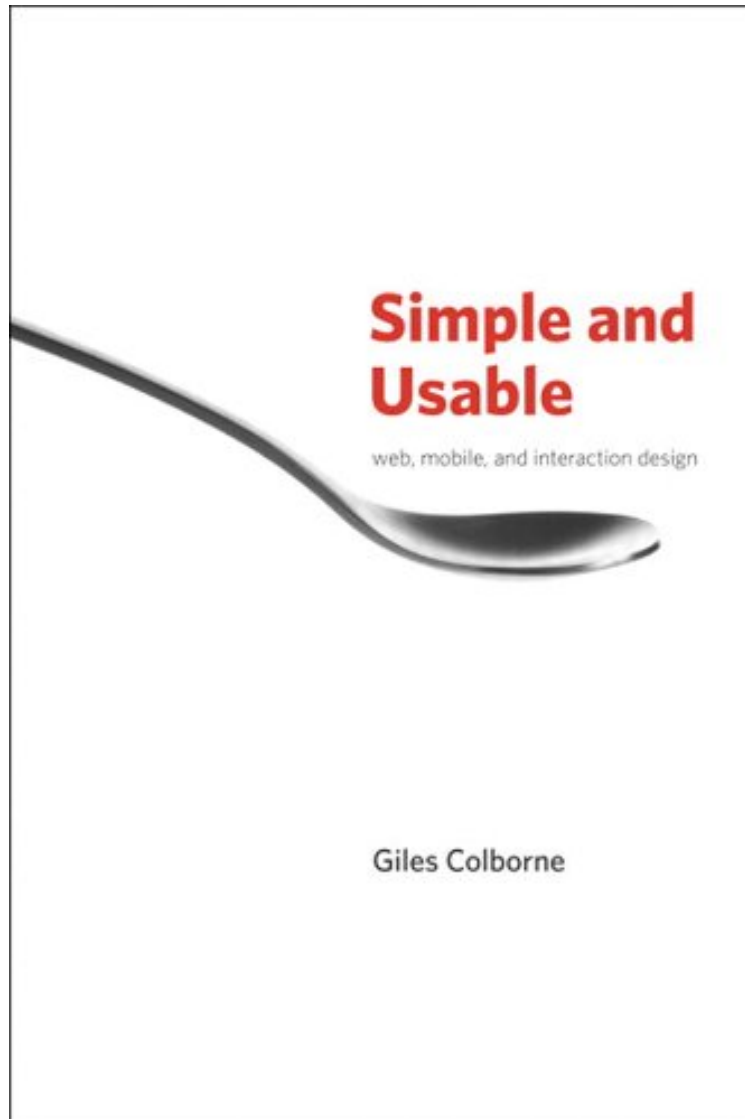


(Mobile book) Simple and Usable Web, Mobile, and Interaction Design (Voices That Matter)

Simple and Usable Web, Mobile, and Interaction Design (Voices That Matter)

Von Giles Colborne

audiobook / *ebooks / Download PDF / ePub / DOC



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #520927 in eBooksVerffentlicht am: 2010-09-16Erscheinungsdatum: 2010-09-16File Name: B004519O3E | File size: 60.Mb

Von Giles Colborne : Simple and Usable Web, Mobile, and Interaction Design (Voices That Matter) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Simple and Usable Web, Mobile, and Interaction Design (Voices That Matter):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. berblick ber die grundlegenden Paradigmen der UsabilityVon pilleIch habe mir das Buch als ursprnglich zustzliche Quelle fr

