

《达·芬奇的便携式电脑》

图书基本信息

书名：《达·芬奇的便携式电脑》

13位ISBN编号：9787100046572

10位ISBN编号：7100046572

出版时间：2006-3

出版社：商务印书馆

作者：(美)本·施奈德曼

页数：328

译者：李晓明,冉恬

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.tushu000.com

《达·芬奇的便携式电脑》

内容概要

本书通俗易懂，充满热情，并插入大量达·芬奇的作品，增加了本书的趣味性，使得该书既可为专业人员的产品设计拓展新的视野，又可激发普通读者对未来计算机用途产生更多的联想和思考，从而使设计者和使用者能够共同推进新的计算技术的发展。值得一提的是，本书获得了2003年度国际电气和电子工程师协会(IEEE)颁发的“推进公共意识卓越成就奖”，并被很多大学指定为研究生教材。本书对于那些关心未来信息技术发展趋向的人们是很有价值的。

中文版序

前言

致谢

第一章 激发新计算技术的灵感

达·芬奇的平凡出身

展望新的计算技术

由旧计算技术产生新计算技术

关于本书

怀疑者的观点

第二章 任何带宽下的不可用性

提升公众意识

不可用的界面

着手于新的计算技术

怀疑者的观点

第三章 寻求普遍可用性

界定普遍可用性

应对技术多样化

适应形形色色的用户

在“用户知道什么”和“用户需要知道什么”

之间搭建一座桥梁

怀疑者的观点

第四章 新方法，新目标

转向新的计算技术

实现“以用户为中心”设计的方法

被再次检验的摩尔定律

从AI到UI——从人工智能到用户界面

“以用户为中心”设计的原则

为何要关注人机交互?

怀疑者的观点

第五章 理解人类的活动和关系

我们为何使用计算机?

四个关系圈

活动的四个阶段

一个活动与关系表格

眼睛获取它!视觉信息

移动性和无处不在性：掌上电脑、微型遥控器、

信息门、网络树“

怀疑者的观点“

第六章 新教育——电子学习

为何并非每个学生都能得A?

