



EG23

Livrable 2 du projet EG23

Fulin ZHANG et Lan MU

Printemps

Table des matières

EG23.....	1
1. L'introduction.....	3
2. Les modifications apportées par rapport au premier livrable	4
3. les difficultés rencontrées lors de l'implémentation	7
4. L'analyse d'évaluation logiciel.....	8
5. La conclusion.....	12

1. L'introduction

Tout d'abord, dans ce rapport, je présenterai les changements que j'ai apportés lors de l'implémentation de l'interface et les difficultés et solutions que j'ai rencontrées au cours de ce processus. Enfin, je vais faire une enquête et analyser les résultats.

Pour l'implémentation de l'interface, j'ai choisi Axure RP.

2. Les modifications apportées par rapport au premier livrable

Premièrement, Le plus grand changement est le changement dans l'interface principale.
Comme indiqué ci-dessous.

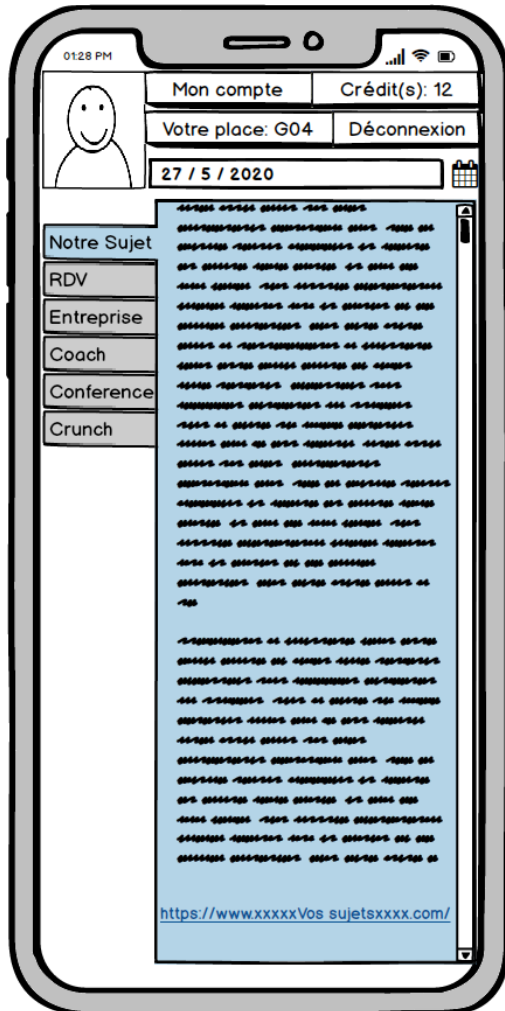


Figure 1 : L'interface précédente de page d'étudiant principale

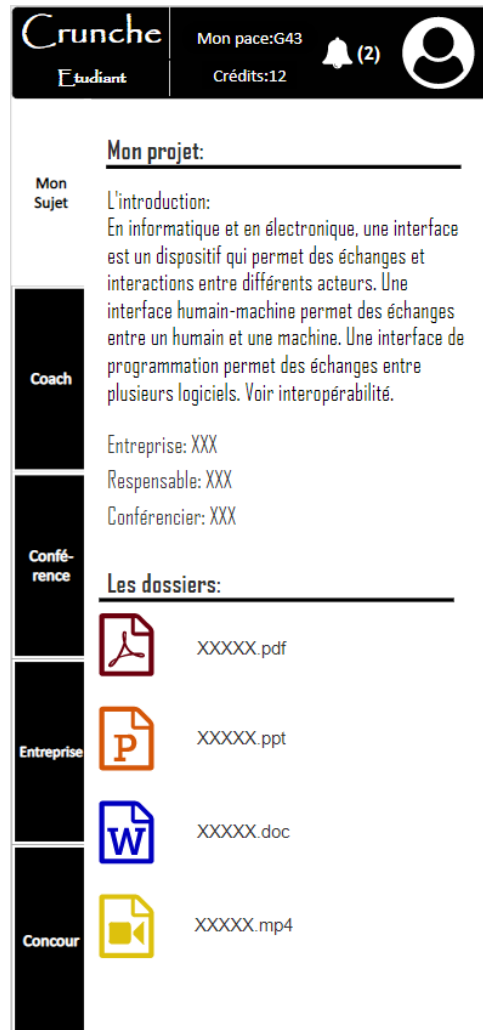


Figure 2 : L'interface maintenant de page d'étudiant

Comme nous pouvons le voir, j'ai divisé l'interface en trois parties principales : d'abord, la zone du bouton supérieur, qui contient le logo, les informations utilisateur et les rappels de message. Deuxièmement, la barre d'onglets à gauche est facultative. Lorsqu'elle est sélectionnée, elle apparaît blanche, sinon elle apparaît noire. La troisième partie est la plus grande zone blanche à droite. Il s'agit de la zone d'affichage principale de la page à onglet. Les informations et opérations importantes sont affichées