选择

1. 交互设计的三个主要特征

用户参与、可用性、迭代……

1. 从技术上来说，代理可分为：
2. 长期记忆中，信息检索有几种类型：
3. 产品的一些属性和特征可以概括为；

内部 外部……

1. 支持人们协作的通信机制有哪几类：

会话……

1. 基本用例包括：用例名……
2. **可用性 可分为：高效使用、有效、易于学习、……【选择 全选：正面的一般都包括】**
3. 开发早期，就质量问题在参与者之间达成一致包括：

A可用性目标B度量标准C

1. 言语动作类型可分为 断言……
2. 不同的任务表述技术 ：情节、用例、基本用例
3. 产品开发的生命周期 描述：（瀑布应用对应需求变化小）

判断

1. **高效性使用 对应 初学者 ×**
2. 任务分析系统有助于研究现有系统和当前的（技术突破） √
3. 在概念设计中，情节用于描述未来的建议/想象的交互情景
4. 建立正确的需求对交互式产品是至关重要的 √
5. 基本用例定义了交互的方式…… ×【没有指定交互方式】

简答

1. 交互方式包括几项内容？他们之间有什么关系？
2. 三中英文原理？用实例说明其应用？Norman……
3. 通信是个体信息交换 个体之间协调方式、机器的编码方式、个体间连接方式如何划分
4. 交互设计需要考虑几类用户意义？ 4类，会给个例子让我们去分析，系统涉及到那些人事
5. 数据收集方法有哪些 各自优缺点
6. 作图并描述简单生命周期的基本特征
7. 概念建模的三个方面包括
8. 基于活动的交互方式类型有哪些
9. 人类的日常活动可以看成由哪些部分构成（认知）？ 发生在肢体动作、发生在头脑中……
10. 什么在人机交互这块？做出贡献// 创新设计因素？数据收集 因素？
11. 按照产品功能原型可划分为？垂直/水平
12. 标志与……相关的紧密相关的认知过程？【注意 感知 识别 记忆……】
13. 按照交互信息的性质通信的……：下达命令……
14. 什么是传统的交互……？指令型 会话型……是不是传统的
15. 思维模式的建立、途径
16. 言语动作类型：断言……
17. 长期记忆两种信息检索类型
18. Norman 2种思维方式代理？
19. 按照信息编码方式通信可以利用言语划分？
20. 苏格兰编码系统将图像引入计算？恩格尔伽将计算引入窗口……
21. 按照思维方式，认知可以分为
22. 什么是代理?从技术代理可以分为？
23. 交互设计的原型包括几项活动
24. 设计决策有哪些途径，在提出的方案中做出选择称为设计决策
25. （人机交互中 不同的区域？！类型包括）
26. 不同的任务描述方法有哪些？
27. 人机交互主观客观原因？
28. 人机交互发展历史3
29. 基于活动交互方式几种类型 指令会话……4
30. 按照个体之间的协议？ 通信可以分为？言语 正式非正式 信息通信方式
31. 收集信息涉及哪些因素？技术的本质？
32. 外部表示的好处
33. 人类日常活动那几部分构成
34. 产品的使用上下文指用户任务物理技术
35. 需求过程目标包括需要需求
36. 支持人们的机制：会话
37. 列出三种不同的认知过程 注意 记忆 感知 学习 推理 决策 问题求解
38. 指令会话操作包括那些知识点……
39. 界面隐喻
40. 交互设计里面的生命周期活动包括几种?分别是什么?