

启发式规则

编号	启发式规则
1	系统状态可视性
2	系统与用户现实世界的匹配
3	用户的控制权与自主权
4	一致性与标准化
5	帮助用户识别、诊断和修复错误
6	预防错误
7	依赖识别而非记忆
8	使用的灵活性与有效性
9	最小化设计
10	帮助与文档

可用性问题的严重程度等级

等级	定义及描述
0	辅助的或次要的，造成较小困难
1	造成使用方面的一些问题或使用户受挫，不过能够解决
2	严重影响用户使用，用户会失败或遇到很大困难

问题修复的难易程度等级

等级	定义及描述
0	问题非常容易修复。在下次版本发布之前可以由一个项目组成员完成
1	问题容易修复。涉及到特定界面元素，有明确解决方案
2	问题修复有些困难。涉及界面的很多方面，需要整个项目组成员来完成或

	者解决方案尚不明确
3	问题难以修复。涉及到界面的很多方面，在下一版本发布之前解决有一定难度，尚未获得明确的解决方案或是解决方案仍存有争议

可用性问题及改进

编号	问题描述	严重等级	修复等级	违反规则	改进建议
1	主页上的“每日必做”反馈不够	2	1	1	“每日必做”做完一项之后希望可以见到系统的状态，给出反馈。
2	主页上的对齐方式不统一	1	1	4	除去标题外，文字的对齐方式一律改为左对齐
3	用户不能够自主选择查看的数据统计日期区间和统计项目	2	2	3	添加数据接口或者修改前端设计使得能够自主选择时间区间和数据类型
4	身体状况栏目中，保存录入的反馈不够	1	1	1	添加保存录入之后的系统反馈
5	发起活动时，活动标签一栏说明不超过 3 个，但是实际上可以填写超	2	2	6	修改前端设计，使得超过 3 个时不能填写

	过 3 个 ,从而可能 引发错误				
6	发起活动时 ,活动 标签一栏设计为 用户自己填写 ,可 能引起用户记忆 负担加重	1	1	7	把活动标签改成选项制 ,可以减少客户 的记忆负担 , 依赖识别而非记忆
7	帮助和文档不足 , 很多功能用户不 知道如何使用	3	1	10	添加帮助项或者在某些功能处添加文字 说明