et exécutées ici. Comme nous pouvons le voir, sur la figure 1, la barre d'onglets et la zone d'informations au-dessus occupaient beaucoup plus d'espace que sur la figure 2, de sorte que la zone principale de droite n'avait pas assez d'espace pour afficher plus

chose. Il fait apparaître toute l'interface encombrée, et la différenciation des fonctions n'est pas évidente, et l'expérience utilisateur n'est pas bonne. Par conséquent, j'ai affaibli la proportion de la zone fonctionnelle supérieure droite et l'ai remplacée par l'augmentation de la zone interactive, ce qui a rendu l'interface simple, mais n'a pas manqué les fonctions d'origine. La raison du choix du noir et blanc est également la même. Ces deux couleurs sont solennelles et ont un contraste net. Les fonctions sont clairement distinguées, et les utilisateurs peuvent trouver rapidement la zone qu'ils souhaitent choisir.

C'est ainsi que j'ai expliqué ce changement majeur. Les pages d'accueil de l'interface des autres coachs et conférenciers sont presque les mêmes que celles des étudiants, ce qui rend l'interface simple et cohérente.

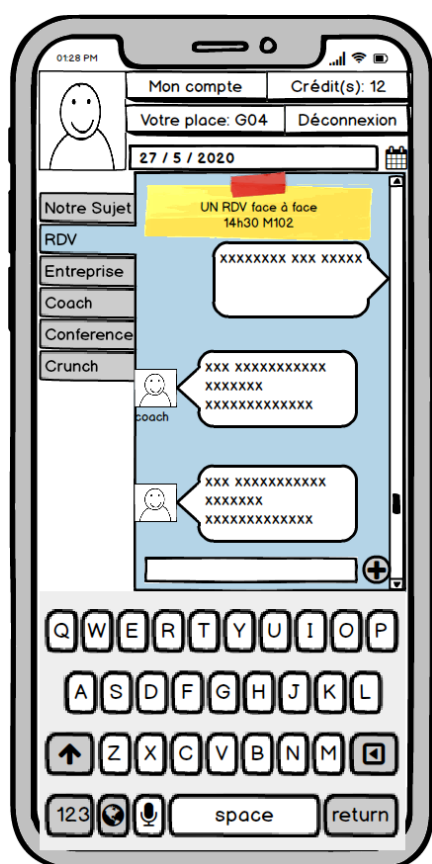


Figure 3 : L'interface précédente de page d'étudiant (secteur RDV)

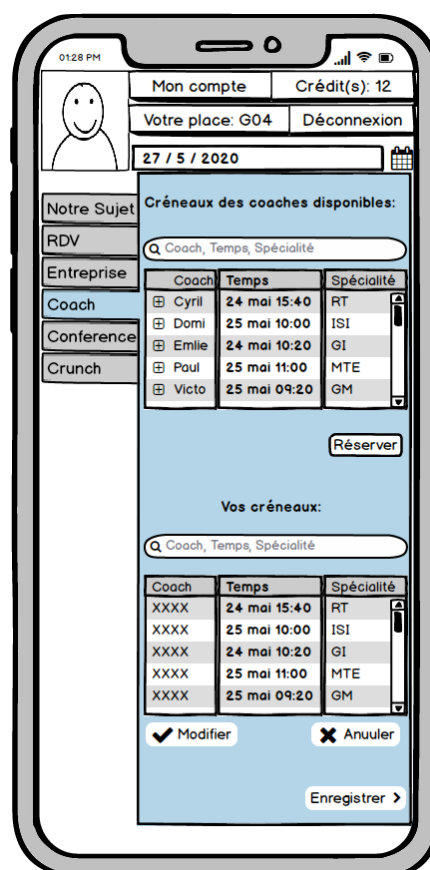


Figure 4 : L'interface précédente de page d'étudiant (secteur coach)

De plus, j'ai apporté des modifications correspondantes aux fonctions spécifiques à l'intérieur, car il n'y a pas exactement le même contrôle d'interface utilisateur dans Axure, comme les deux dans la figure 3 et la figure 4.

