

## <<软件人机界面设计>>

### 图书基本信息

书名：<<软件人机界面设计>>

13位ISBN编号：9787040236552

10位ISBN编号：7040236559

出版时间：2008-4

出版时间：陈启安 高等教育出版社 (2008-04出版)

作者：陈启安 著

页数：244

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>

## <<软件人机界面设计>>

### 内容概要

《普通高等教育“十一五”国家级规划教材：软件人机界面设计》分为3篇，共10章。  
第1篇为软件人机界面设计原理，介绍了人机界面的定义、发展现状、发展趋势及该领域的基本概念和分析方法。  
第2篇为人机界面设计开发方法，介绍了人机界面设计的分类。  
第3篇是人机界面的完善、测试与评估，介绍了人机界面的一些细节设计和完整的设计流程。

## &lt;&lt;软件人机界面设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1篇软件人机界面设计原理 第1章绪论 1.1什么是人机界面 1.2人机界面学的研究内容 1.2.1认知心理学 1.2.2人机工程学 1.2.3计算机语言学 1.2.4软件人机工程学 1.2.5数字产品设计的现状 1.3人机系统的组成 1.4 20世纪最成功的10种人机界面 装置 1.5人机界面的发展趋势 1.5.1人机界面在国外的现状 1.5.2人机界面的发展趋势 1.5.3多通道用户界面——和谐的人机环境 本章小结 习题1 第2章人机界面的基本概念与分析 2.1人机界面的基本概念 2.2人机界面的基本特性 2.3人机界面的应用领域 2.4人机界面的分析方法 2.4.1研究人机界面的工具和方法 2.4.2人机界面的用户分析 2.4.3用户需求分析 2.4.4界面的分析 2.4.5用户友好系统的设计方法 2.4.6人机界面设计的8个黄金法则 2.4.7常用界面类型 2.5人机界面的软件开发过程 本章小结 习题2 课程设计1厨房设计 第2篇人机界面设计开发方法 第3章软件人机界面的开发方法与开发工具 3.1设计原则 3.1.1确定设计目标 3.1.2制定设计原则 3.1.3设计原则文档的建议 3.1.4发展构思的方法 3.2交互设计 3.3建立人机界面原型 3.3.1原型方法概述 3.3.2快速原型开发方法 3.4界面原型开发工具 Visual Studio.NET 3.4.1 Visual Basic.NET应用程序开发环境及快速入门 3.4.2 Visual Basic.NET编程的基本概念 3.4.3 Visual Basic.NET中用户界面的设计原则 本章小结 习题3 第4章表单和菜单界面设计 4.1表单技术 4.1.1表单设计原则 4.1.2栏目的显示方式 4.2菜单技术 4.2.1菜单设计原则 4.2.2菜单标题 4.2.3菜单选项的措词 4.2.4菜单屏幕的布局和设计 4.3 Visual Basic.NET菜单编程技术 4.3.1 Visual Basic.NET基本菜单设计 4.3.2弹出式菜单的实现 4.3.3菜单项的其他属性 本章小结 习题4 第5章命令语言界面设计 5.1语言设计的基本目标及原则 5.2命令语言的形式 5.2.1简单命令表 5.2.2命令加变量 5.2.3命令加选项和变量 5.2.4层次式的命令结构 5.3命令名及其缩写 5.3.1专用名称和通用名称 5.3.2缩写策略 5.3.3使用缩写符的原则 5.4命令菜单 本章小结 习题5 第6章直接操纵和图形用户界面 6.1直接操纵的定义及设计原则 6.2直接操纵系统举例 6.2.1显示编辑程序及文字处理程序 6.2.2 VisiCalc及其派生产品 6.2.3空间数据管理 6.2.4电视游戏 6.2.5计算机辅助设计和制造 6.2.6家庭自动化 6.3窗口的设计 6.3.1窗口内容及其动作 6.3.2多窗口设计 6.3.3任务联动的多窗口 6.4 Windows图形用户界面的设计 6.4.1 Windows图形用户界面的特点 6.4.2图形用户界面设计的艺术原则 6.4.3在图形用户界面中使用图标 6.4.4在图形用户界面中使用图形 6.4.5利用 Visual Basic.NET开发图形用户界面 6.5图形用户界面案例分析 6.5.1一致性问题 6.5.2隐喻使用不当 本章小结 习题6 第7章屏幕显示界面设计 7.1屏幕显示的布局 7.2文字与用语 7.3显示界面设计中颜色的运用 7.4屏幕显示的实验及其结果 本章小结 习题7 第8章Internet网页界面设计 8.1网页的特点及其设计原则 8.1.1网页设计的内容及其特点 ..... 第3篇人机界面的完善、测试与评估 附录 参考文献

## <<软件人机界面设计>>

### 章节摘录

版权页：插图：2.影响用户行为特性的因素 在人机界面分析研究中，人（用户）作为人机交互系统的一方起着重要的作用。

我们必须对人的认知和行为特性有基本的认识和度量，才能保证让人和计算机能很好地协同工作。

下面应用有关认知心理学和人机工程学的观点和知识，讨论计算机用户的行为特性，并使用人文因素来表示。

在人机界面分析设计中所要考虑的人文因素主要包括以下内容。

人机匹配性。

用户是人，计算机系统作为人完成任务的工具，应该使计算机和人组成的人机系统很好地匹配工作。

如果有矛盾，应该让计算机去适应人，而不是人去适应计算机。

人的固有技能。

作为计算机用户的人具有许多固有的技能，例如，身体和动作的技能（如会击键、选取目标等）、语言和通信的技能、思维能力、学习和求解问题能力等。

对这些能力的分析和综合，会对用户能够胜任处理的人机界面复杂程度，用户能从界面获得多少知识和帮助，以及所花费的时间做出估计或判断。

人的固有弱点。

人具有健忘、易出错、注意力不集中、情绪不稳定等固有弱点。

设计良好的人机界面应尽可能减少用户操作使用时的记忆量，应力求避免可能发生的错误，同时，也不应该要求用户注意力长时间地、高度集中地使用系统等。

用户的知识经验和受教育程度。

使用计算机的用户的受教育程度决定了他对计算机系统的知识经验以及对计算机应用领域的知识水平，这些都将给计算机系统的使用方式及解决问题的方式带来影响。

在这方面，既要考虑用户的学历、专业、知识深度，也要考虑用户通过实践，不断获得知识和提高技能的因素。

标准化的显示和操作风格一致的人机界面将有助于用户学习和获得经验，而且此经验可具有普遍适用性。

用户对系统的期望和态度。

从用户使用系统的原因来看，计算机系统可以作为用户完成其任务的不可缺少的组成部分，也可以作为可选用部分。

对于前者，客观因素强制用户必须使用计算机系统，对后者则可凭用户的意愿或兴趣自由选择是否使用计算机。

对于供后一类用户使用的系统的人机界面要求应更高，使用应更方便，更具吸引力，否则，该系统可能永远无人问津。

从用户对系统的期望和态度来看，可能会有3种情况。

中性的。

这类用户接受把计算机作为完成其工作的工具的观点，对使用计算机既不积极也不反对。

## <<软件人机界面设计>>

### 编辑推荐

《普通高等教育"十一五"国家级规划教材:软件人机界面设计》可作为应用性、技能型人才培养的各类计算机软件技术及相关专业的教学用书,也可供部分高等学校的计算机相关专业学生和IT专业技术人员参考。

<<软件人机界面设计>>

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:<http://www.tushu007.com>