

UXQCC

易用性工程与用户体验设计认证专业人士

术语表_V3.4CN

英文术语	中文术语	中文注释
Cognitive walkthrough	认知走查	基于分析现有的任务，并将任务分解为子任务，项目团队（设计人员、开发人员等）根据任务分析中解构的任务，一步一步地“遍历”系统，并在这个过程中反复检查一组问题。
Color associations	颜色联想	颜色通常与属性相关联，例如爱，激情和许多其他的属性。在不同文化之间，或同一个文化的不同时期，颜色的使用和其联想方面都会存在很大的差异。
Color vision impairments	色觉障碍	色觉障碍或色弱是指无法分辨某些颜色的深浅。术语“色盲”也常常用来描述这类的视觉状况，但很少有人是完全色盲的。
Comparative competitor analysis	竞品比较分析	如今，用户使用大量的系统并从中获得经验，然后将这些所获的经验应用到其他系统。这种情况通常好坏参半。因此，至关重要的是去了解系统的那些方面会造成影响，并确保它们能给用户带来正面积积极的影响。相应起着影响作用的系统往往是来自类似主题领域的系统（例如，会计程序），使用相似概念的系统（例如，电商系统的产品搜索），或直接嵌入的模块（例如，交互式城市地图）。
Competitive advantages	竞争优势	竞争优势是超越竞争对手的优势，是通过对消费者提供更大价值，从而也能提高价格的一种优势。
Cones	视椎	视锥细胞或视锥是是脊椎动物眼睛（人类）视网膜中的感光细胞
Conformity with user expectations	符合用户期望	符合用户期望是指应用程序按照用户期望的方式运行。且该原理超越了单纯的一致性，因为它不仅限于计算机系统，而且还将应用程序与现实世界联系起来。
Constructive interaction	建设性互动	这种方法是两个人一起用系统/原型来完成任务。观察的焦点是人与人之间的互动或讨论。这对理解行为的动机或原因通常有帮助。 在这种方法中，特别重要的是要确保两个人都行动，而不是一个人行动。这种方法通常用于儿童和老人。
Context analysis	周境分析	系统的易用性或用户体验在很大程度上取决于它的使用环境。只有知道不同的应用场景，才能在这方面对系统进行优化。环境因素包括外部环境、物理环境（光照、温度等）、心理环境（压力、隐私、动机等），以及个人物理环境（坐姿、活动、手部的自由度等）。
Context of use	使用周境	使用周境是指在一般正常的日常使用情况下的一组实际条件，在这些条件下使用或将要使用给定（软件）产品。
Controllability	可控性	可控性是在 ISO 9241-110 标准中所描述的人性化设计的对话原则之一。

Cost reduction	成本降低	成本降低是企业降低成本、提升其利润的过程。
CUSQ	CUSQ 调查问卷	CUSQ（计算机系统易用性调查问卷）是通过一个系统来调查用户的主观满意度。用户需要回答一个标准的调查问卷。
Data quality	数据质量	数据质量是指定性或定量信息的状态。如果数据符合其在运营、决策和规划中的预期用途，则通常认为数据质量较高。
Design principles	设计原则	设计原则是设计师们所使用的，普遍适用的法律、指导方针、个人偏好和设计必须考虑的因素。
Deuteranomaly	绿色弱视	对绿光的敏感度降低（色盲的最常见形式）
Deuteranopia	绿色盲	绿色盲（也称绿色色盲）。在这种情况下，中波长敏感锥（绿色）完全丢失。受影响的人无法感知到绿色。
Dichromats	二色觉者	二色觉者只能区分两种基本颜色。
Dynamic vision	动态视觉	动态视觉或动态视觉敏锐度描述了当物体和观察者两者的其中一方，或者双方都在移动时，视觉上解析物体细微空间细节的能力。
Effects of color	色彩效果	色彩唤起联想，触发情感和心理的效果。
Efficiency	效率	效率是指能够以节省资源的方式成功完成任务的能力。
Environmental influences	环境影响	环境影响在某些情况下会大大降低人们的工作效率。因此，重要的是要知道在什么条件下使用接口。（PS：人机接口和用户界面）
Error tolerance	容错	容错是对人为错误具有适应能力的设计。
Evaluation	评估	从用户角度对系统使用质量的评估。
Experience	经验	给某人留下印象的事件或发生过的事。
Eye tracking	眼动追踪	眼动追踪是记录一个人的眼球运动，主要包括注视（仔细观察的点）、扫视（眼部快速运动）和返回（瞳孔向后转动）。
Focus group	焦点小组	焦点小组/讨论组是严格按照既定议程进行的讨论，目的是解决预先确定的问题。
Formative evaluation	形成性评估	“形成性评估”是指伴随开发过程而进行的评估，其目的是为了提高产品的质量。
Fundamental colors	基本色	三种基本色（或原色）是红色，绿色和蓝色。
Gestalt principles	格式塔原则	格式塔原则是人类感知的原则/法则，描述了人类如何对相似的元素进行分组、识别模式以及简化复杂的图像。
Hardware ergonomics	硬件人类工程学	硬件人类工程学使用于人机交互的工具（输入和输出的设备）以适应人的生理特性。
HCI	人机交互	人机交互

