

<<用户界面设计>>

图书基本信息

书名：<<用户界面设计>>

13位ISBN编号：9787121128929

10位ISBN编号：7121128926

出版时间：2011-3

出版时间：电子工业出版社

作者：Ben Shneiderman,Catherine Plaisant

页数：392

译者：张国印,李健利,汪滨琦

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>

<<用户界面设计>>

内容概要

用户界面设计能够充分体现交互系统中人与计算机有效交互的策略。

本书集计算机科学、心理学、社会学、人因工程学于一体，用生动的事例、实用的设计指南，详细阐述了用户界面设计的基本概念及理论、开发过程、各种交互风格和诸多具体设计问题。

《用户界面设计——有效的人机交互策略(第5版)》内容引导读者关注普遍可用性问题、建立以用户为中心的设计理念，要求用户界面的设计不仅要适应桌面计算机，还要适应基于Web的服务和日益多样化的移动设备，以实现普适计算的目标。

《用户界面设计——有效的人机交互策略(第5版)》在用户界面设计领域有一定影响，案例丰富，网上配有相关的支持材料，是用户界面设计、人机交互的软件工程方法等人机交互课程的权威教材。它也适合交互系统的用户界面设计人员参考阅读。

<<用户界面设计>>

作者简介

作者：（美国）施耐德曼（Ben Shneiderman）（美国）普莱萨特（Catherine Plaisant）译者：张国印
汪滨琦等 合著者：李健利

<<用户界面设计>>

书籍目录

第一部分 引言

第1章 交互系统的可用性

1.1 引言

1.2 可用性目标与度量

1.3 可用性动机

1.3.1 生命关键系统

1.3.2 工业和商用

1.3.3 家庭和娱乐应用

1.3.4 探索性、创造性和协同界面

1.3.5 社会技术系统

1.4 普遍可用性

1.4.1 身体能力和物理工作场所的差异

1.4.2 不同的认知和感知能力

1.4.3 个性差异

1.4.4 文化和国际的多样性

1.4.5 残疾用户

1.4.6 老年用户

1.4.7 儿童

1.4.8 适应软硬件的多样性

1.5 写作本书的目的

1.5.1 影响学术和行业界的研究人员

1.5.2 为商业设计人员提供工具、技术和知识

1.5.3 提升普通大众的计算机意识

参考文献

第2章 指南，原则与理论

2.1 引言

2.2 指南

2.2.1 界面导航

2.2.2 组织显示

2.2.3 引起用户注意

2.2.4 便于数据输入

2.3 原则

2.3.1 确定用户的技能水平

2.3.2 识别任务

2.3.3 选择交互风格

2.3.4 界面设计的8条黄金规则

2.3.5 预防错误

2.3.6 在增加自动化的同时确保人的控制

2.4 理论

2.4.1 分级设计

2.4.2 行动阶段模型

2.4.3 一致性

2.4.4 背景理论

参考文献

第二部分 开发过程

<<用户界面设计>>

第三部分 交互风格

第四部分 设计问题

后记 用户界面对社会及个人的影响

参考文献

主题索引

<<用户界面设计>>

章节摘录

版权页：插图：一些创新者承诺桌面计算机及其用户界面将会消失，而新界面会变得无处不在、普适、不可见并嵌入周围环境中。

他们相信新奇的设备将是情境感知的、留意的和感知的，感觉到用户的要求并通过周围显示器的发光、嗡嗡作响、改变形状或者吹风来提供反馈。

一些幻想家预见到高级移动设备是可穿戴的甚至嵌入皮肤下面。

跟踪用户进入建筑物或联邦快递包裹到达目的地的单个传感器将让位于跟随人群、流行病和污染的精细传感器网络。

其他设计人员则倡导改变用户行为的劝导技术、方便使用的多模态或手势界面和对用户情绪状态做出反应的情感界面。

