



软件交互设计

基本概念、设计目标、设计原理、设计过程



计算机科学与技术系 史元春



软件设计 = 编码设计 + 交互设计ID (UI设计)



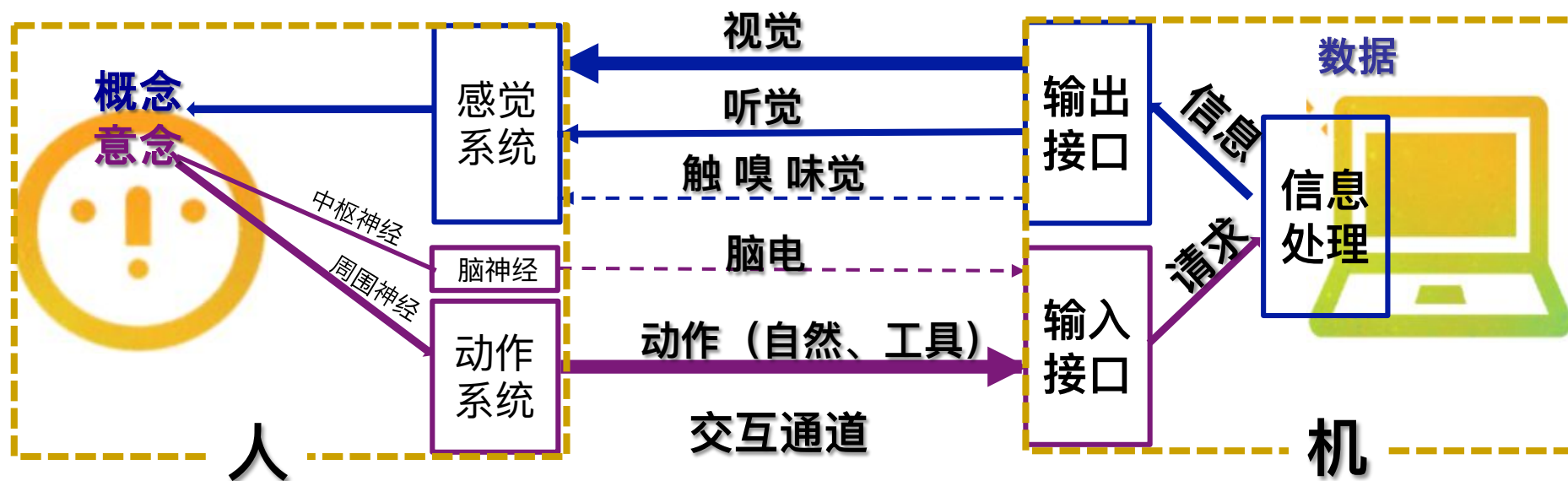
交互设计 = 美工 或 平面设计GD



交互设计基于人机交互HCI的界面设计

- UI: User Interface
- GD: Graphic Design
- ID: Interaction Design
- HCI: Human Computer Interaction

基本概念：人机交互是人机之间的信息交换过程



基本概念：人机交互是人机之间的信息交换过程



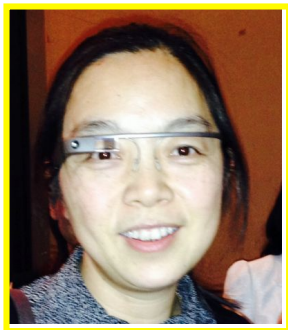
NonUI



CLI



GUI

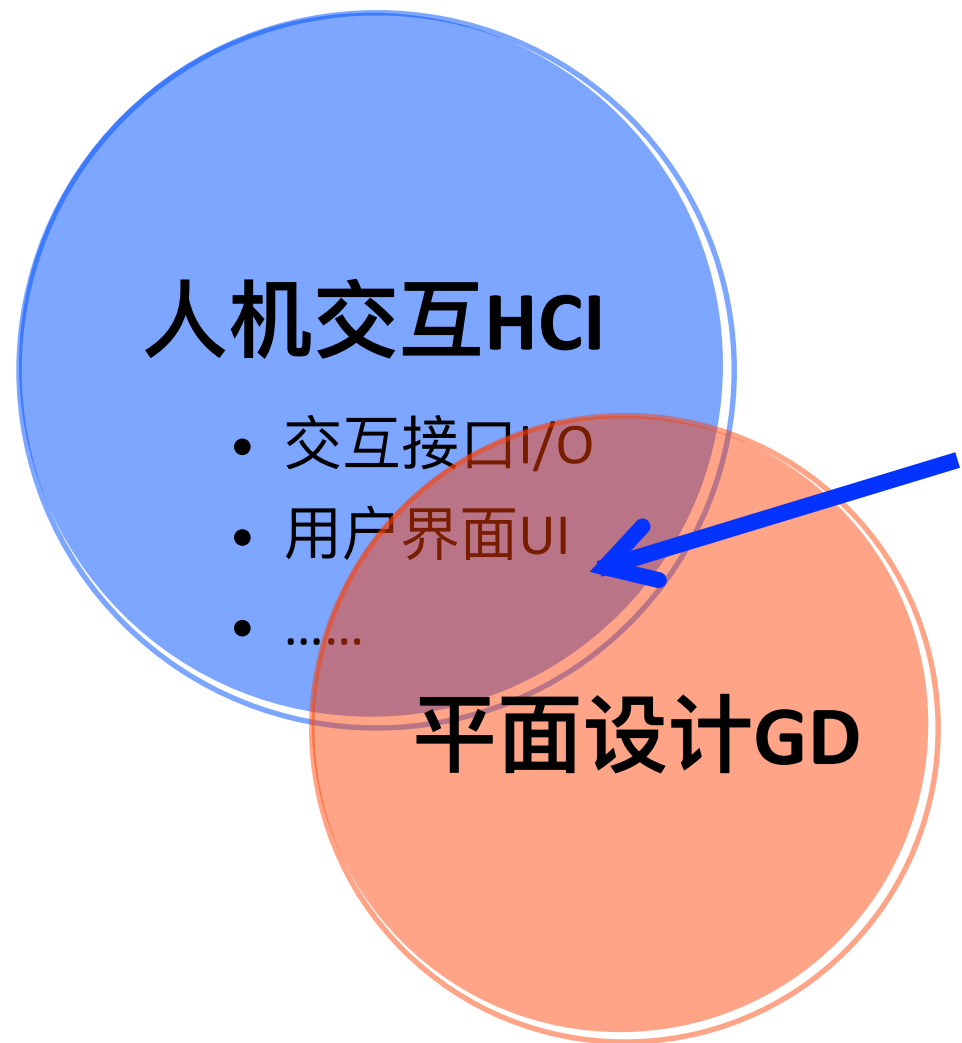


NUI

交互方式的演进 在更加自然的交互接口上实现高效率的人机信息交换

年代-计算模式	计算机数	接口	用户界面
1960'主机计算	不足千台	键盘	<i>CLI (Command Language Interface)</i>
1990'个人计算	数千万台	键鼠	<i>GUI (Graphical User Interface)</i>
2010'移动计算	数十亿台	触屏	<i>GUI (Graphical User Interface)</i>
2010-普适计算	XXX亿台	多模	<i>NUI (Natural User Interface)</i>

基本概念：人机交互是人机之间的信息交换过程



GUI (PC、Mobile) 交互设计

目标：高可用性 (usability)