

## <<人机交互>>

### 图书基本信息

书名：<<人机交互>>

13位ISBN编号：9787121023415

10位ISBN编号：7121023415

出版时间：2006-3

出版时间：电子工业出版社

作者：迪克斯

页数：550

字数：1008000

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>

## 前言

在人机交互方面，所做的艰苦努力换得了丰厚的回报。

对于交互式计算机系统，设计成使用起来灵活、有效、简便和有趣，这很重要，由此，人们和社会都可以明白基于计算装置的好处。

困难之处在于，源自人、机器、算法、任务、社会、审美和经济方面的种种约束和折中。

回报则包括，数字图书馆的创建，使学者们可以在千里之外寻找和查阅虚拟的中世纪手稿；外科医生小组能够对一项复杂的神经外科手术形成实现概念，并进行定位和监视；在虚拟世界中能进行娱乐和实现社会交往、响应以及高效的政府服务，从执照联机更新到议会证词分析；或者是能够进行自身定位并具有有限对话功能的智能电话。

交互设计者创建虚拟世界中的交互并..

## <<人机交互>>

### 内容概要

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。本书集计算机科学、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,引导读者从人机交互的基础走向其前沿研究领域。

本书内容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,重点探讨交互式系统的设计。

本书畅销欧美,网上配有相关的支持材料,是计算机本科生和研究生学习人机交互课程的权威教材。

此外,它还适合初步涉足该研究领域的人员参考阅读。

对于心理学家、认知科学家和其他感兴趣的读者而言也是开卷有益的。

<<人机交互>>

作者简介

Alan Dix , 英国Lancaster大学计算机系教授。

## 书籍目录

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 第三部分 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

#### 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>