我们正生活在一个令用户界面开发人员兴奋的时代。

尽管技术预言家鼓舞人心的宣言能够令人兴奋，但快速进步更可能来自于那些努力工作、设计符合人们真实需要的设计人员。

他们将严格评估热心的早期用户、还有不情愿的后来用户的实际使用情况，并认真研究抵制使用的非用户。

本书作者相信，人机交互的下一阶段，将受到那些专注于通过有意识地倡导普遍可用性，以及强调社交媒体参与来扩大用户群体的人的极大影响。

第1章从研究人员和从业人员的角度对人机交互进行了广泛综述。

可用性目标、度量和动机编排在1.2节和1.3节，1.4节论述普遍可用性这个大主题，以写作本书的目的作为结束。

本章中引用的特定参考文献附在本章正文后面，其后是一组一般参考文献：相关图书列表、指南文档、期刊、视频收藏和专业组织，以提供给读者做进一步研究的起点。

第2章综述在整本书中将采用和改进的指南、原则和理论。

第3章至第4章介绍开发过程和评估方法。

而第5章至第9章涉及各种交互风格，其范围从图形化直接操纵到文本命令，及其使用普通交互设备的具体实现。

协同也包含在此部分中，以强调每位设计者都需要超越个人计算机，并考虑多种形式的社会计算。

第10章至第14章涉及关键设计决策，这些决策常常决定产品的成败，而且可能产生突破，为新的可能性提供机会。

后记反映技术对社会和个人的影响。

1.2 可用性目标与度量每名设计者都想构建高质量的界面，这种界面能够得到同行钦佩，受到用户欣赏，被竞争者频繁效仿。

但是，受到这样的关注，需要的不只是浮夸的承诺和时尚的广告，而是通过提供可用性、通用性和有用性等质量特性赢得的。

这些目标是通过周到的计划、对用户要求的敏感、对需求分析的奉献和费尽心血的测试实现的，并且所有这些工作都要在预算之内并按计划完成。

追求用户界面卓越性的管理人员，首先选择有经验的设计者，然后做好切合实际的计划，包括指南准备和重复测试的时间。

设计者从确定用户需求开始，然后生成多个设计备选方案，并进行广泛的评估（见第3章和第4章）。此后，现代用户界面设计工具能够使实现者很快构建工作系统，用于进一步测试。

成功的设计人员超越了“用户友好”这个模糊的概念，他们所做的不只是简单地制作主观的指南检查表，而是对各种各样的用户群体和必须完成的任务有透彻的了解。

他们研究基于证据的指南，并在必要时查阅研究文献。

伟大的设计者坚定地以服务用户为己任，这种精神使得在面对困难的选择、时间压力和预算紧张时他们会增强决心。

当管理人员和设计人员已经很好地完成工作时，其有效的界面能在用户群体中产生成功、胜任和主人

<<用户界面设计>>

等正面的感觉。

其用户有一个清晰的界面心智模型，使他们能够自信地预测什么将发生以响应他们的动作。

在最好的情况下，界面几乎消失，使得用户能够专注于工作、探索或享乐。

这种平静的环境给予用户融入环境的感觉，使他们在巅峰状态进行操作，来实现他们的目标。

编辑推荐

《用户界面设计:有效的人机交互策略(第5版)》对人机交互(HCI)中不断变化的领域进行了全面介绍。这一版本的作者团队为读者给出了工业界和学术界的人机交互经验。实用的技术、以研究为支撑点的设计指南、大量最新的示例和图表,为读者演示了好的人机交互设计原则和实践,可有效指导读者体验他们的第一个HCI设计项目。这个版本突出了由社交媒体参与和用户生成内容带来的深刻变化,它们提升了用户体验的需求。书中的一些主题包括:当今的HCI主题,强调移动设备、Web和桌面平台社交媒体和社会化网络的革命提高用户生成内容质量的策略全球可用性、可持续设计和社会化转变网络垃圾、隐私、安全以及其他类似的挑战消费类电子的国际化 and 个性化问题当前的HCI研究成果和创新性的商业产品。

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>