# 什么是HCI

内涵外延；学科内容；和SE；项目实例

1. 什么是人机交互
2. 人机交互包含了哪些东西？

交叉学科，和软件工程是什么关系？

# 基础

框架 EEC 执行隔阂/评估隔阂 形式；用户心理学

交互框架：执行模型评估周期，执行隔阂和评估隔阂

# 设计

目标，简易可用性工程 设计原则（启发式）

设计目标：提高用户两个方面的满意（可用性，用户满意度），可用性的不同方面和度量  
设计原则：启发式规格

# 过程

类型，模型 评估为中心

交互设计过程，交互评估

# 需求

均学 人物角色——》需求

需求：任务、角色，场景（一般不会考）

# 细节

折中 模式 什么样的软件是好的细节

# 可视化设计

对话框；窗口；控件；工具栏；曾考菜单

可视化设计：菜单设计，对话框设计，注意设计的原则

# 模型和理论

预测模型（重要）——Goms；KLM；Fitts

# 评估

DECIDE框架,时间；**任务**

观察；询问

用户测试（重点）

注意方法的配对组合。不要全上，目标也是。

评估（很重要），评估框架：开展实验时需要考虑的东西，任务的描述

# 以用户为中心

以用户为中心的设计思想有什么问题、反思和发展——以任务为中心？

考题：  
5-6 简答题  
2-3 问答题：给一个问卷，原型找问题  
一个设计题（评估）