Heuristic evaluation	启发式评估	启发式（发现、了解）描述了用有限的知识（“不完整信息”）和很少的时间来获得好的解决方案的途径，它定义了一种分析方法，在这种方法中利用有限的系统知识，借助于预定义的质量标准，对此系统作出结论或给出陈述。
High-fidelity prototype	高保真原型	高保真原型（有时也称 high-fi 或 hi-fi），原型是一种基于计算机的交互产品的表现，在细节和功能方面与最终设计最为相似。
Horizontal prototype	水平原型	水平原型：如果可能，所有功能都已集成，但这些功能不起作用（主要用于测试用户界面）
Human-computer interaction (HCI)	人机交互（HCI）	人机交互(HCI)是研究计算机技术的设计和使用，重点研究人（用户）与计算机之间的接口。人机交互领域的研究人员观察人与计算机交互的方式并设计让人类通过新颖的方式与计算机交互的技术。
Increase in productivity	提高生产率	提高生产率意味着比以往更快地生产产品或以更快的速度完成服务。
International norms	国际标准	ISO-标准（国际标准）是由国际标准化组织（ISO）制定的，通常在欧洲或国家层面被采用。
ISO	国际标准化组织 ISO	国际标准化组织
IsoMetrics	ISO 度量	这是基于 ISO 9241-110 的软件评估方法，ISO 度量方法有两个版本，即一个长版本和一个短版本。
Iterative design	迭代设计	迭代设计是一种基于原型、测试、分析和改进产品或流程的循环设计方法。
Joy of Use	使用的乐趣	使用一款产品会有一种“使用乐趣”的感受。
Lean UX	精益 UX(精益用户体验)	精益用户体验关注于设计中的体验，与传统用户体验相比，它较少关注交付物。
Low fidelity prototype	低保真原型	低保真原型与最终产品的相似度很低，通常用来验证一个想法是否可行。
Memorability	可记忆性	在易用性中的可记忆性概念是，用户可以离开一个程序，但当她/他返回该程序时，仍记得如何在该程序中进行操作。
mental models	心智模型	心智模型是用户对用户界面如何运作的假设。这些假设大多基于用户对类似系统的体验。
MMI	MMI	人机界面或用户界面。
monochromats	全色盲者	全色盲者只能区分明和暗。
Objectivity	客观性	经验数据的质量标准，意味着数据独立于主观的、不可控的影响。
Optical illusions	视错觉	视错觉是由视觉系统引起的错觉，其特征是视觉感知可能与现实存在不一致。
Optical limitations	光学限制	人眼的局限性导致对现实的感知能力较差。
Paper prototype	纸质原型	纸质原型是一种技术，它包括创建用户界面的手绘图(或打印稿)，以便能够快速设计、模拟和测试。