meine Seminararbeit gekauft, musste dann aber feststellen, dass es als Quelle für eine wissenschaftliche Arbeit absolut ungeeignet ist. Allerdings liefert das Buch einen sehr guten Überblick über die grundlegenden Paradigmen der Usability und geht über das allgegenwärtige "keep it simple stupid" hinaus. Der Autor beschreibt dabei zuerst, was unter Usability zu verstehen ist, um dann konkreter auf Usability im Zusammenhang mit Software- Webdesign einzugehen. Die dabei verwendeten Beispiele sind gut ausgewählt und sehr anschaulich. Alles in allem ein gutes Buch für alle, die sich über Usability-Grundlagen informieren wollen. Den fünften Stern hätte es für ein detaillierteres Eingehen auf die jeweiligen Aspekte gegeben. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Genau das, was ich im Alltag benötige. Von dem Kunden, den ich hatte, einige Seiten dieses Buches bereits vorher in einer Bibliothek einsehen können, und hatte daraufhin das Buch kurzerhand gekauft. Ich habe es nicht bereut. Das Buch hält, was es im Titel verspricht: es bringt zusammen, was der Autor aus eigener langjähriger Erfahrung an Prinzipien beim Design interaktiver Produkte (Web, Mobile) zusammengetragen hat, und gibt somit einen hilfreichen Leitfaden für die nicht gerade so einfache Umsetzung von Einfachheit und Nutzbarkeit in modernen Softwareprodukten an die Hand. Das Schöne an diesem Buch ist jedoch vielmehr, dass es den dargelegten Regeln und Ansprüchen selbst genügt: es ist selbst im höchsten Maße "simple and usable". Doch dazu später. Erst einmal zu seinem Inhalt. Neben Einleitung und Ausblick wird in einem ersten größeren Teil "Setting a Vision" ein Abriss gegeben über die Welt, in der sich ein Designer bei seiner Arbeit befindet. Es wird gelehrt, dass das Wichtigste der User ist, dass man diesem zu Liebe sein Büro - oder auch sein eigenes Denken - verlassen muss, dass alle gemachten Erfahrungen schließlich wieder in einem Produkt zusammengebracht werden müssen, welches den Kunden beeindrucken soll, welches vor allem aber einfach und nützlich sein soll, worin aber gerade die hohe Kunst besteht. Wie man dies am besten erreicht, wird in vier weiteren größeren Kapiteln dargestellt. Die beschrifteten Kapitel benennen dabei die einzelnen Stufen dieses Prozesses: Remove, Hide, Organize, Displace. Dieser Prozess wird zu Beginn anhand einer Fernbedienung erklärt. Um deren Einfachheit zu erreichen, sollten alle überflüssigen Tasten entfernt werden (Remove). Viele dieser Tasten lassen sich z.B. unter einer separaten Klappe verbergen (Hide). Die übriggebliebenen Tasten können sinnvoll zu Gruppen zusammengefasst werden (Organize). Ein ganz wichtiger Punkt beim Designen ist jedoch, dass man gar nicht so wenige der möglichen Funktionen bzw. Tasten sinnvoll an eine ganz andere Stelle hin verschieben kann: in das Menü eines Fernsehers, in den Computer, oder gar zum User selbst (Displace). Durch das Durchlaufen dieses langwierigen Arbeitsprozesses gelangt man schließlich zu einem Produkt mit einer bestechenden Einfachheit. Und dies versucht der Autor in seinem Buch dem Leser immer wieder vor Augen zu führen: Gerade das Einfache und dem Anwender Nutzbare ist es, was nicht einfach zu erreichen ist. Nur durch harte und mühevollen Arbeit, durch all die vielen Nutzer-Beobachtungen, die vielen Abwägungen zwischen alternativen Designs, das durchdachte Aufgliedern der benötigten Funktionen und das kunstvolle Zusammenbringen all dieser Dinge in die Benutzeroberfläche, ist es möglich, zu einem Produkt zu gelangen, das tatsächlich einfach und nützlich ist. An diesem Punkt ist es an der Zeit, auf das Design des Buches selbst zu sprechen zu kommen. Wie in verschiedenen Rezensionen bereits berichtet wurde, besticht das Buch durch seine besondere Aufmachung. Es enthält keinen durchgehenden Text, der sich über die Seiten hinzieht und dabei alle Aspekte der Arbeit eines Designers detailliert beschreibt. Es ist vielmehr so aufgebaut, dass es aus einer Aneinanderreihung höchst einfach gehaltener, kurzer Texte (jeweils auf der linken Seite) besteht, denen ein möglichst treffendes Bild samt einprägsamer Beschriftung (auf der gegenüberliegenden rechten Seite) zugeordnet ist. Dabei sind Text wie Bild und Beschriftung im höchsten Maße simple and usable: In aller Kürze erfahre ich das Wichtigste zu einem bestimmten Thema, lebendig und anschaulich dargelegt, und kann mir über das Bild das im Text Besprochene sogar merken. Das Buch dient meiner Meinung nach deshalb auch vor allem bei der tagtäglichen Umsetzung all jener spannenden und wichtigen Design-Prinzipien im Arbeitsleben. Die vielen Einzelaspekte, die bei der Kunst des Designens eine Rolle spielen, gehen nicht verloren in einem langen ungeschmückten Text, sondern liegen in den Doppelseiten von Text und Bild beim Durchblättern offen zu Tage, lassen sich leicht mit sich tragen und sind über die Bilder leicht zu memorieren. Und wenn jemand meint, dass ihm durch diese Einfachheit der Aufmachung des Buches etwas an Inhalt oder Gehalt verloren gehe, so sei er an den schon oben erwähnten Grundsatz erinnert, dass gerade das Erreichen dieser Einfachheit und Nutzlichkeit des Buches mit Sicherheit nur durch einen langen und mühsamen Arbeitsprozess des Autors möglich gemacht wurde, bei dem der Inhalt nicht verloren geht, sondern gerade durch die Einfachheit der Aufmachung an den Mann gebracht wird. Meiner Erfahrung nach sind derartige Bücher nur äußerst selten zu finden, und sie sind vor allem von unschätzbarem Wert. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Es gibt bessere und vor allem ausführlichere Bücher zu diesem Thema. Von den angegebenen 208 Seiten muss man um die Hälfte reduzieren, da jede 2. Seite ein ganzseitiges Bild mit meist einzeiligen Untertiteln enthält. Ich hätte mir für diesen stolzen Preis ausführlichere Informationen zum Thema erwartet. Vieles kam mir von John Maeda's Buch "Simplicity" bereits bekannt vor. Wie einer meiner Vorposter schon anmerkte: es ist als Ressource für eine wissenschaftliche Arbeit eher ungeeignet.