Pour le secteur RDV, dans le premier livrable, comme le montre la figure 3, j'y ai mis une note, qui rappelle à l'utilisateur qu'il aura un RDV, et ce qui suit peut être utilisé pour le chat instantané. La figure 4 est la partie de Coach, où les étudiants utilisateurs peuvent voir les informations de tous les coachs, prendre les rendez-vous correspondants et annuler les rendez-vous, et voir quels coachs ils ont réservé. Après réflexion et pratique, j'ai trouvé que la messagerie instantanée n'est pas pratique. Les utilisateurs ont seulement besoin de savoir quand ils ont un rappel d'un RDV, et ce RDV est en fait un RDV réservé avec Coach. En même temps, dans la section Conférence, nous devons informer la réunion. Je pense donc à placer ces deux projets au même endroit, et cet emplacement devrait être accrocheur et facile à trouver. Par conséquent, j'ai placé une cloche dans la zone fonctionnelle supérieure, suivie d'un nombre pour afficher le nombre de messages, les utilisateurs peuvent penser à des rappels à travers la cloche, le numéro rappelle également intuitivement le nombre de messages, la cloche est dans la zone fonctionnelle supérieure, indépendamment de mon Sélectionnez n'importe quel onglet, la position de la cloche restera inchangée, peu importe ce que l'utilisateur fait, vous pouvez voir ce rappel pour la première fois. Par conséquent, j'ai pris cette conception comme une conception universelle et l'ai étendue à divers types d'interfaces. Comme le montre la figure 5. Lorsque nous cliquons sur l'icône de cloche, un menu déroulant apparaît, qui contient notre événement de rappel.



Figure 5 : L'interface maintenant de page d'étudiant (secteur coach)

3. les difficultés rencontrées lors de l'implémentation

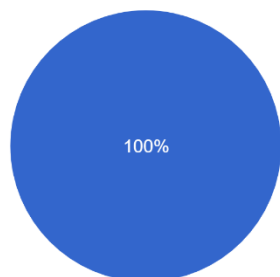
Dans le processus de mise en œuvre de l'interface, la plus grande difficulté est de savoir comment utiliser les connaissances limitées acquises pour atteindre un large éventail de sujets, du projet initial à la finalisation, jusqu'à la réalisation finale. Cela semble simple, mais nous rencontrerons diverses difficultés dans le processus de mise en œuvre, telles que la façon de définir les variables et le code pour atteindre la fonction que nous voulons et suivre les principes de l'interaction homme-machine et de l'ergonomie, ce qui rend notre interface pratique Comprendre et utiliser, ceci est construit sur le processus d'essai et de test encore et encore.

Pour donner un exemple plus typique, dans Axure, nous voulons faire basculer entre les onglets, il existe deux méthodes, l'une consiste à basculer entre les onglets pour basculer entre les pages, et l'autre méthode est sur la page Insérez-y un panneau dynamique et basculez entre les onglets pour basculer entre les états du panneau dynamique. L'avantage de la première méthode est qu'elle est plus organisée et claire dans l'annuaire, et le développeur peut rendre l'échange de tâches et le complément plus clair et facile à comprendre et à modifier. Cependant, les inconvénients de cette méthode sont également évidents, c'est-à-dire que lors du basculement entre les onglets, en raison de la commutation entre les pages, la vitesse est relativement lente et la fluidité de l'utilisateur n'est pas si bonne. La deuxième méthode peut réduire l'augmentation de la page. En basculant entre les états du panneau dynamique, nous pouvons simplement comprendre qu'il existe de nombreuses images qui se chevauchent. Nous choisissons l'étiquette correspondante pour choisir d'afficher et de masquer les photos correspondantes. Il se déroule sur la même page, donc la vitesse de réaction est très rapide et l'expérience utilisateur est relativement fluide. Bien sûr, les inconvénients de cette méthode sont également évidents, c'est-à-dire que les développeurs doivent faire beaucoup dans une seule interface, ce qui est sujet aux erreurs, et ce n'est pas facile dans le processus de transfert de tâche et de correction d'erreur. Après ma mesure, j'ai choisi la deuxième méthode, car il n'y a pas trop d'étiquettes dans chaque type d'interface utilisateur, au maximum cinq, donc on peut considérer la fluidité d'utilisation en conséquence.

