1. 交互设计过程三个主要特征

①用户在整个设计过程中的主动参与

②特殊的可用性和用户体验目标应在项目开始前识别、明确建档，并获得一致性

③上述的设计活动需要进行迭代

？长期记忆中的信息检索模型

1. 从技术角度分类

3. 产品的特征和属性：内部和外部---需要选择的产品特征（或属性）可概括为两类：

外部特征：对用户而言，可见以及可度量的属性

内部特征：对用户通常是不可见或不可度量的属性

（在产品说明书 所列出的一般都是外部属性）

1. 支持协作和通信的三个社会机制：会话、协调、感知
2. 基本用例的描述：三部分
3. 可用性：正面的描述全选 定义？
4. 在开发早期，就质量问题 与用户达成一致：除了满意度都选 6.3.4？

？言语的类型

1. 不同任务描述技术：除了具体用例都选

9. 有关产品开发的生命周期模型（概念判断题-多选）：瀑布模型不适于需求变动

10. 高效性是指初学者使用产品的效率？错

11. 任务分析技术有助于研究现有的系统和当前的工作实践？对

12. 概念设计中，情节用于描述未来的或想象的xxxx？对

13. 建立正确的需求对交互产品xxx至关重要？对

14. 基本用例指定了交互方式和交互范型？错

15. 交互设计原则有哪几项 交互方式的内容及关系

16. noman的原理和其优势（3个原理？加例子？）

17. 通信按照其个体交换方式，编码方式。。（chapter4）

18. 交互设计应考虑哪几类用户？（四类）交互设计的参与者类型？（例子-->分析）

19. 数据收集方法的技术有哪些（五种），优缺点是什么？

问卷调查、访谈、专题研讨会、自然观察、研究文档

20. 作图并描述交互生命周期的（特征？）

1. 概念建模三个方面有哪些

？人类活动由几方面构成（生理加心理）

22. 基于活动交互类型包括

23.

24. 和 对创新设计 对创新设计做出贡献

25. 选择数据收集技术的两个因素

26. 按照完善程度，原型可分为水平型和垂直型

27. 于交互设计紧密相关的认知过程

28. 通信可以是，

29. 思维模型的鉴定

30. 按照思维方式可以划分为几种模型并解释

31. 简述设计决策的两种途径

32. 不同的任务描述方法有几种

33. 编写一个未来场景，描述用户如何使用，各类需求，各类用户，设计概念模型，用线框图表示界面的某几帧

34. 进行人机交互的主要原因

35. 人机交互的发展的三个阶段：命令行（dos）、用户界面（wimp窗口系统）、自然语言用户界面 （特点、优缺点、以什么为代表）

36. 基于活动的交互方式类型：四种

（有待继续整理）

37. 个体之间协调的方式分为

38. 外部表示的好处：abcd都有

39. 人们的日常活动可以分为：

40. 建立原型主要测试物理设计？

41. 需要和技术直接一定是先有需要再有技术？错

42. 应用研究、基础研究、实践研究之间的关系（画图）

43. Norman设计原理（第一章笔记）、Nielson的可用性原理（第一章笔记）、Shneiderman的设计原理（第八章笔记）都要背过