

<<移动设备交互设计>>

图书基本信息

书名：<<移动设备交互设计>>

13位ISBN编号：9787121057809

10位ISBN编号：7121057808

出版时间：2008

出版时间：电子工业出版社

作者：琼斯

页数：376

译者：奚丹

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>

<<移动设备交互设计>>

前言

随着计算机技术的日益发展，人们越来越强调设计要围绕着人来展开，无论是计算机、移动设备，还是其他一些辅助人类生活工作的工具，它们都必须要在最大程度上适应人的习惯和本能，只有这样的设备和产品才能被人们接受，才能改善和提高人们的生活质量，才能在市场占有一席之地。这就是交互设计的核心思想，即以人为本。

近几年，交互设计已经逐步代替了过去的人机交互、可用性工程等概念，且已经有大量有关交互设计的书问世，但本书仍使我眼睛为之一亮，因为它是专门针对移动设备的一本经典著作。如今，移动设备已经和计

<<移动设备交互设计>>

内容概要

本书从计算机科学、心理学、社会学、市场学和可用性工程学的角度对移动设备交互设计作了全面详尽的阐述。

书中包含三部分内容。

第一部分简要介绍一些相关的背景知识和概念，目的是激发读者对移动设备的思考，并检验读者的创新潜力。

第二部分内容阐述了有关调查用户需求和开发交互式方案的一系列技术和工具。

运用这些技术你可以充分地理解用户并检验需求到现实的转化过程，同时，通过评估研究原型的成本。

最后一部分——设计库，它是对本书前面内容的具体应用，涉及移动设备信息存取、影像、图片等“富媒体（rich media）”处理等许多重要的方面。

同时，这一部分也凝结作者同其他许多研发人员十几年的研究成果，给出了一些实用的观点，适用于各种学习和研究交互设计的读者。

本书适用于任何想进一步理解“以人为本”这一卓有成效的设计理念的读者，以及想深入学习并在逐步强大的移动设备系统环境中应用该理念的读者。

<<移动设备交互设计>>

书籍目录

- 第1部分 简介第1章 可行性 31.1 简介 41.2 什么是移动设备？
- 61.2.1 通信设备还是信息设备？
- 91.2.2 专用工具还是“瑞士军刀”？
- 111.2.3 是珍贵设备还是日常工具？
- 131.3 是不实用的界面还是非常实用的界面？
- 141.3.1 FASTAP全键盘 151.3.2 窥孔显示器 161.3.3 让技术来适应人的能力和局限性 171.4 拙劣的交互设计？
- 281.4.1 拙劣设计的原因 281.4.2 拙劣设计的影响 291.5 本书其他内容概要 35小结 36讨论区 36设计师提示 36第2章 设计适合于人们用的产品 392.1 简介 402.2 有用性 412.2.1 功能高于形式 412.2.2 不断发展着的对于产品的使用方式 422.3 可用性 432.3.1 本身的可用性 442.3.2 在生活中可用
- 512.4 用户体验 542.4.1 鲜明的特性 552.4.2 把交互当作一个整体 582.5 人们对于技术的接受 63小结 64讨论区 66设计师提示 66第3章 创新 673.1 简介 683.2 以技术为中心的方法 693.3 从台式机迁移 743.3.1 应用程序 753.3.2 界面风格 783.4 借鉴以往移动设备的成功之处 813.5 设计如戏剧艺术 833.6 以人为本的理念框架 85小结 89讨论区 89设计师提示 90第2部分 开发有效的移动设备应用
- 第4章 交互设计 934.1 简介 944.2 设计什么？
- 如何设计？
- 944.3 理解用户 964.3.1 从生物学到心理学 964.3.2 现场研究 974.3.3 直接提问 994.3.4 提取调查结果 1004.4 开发原型设计 1004.4.1 塑造和管理设计空间 1004.4.2 原型设计 1054.5 评估 1064.5.1 和用户一起测试 1074.5.2 在没有用户的情况下进行测试 1094.6 迭代的开发过程 1124.7 多重观点
- 1134.7.1 大量的技术和工具 1134.7.2 多样的学科知识 1134.7.3 参与和合作 1164.8 从交互设计到部署 117小结 118讨论区 118设计师提示 119第5章 观察、询问、探究 1215.1 简介 1225.2 研究要有针对性 1245.2.1 研究应当具有怎样的针对性 1245.2.2 找到研究的用户对象 1255.3 理解目标用户的尖端技术 1295.3.1 观察 1305.3.2 询问 1385.3.3 日记研究 1415.3.4 简易方法 1455.3.5 焦点小组
- 1495.3.6 创造性的调查方法 1515.4 弄清观察结果的意义 1555.4.1 活动 1555.4.2 分析视角 1565.5 角色和剧情 1605.5.1 角色 1605.5.2 剧情 163小结 167讨论区 167设计师提示 168第6章 原型 1696.1 简介 1706.2 什么是原型？
- 1706.3 针对不同目的的原型 1706.4 低保真原型 1716.4.1 自检 1716.4.2 同他人交流 1736.4.3 制作交互的原型 1746.4.4 给用户更大的能力 1766.5 高保真原型 1786.5.1 判定原型制作的对象 1786.5.2 硬件和软件的交互 1786.6 结束设计过程 1866.6.1 进化 1866.6.2 革命性的改变 1866.6.3 过程 1876.7 原型制作中存在的问题 189一些需要考虑的因素 1906.8 开发中的注意事项 191小结 192讨论区 192设计师提示 192第7章 评估 1957.1 简介 1967.2 评估分类 1967.3 “快捷而粗劣”的方法 1977.4 概念模型析取法 1977.5 直接观察法 1997.5.1 确定用户在想什么 1997.5.2 如何记录观察 2007.5.3 如何使实验不产生偏差 2037.5.4 快乐的用户 2037.6 面谈法 2047.7 问卷调查法 2057.8 没有用户参与的方法 2077.8.1 启发式评估 2077.8.2 无须任何人参与的评估 2097.9 实验评估 2097.9.1 假设 2107.9.2 用户 2117.9.3 任务 2127.9.4 实验设计 2127.9.5 进行实验 2137.9.6 实验结果 2147.10 环境考虑——对移动系统进行评估 2147.10.1 物理环境 2147.10.2 技术环境 2167.10.3 社会环境 2167.10.4 其他环境 2177.11 补充评估 2187.12 结论 219小结 219讨论区 219设计师提示 220第3部分 设计库——指导和方针第8章 控制复杂的功能 2238.1 简介 2248.2 菜单和内存 2248.3 分级菜单 2258.3.1 学习菜单的结构 2258.3.2 改进分类 2268.3.3 背景信息 2278.4 图标 2278.5 使用手册 2338.5.1 在线使用手册 2338.5.2 基于网站的使用手册 2348.6 不使用菜单？
- 2348.6.1 数据结构 2358.6.2 备选方案 2358.6.3 设计思想——数据结构 2388.6.4 通过实验进行评估 2388.7 更加复杂的菜单 2428.8 一些总结性的思考 244小结 245讨论区 245设计师提示 245第9章 信息访问 2479.1 简介 2489.2 小屏幕的影响 2509.2.1 过去的经验 2519.2.2 对浏览复杂内容的影响 2559.2.3 对搜索的影响 2569.3 为浏览而设计 2589.3.1 指导原则 2599.3.2 方案 2619.3.3 包装内容 2719.4 改进搜索 2729.4.1 评估搜索结果 2729.4.2 判断单个结果的价值 2749.5 移动设备信息生态学

