第一图书网, tushu007.com

<<人机界面设计>>

图书基本信息

书名：<<人机界面设计>>

13位ISBN编号：9787030244949

10位ISBN编号：703024494X

出版时间：2009-8

出版时间：科学出版社

作者：李乐山

页数：313

字数：440000

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

前言

用户界面设计是一个新领域，其主要目的是把人机关系设计从“以技术为本”转向“以用户为本”。
这引起了一系列变化，例如，人机关系的描述从数学模型转向心理学模型，在传统功能和结构设计基础上增加了可用性设计，设计过程中增加了用户界面设计指南，在传统质量测试标准中增加了可用性标准和测试方法。
这种转变也引起信息技术领域设计思想的巨大变化。
计算机应用软件设计包括三个部分：第一，调查用户需要和建立用户模型；第二，建立设计指南和编写代码；第三，完成设计后的质量测试，尤其是可用性测试。
这三部分都与用户研究和心理学有关。
国外大约从20世纪80年代后期开始大力发展用户界面设计领域。
1999年，西安交通大学工业设计系开设了国内第一个人机界面设计（用户界面设计）专业方向。
那时，国内企业几乎没有听说过这个专业，也没有这种工作岗位。
2004年，我校工业设计系学生到上海去寻找工作或实习单位时非常困难。
幸亏他们在本科学习期间每年暑假都要实习1个月，已经锻炼了如何求职。
有的学生打电话联系40多个单位，他们向一个一个企业解释人机界面设计是什么、他们能干什么、对企业有什么作用，就这样使我国许多企业知道了这个新专业，他们也把作者建立的人机界面设计方法传播到各个企业，由此国内企业也出现了新职业：用户体验工程师、用户界面设计师、交互设计师和可用性工程师等。
4年过去了，情况发生根本变化。
该系每年本科毕业设计都必须到企业去完成实际课题，每年都有80%～90%的毕业设计项目被企业直接采用，每年上海、北京、深圳、西安都有一些单位向我系要毕业生或实习生，他们普遍反映我们学生人文素质比较高，能力比较强。
若干国外大企业也反映我国用户界面设计水准比较高，甚至从美国、韩国等来同我们洽谈合作。
作者从1989年开始研究以心理学为基础的人机界面认识方法和设计方法，并建立了以动机心理学和认知心理学为基础的用户调查方法和用户界面设计方法，部分内容已经写入《工业设计心理学》（高等教育出版社）和《人机界面设计》（科学出版社）两本书中。

内容概要

《人机界面设计（实践篇）》是李乐山于2004年出版《人机界面设计》（科学出版社）之后在该领域的第二部著作。
本书主要建立了一套“以用户为本”的软件或有关产品设计过程，该设计方法主要包括三部分内容：第一，调查用户需要和建立用户模型；第二，按照用户模型建立设计指南，然后由软件人员编写代码；第三，按照用户模型建立可用性测试标准和测试方法。
作者通过多年实践和研究，主要建立了第一部分和第三部分的设计方法，这些方法在国外也是近十几年才建立起来的。
本书主要分析了如何进行用户调查和建立用户模型，如何建立可用性标准化测试方法，并且分析了有关国际标准和国外各种可用性测试方法的优缺点。
本书没有分析如何建立设计指南，因为这里面没有复杂的理论原理，主要应该依据各个企业的惯例和要求建立设计指南。
　本书适合用作有关专业的本科生或研究生教材，也可作为企业设计人员和有关研究人员的参考书。

作者简介

李乐山，1963年毕业于西安中学，1968年毕业于西北工业大学，1999年获得德国第一个设计学博士学位，归国后在西安交通大学工业设计系主任、教授、博士生导师，专著有《工业社会学》、《工业设计心理学》、《工业设计思想基础》、《人机界面设计》、《设计调查》等。

书籍目录

前言第一章 绪论：用户界面设计过程的要点第二章 用户调查 第一节 如何进行访谈 第二节 如何调查用户的行动需要 第三节 用户任务模型 第四节 如何调查用户的认知需要 第五节 用户认知模型与出错模型 第六节 如何设计问卷 第七节 设计调查中经常遇到的问题 第八节 调查效度分析 第九节 如何改善调查效度 第十节 调查信度分析 第十一节 如何改善调查信度 第十二节 可用性测试的抽样问题 第十三节 数据统计分析第三章 当前国外的可用性测试 第一节 依据ISO9241第11部分的可用性测试问卷 第二节 依据ISO9241第10部分的可用性固定问卷 第三节 其他各种可用性结构框架 第四节 固定问卷可用性测试方法 第五节 多媒体用户界面人机学标准第四章 对国外可用性测试方法的分析和改进 第一节 对国外可用性测试现状的分析 第二节 对满意度测试的分析与改进 第三节 当前国外可用性测试方法及存在的主要问题 第四节 改进的可用性测试方法 第五节 供设计人员的可用性分析方法 第六节 供设计人员的可用性检查清单 第七节 专题研究第五章 工作量评价方法 第一节 工作量评价概述 第二节 主任务测试法 第三节 次要任务测试法 第四节 主观测试法 第五节 美国宇航局任务负荷指数 第六节 主观工作量评价法第六章 科学论 第一节 本体论 第二节 认识论 第三节 方法论 第四节 计算机发展的可能前景参考文献

章节摘录

第一章　绪论：用户界面设计过程的要点　　本章要点　　本章主要面对初学者，介绍用户界面的大致设计过程，分析设计过程中的常见问题。
各个企业的设计过程是按照企业实际情况建立起来的，彼此的设计过程不完全一致。
本章只是给出了用户界面设计过程的一般工作要点，不可把本章介绍的方法当作死板的教条。
一、用户界面设计过程要点概述　　一个产品或应用软件设计过程大致包括以下几个要点。
第一，确立设计项目。
发现问题，分析设计任务，确立可行性，提出设计项目。
第二，设计调查。
包括市场调查、设计人员调查、用户调查，建立用户模型。
第三，制定设计指南。
调查软件人员设计规范需求，按照软件人员期待编写设计指南，软件人员根据设计指南规划应用软件功能和结构，并编写代码，当他们发现设计指南不恰当时，要与用户界面设计师沟通修改。
第四，产品测试。
建立产品测试标准，进行各种测试，其中可用性测试是综合性的。
具体说，设计过程的要点大致如图1-0-1所示。
1．下达设计项目　　由以下几方面因素确立企业的设计项目。
第一，我国许多企业的设计项目主要是由总经理或少数几个负责人决策的。
第二，设计人员根据专业知识（主要是人机学、心理学等）、市场反馈信息、专家建议等，提出对现有产品的改进建议，作为未来新设计项目。
这些信息也会被送到下面用户模型中。

第一图书网, tushu007.com

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