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。在下一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 | 部分按钮与用户使用习惯不符 | 1 | 1 | 2 | “信息”按钮改成符合认知的图标 |
| 2 | 按钮没有反馈或反馈不够 | 1 | 2 | 1 | 给每个按钮增加足够的反馈 |
| 3 | 界面元素的外观、布局不一致 | 1 | 1 | 4 | 统一字体、颜色、格式以及对齐方式 |
| 4 | 帮助不足 ，不熟悉流程的用户有使用困难 | 2 | 2 | 10 | 加上按钮、对话框提示与帮助 |
| 5 | 输入信息时，界面没有告诉用户所需的格式从而可能引发错误 | 2 | 2 | 6 | 加上语言非语言提示，预防错误 |