Kurzbeschreibung In a complex world, products that are easy to use win favor with consumers. This is the first book on the topic of simplicity aimed specifically at interaction designers. It shows how to drill down and simplify user

experiences when designing digital tools and applications. It begins by explaining why simplicity is attractive, explores the laws of simplicity, and presents proven strategies for achieving simplicity. Remove, hide, organize and displace become guidelines for designers, who learn simplicity by seeing before and after examples and case studies where the results speak for themselves.

KurzbeschreibungIn a complex world, products that are easy to use win favor with consumers. This is the first book on the topic of simplicity aimed specifically at interaction designers. It shows how to drill down and simplify user experiences when designing digital tools and applications. It begins by explaining why simplicity is attractive, explores the laws of simplicity, and presents proven strategies for achieving simplicity. Remove, hide, organize and displace become guidelines for designers, who learn simplicity by seeing before and after examples and case studies where the results speak for themselves.

BuchrückseiteIn a complex world, products that are easy to use win favor with consumers. This is the first book on the topic of simplicity aimed specifically at interaction designers. It shows how to drill down and simplify user experiences when designing digital tools and applications. It begins by explaining why simplicity is attractive, explores the laws of simplicity, and presents proven strategies for achieving simplicity. Remove, hide, organize and displace become guidelines for designers, who learn simplicity by seeing before and after examples and case studies where the results speak for themselves.