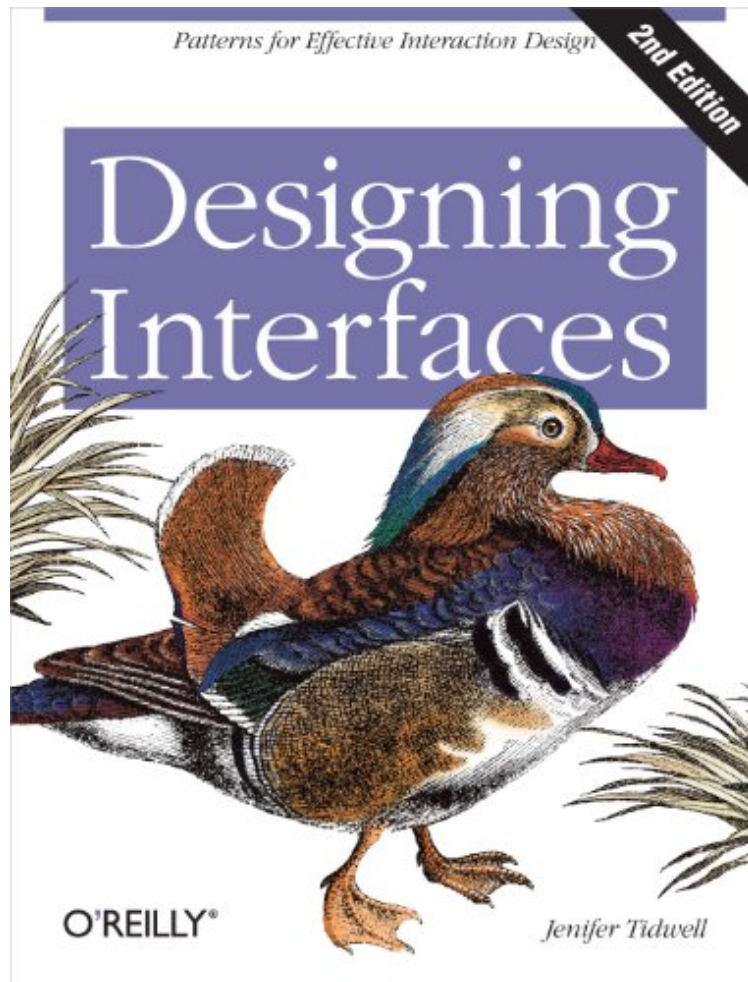


(Free download) Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design

Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design

Von Jenifer Tidwell

ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrank: #340099 in eBooksVerffentlicht am: 2010-12-15Erscheinungsdatum: 2010-12-15File Name: B004GTLFH8 | File size: 34.Mb

Von Jenifer Tidwell : Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Sehr gutes und hilfreiches Buch zum Thema Gestaltung von Benutzeroberflchen!Von -KundeKlare Botschaften, gute Beispiele und eine gelungene Struktur. Das Buch wendet sich an alle Ratsuchenden, die Anregungen, Beispiele und Ratschle fr die Benutzerfhrung und Gestaltung in der Planungsphase von Webseiten, Anwendungen oder Apps suchen.11 von 11 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Patterns fr's UI - Pflichtlektre fr UI-DesignerVon Customerredit per 2011-01-31: Seit heute ist Auflage 2 verf gbar Designing Interfaces. Habe bereits zugriffen. Mehr dazu folgt.Ad Auflage 1:Ich bin Programiererin, und stand vor der Aufgabe eine "Altlast" durch eine moderne Anwendung zu ersetzen. Vorgabe: Das UI soll so einfach wie mglich gestaltet werden am besten selbsterklrend sein.

ber Googlen fand ich eine uerst hilfreiche Powerpoint Prsentation, in der dieses Buch empfohlen wurde und habe zugegriffen. Vorab: Lassen sie sich durch die Screenshots, die durchwegs lter sind und daher einen veralteten Eindruck machen, nicht tuschen. Die vorgestellten Patterns (s. u. mehr) sind (fast) alle zeitlos und immer noch gltig. Dieses Buch ist DIE Referenz, wenn es darum geht die (grafische) Benutzeroberflche einer Anwendung oder Website zu designen. Einzelne Beispiele beziehen sich auf Devices mit kleinem Bildschirm, u. a. auch textbasierte Menfhrung auf einem (auch schon lteren) Handy. Vorgestellt werden Maskenaufbau und Bedienungsablauf in Form von Patterns, sinnvoll gruppiert in Themenbereiche, wie Navigation oder Seitenaufbau usw. (einfach ein Blick ins Buch werfen). Fr jedes Pattern wird punkteartig und in derselben Reihenfolge beschrieben wann sein Einsatz sinnvoll ist und wann nicht (unter Angabe von alternativen Patterns), wie es funktioniert (nicht programmtechnisch, sondern aus Anwendersicht), und warum es fr den speziellen Anwendungsablauf sinnvoll ist. Der Text ist angemessen ausfhrlich, ohne auszufern. Beispiel Screenshots von lteren Apple oder Windowssystemen, sowie Webanwendungen sind bei jedem Pattern angefhrt. Ein Kapitel widmet sich den zur Verfugung stehenden Standardcontrols die Bestandteil eines jeden GUI sind, und wie man am sinnvollsten die Eingabe von z. B. Datum oder Tel.-Nr. gestaltet, sowie eine Angabe welche Controls fr welchen Zweck geeignet sind. Fr mich ist dieses Buch die Grundlage fr jede weitere Beschftigung mit dem Thema UI Design, das trotz seinen Alters (2005) noch immer seine Berechtigung und Gltigkeit hat. Zumindest habe ich bislang keinen vollwertigen Ersatz dazu gefunden, der in Bezug auf Aufbau, Didaktik und Allgemeingltigkeit gleichwertig oder besser wre. 1 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Geniales Buch. Leider auch nicht topmodern. Von Keeeb G. Ein sehr gutes und Umfangreiches Buch zur Usability. Hat mir bei meiner Diplomarbeit sehr geholfen. Leider vermisste ich auch hier, wie bei so vielen anderen Bchern ber Usability etwas mehr Bezug auf die neusten und modernsten Technologien.

Kurzbeschreibung Despite all of the UI toolkits available today, it's still not easy to design good application interfaces. This bestselling book is one of the few reliable sources to help you navigate through the maze of design options. By capturing UI best practices and reusable ideas as design patterns, Designing Interfaces provides solutions to common design problems that you can tailor to the situation at hand. This updated edition includes patterns for mobile apps and social media, as well as web applications and desktop software. Each pattern contains full-color examples and practical design advice that you can use immediately. Experienced designers can use this guide as a sourcebook of ideas; novices will find a roadmap to the world of interface and interaction design. Design engaging and usable interfaces with more confidence and less guesswork Learn design concepts that are often misunderstood, such as affordances, visual hierarchy, navigational distance, and the use of color Get recommendations for specific UI patterns, including alternatives and warnings on when not to use them Mix and recombine UI ideas as you see fit Polish the look and feel of your interfaces with graphic design principles and patterns "Anyone who's serious about designing interfaces should have this book on their shelf for reference. It's the most comprehensive cross-platform examination of common interface patterns anywhere." --Dan Saffer, author of Designing Gestural Interfaces (O'Reilly) and Designing for Interaction (New Riders)