

<<人本界面>>

图书基本信息

书名：<<人本界面>>

13位ISBN编号：9787111326830

10位ISBN编号：7111326830

出版时间：2011-2-10

出版时间：机械工业出版社

作者：（美）拉斯基

页数：194

译者：史元春

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>

<<人本界面>>

前言

计算和通信迅速发展和相互渗透，新型的信息设备层出不穷，计算无所不在已经成为显而易见的趋势。

但是，若要使计算真正融入人们的工作和生活，并非简单地增加计算设备的数量和增大通信设施的部署就能做到，而是需要一种全新的计算模式和应用技术，这就是近年来颇受关注的“普适计算”

(pervasive/ ubiquitous computing)。

Mark Weiser (已故的前Xerox PARC计算机实验室首席科学家) 早在1991年提出普适计算思想时的出发点就是：“说到底计算机是一种为人服务的工具。

而成功的工具和成熟的技术应该在使用时不会分散用户的注意力且不为用户所觉察。

”彻底改变人机关系是普适计算研究的核心驱动力，目标是使计算机本身从人们的视线中消失，让人们

的注意力回归到要完成的任务本身。

在本书中，我们可以看到“以人为本”已经不只是一种人机关系的理想，而是可以体现在界面以及相关软硬件技术上的具体设计原则和实现方法了。

苹果公司的第31位员工、Macintosh之父Jef Raskin，不仅是一个卓越的计算机科学家，而且还是一位杰出的认知心理学学者。

他深入地探讨了我们大脑的工作原理，强调计算机作为一种工具要针对人们心智能力上的特点，在使用时能够扬长避短，也就是说，根据人类的能力和缺点设计的人机界面，不仅能帮助用户完成工作，而且能使用户工作起来愉快而高效。

对于埋头于编程设计的“计算机工作者”来说，潜心读一读本书中并非以大部头的形式出现的心理学原理分析的章节，应能感觉到其指点迷津的作用，从而心中豁然。

Raskin以正反两方面的实例，向我们一一展示了我们完全有可能免受不良设计的限制：我们不必长时间等待机器启动，不必忍受一遍遍的重启，也完全无需没完没了地更新升级机器和程序。

依照Raskin的指导，我们的Web页面、计算机和新型的信息设备都将能够达到易学好用的目标。

读完本书，读者也就能和我一样真正理解为什么有那么多人痛恨本应带给人们充分方便的计算机了。

作为计算机工作者，除了痛恨，我们还应做出努力来改变这种状况。

我有幸带领清华大学计算机系的一个研究小组开展普适计算的研究，深知用户界面技术对计算机系统整体性能的提高所具有的重要意义。

读本书如饮甘泉，令我在人机交互的认知学原理和实现技术上有了更为深刻的理解。

翻译对我来说，是精读一本书再好不过的机会。

当然，出版社给我的不仅是读书的机会，同时还有译书的任务。

由于时间和能力有限，恐难呈献给读者一本精品译著，错误和不妥之处敬请不吝指出。

我的学生石润婷、贺伟晟、李晶瑜协助翻译了部分章节，谢谢他们。

<<人本界面>>

内容概要

本书概述了人机界面设计领域的研究成果，详细论证了界面设计思想应以认知学为基础，并考虑人类的心智特点，在指出当前界面设计中弊端的同时，提出了新产品开发的思路。

本书集计算机科学、人体工程学、心理学多种学科的内容于一身，是界面开发人员及相关研究者不可不读的一本好书。

<<人本界面>>

作者简介

作者：（美国）拉斯基（Jef Raskin）译者：史元春Jef Raskin是一名用户界面和系统设计的顾问，居住在加州的帕西菲卡，其咨询客户包括惠普、IBM、Motorola、NCR、Xerox、Ricoh、Canon、McKesson和AT&T等公司。

Jef Raskin的文章发表在《Wired》、《Quantum》、《IEEE Computer》和《Communications of ACM》等四十多种期刊上。

