

<<信息场的开拓>>

图书基本信息

书名：<<信息场的开拓>>

13位ISBN编号：9787302247609

10位ISBN编号：7302247609

出版时间：2011-2

出版时间：清华大学出版社

作者：王佳

页数：260

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>

<<信息场的开拓>>

内容概要

本书针对当前世界范围内有关交互设计和信息设计的各种疑问，通过对于信息、信息设计以及当前最新出现的交互设计(Interaction Design)等相关的概念、架构，进行综合性的比较并拓展研究。在此基础上探讨了与计算机科学及认知心理学的交叉联系，与信息设计、人机交互及其他传统设计领域的关系。并且原创性的提出了场交互设计(FID)和信息场(Information Fields)的概念，试图为开拓未来后信息社会的主流设计方法提供基础。

<<信息场的开拓>>

作者简介

王伟，博士，生于1976年。
交互设计师，信息化产品设计师。
现兼任澳大利亚莫纳什大学(Monash university)设计和艺术学院(设计系)高级讲师(Adjunct Senior Lecturer)。
主要集中在研究开拓未来交互设计方法和与其相关的跨国交互设计课程的开发。
曾任墨尔本的斯文本大学(SUT)设计学院全职高级讲师、莫纳什大学全职讲师。
作者在日本和澳大利亚有着多年的实际交互式产品和信息内容的设计经验，从1999年开始的研究活动就集中在人与环境的交互方面。
在过去的五年时间里，参与了亚洲和大洋洲范围内多项大型研究项目，并多次在国际学术会议上发表论文，举办交互设计研究等相关展览。

教育背景

本科 清华大学美术学院(原中央艺美院)，工业设计专业(中国)
硕士 多摩美术大学，信息设计专业(日本)
硕士 皇家墨尔本理工大学，计算机工程学-模拟技术 (澳大利亚)
博士 东京艺术大学，建筑设计领域(日本)

<<信息场的开拓>>

书籍目录

前言 关于交互美学的思考

第一章 概论

- 1.1 着眼于后信息时代
- 1.2 人与计算机的共生
- 1.3 交互设计师的责任
- 1.4 “场”的具体含义
- 1.5 总结

第二章 基于“信息场”的交互设计

- 2.1 从人机交互到交互设计
- 2.2 交互的社会和文化特性
- 2.3 作为多学科进程的交互设计
- 2.4 为什么要研究交互设计?
- 2.5 什么是交互设计?
- 2.6 “场交互设计”——交互设计的未来型
- 2.7 重新定义：用户、用户需求和设计的目标
- 2.8 总结

第三章 从设计方法论的角度

- 3.1 不同的历史视角
- 3.2 设计方法论发展的角度
- 3.3 设计和科学
- 3.4 感知和认知
- 3.5 “活动理论”的角度
- 3.6 活动理论与交互设计相结合
- 3.7 “场”中的交互
- 3.8 交互方式的发展
- 3.9 设计潜在的连接性
- 3.10 “场”中活动的交互性
- 3.11 总结

第四章 平衡导向：场交互设计原则

- 4.1 拓展新的设计方法
- 4.2 对于“场”需求的关注
- 4.3 交互设计面临的挑战
- 4.4 信息量与决定
- 4.5 设计师角色的转变
- 4.6 交互设计中的技术压力
- 4.7 超越功能：一个“平衡导向”的设计原则
- 4.8 应用于“信息场设计”中的“平衡导向”原则
- 4.9 遵循“平衡导向”原则的设计进程
- 4.10 总结

第五章 “场”的认知模型

- 5.1 更综合和完整的设计方法
- 5.2 在“场”中
- 5.3 对于“场”的认知
- 5.4 现象学与“场”
- 5.5 文脉关系和活动理论

<<信息场的开拓>>

5.6 了解“场”中的活动

5.7 关注“场”中的不一致性和突变性

5.8 总结

结语

参考文献

<<信息场的开拓>>

媒体关注与评论

“所谓交互设计，一般的理解是人与机器或与计算机的交互，实际上是诸多学科和人的智慧、能力、方法、手段等的交互。

从事这方面的设计和研究就需要设计师具有多学科的知识基础和沟通、跨越、综合各学科知识和学术素养。

本书创造性地系统表达了这样的观点是非常可贵的。

——中国工业设计协会副理事长、清华大学美术学院信息艺术与设计系主任、教授：鲁晓波 “王佳博士在本书中以‘交互美学’作为论述交互设计的主线，正如交互设计已不是一种单纯只限于传统设计范畴的创作方法和手段，更是一种综合的思维能力、创新能力一样。

‘交互美学’在未来也将呈现出一种建构在信息社会的人文知识基础上的，多学科应用和把握的集中体现的态势。

这样的具有预见的理论探索是极为有益的。

——原清华大学副校长、清华美院院长、工业设计专家、教授：王明旨

“这本书中主张的‘场交互设计’是一个崭新的设计理论，这个理论把建筑和环境

中存在的‘场’的概念与关注信息的最新设计理论结合在一起。

这本书的意义在于，它会在未来的‘后信息社会’中，对信息环境、机器、服务等等涵盖范围广泛的一系列设计领域产生深远的影响。

——原东京艺术大学学部长、日本著名建筑家、东京艺术大学终身荣誉教授：六角鬼丈

<<信息场的开拓>>

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>