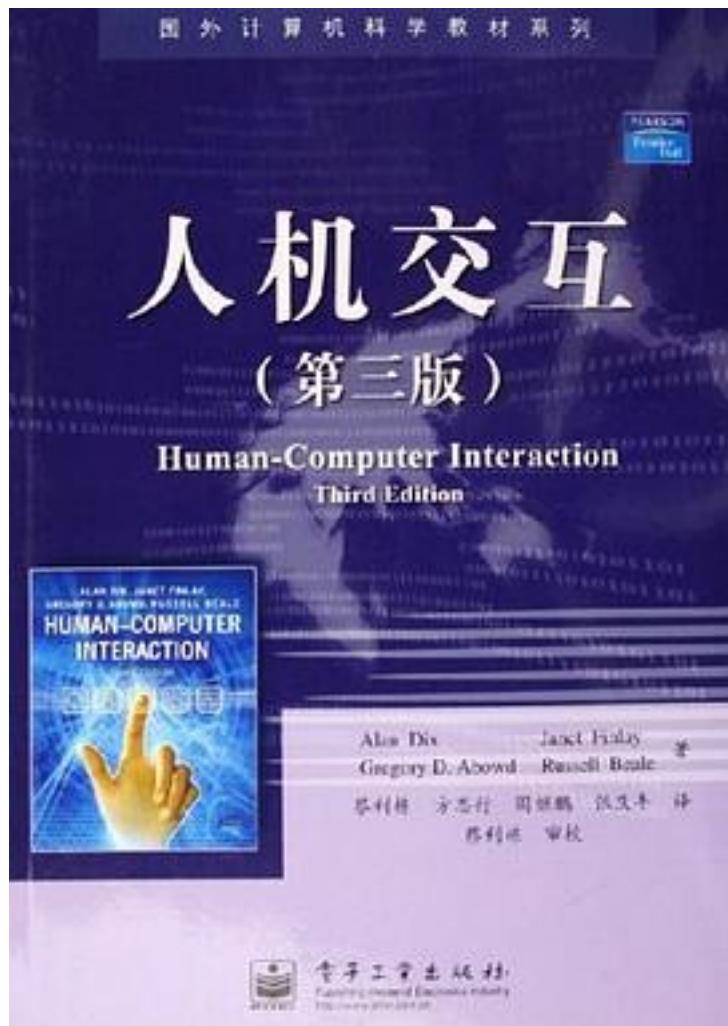


人机交互



[人机交互 下载链接1](#)

著者:迪克斯

出版者:电子工业出版社

出版时间:2006-3

装帧:

isbn:9787121023415

《人机交互》(第3版)集计算机科学、认知科学、心理学和社会学于一体，对人机交互

进行了多学科的交叉探讨，畅销欧美，反映该学科的发展方向。第三版根据最近期的进展做了大量修改和重写，突出人机交互的创新设计、以任务为中心、结构化和理论概括等理念。顾名思义，“人机交互”研究的是人、计算机技术以及两者相互影响的方式。