他因发明了Apple公司的Macintosh和Canon公司的Cat而声名远扬，被誉为“Macintosh之父”。

书籍目录

译者序 前言 致谢 引言 第1章 背景 1.1 界面的定义 1.2 使简单者简单 1.3 以人为中心的设计和以用户为中心的设计 1.4 不利于设计创新的工具 1.5 设计周期中的界面设计 1.6 人本界面的定义第2章 认知学和关注点 2.1 人机工程学和认知学：我们能做的和不能做的 2.2 认知意识和认知潜意识 2.3 关注点 2.3.1 习惯的形成 2.3.2 并发任务的执行 2.3.3 关注点的单一性 2.3.4 关注点的来源 2.3.5 发掘单一关注点 2.3.6 恢复被中断的工作第3章 意义、模式、单调性和一些错误观点 3.1 术语和符号 3.2 模式 3.2.1 模式的定义 3.2.2 模式、用户偏好设置和临时模式 3.2.3 模式和准模式 3.3 名 - 动结构与动 - 名结构 3.4 可见性和可供性 3.5 单调性 3.6 关于初学者 - 专家二分法的错误观点第4章 量化 4.1 界面的定量分析 4.2 GOMS击键层模型 4.2.1 界面定时 4.2.2 GOMS 计算 4.2.3 GOMS 计算示例 4.3 界面效率测量 4.3.1 Hal界面的效率 4.3.2 Hal界面的其他解决方案 4.4 Fitts律和Hick律 4.4.1 Fitts律 4.4.2 Hick律第5章 统一 5.1 统一性和元动作 5.2 元动作分类 5.2.1 加亮、指示和选择 5.2.2 命令 5.2.3 显示对象的状态 5.3 文件名和结构 5.4 字符串搜索和查找机制 5.4.1 搜索样本分隔符 5.4.2 交互单元 5.5 光标设计和选择策略 5.6 光标位置和LEAP 5.7 废除应用程序 5.8 命令和转换器第6章 导航和人本界面的其他方面 6.1 直观而自然的界面 6.2 更好的导航：ZoomWorld 6.3 图标 6.4 人本界面中的技术和帮助机制 6.4.1 剪切和粘贴 6.4.2 给用户的消息 6.4.3 简化的登录 6.4.4 时间延迟和键盘技巧 6.5 一封用户来信第7章 用户界面以外的界面问题 7.1 更为人性的程序设计语言环境 7.1.1 系统和开发环境 7.1.2 在程序生成过程中文档的重要性 7.2 模式和电缆 7.3 界面设计的规范和管理第8章 结论附录A 单键鼠标的历史和未来附录B SwyftCard界面操作原理参考文献

<<人本界面>>

章节摘录

插图：1.4不利于设计创新的工具设计良好的界面需要进行大量细致而高消耗的工作。界面设计工具，如VisualBasic或Visualc++，在销售市场上声称可以降低开发成本和加快实现。尽管它们很实用，本书却不会经常提及这些工具；它们信奉当前的模式，因此过度限制了你的开发空间。

同样，Macintosh和Windows界面指导以及某些关于界面设计的书所提供的部分启发式的建议有时是错误的，原因往往是企业为了保证与先前版本界面的兼容性，以及错误地认为如果过去熟悉的界面方法被遗弃用户必定不能接受。

在需要做大的改动才能有实质改进的地方，界面设计者必须权衡下面这两者之间的关系：合理使用熟悉的模式以简化学习过程，或抛弃已有模式来获取实用性的增强。

在人员和客户基础不断变化的条件下，相似性是设计的更佳选择。

若大多数用户的时间花在常用操作上，并且为此的学习只占很少一部分，那么为提高生产率而进行的设计(即使需要重新培训)往往是正确的决定。

1.5设计周期中的界面设计工程方法论往往没有充分利用界面设计的成果。

产生这种忽视的原因是在提高用户和产品之间交互质量的机会几乎已经丧失以后才去考虑界面设计者的建议。

设计在刚开始的时候具有最大的灵活性。

如果在设计好软件、选择完开发工具或软件几乎完成之后才去询问界面设计者，那么正确的建议(即重新开始)就是不能接受的了。

项目的大部分预算和开发时间已经花费掉了，这时推翻大部分或者整个设计及实现代码的建议会使项目经理很难堪。

即便如此，最近一本关于项目管理的书UMLToolkit(ErikssOilandMagnus1998)仍没有认识到界面应该是需求分析的一部分，而需求分析是Eriksson年NMagnus项目开发的第一步。

和他们的建议恰恰相反，界面设计不能被推迟到技术设计部分(第三步)。

一旦产品任务明确，首先设计界面；然后实现界面设计。

<<人本界面>>

编辑推荐

《人本界面:交互式系统设计》：macintosh之父jef raskin的思想已经超越了今天的图形用户界面，他在《人本界面:交互式系统设计》中阐述了如何使web、计算机以及新兴的信息设备更为易学好用。

《人本界面:交互式系统设计》较深入地探讨了我们大脑的工作原理，强调计算机作为一种工具要针对人们心智能力上的特点，人机界面应根据人类的能力和缺点设计。

书中用认知学的思想将当前的实践经验与未来的界面设计联系在一起，详细地说明了设计思想应建立在科学基础之上。

以心理学的观点重新审视人机交互中的认知特点和工程学原理。

介绍界面设计中的定律、元素及法则。

以现有的界面设计为例，指出原有设计思想中的错误观点，并设想未来界面——人本界面的先特征及其他相关问题。

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>