及绘画等等。他的 Web 网站为 [www.cooper.com](http://www.cooper.com)，电子邮件地址为 [inmates@cooper.com](mailto:inmates@cooper.com)。