

《人机交互》

图书基本信息

书名：《人机交互》

13位ISBN编号：9787302148203

10位ISBN编号：7302148201

出版时间：2007-5

出版社：第2版 (2007年5月1日)

作者：董建明

页数：217

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《人机交互》

内容概要

人机交互：以用户为中心的设计和评估（第二版），ISBN：9787302148203，作者：董建明、傅利民、等

《人机交互》

作者简介

董建明，于1997年获美国普渡大学工业工程博士学位。现任美国PayPal公司用户体验研究经理，负责世界最大网上支付平台的国际市场用户体验的研究。在此之前，他曾在IBM和eBay公司担任高级创新研究师。他开发的集簇分析软件为人机交互行业人员广为应用。他曾在“人机交互”（CHI）、“可用性专业人员协会”（UPA）等一流国际会议上发表多篇文章及授课。他拥有多项人机交互设计方面的美国专利。

《人机交互》

书籍目录

0 综述：未来就在今天0.1 人机交互学0.2 发明和技术的传播0.3 人机交互学对市场的影响0.4 个
例分析参考文献第1篇 了解用户1 以用户为中心的设计和评估的理论基础和总体流程1.1 以用户为
中心的设计和评估的理论基础及设计含义1.1.1 用户的含义1.1.2 人机交互和人类信息处理模型1.1.3
用户生理、心理、个人背景和使用环境的影响1.2 全部用户体验及其设计所需知识背景和经验1.3
以用户为中心的设计和评估的总体流程1.3.1 策略和用户分析1.3.2 设计和评估1.3.3 实施和评估参
考文献2 用户、市场和目标分析2.1 研究用户的目的2.2 人机学模式2.3 用户特征2.4 商业目标、
用户目标和设计目标2.5 市场和竞争分析2.6 需求收集和需求分析2.7 优先权分析2.8 目标定义和
目标分析参考文献3 任务分析3.1 任务分析及分析工具3.1.1 使用行为分析3.1.2 顺序分析3.1.3 协
作关系分析3.1.4 工序约束陈述3.1.5 职责和物流分析3.1.6 用户—任务一览表3.1.7 任务金字塔3.1.8
任务过程和决策分析3.1.9 故事讲述和情节分析3.1.10 目标和行为关系分析3.1.11 任务分析考虑
的其他方面3.2 任务分析的试验方法3.2.1 观察、聆听和讨论法3.2.2 个人采访法3.2.3 集体讨论
法3.2.4 问卷研究法3.2.5 决策中心法参考文献4 开拓性的实地调查4.1 实地调查的使用目的4.2
实地调查的方法4.2.1 纯观察法4.2.2 深入跟踪法4.2.3 上下文调查法4.2.4 流程分析法4.2.5 集中实
地访谈法4.3 实地调查的过程4.4 实地调查的数据分析第2篇 用户界面设计第3篇 可用性评估索引

《人机交互》

精彩短评

- 1、以用户为中心的设计和评估
- 2、读完感觉没有什么有价值的东西。可能是他所说的方法在日常中已经用得太多
- 3、有些地方说到点上了，可就是语言表达看着非常不爽，难道是受中国教科书毒害太深了？
- 4、系统地讲解了以用户为中心的理念及研究方法，作为最基础的学习，我觉得甚好。
- 5、细读了自己喜欢的部分，觉得不错哦！
- 6、人机和文化的差异还有好多感兴趣的东西...压力山大！【大纲书，有粗有细，自己笔记+联系自己产品吧...
- 7、适合入门，讲的东西偏理论且不够细致，不过读完会对交互设计有个整体理解~
- 8、比较理论化的用户研究方法
- 9、太没内容了。。
简单的常识理论集合。
典型的应试教育教科书。
- 10、极佳的入门级教材。（如果去掉书中长篇累牍对UML使用方法的讲解就更棒了）
- 11、文字太枯燥了，读书也应该是一种愉悦的享受
- 12、专业全面，简明扼要
- 13、不好看
- 14、好课本，好参考文献。但确实太学术了.....
- 15、这本书用自己说明了什么叫用户体验不佳。内容倒是尚可。
- 16、我觉得很适合刚开始接触人机交互的同志来读~学到了很多在老师那学不到的知识。介绍了以用户为中心的设计的整体思路和原则。
- 17、蜻蜓点水，浅尝辄止
- 18、适合初学者的书籍，里面以网站设计为例，贯穿了整个ue设计，比较实用
- 19、挑了几章正可以用到的读了一下，还是有不少收获的，但写的实在不是很吸引人，剩下的就以后再读吧
- 20、毕竟我导师师兄的书。。。。
- 21、烂老师居然还叫全班订这本
- 22、很不错的手册，如果以后要做用户调研和产品的可用性测试，可以参考其中的方法
- 23、科普文合集，
- 24、想看的内容没讲到、不想看的方法不痛不痒地提了老多。。。
- 25、感觉挺乱的 不太适合初学者看
- 26、很薄，但是确实没读完
- 27、感觉一般，内容有点不连贯...中间部分与心理学实验设计相似，最后部分与测量量表类似...
- 28、简洁易读
- 29、像一本关于用户体验的读书笔记，介绍了很多概念，不是很系统，也不是很连贯。。。