《达·芬奇的便携式电脑》

教学和技术

应用“收集—联系—创造—贡献”链

收集：搜集信息和可获得的资源

联系：在合作性团队中工作

创造：开发雄心勃勃的项目

贡献：产生对课堂外的人们有意义的结果

未来的一个科技节场景

怀疑者的观点

第七章 新商业——电子商务

为何你做不成你想做的生意？

商家的机会

消费者的优势

个性化和用户化

信任还是不信任

是否存在一个激发信任的历史？

怀疑者的观点

第八章 新医学——电子保健

为何你曾经患病？

给予医生能力

给病人授权

未来的一个医疗场景

怀疑者的观点

第九章 新政治——电子政务

你为何从政府那儿得不到你想要的东西？

从政府那儿得到你想要的东西

得到你想要的政府

开放式议政

怀疑者的观点

第十章 超级创造力

达·芬奇的创造力

灵感主义者、结构主义者和环境主义者

创造力的三种水平：日常的、演化的、革新的

超级创造力的框架

整合创造性活动

通过协商期望进行咨询

未来的一个建筑场景

怀疑者的观点

第十一章 更为宏大的目标

旧计算技术与新计算技术

下一位达·芬奇

怀疑者的观点

注释

参考文献

索引

译后记

《达·芬奇的便携式电脑》

书籍目录

中文版序前言致谢第一章 激发新计算技术的灵感 达·芬奇的平凡出身 展望新的计算技术 由旧计算技术产生新计算技术 关于本书 怀疑者的观点第二章 任何带宽下的不可用性 提升公众意识 不可用的界面 着手于新的计算技术 怀疑者的观点第三章 寻求普遍可用性 界定普遍可用性 应对技术多样化 适应形形色色的用户 在“用户知道什么”和“用户需要知道什么”之间搭建一座桥梁 怀疑者的观点第四章 新方法，新目标 转向新的计算技术 实现“以用户为中心”设计的方法 被再次检验的摩尔定律 从AI到UI——从人工智能到用户界面 “以用户为中心”设计的原则 为何要关注人机交互？怀疑者的观点第五章 理解人类的活动和关系 我们为何使用计算机？四个关系圈 活动的四个阶段 一个活动与关系表格 眼睛获取它！视觉信息 移动性和无处不在性：掌上电脑、微型遥控器、信息门、网络树“ 怀疑者的观点“第六章 新教育——电子学习 为何并非每个学生都能得A？ 教学和技术 应用“收集—联系—创造—贡献”链 收集：搜集信息和可获得的资源 联系：在合作性团队中工作 创造：开发雄心勃勃的项目 贡献：产生对课堂外的人们有意义的结果 未来的一个科技节场景 怀疑者的观点第七章 新商业——电子商务 为何你做不成你想做的生意？商家的机会 消费者的优势 个性化和用户化 信任还是不信任 是否存在一个激发信任的历史？怀疑者的观点第八章 新医学——电子保健 为何你曾经患病？给予医生能力 给病人授权 未来的一个医疗场景 怀疑者的观点第九章 新政治——电子政务 你为何从政府那儿得不到你想要的东西？从政府那儿得到你想要的东西 得到你想要的政府 开放式议政 怀疑者的观点第十章 超级创造力 达·芬奇的创造力 灵感主义者、结构主义者和环境主义者 创造力的三种水平：日常的、演化的、革新的 超级创造力的框架 整合创造性活动 通过协商期望进行咨询 未来的一个建筑场景 怀疑者的观点第十一章 更为宏大的目标 旧计算技术与新计算技术 下一位达·芬奇 怀疑者的观点注释参考文献索引译后记

《达·芬奇的便携式电脑》

精彩短评

- 1、行内的人不必看了,行外的人可以了解一些. 它的观点现在行内众所周知了.
- 2、书很好, 翻译的有些生涩
- 3、喜欢施奈德曼教授的著作
- 4、早年间凑数买的书, 看起来还不错, 欣赏自己的眼光:)
- 5、看到英文亚马逊上别人的差评就读不下去了。10年前的书, 对互联网行业来说, 已经翻天覆地, 这种综合解读的书肯定过时了...
- 6、2007-3-17 19:45:34借书
- 7、正在读, 据说是一部心理学著作。。
- 8、中心馆借 外公家看 <http://book.douban.com/review/2982707/>

1、这是我第二次贴以下文字。如果是豆瓣的编辑认为以下文字跟书籍无关的话，我会告诉这个删我帖的蠢货：你看过书，再做决定不迟！如果要一意孤行的话，我现在告诉你，我的做法会是：我会删除所有在豆瓣的文字，永不再来！-----每个学生都可以得A--

相对论时代的教育方法（一）记得儿子上小学二年级的时候，学校里开设了电脑课，入门的学习，就是练习打字。为了争取学校颁发的一张电脑之星奖状，儿子猛练了一阵，好不容易才得了个三等奖。儿子的成绩是每分钟50-60个字。班上的同学有相当厉害的：每分钟80个字左右。我还安慰了儿子一下，说：相当不错了。比我还打得快。我告诉他：只要不是做专业打字员，边想边打，一般说来，每分钟20-40个字，都足够了。我说：你对键盘已经相当熟悉了，没必要把打字的速度提高到那么快。还不如慢慢习惯用电脑来写作文，这样可以节省很多时间用来修改，而不是誊写。后来，有一次，儿子代表学校去参加区上的电脑竞赛。上机的部分，他不怕。他怕的是基础知识的一部分。他们老师打印了一份复习提纲，要求他们熟记。我拿着复习提纲，看儿子背诵正确没有。内容，有一些关于Dos方面的。我问儿子知道Dos命令怎么用不，儿子说不会。我说：很多命令工具，就等同于现在的图形化操作。可以简单了解一下，象知道电脑历史一样，没必要背。复习提纲上，有些问题给我的印象特别“深”。问的是当某一个菜单出来后，用鼠标操作是用左键还是用右键。下面给了几个选择答案。儿子全部都记下了。复习完后，我提醒注意儿子这些题都隐含了一个前提：我们都是右撇子。我给儿子演示了如何在windows交换鼠标的左右键。我告诉他：如果我是一个左撇子的话，我可以有一种相反的选择。儿子说：如果是这样，那不是答案就完全错了！我说：是啊，你要明白老师要求你回答的是右撇子的答案。其实，键盘上所有的键都可以从软件上重新定义。字母之所以排列，只是因为沿用习惯，才被固定了下来。因此，知道两者不同的差别，还是非常重要的。（二）当然，话说回来，这不只是是否知道左撇子右撇子的问题。这里面反映的是教育理念的根本分歧。一个生活在相对论或量子时代的人，非要用机械时代的观点来教育。很多东西其实是很别扭的。何为“机械时代的教育”？我把日前生意兴隆的传统应试教育称之为：机械时代的教育。机械时代的教育有如下的特点：

