

<<软件观念革命>>

图书基本信息

书名：<<软件观念革命>>

13位ISBN编号：9787121011801

10位ISBN编号：7121011808

出版时间：2005-05-01

出版时间：电子工业出版社

作者：[美] Alan Cooper,[美] Robert M. Reimann

页数：538

字数：416000

译者：詹剑锋,张知非

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：<http://www.tushu007.com>

<<软件观念革命>>

内容概要

本书是一本设计数字化产品的启蒙书，它在帮助您设计更有吸引力、更有效的对话框的同时，还将帮助您理解用户如何了解、学习您的软件，以及与之交互的方式。

本书着重讲述了有关交互设计的原理和方法：第一篇强调设计过程，以及对用户的系统理解；第二篇提供了策略原理和工具；第三篇更深地钻研了战术性的问题。

本书探索了一个独特的设计领域，即复杂系统行为的设计。

本书论述了种具有革命意义的设计观念——目标导向设计过程。

其作者Alan Cooper是一位在交互设计前沿有着10年设计咨询经验及25年计算机工业界经验的卓越权威

。本书是一本难得的大师经典之作，是一本数字产品规划师、项目经理、设计师、可用性从业人员，以及程序员都想得到的书——这是一本使得我们的软件 and 我们的世界变得更美好的书！

<<软件观念革命>>

作者简介

Alan Cooper是软件开发者、程序员、程序设计师和理论家的先驱。

他，众所周知，Visual Basic之父，被认为可能是第一个为微型计算机编写了严格意义上的商业软件的人。

近十年来，他的软件设计咨询公司——Cooper，已经帮助众多的公司开发出新的软件并且改善他们的技术。

在Coo

书籍目录

第一篇 了解你的用户 第一部分 弥合差距 1 目标导向设计 2 实现模型和心智模型 3 新手、专家和中间用户 4 理解用户：定性研究 5 用户建模：人物角色和目标 6 脚本提纲：将目标转换为设计 7 综合好的设计：原则和模式 第二篇 设计行为与形式 第二部分 去除障碍，达到目标 8 软件姿态 9 和谐与流 10 消除附加工作 11 导航和调整 12 理解撤销 13 重新思考“Files”和“save” 第三部分 提供高效能和愉悦 14 设计体贴的软件 15 设计智能的软件 16 改进数据检索 17 改进数据输入 18 为不同的需要进行设计 第四部分 应用视觉设计原则 19 外观设计 20 隐喻、习惯用法和启示 第三篇 交互细节 第五部分 鼠标和操作 21 直接操作和定点设备 22 选择 23 拖放 24 操作控件、对象和连接 第六部分 控件及其行为 25 窗口行为 26 使用控件 27 菜单：教学向量 28 使用菜单 29 使用工具条和工具提示 30 使用对话框 31 对话框礼节 32 创建更好的控件 第七部分 与用户的交流 33 消除错误 34 通知和确认 35 与用户的其他交流方式 36 安装过程 第八部分 超越桌面的设计 37 Web设计 38 嵌入式系统的设计 附录A本书公理集 附录B本书设计技巧集 跋：给同行的话

<<软件观念革命>>

章节摘录

应用程序窗口 程序的辅助窗口并不真正属于程序功能的一部分，而是作为惯例提供的。这些窗口或者只能根据请求获得，或者程序仅提供一次，如程序的致谢字幕。这些由程序单方面显示，只有在程序第一次使用或每次启动时才出现，但是从交流渠道来说，它既能帮助用户，又能更好地传达品牌。

