**第二部分 方向科目**

**《工程心理学》（仅适用于用户体验（UX）方向）**

一、概论

人机器环境系统；相关学科；研究领域；研究特点

二、研究方法

（一）经典的实验研究方法

问卷法、访谈法和观察法；实验法；现场研究和模拟实验

（二）神经生理方法

眼动追踪技术；心理生理测量技术；脑功能检测技术

三、视觉显示界面

（一）视觉显示

1．静态视觉显示界面的研究

2．文字显示设计的研究

3．图表显示设计的研究

4．符号标志设计的研究

（二）动态视觉显示界面的研究

1．表盘仪表信息显示的研究

2．灯光信号设计的研究

3．电子显示器信息显示设计的研究

4．手持移动设备显示的研究

（三）视觉显示编码、突显和兼容性的研究

1．视觉显示界面中的信息编码问题

2．视觉信息显示的突显研究

3．视觉显示和控制兼容性研究

四、听觉显示界面

（一）听觉显示：听觉显示特点；听觉显示器

（二）语音界面：言语可懂度和自然度的研究；语音界面的研究

五、控制交互界面

（一）传统控制器的交互界面：控制器的识别与操作

（二）新型控制的交互界面

语音控制；眼动控制；脑机接口；可穿戴设备交互

六、人计算机交互

（一）菜单、命令和对话等界面

菜单界面；命令和填空界面；对话和直接操作界面

（二）协同工作、虚拟和网络等界面

协同工作界面；虚拟界面；网络界面

（三）键盘等硬件的交互设计

键盘的交互设计；指点设备的交互设计；手机使用行为与心理特征

七、产品可用性

（一）可用性和用户体验

可用性及其研究；用户体验及其相关理论

（二）可用性和用户体验的度量

度量维度；各种度量的整合

（三）评价度量体系

定性的可用性度量评价体系；定量的可用性度量评价体系