【1】知识是次第、线性积累的一般都认为：知识越多越好，记忆的优良是一个人掌握正确知识的保障；【2】学习的本质是为了竞争基于考试曲线把学生分成若干等级。只有少数人才能得A，超过同班同学和吸引注意的需要主导了学习的需要。学生们被禁止观看彼此的工作，而要求独立完成；【3】教重于学学习的过程，一般是通过教材、教辅规定好的意思去理解和回答。老师把咀嚼多年的东西，一样不落得传授给学生。不论怀疑或思索与否，学生均被告知在历年考试状态下的知识的正确理解，或错误理解。【4】科目之间是相互分隔的教语文的关注文言文，不会去讲历史故事；做数学的，爱好做思维体操，看不起感性思维；讲地理的谈论等高线，也不会讲到某地的人文文化和八卦。科目之间有很好的界限，泾渭分明。很少有机会把各种知识连接在一起的应用；【5】凡是不考试的知识，就没必要学学生接受的是成才教育，但不是成人教育。会做微积分，却管理不了自己的时间或生活。知识上的胖子，社会生活的低能儿。简单的说，机械时代的教育就是被动式的学习方式，这种教育方式有一些很明显的优点：特别能培养人吃苦耐劳的优良品质，大幅度标准化的生产专业功能单一的人才产品。（三）相对论时代的教育，则有些不同：世界的环境变了，知识呈爆炸式的增长。重新认识知识的形成、发展和变化，为教育的变革提供了新的方向和思路。首先，知识不被认为是一成不变的，知识的更新从一个世纪的变化，缩减到年，甚至月。更新的频率，导致了简单知识叠加的方法的崩溃：很多知识还没有广为传播，就业已消亡；其次，信息技术的发展。更多的知识已经被分类、细化，以数字的方式存储地球的某个角落。互联网提供了搜寻技术的便利。这使得各人控制某种专业信息来源，变得尤其不可能。信息无处不在。这导致了人们对记忆使用的改变：人类已经通过技术的发展外包了绝大部分的记忆的工作，那么，人的大脑反而会用来做更为高级、更为复杂的工作。这一切导致了一个显而易见的结论：学校将不再是一个主要传递知识的地方，学校教育的重点应该是帮助学生发展出一种通用的适应能力。这就是相对论时代的教育核心：主动式的学习方式。这种方式应该可以包含以下的特征：【1】通过做一件事来学习，learn而非teach案例或场景式的学习方式，完成做一件事的基本要素：收集资源、展开合作、评估、设定目标，交付结果。在一个相对完整的真实系统中，学习并体会知识和策略的运用；【2】鼓励分享和合作这不仅包括师生之间的，还包括学生间的合作。老师的作用不再是宣布正确答案，而是教练或是领航者：启发批判性思维、引入各种分析性策略，建立一个合作的评估和协调机制，帮助所有的参与者提供交流和创造性解决问题的能力；【3】从系

《达·芬奇的便携式电脑》

统的角度来衡量或完成目标相信人们在面对实际问题的时候，可以创造知识或应用。相信每个人可以发展他们的具有优势的个性和能力；【4】尊重多种才能和多种学习方式鼓励主动学习，及时反馈，关注结果。要求学生熟悉团队中成员的工作，当目标转为提高每个学生的工作质量时，评分标准必须转向允许每个学生得A。这并不意味着标准的降低，而是更努力地激励和指导学生达到一个高的技能和知识水平。（四）相对论时代的教育方式，并不是一个空想的乌托邦。其实，到目前为止，很多人是在经历过学校教育后，在社会工作中，有意无意完成了这种教育方式的转变。因为这种教育方式是一种更为有效的方式：它帮助人发展出了一种适应社会的综合的基本素质。我们的问题是：为何不在学生进入社会前的十多年的学校教育中，渗入这种方法？从结果导向的角度来看，社会需要自适应能力强的人，而非需要全部都是一个模子出来的单向度的人。“基本的技能并不是孤立地学到的，而是在承担（通常是合作的基础上）更高水平的真实世界中的任务中学习到的。”学生自己才是主动建构自我知识的主角，而不是被动吸收老师提供的知识。学习是学生要做的事情，而不是对学生所做的事情。什么时候，学生象其他行业一样，被真正当成了客户如同上帝一样被认真对待，教育才算有了真正的进步。喷嚏网：原创 www.dapenti.com

