

<<人机交互>>

图书基本信息

书名：<<人机交互>>

13位ISBN编号：9787302307921

10位ISBN编号：730230792X

出版时间：2013-1

出版时间：董建明、傅利民、饶培伦、Constantine Stephanidis 清华大学出版社 (2013-01出版)

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>

<<人机交互>>

内容概要

《人机交互:以用户为中心的设计和评估(第4版)》全面介绍了以用户为中心的人机界面的设计和评估方法。

采用这种系统的方法不仅可以有效地防止软件产品可用性不高的问题,而且还能帮助设计人员设计出高水平的产品。

“以用户为中心的设计和评估”是多学科交叉的新兴领域,对软件工业及一般产品设计都已产生了重大和深刻的影响。

<<人机交互>>

作者简介

作者:董建明、傅利民、饶培伦、(希腊)Constantine Stephanidis、(美)Gavriel Salvendy董建明,于1997年获美国普渡大学工业工程博士学位。

现任美国PayPal公司用户体验研究经理,负责世界最大网上支付平台的国际市场用户体验的研究。

在此之前,他曾在IBM和eBay公司担任高级创新研究师。

他开发的集簇分析软件为人机交互行业人员广为应用。

他曾在“人机交互”(CHI)、“可用性专业人员协会”(UPA)等一流国际会议上发表多篇文章及授课。

他拥有多项人机交互设计方面的美国专利。

傅利民,于1999年获美国普渡大学工业工程博士学位。

现任美国最成功的网上商业网站eBay的用户体验研究经理,负责eBay卖家、广告、边缘产品、新兴产品及手机等方面的研究工作。

他的工作和研究方向包括产品开发、设计和推广过程中的用户体验研究和管理。

曾在Ergonomics和Behaviour and Information Technology等著名的国际学术期刊上发表多篇有关网站可用性研究的文章。

饶培伦,于1998年获美国普渡大学工业工程博士学位。

现任清华大学工业工程系教授。

他曾先后执教于台湾世新大学和台湾中原大学资讯管理学系,曾担任微软亚洲研究院访问学者,德国亚琛工业大学访问教授,日本中央大学访问教授。

他主要从事人因学、人机交互、用户界面设计、可用性工程的科研和教学工作,曾多次在国际一流学术期刊及会议发表研究成果,并担任国际学术会议的议程委员或组织委员,及国际学术期刊的副主编与编辑委员。

<<人机交互>>

书籍目录

0 综述：未来就在今天 0.1 人机交互学 0.2 发明和技术的传播 0.3 人机交互学对市场的影响 0.4 案例研究
参考文献 第1篇 了解用户 1 以用户为中心的设计和评估的理论基础及总体流程 1.1 以用户为中心的设计和评估的理论基础及设计含义 1.1.1 用户的含义 1.1.2 人机交互和人类信息处理模型 1.1.3 用户生理、心理、个人背景和使用环境的影响 1.2 全部用户体验及其设计所需知识背景和经验 1.3 以用户为中心的设计和评估的总体流程 1.3.1 策略和用户分析 1.3.2 设计和评估 1.3.3 实施和评估 参考文献 2 用户、市场和目标分析 2.1 研究用户的目的 2.2 人机学模式 2.3 用户特征 2.4 商业目标、用户目标和设计目标 2.5 市场和竞争分析 2.6 需求收集和需求分析 2.7 优先权分析 2.8 目标定义和目标分析 参考文献 3 任务分析 3.1 任务分析及分析工具 3.1.1 使用行为分析 3.1.2 顺序分析 3.1.3 协作关系分析 3.1.4 工序约束陈述 3.1.5 职责和物流分析 3.1.6 用户—任务一览表 3.1.7 任务金字塔 3.1.8 任务过程和决策分析 3.1.9 故事讲述和情节分析 3.1.10 目标和行为关系分析 3.1.11 任务分析考虑的其他方面 3.2 任务分析的试验方法 3.2.1 观察、聆听和讨论法 3.2.2 个人采访法 3.2.3 集体讨论法 3.2.4 问卷研究法 3.2.5 决策中心法 参考文献 4 开拓性的实地调查 4.1 实地调查的目的 4.2 实地调查的方法 4.2.1 纯观察法 4.2.2 深入跟踪法 4.2.3 上下文调查法 4.2.4 流程分析法 4.2.5 集中实地访谈法 第2篇 用户界面设计 第3篇 可用性评估 第4篇 用户体验管理

<<人机交互>>

章节摘录

版权页：插图：5.3 建立角色的方法 每一个公司和项目都是不同的，建立角色的基础多是不一样的：有的时候设计人员会有很多的研究结果，数据分析作为后盾；有的时候，手头上的资料非常缺乏，项目周期又短。

但是不管怎样，角色都是有用的。

当然，如果有很多定量的数据分析会很好，然而就算是一个简单地对角色的口头描述在项目中也是非常有用的。

如果时间和预算允许，一个大规模的用户细分研究可以帮助建立角色。

用户细分的数据可以包括用户的人口统计、行为、需求和态度资料。

人口统计的背景资料包括用户的注册资料、年龄、地址、收入、家庭状况等，也可以从一些市场研究公司拿到用户的消费资料。

行为资料指的是用户使用产品方面的资料，例如用户何时购买、使用频率、最主要使用的功能等。

对于网站，这方面的资料甚至还包括用户在网上的使用轨迹跟踪的记录等。

用户需求指的是用户在功能、性能和质量方面的期望。

态度方面的资料包括用户对公司及产品的满意度、忠诚度和对产品各功能重要度的认知。

用户需求和态度可以用问卷调查来得到。

在用户细分的研究中，最理想的情况是把所有上面提到的数据放在一个大的矩阵里，然后进行统计里的聚类分析。

聚类分析不但把用户分成几个大类，并且指出哪些数据起主要作用，是用户分类的依据。

每一个用户的大类，可以作为一个角色。

这种方法的优点是数据非常丰富，可以把每一个用户归到一个角色里。

对于网站来说，甚至可以在数据库里标志每一个用户相对应的角色，针对性地为不同的角色提供不同的功能和服务。

缺点是费时、费力、费用高。

没有办法在中小型项目中使用。

Pruitt和Adlin在他们的书里介绍了一种可以结合定量和定性数据的方法。

在建立角色之前，需要先想好参与的团队，这里可以包括任何对最终用户有所了解，或是项目里的决策者，例如产品经理、项目经理、公司的高层管理、商业策划、设计师、开发经理、开发人员、质量监控人员、市场经理、销售、客户服务代表、文字写作人员等。

另外就是找与客户相关的资料，例如公司里的用户细分资料、市场调查资料、现场调查报告、用户研究报告、相关的新闻报道、杂志、科技文章、商业期刊、会议资料，以及相关的网站内容。

接下来的大体过程是先把对用户理解的假设写出来，然后将有关用户的事实写出来，和假设放在一起，用亲和图的方法归类。

根据大的类别做出角色的骨架，定出最后的角色，然后对角色进行比较详细的描述。

<<人机交互>>

编辑推荐

《人机交互:以用户为中心的设计和评估(第4版)》主要面向的读者包括：软件或网站的设计人员，尤其是用户界面的设计人员；可用性测试的专业人员；软件或网站公司的市场开发人员。

《人机交互:以用户为中心的设计和评估(第4版)》也可作为“ 现代人因工程学 ”及“ 以用户为中心的设计 ”课程的教材，还可作为软件或网站公司经理提高用户满意度或提升公司形象的手册。

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>