“关于”对话框 习惯上，“关于”对话框(About, boxes)是向用户标志程序的一个单独对话框。它也用作程序的致谢字幕，标志创建它的人。

具有讽刺意味的是，“关于”对话框告诉用户有关程序的信息并不多。

在Macintosh中，“关于”对话框可以在苹果弹出菜单(Apple: pop-up)顶部调用。

在Windows中，它几乎总是可以在帮助菜单的底部发现的。

微软在它的程序中采用了一致的关于对话框，它的设计方法简单，正如你在图35.1中见到的。

微软将关于对话框专门用于标明，类似于软件的驾照。

这样很不幸，因为它应该是好奇的用户了解程序概况，而不会使不感兴趣的用户感到唐突的好地方。

紧跟微软的设计步伐，并不总是件好事，这就是一个与微软不同时可以提供很大好处的地方。

微软解决方法的主要问题在于，关于对话框没有告诉用户有关程序的信息。

事实上它是标志框(identification box)。

它通过名字和版本号标志程序，它标志程序的各种版权，标志用户和用户的公司。

它确实是一个有用的功能，但只是对于微软的客户支持更有用，而不是对用户更有用。

让关于对话框更有用的期待是很强烈的——否则我们就不会看见它上面的内存使用和系统信息按钮。

通过采取更目标导向的方法，我们可以在关于对话框中加入一些信息，使它真正对用户有所帮助。

关于对话框可以告诉用户的最重要的事情是程序的范围。

最广泛地说，它应该告诉用户程序能做什么和不能做什么。

多数程序的作者忘了许多用户一点也不了解InfoMeister 3000 4.0版本的实际功能，这是给他们友善提示的好地方。

关于对话框也是让新用户成功地开始第一课的好地方。

例如，如果存在对用户交互非常关键的新习惯用法，如直接操作方法，这是简短地告诉他这些信息的好地方。

另外，关于对话框可以引导新用户去访问有助于她理解程序的其他信息源。

因为当前这种工具的设计只是陈述了难懂的条文，而没有提供程序信息，从这点来说它应该称为标志框(

identity box)，而不是关于对话框。

标志框为用户标志程序，图35-1中的对话框极好地符合了这个定义。

它告诉了我们所有律师需要的材料，以及技术支持人员需要知道的材料。

显然，微软认为标志框非常重要，而可以牺牲真正的关于对话框。

正如我们所看到的，标志框必须提供基本的标志信息，包括出版商的名字、程序图标、程序的版本号，以及作者的姓名。

另外一个有用的项目是出版商的技术支持电话号码。

许多软件出版商没有把程序与某次具体的软件构建联系在一起进行区别。

出于市场的原因，一些销售商甚至为非常不同的程序冠上相同的版本号。

但是标志对话框或关于对话框的版本号主要用于客户支持。

一个误导性的版本号将会耗费出版商更多的电话支持时间，只为找出用户所用程序的精确版本。

不管用什么方案，只要数字非常确定就可以了。

报告版本号的一个重要部分是告诉用户它取代的是以前哪个版本。

知道这是版本3.2没有绝对的意义。

但是知道版本3.2是版本3.1的改进，并取代了所有的2.x版本是有用的。

<<软件观念革命>>

出售商致力于提升他们的软件，每个版本都试图取代某些以前的版本，发布小型的增补版本是为弥补以前版本的不足，但不能完全取代前者，同样，一种特殊的版本允许与某种新硬件或软件兼容，这都应该有所说明。

如果你打算显示一个信息丰富的版本号，在这个对话框中解释一下版本号的细节无伤大雅。多数用户会忽视它，但是会受到数以千计的IT公司经理们的欣赏。

许多程序用序列号来惟一地标志。

当然，这里是显示号码的地方。

用户需要用这个号码与出版商联系，或者用于公司记录，所以程序应该让用户看到它，并且可以选择它用于拷贝。

关于对话框(不是标志对话框)绝对是说明产品团队名字的好地方。

作者坚信应该感谢软件设计、开发和测试整个过程中所有有贡献的人。

程序员、设计师、管理者和测试者都应该看到他们的名字。

文档撰写者有时会把名字写上手册，但是其他人则只有程序本身而已。

关于对话框是与主屏幕没有功能重叠的极少数几个对话框之一，所以没有理由说它不能太大，可以腾出空间告诉大家谁做了贡献。

尽管一些程序员并不关心在屏幕上看到他们名字，但许多程序员会因此受到极大的鼓舞，真正欣赏这样做的管理者，有什么理由不为创建程序的这些聪明而勤奋工作的人们署名呢？最后一个问题是指向Bill Gates的(就像在本书1995年第一版中一样)，他有一个企业内部规定：程序员不可以将他们的名字写进程序的关于对话框。

他觉得很难知道这群个体的最后界限。

但是作为娱乐产业指示器的现代电影的片头字幕却没有这样的担心。

事实上，在游戏软件中开发致谢极为常见。

也许现在微软大量投入游戏软件开发和销售，事情会有所改变——但别期望太高。

微软的政策是令人烦恼的，因为它的惯例广泛地应用着。

结果，它不公布程序员名字的政策也被盲目效仿的公司广泛复制。

P.484-486

<<软件观念革命>>

媒体关注与评论

自从该书2003年在美国出版以来，在美国和欧洲本书已被许多大学的计算机科学和设计专业选为教材。

尤其是人物角色的使用（在第一篇所描述的刻画用户的一个强有力的工具），几乎已经成为普遍采纳的设计和人性因素的最优方法。

无论在中国还是西方，交互式设计的未来都是光明的。

我们希望本书能激发出中国新一代数字产品和服务中的杰出设计。

——门洛帕克 随着计算机越来越走向大众，软件观念正在发生革命。

我曾提出界面软件的概念，这是指以人机交互设计为精髓的软件。

中国正在步入信息化社会，本书的翻译出版是非常及时的。

本书堪称人机交互设计的经典力作，多年来我一直期盼该书在国内的翻译和出版。

当这本书摆在我面前的时候，我所最关心的问题就是如何让国内众多的软件设计人员和人机交互研究人员都读到它。

——戴国忠，中科院人工智能信息研究室首席研究员

<<软件观念革命>>

编辑推荐

VB语言之父Alan Cooper与搭档Reimann的又一畅销著作！
本书是美国最畅销的科学技术类书籍！
全书是一本设计数字化的启蒙书，着重讲述了有关交互设计的原理和方法。
全书通俗易懂的语言，以及其具体的设计方法与案例，使得它适合各类读者阅读。
读大师经典著作如同饮醇酒，回味无穷！
希望您能在阅读的陶醉中分享快乐！

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:<http://www.tushu007.com>