



PEARSON

探讨iPhone应用UE设计  
案例丰富、分析透彻、全彩印刷

# iPhone

## 应用用户体验设计 实战与案例



### Designing the iPhone User Experience

A User-Centered Approach to Sketching and  
Prototyping iPhone Apps

(美) Suzanne Ginsburg 著  
薛蓉 樊虹斌 译



机械工业出版社  
China Machine Press

## 内容简介

优秀 iPhone 开发人员创建的应用具有直观、简单、功能强大、可用的特点。这已经远远超越了对编程本身的要求。开发人员必须很好地理解用户需求，同时也需要有灵活巧妙的规划能力、可视化技能以及可用性测试的技能。《iPhone 应用用户体验设计实战与案例》作者 Suzanne Ginsburg 集以上技能于一身，深入阐释了在设计、创建 iPhone 用户体验时的所有技巧和心得。

本书介绍了如何深入了解用户，如何将用户需求转换为设计方案，以及如何通过可用性测试来评估设计的优劣。

- 简述 iPhone 硬件和 iOS 应用风格。
- 逐步介绍如何进行前期的用户研究和竞争性分析。
- 分享头脑风暴、绘制草图以及为 iPhone 应用概念制作原型时的心得和技巧。
- 提升 iPhone 应用的用户界面和视觉设计时的最佳实践。
- 在 iPhone 应用内进行有效的品牌宣传和广告活动。
- 本地化 iPhone 应用，以及让 iPhone 应用支持读屏软件。

《iPhone 应用用户体验设计实战与案例》包括 13 个案例分析——记录知名 iPhone 设计师和开发人员的实践过程。这些案例为了解 iPhone 应用背后的设计过程提供了第一手资料。这些案例介绍了这些设计团队如何打造完美 iPhone 应用的幕后花絮。

不论是从 SDK 刚发布时就开始 iPhone 开发，还是刚刚从 iPad 的应用开始开发，本书都是学习在 iPhone 和 iPad 上创建极佳用户体验必不可少的参考资料。

## 作者简介

Suzanne Ginsburg 是圣弗朗西斯科市 Ginsburg Design 公司的总裁和创始人，她在用户体验方面拥有 14 年的从业经验，她所服务过的公司既有 iPhone 应用方面的创业公司，也有像 Yahoo!、Expedia 和 Autodesk 这样的大型企业。她著名的 Web、桌面软件、iPhone 和 iPad 等平台用户体验专家。她拥有加州大学伯克利分校信息学院的用户界面设计硕士学位。

## 目录

全方位敏捷用户体验

前言

致谢

作者简介

第一部分 iPhone 应用和设备概述

第 1 章 iPhone 应用软件概述

实用型应用

效率型应用

沉浸式应用

应用风格的选择

小结

第 2 章 iPhone 硬件概述

盘点 iPhone 和 iPod Touch 的功能

多点触控显示器

光线感应器、距离感应器和方向感应器

位置信息和指南针功能

- 蓝牙功能
- 拍照和视频功能
- 麦克风和扬声器
- 小结

## 第二部分 定义 iPhone 应用

### 第 3 章 用户研究简介

- 有关用户研究的常见问题
- 影随用户并访谈
- 记录用户访谈
- 日记分析法
- 研究方法的选择
- 规划你的用户研究工作
- 招募用户
- 实施访谈
- 相关研究活动
- 小结

### 第 4 章 用户研究结果分析

- 共享资料
- 分析笔记
- 记录分析结果和创意
- 汇报成果
- 创建设计工具
- 编撰产品定义文档
- 小结
- 案例分析 1: 风力发电—Windspire
- 案例分析 2: 食蚁兽在移动—Aardvark Mobile

### 第 5 章 竞品评估

- 好处
- 应用应具备的内容
- 方法
- 选择方法
- 对产品定义的影响
- 小结

## 第三部分 开发应用概念

### 第 6 章 探索应用的概念

- 创建适于进行设计创作的环境
- 有效的头脑风暴
- 为你的概念勾勒草图
- 常见问题
- 小结

- 案例分析 3: 美食报道—Foodspotting
- 案例分析 4: 不是观光客—Not For Tourists
- 案例分析 5: MUSE

### 第 7 章 制作应用概念的原型

- 为什么使用原型
- 常见问题

原型方法

小结

案例分析 6：在 Dan4 公司制作原型

案例分析 7：What's Shakin?117

## 第 8 章 对应用概念进行可用性测试

什么是可用性测试

为什么要进行可用性测试

背景信息的作用

可用性测试方法

可用性测试的时间表

制定测试计划

招募用户

起草测试指南

预测试

引导可用性测试

对可用性测试进行分析

报告可用性测试结果

可用性“游击”测试

beta 测试

方法的选择

小结

案例分析 8：REALTOR.com

## 第四部分 优化 iPhone 应用

### 第 9 章 用户界面设计

用户界面最佳实践

用户界面常见问题解答

后台的 UI 检查表

小结

案例分析 9：Sonos

案例分析 10：航班管理—FlightTrack

### 第 10 章 视觉设计

视觉设计的重要性

视觉设计应在何时开始

视觉结构

颜色

字体

图标和其他图片

小结

案例分析 11：《今日美国》——USA TODAY

案例分析 12：Voices

案例分析 13：万能单位转换器—Convertbot

### 第 11 章 品牌和广告

什么是品牌

品牌的传达

移动广告的形式

小结

## 第 12 章 可达性和本地化

可达性

国际化和本地化

小结

展望未来

手持的形式会有所改变

移动支付将会普及

卫生保健的监控和报告将会有所提升

环境监测将会促进科学方面的发现

隐私问题将变得非常突出

小结

[点击此处查看更多内容](#)