2、“人类之所以进步，就是因为人懒。懒，是人类进步的阶梯。”因为你懒，所以你会发明机器帮你耕地；因为你懒，所以你会发明打字机帮你打字……包括最近爆炒的物联网概念，说白了不就是帮你偷懒用的嘛。本书副标题为“人类的需要与新的计算技术”。先有需求，再有技术。因为我想我要，所以进而产生解决方法……10.02.07晚写于外公家

3、在去年底的ACM人机交互学会中国分会人与信息社会大学巡讲上有人隆重地推荐了这本书，于是巴巴地去找来看，这么本小书居然花了我这么久才看完（创下我的最慢读书记录）。--！本书针对科技发展中遇到的各种问题进行了讨论，并与达芬奇当时的做法进行了比对，讨论了人、家庭、朋友、以至陌生人对信息的四个阶段：收集、加工、共享、贡献（凭记忆写下可能有误差），在感情建设、教学、医学等方面进行了探讨。一开始还认真地做了读书笔记（附在下面），后来就觉得越看越枯燥冗长，也许太宏观太方向性不适合我眼下这个设计菜鸟阶段学习吧，但还是咬着牙坚持着翻完了，觉得思路不错，也许精炼些可读性会更好。看到最后一章时我有点庆幸自己没有半途而废，发展技术的终极目的和有关创造性的思路让我大受启发——技术的目的是帮助人更好更高效地工作，而不是代替人的工作。设计的出发点很重要，恩。残缺的读书笔记：用户最欣赏能使自己体验到安全感、控制感、与成就感的信息交流技术。这样的技术使用户得以放松、享受和探索。用艺术家的视角审视科学，用科学家的思维习惯想象艺术，用艺术家和科学家的思维习惯构想建筑。关键问题不在于无线宽带是否能无处不在，而在于它将如何改变你的生活。生活选择是第一位的，技术开发是第二位的。持久的价值应该主导技术的创新。包容性，即“普遍可用性”无论计算机的新旧、网速快慢、屏幕大小，包括年轻人和老年人、新手和专家、健全者和残疾人、渴求知识的、希望克服不安全感的人和应对各种局限性的人们。设计者管理者和教师的三大挑战：为大范围的技术提供支持、适应不同用户的需要，以及帮助用户在“已知”与“需知”之间搭建桥梁。画家式的精确与数学式的完美应该成为现代软件工程和界面设计的优点。普遍可用性所面临的三个挑战：技术多样性、用户多样化和用户间的知识差异。技术多样性：软件和硬件更新的同时要向前兼容，不管是硬盘、处理器、显示器、网速、还是电脑以外的多种设备。用户多样化：为不同用户群提供多种版本的内容，不同的目的、语言、地区，为专家和经常使用的用户提供大容量用户提速、支持重复操作的快捷方式、特殊用处装置的客户化。用户知识差异（新手和专家）可消退的脚手架（随着你技能的提高可以被移除的指导性辅助）、训练方向盘（防止初学者犯错的限制性特征）和即时训练（无论用户何时陷入困境都可获得的指导）。更清晰的指导语、更好的错误预防、规则的图片纵览和更有效的新手指南。为演化式学习和水平结构的设计取向提供支持。设计出精巧的指导语，当用户已获得某一水平的技能后，它可以适当地呈现新的特性。一个好的水平结构的界面设计必须伴有各个水平的指导、在线帮助和出错报告。一个基本的页面可以适用于低端用户，但是对于拥有高级软硬件和快速网络连接的用户而言，可以增加用Java程序和Flash插件程序设计的熟练用户界面。新技术通常是以附加软件或插件而非替代品的方式提供。分层取向适应大范围用户，若提前规划，它们很容易实现，但通常难以花样翻新。设计者通常被吸引去创造类似人类的机器，但是大多数用户并不想与计算机有一种亲戚关系，而是希望能够控制它。比模拟或代替人类工作更合适的是使人们的效率提高上千倍的工具。成功的新工具和用户界面很少模拟人类，而是人们能够完成他们想做的任务。AI-UI=U & I以用户为中心设计的原则：能够产生控制感、对成就的满足感和责任感可理解的用户界面。易于理解：一致的、可预测的和可控制的。一致

《达·芬奇的便携式电脑》

性：有序、贴标签、相关项分类，必要的警示。有意义的术语和可理解的指导序列。

《达·芬奇的便携式电脑》

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.tushu000.com