

<<用户界面设计>>

图书基本信息

书名：<<用户界面设计>>

13位ISBN编号：9787505393325

10位ISBN编号：7505393324

出版时间：2004年1月1日

出版时间：电子工业出版社

作者：施奈德曼 (ShneidermanBen)

页数：395

字数：660000

译者：张国印

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>

<<用户界面设计>>

内容概要

本书面向交互系统的设计、管理和评估人员，综合论述了交互系统中用户界面的设计、实现、管理、维护、培训和改进等方面的内容。

具体包括交互式软件的人性因素，涉及对多种用户社区的新讨论；开发和评价界面的测试方法；对图形用户界面的直接操纵等交互风格；以及有效的信息、一致的屏幕设计和适当的色彩等多方面的设计规则。

此外还探讨了语音输入/输出、自然语言交互、拟人化设计、虚拟环境和代理等较新的内容。

本书面向的读者极为广泛，具有计算机科学、心理学、信息系统、图书馆管理学、商业、教育、人性因素工程学、人机工程学或者工业工程学背景，从事人机交互研究的人员都可从本书中受益。

<<用户界面设计>>

作者简介

Ben Shneiderman：现任马里兰大学计算机科学系教授，兼任该校人机交互实验室主任。作为用户界面设计的先驱，他的著作和研究闻名于世。通过DTUI网站，您将对作者和本书会有更多的了解。

书籍目录

第1章 交互式软件的人性因素 1.1 引言 1.2 系统工程的目标 1.2.1 适当的功能性 1.2.2 可靠性、可用性、安全性和数据完整性 1.2.3 标准化、集成化、一致性和可移植性 1.2.4 进度和预算 1.3 用户界面设计目标 1.4 设计方案的人性因素动机 1.4.1 关键系统 1.4.2 工商业应用 1.4.3 办公、家庭和娱乐方面的应用 1.4.4 探索性、创造性和协同性系统 1.5 适应人的多样性 1.5.1 人体能力与工作环境 1.5.2 认知能力和感觉能力 1.5.3 个性差异 1.5.4 文化多元性与种族差异 1.5.5 残疾人用户 1.5.6 老年用户 1.6 写作本书的目的 1.6.1 对学术界和工业界的研究人员施加影响 1.6.2 为商业系统实现人员提供工具、技术和知识 1.6.3 提高公众对计算机的认识 1.7 实践者的总结 1.8 研究者备忘录

第2章 理论、原则和指导原则 2.1 引言 2.2 高层理论 2.2.1 概念、语义、语法和词法的模型 2.2.2 GOMS和按键级模型 2.2.3 行为阶段模型 2.2.4 语法的一致性 2.2.5 窗口部件级理论 2.3 对象行为界面模型 2.3.1 对象及其行为的任务层次结构 2.3.2 对象及其行为的界面层次结构 2.3.3 语法特征的消失 2.4 原则1：考虑多样性 2.4.1 用户档案 2.4.2 任务档案 2.4.3 交互风格 2.5 原则2：运用界面设计的8条黄金规则 2.6 原则3：预防出错 2.6.1 正确的匹配对 2.6.2 完整的序列 2.6.3 正确的命令 2.7 数据显示的指导原则 2.7.1 组织内容的显示 2.7.2 吸引用户注意力 2.8 数据输入的指导原则 2.9 自动化与人工控制的平衡 2.10 实践者的总结 2.11 研究者备忘录

第3章 设计过程的管理 3.1 引言 3.2 支持可用性的有组织设计 3.3 设计的三大支柱 3.4 开发方法 3.5 民族学的调查 3.6 参与性设计 3.7 场景开发 3.8 前期设计评审的社会影响报告 3.9 法律问题 3.10 实践者的总结 3.11 研究者备忘录

第4章 专家评审、可用性测试、调查和持续评估 4.1 引言 4.2 专家评审 4.3 可用性测试及其实验室 4.4 调查 4.5 验收测试 4.6 有效使用期内的评估 4.7 面向心理学的受控试验 4.8 实践者的总结 4.9 研究者备忘录

第5章 软件工具 5.1 引言 5.2 规约方法 5.3 界面开发工具 5.4 评估与评价工具 5.5 实践者的总结 5.6 研究者备忘录

第6章 直接操纵系统和虚拟环境 6.1 引言 6.2 直接操纵系统的实例 6.3 直接操纵的说明 6.4 可视化思维与图标 6.5 直接操纵编程 6.6 家庭自动化 6.7 远程直接操纵 6.8 虚拟环境 6.9 实践者的总结 6.10 研究者备忘录

第7章 菜单选择、表格填充和对话框 7.1 引言 7.2 相关任务的组织 7.3 菜单项显示顺序 7.4 响应时间和显示速率 7.5 菜单间的快速移动 7.6 菜单布局 7.7 表格填充 7.8 对话框 7.9 实践者的总结 7.10 研究者备忘录

第8章 命令和自然语言 8.1 引言 8.2 支持用户任务的功能性 8.3 命令组织策略 8.4 结构化的优点 8.5 命名与缩略语 8.6 命令菜单 8.7 信息处理技术使用的自然语言 8.8 实践者的总结 8.9 研究者备忘录

第9章 交互设备 9.1 引言 9.2 键盘和功能键 9.3 指点设备 9.4 语音的识别、数字化和生成 9.5 图像与视频显示设备 9.6 打印机 9.7 实践者的总结 9.8 研究者备忘录

第10章 响应时间和显示速率 10.1 引言 10.2 理论基础 10.3 期望与态度 10.4 用户生产率 10.5 可变性 10.6 实践者的总结 10.7 研究者备忘录

第11章 显示风格：功能与时尚的平衡 11.1 引言 11.2 出错消息 11.3 非拟人化的设计 11.4 显示设计 11.5 色彩设计 11.6 实践者的总结 11.7 研究者备忘录

第12章 书面手册、在线帮助和教程 12.1 引言 12.2 书面阅读与显示阅读 12.3 书面手册的准备 12.4 在线工具的准备 12.5 实践者的总结 12.6 研究者备忘录

第13章 多窗口策略 13.1 引言 13.2 单窗口设计 13.3 多窗口设计 13.4 紧耦合窗口的协调 13.5 使用紧耦合窗口的图像浏览 13.6 个人角色管理与弹性窗口 13.7 实践者的总结 13.8 研究者备忘录

第14章 计算机支持的协同工作 14.1 引言 14.2 协同工作的目标 14.3 异步交互：时间不同，地点不同 14.4 同步分布式交互：地点不同，时间相同 14.5 面对面交互：地点相同，时间相同 14.6 CSCW在教育系统中的应用 14.7 实践者的总结 14.8 研究者备忘录

第15章 信息搜索与可视化 15.1 引言 15.2 数据库查询和文本文档的短语搜索 15.3 多媒体文档的搜索 15.4 信息可视化 15.5 高级过滤技术 15.6 实践者的总结 15.7 研究者备忘录

第16章 超媒体与万维网 16.1 引言 16.2 超文本与超媒体 16.3 万维网 16.4 流派和设计者的目标 16.5 用户及其任务 16.6 网站设计的OAI模型 16.7 实践者的总结 16.8 研究者备忘录

后记 用户界面对社会及个人的影响

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>