4. L'analyse d'évaluation logiciel

Y a-t-il des messages d'invite pour aider l'expérience utilisateur?

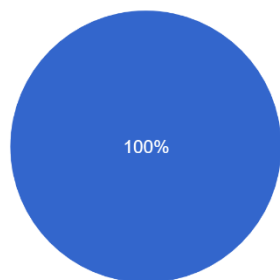
(6 条回复)



● Oui
● Non

Si l'espace a été classé et combiné?

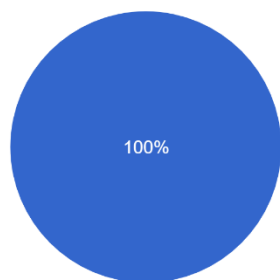
(6 条回复)



● Oui
● Non

Des commentaires efficaces ont-ils été donnés sur le fonctionnement de l'utilisateur?

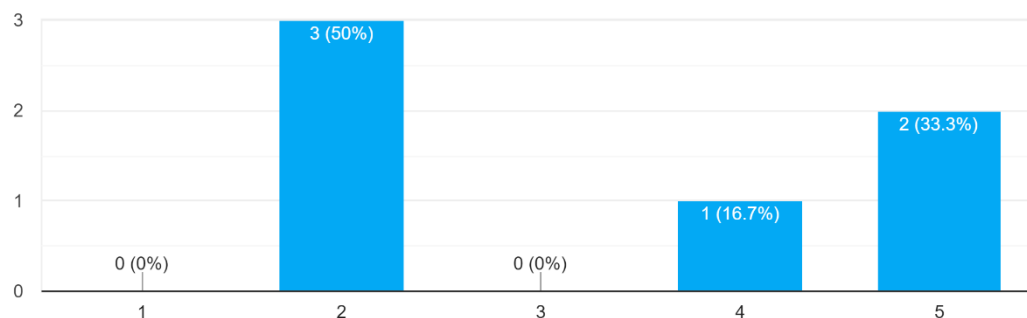
(6 条回复)



● Oui
● Non

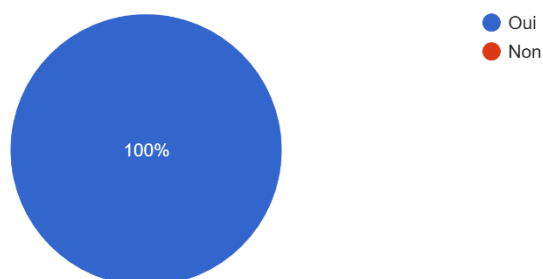
Si les différentes parties de l'interface sont claires et faciles à comprendre?

(6 条回复)



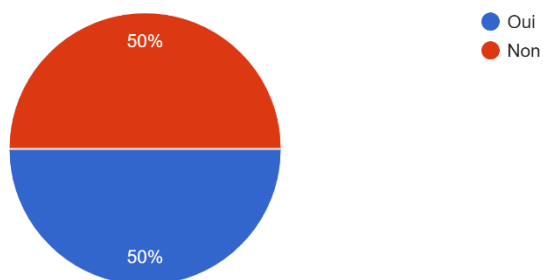
Les boutons de fonction sont-ils clairs?

