人机交互---启发式评估

曹雨婷

十项启发式设计规则

1）系统状态的可见度

Info->修改用户的注册信息部分，生日已采用日历，但是并未在文本框中标识

同理，服务员制定电影计划时，电影的开始时间和结束时间的日历

2）系统和现实世界的吻合

活动选项不能输入数字，而现实世界没有限制

充值与查询消费记录的图标与现实不吻合

3）用户享有控制权和自主权

4）一致性与标准化

5）避免出错

Info->会员取消前应该确认，避免出错

Info->积分兑换前应该确认，避免出错

6）依赖识别而非记忆

用户登录时必须充值，属于记忆而非识别

7）使用的灵活性和高效性

服务员售票部分应该采用热键，提高工作效率

会员买完票，应该直接显示购票记录，而不是会员手动查看

8）帮助用户识别、诊断和恢复错误

9）帮助和文档

没有帮助文档

10）审美感和最小化设计

问卷调查：

封闭式问题

Likert度量尺度：

1、系统有很好的导航 不同意 1 2 3 4 5 同意

2、当需要时很容易得到帮助 不同意 1 2 3 4 5 同意

3、我始终知道系统在做什么 不同意 1 2 3 4 5 同意

4、系统用户友好 不同意 1 2 3 4 5 同意

5、系统购票功能操作简单 不同意 1 2 3 4 5 同意

6、易于从故障中恢复 不同意 1 2 3 4 5 同意

7、我能很快学会使用系统 不同意 1 2 3 4 5 同意

8、系统使用高效 不同意 1 2 3 4 5 同意

9、总体满意度 不满意 1 2 3 4 5 满意

开放性问题

1、系统中，我最满意的功能？

2、系统中，我最不满意的功能？有什么改进建议？

3、对系统整体改进有什么建议？