<<移动设备交互设计>>

2809.5.1 适应 2809.5.2 案例研究：松弛的搜索工具 2839.5.3 对等方案 286小结 287讨论区 287设计师提示 288第10章 超越文本——在移动设备上使用图像 28910.1 简介 29010.2 人种学 29010.2.1 所有的照片都去哪儿了？
29110.2.2 数字人种学 29210.3 查找照片 29210.3.1 元数据 29310.3.2 元数据管理 29410.4 浏览照片
29410.4.1 时间线 29510.4.2 树图 29510.4.3 快速系列视觉呈现10.4.3 (Rapid Serial Visual Presentation, RSVP) 29610.4.4 依赖于滚速的自动缩放 29810.5 缩减案例研究的规模 30010.5.1 排列照片
30010.5.2 屏幕尺寸 30010.5.3 跨平台运行 30110.5.4 此时，再回到用户 30110.5.5 用户试验 30410.5.6 平台 30610.6 高级技术 30610.7 照片的用途 30710.7.1 我们共享的是什么？
30910.7.2 在照片中使用音频 31110.7.3 视频 31110.8 展望未来 312小结 312讨论区 313设计师提示
313第11章 影响群体，影响世界 31511.1 简介 31611.2 数字鸿沟 31611.3 移动工作 316移动技术的不断发展 31711.4 项目规划 31811.5 文化因素 32011.6 案例研究 32511.6.1 赋予人们更强大的能力——基于电脑的动物追踪器 32511.6.2 教育 32711.6.3 群体化 32811.7 行动号召 333小结 333讨论区
333设计师提示 334资源 335参考文献 339证明 365索引 367

<<移动设备交互设计>>

章节摘录

1.1 简介 对于20亿移动电话（成蜂窝电话）用户语言，手机已成为他们日常生活的基本组成部分。

它是一个“商业工具”，用来抓住重要商机，它是一个现实社会的“远程控制器”，使我们不必再为每天在路途上耽搁时间而烦恼，它是一个“感情联络器”，出远门的时候，可以通过它来给自己心爱的人说晚安：它也是一个“社会装置”，可以协助组织政治活动。

这些广泛普及的设备在任何时候都与我们息息相关，在面临灾难和个人损失的时候，它可以让我们有机会再拨一个电话、再发一条短信来报告我们正处于痛苦危急之中，在快乐和激动的时候，它陪伴我们度过美好的时光，在乏味的时候，它能解除我们返奔波的枯燥。

它是一个设备，而实际上更是一项服务于人的技术，它能让我们多一些安全、少一份孤独，使我们的生活更加人性化。

有关手机占有率和使用率的统计是令人惊讶的。

很多欧洲国家的手机普及率已接近100%，像在意大利、芬兰，一个有拥有几部手机是很常有的事。

尽管手机技术比计算机技术起步稍晚，但如今，它的用户数已经远远超过了计算机的用户数。

早在1993年，全世界还只有不到1000万手机用户，而据2003年中期的统计显示，仅中国的手机用户数量就已经达到1亿了。

同年，新加坡的手机用户平均每人每月会发送和接受200条信息，这为全球每月数十亿的信息流量作出了贡献。

<<移动设备交互设计>>

编辑推荐

本书集计算机科学、心理学、社会学、市场学和可用性工程学于一体。这些学科能够指引我们生产更好的产品、实施更合理的设计过程。

尽管本书也阐述了许多有关人机交互、可用性、人性因素这三方面的内容，但是，本书真正要阐述的关键概念、原则、指导方针和“以用户为中心”的实践方法却是不同于以上三个方面的。

显而易见，本书的内容是完全针对移动设备的——这些系统的重要性与日俱增，急需推出一部书直接对其进行讲解。

移动设备同时也提出了新的挑战——即人性因素，我们将通过一些具体的建议对如何实施项目设计、如何构造界面和交互结构加以阐述。

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>