Parallel design	并行设计	使用并行设计技术，几个人根据同一组需求创建初始设计。每个设计师独立工作，完成后，与团队分享他/她的概念。然后，设计团队考虑每个解决方案，每个设计师使用最好的想法来进一步完善自己的解决方案。
Participatory design	参与式设计	一种邀请所有利益相关方（如客户、员工、合作伙伴、市民、消费者）参与设计过程的设计方法，以此来更好地理解、满足需求，有时甚至还能抢先获得他们的需求。
Persona	人物角色	人物角色是典型的用户，其目标和特征代表了更大的用户群体的需求。人物角色表示包括行为模式、目标、动机、技能、态度和背景信息，以及人物角色所处的环境。
Perspective taking	换位思考	“换位思考”一词来源于心理学，描述了从他人的角度去理解特定情境的能力。
Product lifecycle	产品生命周期	产品生命周期（PLC）是指每个产品从引入到退出或最终消亡的周期。
Protanomaly	红色弱视（第一色弱）	对红光的敏感度降低。
Protanopia	红色盲（第一色盲）	对红光不敏感。
Qualitative usability goals	定性易用性目标	定性目标有助于指导界面设计，尤其是在初始阶段。它们来自于从用户配置文件和上下文相关的任务分析中导出的需求。
Quality in use	使用质量	<ol style="list-style-type: none"> 用户对软件产品质量的印象。 软件产品能够使特定用户在特定的使用周境中有效、快速、安全、满意地实现特定目标的能力。
Quantitative usability goals	量化易用性目标	质量目标的实现往往难以精确界定。相比之下，额外定义的量化目标更客观，能被更精确地测量。
QUIS	QUIS 调查问卷	QUIS 是一种专门记录用户对系统界面主观满意度的调查问卷。
Receptor cells	受体细胞	哺乳动物眼睛中的感光细胞类型：两种典型的（用户体验相关的）感光细胞是视杆细胞和视锥细胞，每种都提供视觉系统用以形成视觉表现（即视力）所需的信息。
Reliability	可靠性	测量、计算或规范的结果可以依赖的准确程度。
Rods	视杆细胞	杆状细胞或视杆细胞是眼睛视网膜上的感光细胞，与另一种类型的感光细胞-视锥细胞相比，它们在较暗的光线下能更好地发挥作用。视杆细胞通常集中在视网膜的外缘，用于周边视觉，通常只能感知灰色阴影。
Satisfaction	满意度	使用这个设计能令人满意的程度。
Scenario prototype	场景原型	使用垂直和水平原型的组合来模拟特定任务的所有功能。
Self-descriptiveness	自我描述性	如果用户能意识到他们可以用一个对象或界面做什么，以及如何做，那么这个对象或界面就具有自我描述性。

Social rules	社会规则	社会规则或规范是不成文的行为准则。它们为我们提供了一个在特定社会群体或文化中如何表现的预期印象。
Software ergonomics	软件人机工程学	软件人机工程学旨在适应人类的认知能力或信息处理能力。它用于描述和评估人机交互的用户界面。
Static vision	静态视觉	静态视觉或静态视觉敏锐度：静态视觉敏锐度是指在不改变位置的情况下，辨别视网膜上形成的静态物体图像的细节的能力。
Style guides	风格指南	风格指南为公司的印刷媒体、软件用户界面和 web 应用程序的设计提供了明确的指导方针。它们的范围从针对制造商平台或操作系统的具体指南到针对特定供应商的个别指南，这些指南是专门为该企业设计的。
Suitability for individualization	适合个性化	适合个性化是 ISO9241-110 标准中描述的用户友好设计的对话原则之一。对用户来说，使复杂产品个性化的能力很重要。这意味着用户可以根据自己的需要调整产品。
Suitability for learning	适合学习	适合学习是 ISO9241-110 标准中描述的用户友好设计的对话原则之一。当用户需要学习如何使用某个产品的某些功能时，应该尽可能简单。
Suitability for learning (learnability)	学习适用性(易学性)	易学性：当用户第一次接触设计时能完成基本任务的程度？
Suitability for the task	任务适用性	任务适用性是 ISO 9241-110 标准中描述的用户友好设计的对话原则之一。任务的适用性用于描述完成某项特定任务所做的事情的合理程度。例如，您可以刷牙刷牙地。但是，牙刷并不适合该任务，因为更大的刷子更适合该任务。
SUMI	SUMI 调查问卷	SUMI 是从用户角度衡量软件使用质量的调查问卷。
Summative evaluation	总结性评估	术语“总结性评估”是指根据特定基准进行的最终评估。
SUS	SUS 调查问卷	SUS 是一个“快速&粗糙”，但仍然是可靠的调查问卷，可以让用户评估系统（硬件、软件、网站、移动设备）的主观易用性。
Target group relevance	目标群体相关性	描述特定功能与目标群体的相关性。目标群体通常是居住在地理范围内的个人或团体（家庭、团队、组织）。
Task analysis	任务分析	在大多数情况下，用户在使用一个系统时，心里都会有具体的任务（寻找具体内容、购买商品、进行交流等）。任务分析旨在识别这些具体任务，以便在系统中用最佳方式展示它们。每种任务分析方法都基于将各自的任务分解成独立的组件（子任务）。
Teach-back	回授法	向某人解释系统，然后要求他向另一个不熟悉此系统的人解释此系统的操作和功能。如有必要，此人还可以借助系统完成给定的任务。
Thinking aloud	说出想法（有声思考法）	在执行任务时，鼓励用户“自言自语”，把自己的想法说出来，以评论自己的行为 and 动机。
Trichromats	三色视者	可以看到三种基本颜色的人。
Tritanomaly	蓝色弱视（第三色	降低了对蓝光的敏感度（极为罕见）

