

《用户体验与可用性测试》

图书基本信息

书名：《用户体验与可用性测试》

13位ISBN编号：9787115385122

出版时间：2015-3

作者：[日] 樽本徹也

页数：252

译者：陈 啸

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.tushu111.com

《用户体验与可用性测试》

内容概要

本书是用户体验与可用性测试的入门级读物。作者基于多年的经验，围绕用户调查、原型制作、产品可用性评价、用户测试，结合具体案例，提供了极其实用的方法和实践技巧，同时也介绍了敏捷用户体验开发的相关内容。

《用户体验与可用性测试》

作者简介

作者简介：

樽本徹也（作者）

产品可用性工程师、UCD咨询师、敏捷UX培训师。在用户调查及产品可用性评价方面有丰富的经验。

译者简介：

陈啸（译者）

上海同济大学计算机科学与技术专业毕业。后入职日本某株式会社上海子公司，从事车载导航器开发工作，其间赴日本总公司进修。回到上海后，作为项目经理参与Android手机和iPhone手机应用、车载导航器等众多项目的管理，对产品可用性工程学兴趣浓厚。

书籍目录

第1章 以用户为中心的设计概论	1
1.1 UX和UCD	2
1.1.1 体验的价值	2
1.1.2 UX的构成	2
1.1.3 UX的实现方法	4
1.1.4 UCD的要点	6
流程的质量	6
螺旋上升的设计流程	6
用户的参与	6
专栏 UX的国际标准	7
1.2 产品可用性 产品易用性	10
1.2.1 产品可用性可有可无吗	10
1.2.2 根本没法用的产品	10
乱七八糟的搜索引擎	11
繁琐的订单页面	11
没法后退的网站	11
1.2.3 产品可用性的定义	12
有效性	12
效率	13
满意度	13
1.3 产品失败的原因	14
1.3.1 橡胶用户	14
1.3.2 产品使用背景	15
例1：转接非常麻烦的公司分机	16
例2：销声匿迹的BP机	16
例3：不会用到的重置按钮	17
1.3.3 用户体验的点与线	17
1.4 UCD的最新四原则	19
1.4.1 不要盲从用户意见	19
1.4.2 只为一入设计	20
1.4.3 边做边想	21
1.4.4 早期试错	22
第2章 用户调查法	23
2.1 老套的访谈方法	24
2.1.1 用户意见的局限性	24
为什么不能指望用户意见	24
摒弃意见，分析行为	26
2.1.2 小组访谈的局限性	26
小组访谈以提意见为主	27
平均每人16分钟	28
加以润色的故事	28
2.1.3 访谈的局限性	29
按计划进行的访谈	29
归纳过的信息	30
2.2 师徒式访谈	31
2.2.1 背景调查法	31
背景式访谈	32

2.2.2 徒弟的思想准备	32
基本技能	33
访谈案例	33
访谈的注意事项	35
不能被察觉出你是专家	35
不要去验证你的假设	35
不要在无效的问题上纠缠	36
2.2.3 选择师父的方法	36
师父的条件	36
要找多少位师父	36
调查公司的样本库	37
人脉	37
2.3 访谈实践	39
2.3.1 如何设计访谈	39
2.3.2 访谈的地点、设备和人员	41
地点	41
设备	42
人员	43
2.3.3 进行访谈	43
构建信赖关系	43
把握用户个人信息	45
把握使用情况	45
访谈结束	47
验证假设型访谈	48
专栏 前辈和后辈	49
2.4 情景剧本	50
2.4.1 文档化的必要性	50
2.4.2 什么是情景剧本	52
使用情景剧本的好处	52
2.5 分析情景剧本	55
2.5.1 情景剧本的写法	55
创作单个故事	55
推敲情景剧本	55
2.5.2 评测情景剧本	56
再次访谈	56
评测访谈的不足之处	57
2.5.3 情景剧本的使用方法	57
货真价实的任务	57
真正的用户需求	58
2.5.4 探索用户需求	59
步骤一：分解	59
步骤二：分析	59
步骤三：思考	60
分析示例：与在线词典服务的使用相关的情景剧本	61
2.5.5 分析情景剧本的好处	61
专栏 角色	62
第3章 原型	67
3.1 什么是原型	68
3.1.1 原型的作用	68