(6 条回复)



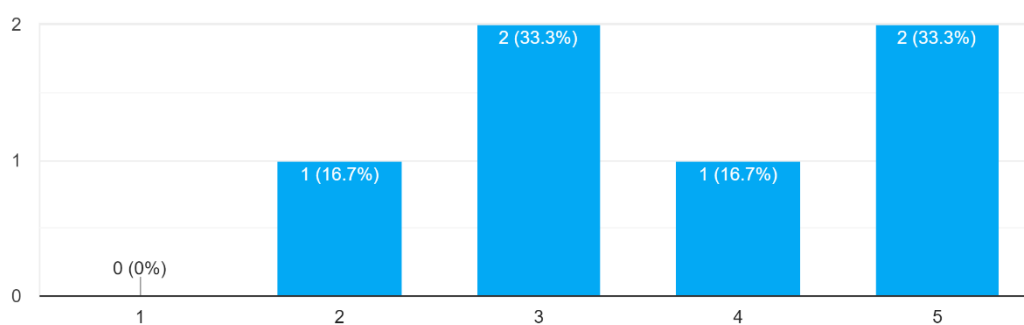
Chaque partition fonctionnelle est-elle amorçable?

(6 条回复)



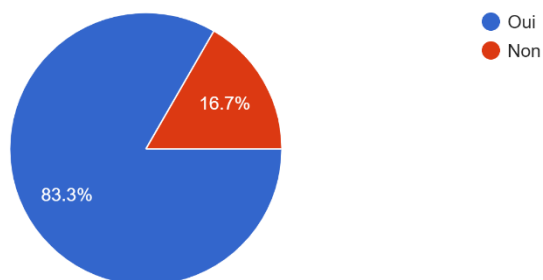
Est-il flexible et adapté à toutes sortes de personnes?

(6 条回复)



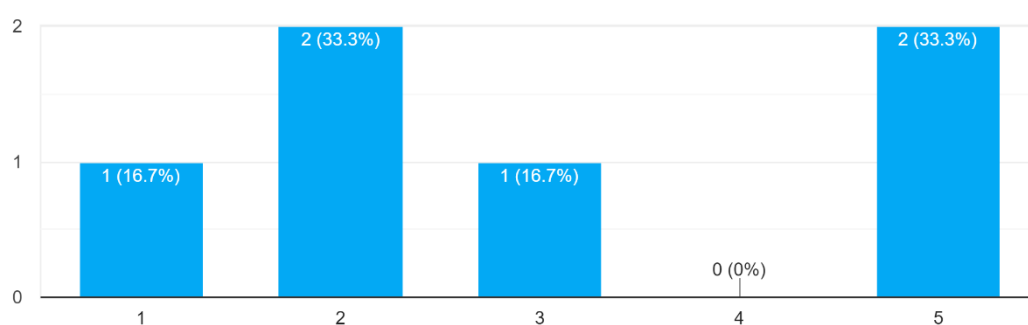
Y a-t-il des boutons pictographiques, en d'autres termes, est-ce lié à la vraie vie?

(6 条回复)



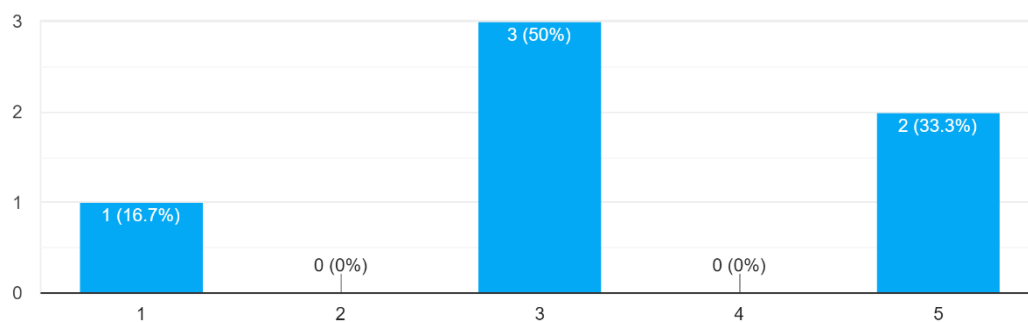
S'il existe des informations valides pour le retour d'erreur?

