

<<人本界面>>

图书基本信息

书名：<<人本界面>>

13位ISBN编号：9787111130062

10位ISBN编号：7111130065

出版时间：2004-1-1

出版时间：机械工业出版社

作者：（美）拉斯基（Jef Raskin）

页数：210

译者：史元春

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>

## <<人本界面>>

### 内容概要

本书概述了人机界面设计领域的研究成果，详细论证了界面设计思想应以认知学为基础，并考虑人类的心智特点，在指出当前界面设计中弊端的同时，提出了新产品开发的思路。

本书集计算机科学、人体工程学、心理学多种学科的内容于一身，是界面开发人员及相关研究者不可不读的一本好书。

在本书中，我们可以看到“以人为本”已经不只是一种人机关系的理想，而是可以体现在界面以及相关软硬件技术上的具体设计原则和实现方法了。

## <<人本界面>>

### 作者简介

Jef Raskin是一名用户界面和系统设计的顾问，居住在加州的帕西菲卡，其咨询客户包括惠普、IBM、Motorola、NCR、Xerox、Ricoh、Canon、Mckesson和AT&T等公司。

Jef Raskin的文章发表在Wired、Quantum、IEEE Computer和Communications of Acm等40多种期刊上。他因发明了App

## &lt;&lt;人本界面&gt;&gt;

## 书籍目录

出版者的话 专家指导委员会译者序 前言 致谢 引言 第1章 背景 1.1 界面的定义 1.2 使简单者简单 1.3 以人为中心的设计和以用户为中心的设计 1.4 不利于设计创新的工具 1.5 设计周期中的界面设计 1.6 人本界面的定义 第2章 认知学和关注点 2.1 人机工程学和认知学：我们能做的和不能做的 2.2 认知意识和认知潜意识 2.3 关注点 第3章 意义、模式、单调性和一些错误观点 3.1 术语和符号 3.2 模式 3.3 名-动结构与动-名结构 3.4 可见性和可供性 3.5 单调性 3.6 关于初学者-专家二分法的错误观点 第4章 量化 4.1 界面的定量分析 4.2 GOMS击键层模型 4.3 界面效率测量 4.4 Fitts律和Hick律 第5章 统一 5.1 统一性和元动作 5.2 元动作分类 5.3 文件名和结构 5.4 字符串搜索和查找机制 5.5 光标设计和选择策略 5.6 光标位置和LEAP 5.7 废除应用程序 5.8 命令和转换器 第6章 导航和人体界面的其他方面 6.1 直观而自然的界面 6.2 更好的导航：Zoom world 6.3 图标 6.4 人本界面中的技术和帮助机制 6.5 一封用户来信 第7章 用户界面以外的界面问题 7.1 更为人性的程序设计语言环境 7.2 模式和电缆 7.3 界面设计的规范和管理 第8章 结论 附录A 单键鼠标的历史和未来 附录B SwyftCard界面操作原理 参考文献 索引

## <<人本界面>>

### 编辑推荐

如果我们想克服目前人机界面上的固有缺陷，就很有必要理解本书的教义；若无此愿望，读读也无妨。

交互设计的许多重要方面此书并没有包括在内，因为许多文献中都已经有了详尽的阐述。本书的意图是补充现有的界面设计的方法或预测未来。

#### 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>