实验模型	68
试用品	68
3.1.2 高保真和低保真	69
3.1.3 T原型	70
3.1.4 奥兹国的魔法师	72
3.2 原型的制作方法	73
3.2.1 制作工具	73
纸质界面	73
无形的原型	74
3.2.2 制作的重点	75
不要忘记做假的页面	75
需要具有高保真度的元素	76
保真度较低也无妨的元素	77
3.2.3 由谁来制作	77
是否一定要做出完美的原型	77
制作原型所需的技能	78
专栏 用PPT来制作原型	79
3.3 卡片分类法	81
3.3.1 层次结构的设计	81
3.3.2 封闭式卡片分类法	82
封闭式卡片分类法的步骤	82
也可以在线调查	84
3.3.3 开放式卡片分类法	84
聚类分析	84
分类合并	86
3.3.4 Delphi卡片分类法	87
什么是Delphi法	87
Delphi卡片分类法的优点	88
第4章 产品可用性评价方法	89
4.1 什么是评价	90
4.1.1 总结性评价和形成性评价	90
期末测验和小测验	90
形成性评价更重要	91
4.1.2 分析法和实验法	92
分析法的优点	92
分析法的缺点	93
4.2 产品可用性检验	94
4.2.1 启发式评估法	94
4.2.2 启发式评估十原则	94
系统状态的可视性	95
系统和现实的协调	95
用户操控与自由程度	96
一贯性和标准化	96
防止错误	97
识别好过回忆	98
灵活性和效率	99
简洁美观的设计	100
帮助用户认知、判断及修复错误	101
帮助文档及用户手册	102

专栏 用户界面设计的铁则	102
4.2.3 启发式评估法的实施步骤	104
STEP 1: 招募评价人员	104
STEP 2: 制定评价计划	105
STEP 3: 实施评价	105
STEP 4: 召开评价人员会议	106
STEP 5: 总结评价结果	107
4.2.4 启发式评估法的局限性	107
查出的问题过多	108
实施成本	108
专栏 认知过程走查法	110
4.3 什么是用户测试	113
4.3.1 用户测试体验记	113
4.3.2 用户测试的概要	114
4.4 具有代表性的测试方法	115
4.4.1 发声思考法	115
观察的重点	116
4.4.2 回顾法	116
回顾法的缺点	117
4.4.3 性能测试	118
测试项目	118
测试方法	119
性能测试的缺点	120
性能测试适用的场景	121
专栏 产品可用性问卷调查法	122
4.5 用户测试的基础理论	125
4.5.1 产品可用性的理论基础	125
什么是反证	125
测试前的准备	126
4.5.2 用户测试的参与人数	126
尼尔森公式的漏洞	127
5人参与测试的真正用意	128
专栏 比较调查是失败的根源	129
4.6 用户测试的实践基础	131
4.6.1 招募	131
4.6.2 设计测试	132
4.6.3 实际操作	133
4.6.4 分析与报告	134
4.6.5 时间与费用	135
4.7 推荐DIY用户测试	136
4.7.1 轻量化趋势	136
4.7.2 Do-It-Yourself	136
4.7.3 二八定律	137
4.7.4 DIY的基本原理	138
充分利用人脉	138
有效利用日常用品	139
原始的分析方法	139
重视对话	140
4.7.5 用户测试的失败案例	140

专栏 低成本用户测试的发展	141
第5章 用户测试实践篇	143
5.1 招募	144
5.1.1 招募前的准备	144
5.1.2 通过人脉招募	145
5.1.3 抓住一切机会	146
5.1.4 招募的窍门	147
性别年龄不限	147
按参与者的喜好定时间	148
逐渐展开	148
专栏 报酬的行情	148
5.2 设计DIY测试	150
闹剧.用户测试剧场	150
5.2.1 设计任务	151
5.2.2 准备实际检查工具	154
准备	154
信息提示卡	154
初始化操作指南	155
5.2.3 制作访谈指南	156
测试大纲	156
访谈指南示例	156
网站的相关访谈	157
5.2.4 进行试点测试	160
专栏 其他与任务有关的内容	161
5.3 简易实验室	164
5.3.1 测试地点	164
5.3.2 测试设备	166
计算机	166
智能手机/平板计算机	166
家电、车载导航仪、办公自动化设备	167
纸质原型	168
专栏 DIY投影仪	169
5.3.3 录像方法	170
计算机	170
其他	171
专栏 PinP	172
5.4 访谈	174
5.4.1 不提问、不回答	174
5.4.2 实况转播	175
5.4.3 事后询问	177
5.5 观察	179
5.5.1 增加“目击者”	179
5.5.2 观察的礼仪	179
5.5.3 观察的技术	181
专栏 用户真的喜欢优惠吗	182
专栏 发声思考的理想与现实	183
5.6 分析	186
5.6.1 张贴	186
5.6.2 映射	187