(6 条回复)



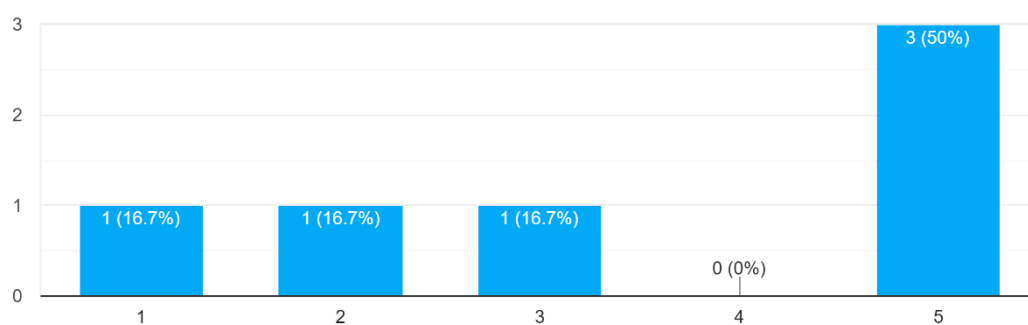
Existe-t-il une fenêtre contextuelle pour éviter les erreurs?

(6 条回复)



La fonction suit-elle le processus réel de Crunch?

(6 条回复)



Tout d'abord, selon les réponses de tout le monde, notre conception d'interface est relativement facile à comprendre et à lire, et il n'est pas si étrange et difficile de commencer pour les premiers utilisateurs. De ce point de vue, c'est très gratifiant, car les principes les plus élémentaires de ce logiciel sont faciles à comprendre et à utiliser, et c'est là que nous mettons le plus d'efforts dans ce logiciel. Deuxièmement, pour l'emballage et la classification des boutons, la satisfaction des utilisateurs à l'égard de cette pièce est relativement bonne. En fait, cela est également indissociable de l'interface simple et facile à comprendre. En outre, notre classification correspondante sur la base d'une compréhension facile permet aux utilisateurs de trouver plus facilement leurs propres objectifs et de les atteindre.

Deuxièmement, ce que nous n'avons pas si bien fait, c'est sa flexibilité. L'espace libre de l'utilisateur était insuffisant, et certains utilisateurs pensaient que son universalité n'était pas suffisante, et sa flexibilité manquait. C'est là que nous devons nous améliorer et nous améliorer ensuite.

Enfin, je veux me concentrer sur la chose la plus inadéquate que nous ayons faite, à savoir la partie avec la distribution de score la plus large et la note la plus basse dans les résultats de l'évaluation. C'est notre façon d'éviter et de gérer les erreurs. Pour donner un exemple simple, dans la section de l'interface utilisateur de l'étudiant, il y a la page à onglet Coach, qui est notre liste du temps disponible du Coach et l'interface pour prendre des rendez-vous. Ci-dessous est la liste des rendez-vous réservés. Nous utilisons le bouton Annuler et le bouton Ajouter , Nous avons créé une fenêtre contextuelle après avoir ajouté la fonction de bouton pour informer l'utilisateur que la modification a été enregistrée, mais le bouton d'annulation n'utilise pas l'opération de requête, de sorte que l'utilisateur ne peut pas arrêter la perte immédiatement en cas de mauvaise opération et ne peut qu'annuler Prenez rendez-vous à nouveau, mais le temps libre qu'ils ont généré pendant cette période peut être préempté par d'autres groupes, ce qui donne aux utilisateurs une mauvaise expérience. Le prochain processus de changement consiste à augmenter le nombre de simulations utilisées, à simuler plus de scénarios d'utilisation, à vivre plus d'expérience utilisateur, à sortir de notre pensée solidifiée, à mieux servir les utilisateurs, à améliorer l'expérience interactive et à arrêter les pertes et les abus. Rappel en cas d'erreur système.

5. La conclusion

À ce stade, nous avons terminé la conception et la production de l'ensemble de l'interface, ainsi que l'amélioration, la mise en œuvre, jusqu'à l'enquête finale sur l'expérience utilisateur et l'évaluation du logiciel.

Tout au long de ce processus, nous avons une meilleure compréhension de nous et du contenu du cours, et comprenons également le processus de conception d'interface, qui a produit des orientations positives pour notre future carrière et m'a également fait étudier plus loin dans ce domaine. . Je suis donc très reconnaissant à tous les enseignants qui m'ont aidé dans ce cours, en particulier M. Nigro, de m'avoir donné beaucoup de suggestions et d'aide de fond. Ceci est tout mon rapport. Je vais démontrer et opérer dans la vidéo pour aider à comprendre le rapport.