精彩书评

- 1、1年以前看过，有一定的实践，当时看来还觉得不错。现在回头看看，觉得很多东西都没有讲清楚，甚至有不当的地方。
- 2、仅仅以一个涉猎者的角度来评价此书，觉得有以下缺点。
 1. 偶尔细枝末节过多，对于一些深入的点却没有解释。比如谈及给用户做访谈时，注意手机要关机，如果不关机的话最好也调到静音状态；最好有两个研究人员，一个记录数据，一个负责访谈；避免用户带宠物等等。虽然确实是一些点，但觉得这些可以说是职业素质，入这行的人自然要懂，不入这行的提醒无用，总之是无关技术或理论层面的细枝末节。这类的细枝末节偶尔出现，略显琐碎。
 2. 缺乏图例。这本书中对于几种UML图、对象模型化、信息结构等重点内容有了充足的图例说明，这是优点。但是对于很多界面设计的内容解释时没有图例说明，比如对于“左侧浏览条”只有粗略设计图，没有实际应用的图，然后“面包屑路径”以及水平方向的变形“左侧浏览条”则均没有图例。若非多年的互联网使用经验，并且有一定理解，是无法时时清楚书中说的是哪一块的部件和结构。
 3. 严重缺乏事例。作为交互设计的书，我觉得必须从实际入手，抽离出理论，反之在分析理论时，也不可以缺少实例佐证。如第三章关于“启发评估法”的“用户控制和自由”，该小节谈及软件需要有撤销功能，让用户能返回上一级选择，叙述十分清晰。但事实上，放到实际操作中的一些情景是很容易被设计者忽略的。我用网游的例子来说，就是《魔兽世界》的NPC商店可以赎回玩家刚刚不小心卖出的道具，但是《龙之谷》的商店，是没有这种按钮，无法让玩家挽回失误。在此书的通本阅读中，是需要时时刻刻调动你脑海中的互联网的实例来理解和印证他的理论，需要有好的导师或充足经验，否则容易将这种书成为书柜上的教科书，尽是条条例例。
 4. 某些章节怀疑是翻译的，语句拗口。特指第二章里最后一节《全面的可及性》。虽然我对这节的内容存在一些不赞同（也可能是我理解不对，毕竟可能是书中没有清晰阐述或一节内容不能解释清楚一种理论），但这属于观点的问题。然此节句子生硬，通篇下来有碍理解。个人感觉，总得来说此书用户体验不好，但是内容面面俱到，虽也浮于理论教科书的层面，但是尚可。能通读一遍也有收获。
- 3、本书结构：第一篇 了解用户：以用户为中心的设计和评估的理论基础和总体流程；用户、市场和目标分析；任务分析；开拓性的实地调查第二篇 用户界面设计：人机界面和系统设计；文化差异与用户界面设计；信息结构的设计；因特网及电子商务界面设计；全面的可及性第三篇 可用性评估：用户测试、专家评审法、软件推出后的问卷调查和跟踪测试、在组织中实施以用户为中心的设计不太厚的一本书，感觉所有的内容讲得都不痛不痒的，什么都提到点，但远没有给人受益良多的感觉。这类知识本来就容易泛泛而谈。刚接触这个领域的人看看还好，平时类似的内容看了多了的话，感觉这本书里也就没讲什么新颖的或者实用的内容了。不过我也就大致翻了下，上述评论，仅供参考。
- 4、当时看的时候还在写毕业论文，作为一个新手，接触的用户体验的东西比较杂，也看了几本书，每一本都有不少感慨，可是看这本书的时候感觉会将不少知识贯穿起来了，也有一定的实践指导意义。可是，真的很讨厌这个封面。内容嘛 也就那样了.....一般

《人机交互》

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:www.tushu111.com