**设计评审规范**

版本号：v2.0

更新时间：2016.09.14

1. **工作流程**

**第一步：设计图展示**

（一）参与对象：所有人

（二）展示方式：设计师将设计图打印并张贴，邀请各部门相关产品经理等相关人员进行评审，收集意见反馈。

（三）时间：4个工作日。

**第二步：项目视觉问题自审**

（一）参与对象：当前项目设计师

（二）自审内容：设计师对页面分模块自审。

（三）时间：1个工作日。

**第三步：小组评审**

（一）参与对象：项目组产品经理、设计组、前端组、技术总监

（二）组审内容：分模块讨论评审，归纳问题。

（三）组审流程：

1、设计师解释评估对象：

当前项目组人员（产品经理、设计师）对产品设计进行阐述

2、评审者了解或使用评审对象，并做出评审：

参与评估的人员就当前项目的高保真原型图，做出评估。（参考：二、评审标准）

每条评估内容涵盖以下三点：

a问题描述

b问题的严重程度

c改进意见

3、设计师收集整理评估结果：

按问题集中程度进行分类排序，整理成表

4、设计师迭代产品设计：

迭代版本更新上传至VS，更新设计验收评审表至项目结束。

**二、评审标准**

**（一）可用性**

1. **提供显著的系统状态**

相关的可用性问题的例子：

a.缺乏必要的反馈，没有清晰的系统状态；例如：在网站中用户登录后，应该有持久的信息提示用户已登录的状态；

b.反馈不够持久，用户没有足够的时间注意到或理解反馈的内容；

c.反馈没有立即显示；

d.非文字反馈不容易看到，或不容易理解；

e.不必要的反馈，或是反馈使用户慢下来；

f.让用户误解的反馈。

1. **应用程序模拟真实世界，不要脱离现实**

相关的可用性问题的例子：

a.系统使用的词语和概念不符合用户的实际使用习惯，包括系统使用了用户不熟悉的术语，或是没有使用用户熟悉的术语；

b.系统使用语言是以系统为中心的，而不是以用户为中心的；

c.任务流程没有反映用户的实际工作过程；

d.系统的结构不符合用户对真实世界的理解；

e.系统使用的暗喻或比拟的方法不容易理解；

f.相关的系统功能没有组合在一起，或是没有正确地组合在一起，或是功能的组合和用户的理解不同，例如菜单的组合不符合用户的理解。。

1. **用户有自由控制权**

相关的可用性问题的例子：

a.在不可逆转的行动之前系统没有提供足够的警告；

b.系统没有在适当的时机提供取消的功能；

c.系统的取消功能不明显或是很难找到；

d.系统不支持撤销的功能。

e.图片链接都和文字链接一样清晰可用

1. **保持一致性和标准性**

相关的可用性问题的例子：

a.界面元素的外观、布局和分组不一致；

b.界面元素的命名不一致；

c.系统反馈信息的格式不一致；

d.系统提供不一样的方法来操作相似的对象；

e.表达含义不一致，例如在不同的地方红色代表不同的意义；

f.设计标准和通用的标准不一致;

g.对链接和已访问链接没有使用规范的色彩

1. **有预防用户出错的措施**

相关的可用性问题的例子：

a.用户不能学会怎样控制用户界面上的物体；

b.输入信息时，界面没有告诉用户所需的格式，例如，密码要求6位以上等；

c.缺少非语言暗示，例如，缺少闪烁的光标来提示用户可以输入；

d.用户界面上不同的物体太相似，例如：在网页上有超级链接的图像看上去像背景，用户不知道他们可以点击这些图像到达其他网页；

e.错误信息没有给出下一步操作提示、或者提供清晰的离开标识、详细的帮助信息；

1. **容易辨认，不需要记忆，要在第一时间让用户看到，上下文识别而非孤立记忆**

相关的可用性问题的例子：

a.系统的使用过于复杂，用户不得不记忆复杂的命令去操作系统；

b.界面提供的信息不及时，用户不得不自己从系统的另一个部分找到相关的信息；

c.图像或符号难以理解，甚至误导用户；

d.菜单、选择或链接有太多的层次。

1. **使用起来灵活且高效**

相关的可用性问题的例子：

a.系统缺少自动化，没有自动地执行下面的任务，例如，一个新窗口打开时，视窗大小不合适，用户不得不自己改变视窗的大小；

b.系统没有提供应有的默认值；

c.默认值不正确；

d.使用系统需要太多的控制动作；

e.系统没有提供捷径，例如，系统没有定义必要的功能键。

1. **易读性,简洁精炼**

相关的可用性问题的例子：

a.用户界面上的元素太大或太小，元素的颜色、形状或文字不适当，不容易识别；

b.界面元素的移动太快、太慢或不容易察觉；

c.声音使人感到被打扰、分心或使人烦恼；

d.屏幕上过于拥挤，界面元素的密度分布不均匀；

e.不相关的元素距离太近，互相干扰或使用不方便；

f.不同的元素太相似，例如，按键或链接看上去像一般的文字；

g.系统没有帮助用户注意到系统状态的变化。

1. **帮助用户识别错误，并协助用户方便的从错误中恢复工作**

相关的可用性问题的例子：

a.错误信息使用了不当的幽默、或是用词不礼貌，消极，使人不愉快，具有威胁性，使用命令的口吻等；

b.错误信息赋予软件系统人的特点，使系统人格化；

c.错误信息使用户迷惑，不能帮助用户解决问题。

**10、必要的帮助提示与说明文档**

相关的可用性问题的例子：

a.帮助信息或用户手册不存在；

b.帮助信息没有意义或使用户更加迷惑。

1. **任务流评估**

设计小组在评估每个步骤时，应该考虑的的问题：

（1）无论行为产生什么样的结果，用户都愿意尝试 吗？

（2）用户在这个过程中可以看见控制工具（按钮、菜单、标签等）吗？

（3）若用户看见控制工具，他们会认识到这些可以帮助他们打到理想的效果吗？

（4）在一个步骤结束后，用户能理解界面的反应然后放心地进行下一个步骤吗？

**（二）视觉**

**1、视觉层级：**

（1）审视视觉流，根据任务逻辑和用户浏览习惯设计

（2）板式：布局风格的一致性

**2、调色方案：**

（1）设计师提供整体配色表。

（2）色调是否针对用户使用场景选择恰当，寓意清晰。

**3、图标：**

（1）容易联想到具体物件、内容，能体现功能。

（2）风格外观一致。

**4、字体：**

（1）中文字体的选择，英文字体的选择，字族规范。