

# 《交互式系统设计》

## 图书基本信息

书名：《交互式系统设计》

13位ISBN编号：9787111522982

出版时间：2016-1-1

作者：David Benyon

页数：481

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](http://www.tushu000.com)

# 《交互式系统设计》

## 内容概要

本书在人机交互、可用性、用户体验以及交互设计领域知名著作。作者根据大量的用户反馈更新了书中内容，并为本领域课程教学提供了丰富的材料。

本书囊括了作者关于创新产品及系统设计的大量案例和图解，每章都包括发人深思的练习、挑战点评等内容供读者学习和了解相关领域，适合具有不同学科背景的人员学习和使用，例如计算机科学、设计、软件工程、心理学、交互媒介、信息系统等，同时适合作为本科生以及研究生的教材

# 《交互式系统设计》

## 作者简介

大卫·贝尼昂（David Benyon），英国爱丁堡纳皮尔大学人机系统系的教授和交互设计中心主任。他在人机交互以及交互设计领域从业超过25年，并在人机交互、交互设计以及智能用户界面相关领域发表了150多篇学术论文。

## 书籍目录

Designing Interactive Systems, Third Edition

出版者的话

译者序

前言

第一部分 交互式系统设计的要素

第1章 设计交互式系统：多种能力的融合4

1.1 交互式系统的种类4

1.2 交互式系统设计的关注点7

1.2.1 设计7

1.2.2 用户和技术8

1.2.3 界面8

1.2.4 人本化9

1.3 数字化生存10

1.3.1 历史回顾10

1.3.2 发展方向12

1.4 交互式系统设计师所需具备的技能14

1.4.1 人的因素15

1.4.2 技术因素15

1.4.3 活动和上下文因素15

1.4.4 设计因素15

1.5 人本化设计的重要性16

1.5.1 投资收益率16

1.5.2 安全因素16

1.5.3 道德因素16

1.5.4 可持续性17

总结和要点17

练习17

深入阅读17

网页链接18

挑战点评18

第2章 PACT：交互式系统设计框架20

2.1 简介20

2.2 人21

2.2.1 生理差异21

2.2.2 心理差异23

2.2.3 心智模型24

2.2.4 社会差异25

2.3 活动26

2.4 上下文环境27

2.4.1 物理环境27

2.4.2 社会上下文27

2.4.3 组织上下文27

2.5 技术28

2.5.1 输入28

2.5.2 输出31

2.5.3 通信32

2.5.4 内容33

## 2.6 用PACT来审视问题33

总结和要点34

练习34

深入阅读35

网页链接35

挑战点评35

## 第3章 人本化的交互式系统设计过程37

### 3.1 引言37

3.1.1 理解38

3.1.2 设计38

3.1.3 创意展示41

3.1.4 评估41

3.1.5 实现41

### 3.2 开发角色和脚本42

3.2.1 角色42

3.2.2 脚本42

### 3.3 在设计中使用脚本48

3.3.1 故事49

3.3.2 概念脚本49

3.3.3 具体脚本50

3.3.4 用例50

### 3.4 基于脚本的设计方法51

3.4.1 设计语言53

3.4.2 交叉引用的脚本类型56

总结和要点57

练习57

深入阅读57

网页链接58

挑战点评58

## 第4章 可用性59

### 4.1 引言59

4.2 可达性59

4.3 可用性62

4.4 可接受性65

4.5设计原则66

总结和要点70

练习70

深入阅读71

网页链接71

挑战点评71

## 第5章 体验式设计73

### 5.1 引言73

5.2 参与75

5.3 为愉悦感设计77

5.3.1 生理愉悦感78

5.3.2 社会愉悦感78

5.3.3 心理愉悦感78

5.3.4 思想愉悦感78

5.3.5 实践中的4个方面78

- 5.4 审美80
- 5.5 服务设计81
- 总结和要点84
- 练习84
- 深入阅读84
- 网页链接84
- 挑战点评84
- 第6章 家庭信息中心：交互式系统设计的案例学习86
  - 6.1 引言86
  - 6.2 HIC脚本87
    - 6.2.1 未来研讨会89
    - 6.2.2 一个更加具体的脚本89
    - 6.2.3 开发脚本90
    - 6.2.4 爱丁堡艺术节脚本91
  - 6.3 评估早期的接口原型94
    - 6.3.1 可用性原则94
    - 6.3.2 分析95
    - 6.3.3 总结95
    - 6.3.4 评估的结果96
  - 6.4 第一个设计96
    - 6.4.1 概念设计97
    - 6.4.2 分类栏97
    - 6.4.3 一个界面设计98
    - 6.4.4 初始解决方案的评估98
  - 6.5 第二个界面设计99
    - 6.5.1 第二个原型的评估101
    - 6.5.2 评估结果102
- 总结和要点103
- 练习103
- 深入阅读104
- 网页链接104
- 挑战点评104
- 第二部分交互式系统设计的技术
- 第7章 理解110
  - 7.1 需求理解110
  - 7.2 参与设计112
  - 7.3 访谈113
    - 7.3.1 访谈中的故事、脚本以及早期原型115
    - 7.3.2 出声思考评论115
    - 7.3.3 访谈需要考虑的一些实际问题115
  - 7.4 问卷调查116
  - 7.5 调研122
  - 7.6 卡片分类技术122
  - 7.7 群体合作124
  - 7.8 实地调查：在原地观察活动125
    - 7.8.1 工作场所研究126
    - 7.8.2 工作场所人种学行动指南127
  - 7.9 物品收集与“案头工作”128
- 总结和要点130

- 练习130
- 深入阅读131
- 网页链接131
- 挑战点评131
- 第8章 创意展示133
  - 8.1 寻求合适的表示方式133
  - 8.2 基本技术134
    - 8.2.1 草图和快照134
    - 8.2.2 故事板135
    - 8.2.3 情绪板136
    - 8.2.4 导航图137
    - 8.2.5 线框图138
    - 8.2.6 小结138
  - 8.3 原型140
    - 8.3.1 高保真原型140
    - 8.3.2 低保真原型141
    - 8.3.3 视频原型142
    - 8.3.4 原型功能的不同实现方案143
  - 8.4 创意展示的实际运用144
    - 8.4.1 原型和参与式设计144
    - 8.4.2 原型影响因素的权衡145
    - 8.4.3 原型工具145
    - 8.4.4 设计展示146
- 总结和要点147
- 练习147
- 深入阅读148
- 网页链接148
- 挑战点评148
- 第9章 设计150
  - 9.1 引言150
  - 9.2 概念设计151
    - 9.2.1 探索设计概念151
    - 9.2.2 探索设计空间152
  - 9.3 设计中的隐喻153
  - 9.4 使用脚本进行概念设计157
    - 9.4.1 MP3例子中的对象和动作158
    - 9.4.2 图解技术 159
  - 9.5 物理设计161
    - 9.5.1 设计语言161
    - 9.5.2 MP3的设计语言162
  - 9.6 设计交互163
    - 9.6.1 交互模式163
    - 9.6.2 图解技术166
- .....

# 《交互式系统设计》

## 精彩短评

1、工具书，能够对交互设计的整体性有很好的了解，但是泛而不精



# 《交互式系统设计》

## 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](http://www.tushu000.com)