	弱)	
Tritanopia	蓝黄色盲 (第三色盲)	第三色盲——蓝黄色盲
UCD analysis	以用户为中心的设计分析	以用户为中心设计的四个阶段是分析、实施、测试和评估。
Universal design	通用设计	通用设计是一种结合环境的设计，以便所有人都能最大限度地访问、理解和使用它。
Usability	易用性	易用性是一个质量属性，用于评估使用用户界面的容易程度。“易用性”一词也指在设计过程中提高易用性的方法。
Usability	易用性	ISO 将易用性定义为“在特定的使用环境中，特定的用户使用某产品可以有效、高效、满意地实现特定目标的程度。”
Usability engineering lifecycle	易用性工程生存周期	易用性工程生存周期记录了一种结构化和系统化的解决产品开发过程中易用性问题的方法。它由一组易用性工程任务组成，这些任务按特定顺序应用于整个软件开发生命周期中的特定点。
Usability engineering process	易用性工程过程	在易用性工程过程中，通过各种方法收集数据，对数据的质量必须进行评估，因为错误的收集或不恰当的数据可能会对交互式系统的开发产生持续的负面影响，或使开发朝着错误的方向发展。
Usability test	易用性测试	易用性测试通常由一个“包”组成，在这个“包”中，未来的用户在一个系统或原型上执行已精确定义的任务，他们被观察，他们的行为会被分析和说明。
Use case	用例	用例，从另一方面，从应用的视角描述使用，它们有助于处理具体的过程，用例描述了当一个用户使用某一应用而需执行特定任务的所有步骤，以及应用对用户行为的反应形式。用例用于描述交互过程，并评估它们的优先级。
User analysis	用户分析	收集所有能够或可能对产品使用产生影响（视力、身高、专业知识、对技术的亲和力等）的用户特性。
User Experience	用户体验	用户体验是关于用户如何与产品交互和对产品的感受，它是在使用一个特定产品、系统或服务的个人情绪和看法。
User Experience (UX)	用户体验 (UX)	用户体验 - 作为易用性的补充 - 不仅代表用户对产品本身的体验，而是一种包括任何与产品体验相关的全面方法。
User Experience engineering process	用户体验工程过程	传统易用性工程的过程涉及活动、方法和规程，它们旨在实现为特定目标定制的、面向功能的系统，以满足在使用质量方面有明确定义的需求。
User interface	用户界面	用户和计算机系统交互的方式，特别是使用输入设备和软件。
User scenario	用户场景	用户场景显示用户如何在特定环境中执行任务。它们给出了设备和应用的不同使用方法的示例，并为后续的易用性测试奠定了基础。对于这些场景，必须确定用户的任务、目标和动机。
User-centered design	以用户为中心的设计	以用户为中心的设计 (UCD) 是一个迭代设计过程，在设计过程的每个阶段，设计人员都专注在用户及用户的需求上。

UX	用户体验 (UX)	用户体验 - 作为易用性的补充 - 不仅代表用户对产品本身的体验，而是一种包括任何与产品体验相关的全面方法。
Validity	有效性	有效性是指一个概念、结论或度量是有依据的，并且与现实世界正确对应的程度。
Vertical prototype	垂直原型	简化为几个独立的，但更详细的功能。
Wireframe	线框图	线框图是网站的示意图。线框图（或线框模型）用于说明和规划要在网站上预发送展示的元素。真正在页面上显示的基本元素，它们与网站最初的设计无关。

致谢

UXQCC术语翻译参与者（按姓氏拼音排序）：

褚婉洁、侯冠戎、胡佳莹、蒲珍芳、僧智超、沈婷、王亚军、王映红

UXQCC术语QA评审参与者：周震漪

致谢企业：上海滔瑞信息技术有限公司