《用户体验与可用性测试》

5.6.3	影响度分析	189
专栏	任务完成状况一览表	190
5.7	再设计	192
5.7.1	交谈比文档更值得重视	192
5.7.2	解决问题	193
5.7.3	反复设计	194
专栏	小变更带来大成果	196
专栏	推荐使用头脑风暴法	197
5.8	隐私与伦理	200
5.8.1	个人信息保护	200
5.8.2	伦理上的责任	201
	事前的说明和同意	201
	精神上、身体上的安全	202
	规避具有利害关系的人	202
专栏	不要轻易测试	203
第6章	超越UCD，走向敏捷UX开发	205
6.1	推荐非瀑布型UCD	206
6.1.1	流程的差异	206
6.1.2	沟通方式的差异	207
6.1.3	“慢慢地”的差异	208
6.1.4	敏捷开发 vs UCD	208
6.2	敏捷开发的潮流	210
6.2.1	敏捷UX简史	210
	贝克对库珀	210
6.2.2	敏捷UX的基本原则	211
	由内至外	211
	平行推动	211
	轻装上阵	211
6.2.3	敏捷UX的理论基础	212
6.3	使用敏捷UX开发	214
6.3.1	产品概念	214
6.3.2	计划	215
6.3.3	开发	216
6.3.4	发布	216
专栏	RITE法	217
附录	敏捷UX的故事	221
后记		233

《用户体验与可用性测试》

精彩短评

- 1、工具书
- 2、主要介绍了用户体验的调查方法，最后一章关于敏捷的思路比较实用，对互联网公司不搞设计的童鞋也很有帮助
- 3、入门级吧，没有一个系统的东西，稍微有点儿分散
- 4、日本人的互联网书籍真是不能看。
- 5、印象中第一本把UCD和测试讲清楚的书 但是测试方法这里面的还不够
- 6、入门蛮好的。
- 7、喜欢重点清晰又配图的书，不过还是稍微浅了点，很快就翻完。
- 8、入门级图书，不过有亮点，而且有案例
- 9、UE与UT的入门书籍，内容全，案例细。
- 10、可能是类似的书看的太多了 很多东西都知道了 所以觉得读完学到的不多。总之，用户体验设计，知易行难
- 11、日本人写的书，没有道理理论弯弯绕，都是实料
- 12、干货
- 13、个人觉得非常好。虽然第一版出版的时间比较早，但几乎涵盖了所有的方法论。
- 14、内容有点新颖，配图得当，作为一个刚刚入门的产品经理，对于用户体验与产品可用性评价有了一定的了解，对于敏捷UX开发流程做了细致的分析，如何做好产品测试有一定的认识。感谢刚好看到这本书
- 15、给传统设计有一些启发
- 16、日本人写的书，有些细节很有用，但是也有些比较琐碎
- 17、还不错，浅显易懂不仅说了怎么做，还指出了为什么要这么做
- 18、很基础很详细的讲了UT的运用过程，中间还附了一些有用的规则和案例，不过一本书就讲了一个方法，未免有些太冗长。
- 19、很不错，东西挺多的。值得看的。
- 20、一些小tips都很棒。
- 21、有点啰嗦，入门读物
- 22、入门甚好。
- 23、还不错，挺适合我这样的新手，看起来也比Cooper的大部头轻松些
- 24、现在的公司基本是走UCD的流程，后面的调查测试方法只是很粗糙地翻了
- 25、入门很好，内容通顺易读，介绍得比较粗浅。
- 26、因为已经从事用研工作一年的关系，我从这本书里学到的新东西不是很多（有印象的是卡片法），例子不太多，有也是无法感同身受的例子
- 27、方法论很好

《用户体验与可用性测试》

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.tushu111.com