作者介绍：

目录: 第一部分 基础知识

第1章 人

1.1 引言

1.2 输入-输出通道

1.3 人的记忆

1.4 思考：推理和问题求解

1.5 情感

1.6 个体差异

1.7 心理学与交互式系统的设计

1.8 小结

第2章 计算机

2.1 引言

2.2 文字输入设备

2.3 定位、指点和拖放

2.4 显示设备

2.5 虚拟现实和三维交互的设备

2.6 物理控制、传感器和特殊设备

2.7 纸张：打印与扫描

2.8 存储器

2.9 处理和网络

2.10 小结

第3章 交互

3.1 引言

3.2 交互模型

3.3 交互框架和人机交互

3.4 人类工程学

3.5 交互的形式

3.6 WIMP界面的成分

3.7 交互性

3.8 交互的环境

3.9 经验、使用和乐趣

3.10 小结

第4章 范例

4.1 引言

4.2 交互式范例

4.3 小结

第二部分 设计过程

第5章 交互式设计基础

5.1 引言

5.2 什么是设计

5.3 设计的过程

5.4 以用户为中心

5.5 情景

5.6 导航设计

5.7 屏幕的设计和规划

5.8 迭代和原型化

5.9 小结

第6章 软件过程中的人机交互

6.1 引言

6.2 软件生命周期

6.3 可用性工程

6.4 迭代设计和原型化

6.5 设计基本原理

6.6 小结

第7章 设计规则

7.1 引言

7.2 支持可用性的原理

7.3 标准

7.4 指南

7.5 黄金规则和启发式规则

7.6 人机界面的模式

7.7 小结

第8章 实现支持

8.1 引言

8.2 窗口系统的元件

8.3 应用程序设计

8.4 应用工具箱

8.5 用户界面管理系统

8.6 小结

第9章 评估技术

9.1 什么是评估

9.2 评估的目标

9.3 通过专家分析评估

9.4 通过用户参与评估

9.5 选择一种评估方法

9.6 小结

第10章 通用设计

10.1 引言

10.2 通用设计原理

10.3 多模型交互

10.4 多样性的设计

10.5 小结

第11章 用户支持

11.1 引言

11.2 用户支持的需求

11.3 支持用户的方法

11.4 自适应的帮助系统

11.5 设计用户支持系统

11.6 小结

第二部分 模型与理论

第12章 认知模型

12.1 引言

12.2 目标和任务的层次

12.3 语言模型

12.4 对基于显示的系统的挑战

12.5 物理和设备模型

12.6 认知的体系结构

12.7 小结

第13章 社会-组织问题和风险承担者需求

13.1 引言

- 13.2 组织问题
- 13.3 获得需求
- 13.4 小结
- 第14章 交流和协同模型
 - 14.1 引言
 - 14.2 面对面的交流
 - 14.3 交谈
 - 14.4 基于文本的交流
 - 14.5 群体工作
 - 14.6 小结
- 第15章 任务分析
 - 15.1 引言
 - 15.2 任务分析和其他技术的区别
 - 15.3 任务分解
 - 15.4 基于知识的分析
 - 15.5 基于实体-关系的技术
 - 15.6 信息的来源和数据收集
 - 15.7 任务分析的使用
 - 15.8 小结
- 第16章 对话标记法和设计
 - 16.1 什么是对话
 - 16.2 对话设计标记法
 - 16.3 图形标记法
 - 16.4 文本式对话标记法
 - 16.5 对话的语义
 - 16.6 对话分析和设计
 - 16.7 小结
- 第17章 系统模型
 - 17.1 引言
 - 17.2 各种标准形式
 - 17.3 交互模型
 - 17.4 连续行为
 - 17.5 小结
- 第18章 复杂交互的建模
 - 18.1 引言
 - 18.2 状况-事件分析
 - 18.3 复杂语境
 - 18.4 弱意图和基于传感器的交互
 - 18.5 小结
- 第四部分 框架之外
- 第19章 群件
 - 19.1 引言
 - 19.2 群件系统
 - 19.3 计算机媒体通信
 - 19.4 会议和决策支持系统
 - 19.5 共享的应用和人工件
 - 19.6 群件框架
 - 19.7 实现同步群件
 - 19.8 小结
- 第20章 无处不在计算和增强现实
 - 20.1 引言
 - 20.2 无处不在计算的应用研究
 - 20.3 虚拟和增强现实
 - 20.4 信息和数据的可视化

20.5 小结

第21章 超文本、多媒体和万维网

21.1 引言

21.2 超文本的理解

21.3 寻找事物

21.4 网络技术和问题

21.5 静态万维网内容

21.6 动态网络内容

21.7 小结

参考文献

· · · · · (收起)

[人机交互](#) [下载链接1](#)

标签

人机交互

交互设计

hci

计算机科学

我的交互设计入门书

产品

UI

设计

评论

很快地浏览了一遍。里面充斥着N多年前的例子，感觉HCI这种方向和fashion一样一样

的

初识HCI这个词

后面是scan的。书是好，问题在于，书老内容陈旧。

翻译还行，但是原书读不懂的地方看了翻译仍然读不懂。

建议计算机专业的童鞋去看看

没印象

由于作者是计算机出身，有些见解比较偏，但是值得一读的好书~~
书中的一些技术现在已经实现，推荐英文版的，该书中有很多翻译不是很妥当

哈 曾经也想往这个方向发展的

读不下去读不下去啊~

好。

认知部分读起来还是有点枯燥的

刚刚买的书到了，老师推荐，值得信赖

[人机交互 下载链接1](#)

书评

很值得一读，方方面面都提到了，简直就是宝典。不过感觉是理论多于实践，概念原理比较多。是做这方面研究的好参考书之一。如果做设计的人有空再看吧，毕竟厚的像砖头，绝对能用来拍死小强。

[人机交互 下载链接1](#)