

# 计算机学院人机交互技术课程实验报告

|   |               |
|---|---------------|
| 实验题目: Critique Feedback:Wireframe   | 日期: 2025/12/3 |
| <p><b>实验要求:</b></p> <p>说明评审反馈的整体基调。</p> <p>同伴指出的问题/疑问</p> <p>将问题/疑问进行分类。</p> <p>说明每个问题/疑问的关键性（严重程度）。</p> <p>你对每个问题/疑问的回应</p> <p>每个问题/疑问出自哪里？</p> <p>你将如何在设计中处理每个问题/疑问？（例如，针对某个问题/疑问的解决方案）。</p> <p>说明在解决这些问题后，你的系统将如何得到改进。</p>   |               |
| <p><b>实验内容:</b></p> <p><b>1. 整体陈述 (Overall Statement)</b></p> <p>评审反馈的整体基调是建设性的且总体积极的。同伴们认可该“本科毕设”管理 App 的工作流程逻辑清晰，准确地涵盖了学生在论文/设计过程中的核心痛点（如阶段总览、选题、查看通知）。然而，反馈主要指出了一些具体问题，集中在导航的一致性、移动端屏幕的信息密度以及特定用户角色（学生与导师）的交互逻辑上。评审意见表明，虽然系统结构稳固，但用户界面 (UI) 细节需要进一步优化，以符合移动端应用的标准设计规范。</p> <p><b>2. 已识别的问题与解决方案 (Problems Identified &amp; Solutions)</b></p> <p>类别 A: 导航与信息架构 (Category A: Navigation &amp; Information Architecture)</p> <p>问题 1: 根级页面的导航不一致</p> <p>来源: 同伴 A (评审环节)</p> <p>关键性 (Criticality): 高 (High)</p> <p>描述: 在“我的”页面（线框图 2）中，左上角出现了一个“返回”箭头。由于“我的”是底部导航栏的主标签页 (Tab)，它属于一级视图，不应包含返回按钮。</p> <p>回应/解决方案: 我将在“我的”页面顶部移除“返回”按钮，严格遵循移动端导航规范。用户应通过点击底部导航栏的其他标签进行切换，而不是点击“返回”。</p> <p>问题 2: “发现”页面的流程定义模糊</p> |               |

来源：同伴 B

关键性 (Criticality)：中 (Medium)

描述：底部导航栏中的“发现”这一标签对于学术工具类应用来说过于模糊。线框图 3 展示了题目列表和资料，用户不确定该页面是用于浏览随机内容还是专门用于“选题”流程。  
回应/解决方案：我将把该标签页重命名为“选题”或“题目”，使其意图更明确。同时，我会在页面顶部添加分段控制器 (Segmented Control)，以便用户在“题目列表”和“参考资料”这两个不同类型的内容之间进行切换。

类别 B：布局与视觉层级 (Category B: Layout & Visual Hierarchy)

问题 3：移动端数据表格的可读性较差

来源：同伴 C

关键性 (Criticality)：高 (High)

描述：在选题页面 (线框图 3) 中，设计使用了类似 Excel 的网格/表格形式 (标题 | 导师 | 名额 | +)。同伴指出，在狭窄的手机屏幕上，表格很难阅读，且“+”号按钮的点击区域太小，容易误触。

回应/解决方案：我将把表格布局改为卡片式布局 (Card Layout)。每个毕设题目将作为一个独立的卡片展示，包含标题、导师姓名和剩余名额，并配有一个更大、易于点击的“选择/申请”按钮。

问题 4：“任务”仪表盘布局拥挤

来源：同伴 A

关键性 (Criticality)：中 (Medium)

描述：在“任务”主页 (线框图 1) 上，“消息”和“系统公告”被挤在页面最底部 (位于时间轴和当前任务之后)。这可能导致学生错过重要的截止日期或系统通知。

回应/解决方案：我将把“消息”移至顶部导航栏的一个专用图标 (铃铛图标)。同时，将“系统公告”整合进顶部的显眼位置 (如轮播通知)，确保高优先级的信息最先被看到。

类别 C：交互逻辑 (Category C: Interaction Logic)

问题 5：选题页面“+”按钮的含义混淆

来源：同伴 D

关键性 (Criticality)：高 (High)

描述：在线框图 3 中，题目旁边有“+”按钮，顶部有“添加选题”输入框。同伴质疑

学生是否有权限“创建/添加”题目，还是只能“选择”题目。如果是学生视图，“添加”功能可能存在逻辑错误。

回应/解决方案： 我将明确区分用户角色。对于学生视图，我将把列表中的“+”图标改为“选择”按钮或勾选状态，以表示申请该题目。顶部的输入框将明确改为“搜索题目”，以避免“创建题目”的歧义。

### 3. 预期改进 (Expected Improvements)

在解决上述问题后，系统将在以下方面得到改进：

增强可用性 (Enhanced Usability)： 通过从表格改为卡片布局（解决问题 3）并修正导航模式（解决问题 1），App 的操作将更符合移动端用户的直觉和手势习惯。

更清晰的心智模型 (Clearer Mental Model)： 重命名标签和修正“添加 vs 选择”的逻辑（解决问题 2 & 5）将降低用户的认知负荷，让学生能立刻明白自己是在浏览信息还是在执行操作。

更优的信息优先级 (Better Information Prioritization)： 重新排列仪表盘（解决问题 4）确保了学生不会错过关键的毕设截止日期或导师通知，这正是毕设管理工具的核心价值所在。

### 实验总结：

本次针对“本科毕业设计管理系统”线框图的同伴评审 (Peer Critique) 反馈总体基调是积极且具有建设性的 (Positive and Constructive)。评审小组认可了系统针对学生核心痛点（如流程管理与选题）所构建的逻辑框架，认为其业务流程清晰完整。

然而，反馈也集中指出了当前设计在移动端交互规范与用户体验细节上的不足。主要问题被归纳为三类：

导航与架构：一级页面的导航模式存在混淆（如不必要的返回键）。

布局与视觉：数据密集型内容（如选题列表）在移动端的呈现方式可读性较差。

交互逻辑：部分功能按钮（如选题操作）缺乏清晰的状态指示，导致用户对“查看”与“执行”的界限产生困惑。

针对上述问题，本报告提出了具体的解决方案，包括采用卡片式布局 (Card Layout) 替代表格、修正底部导航栏逻辑以及明确区分学生与导师的操作权限。预期在实施这些改进后，系统将更符合移动应用设计规范，显著降低用户的认知负荷，并提升整体操作的流畅度。